

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа»
с. Барятино Тарусского района Калужской области**

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
Протокол № 7 от 30.08.2021 г.

«УТВЕРЖДЕНО»
Директором МБОУ БСОШ
Т. Н. Иванченко
Приказ №88-1 от 30.08.2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

элективного курса «Искусство»

Уровень образования: среднее общее образование

Уровень образования: базовый

Количество часов по учебному плану: 136 ч

Планирование составлено на основе:

Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, программы «Дизайн 10-11 класс», автор программы: Г. Е. Гуров и др. М.: Просвещение, 2021г.

Рабочую программу составила:

Аверина О. А, учитель начальных классов.

2021 г.

1. Планируемые результаты освоения учебного предмета

В соответствии с требованиями ФГОС обучение на занятиях по курсу «Дизайн. 10–11 классы» направлено на достижение учащимися личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты отражают:

- готовность и способность учащихся к индивидуальному саморазвитию и самоопределению;
- сформированность мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;
- устойчивый интерес к познавательной деятельности, приобретению новых знаний, а также процессу творчества в области дизайна;
- наличие навыков сотрудничества со сверстниками, взрослыми в образовательной, учебно-исследовательской, проектной деятельности;
- сформированность эстетического сознания через освоение мирового художественного наследия, а также посредством творческой деятельности эстетического характера;
- осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных и общественных проблем;
- сформированность ценностно-смысловых установок, отражающих личностные и гражданские позиции, правосознание, экологическую культуру;
- осознание российской гражданской идентичности, любви к Отечеству, ориентации в современном поликультурном социуме.

Метапредметные результаты отражают:

- сформированность универсальных учебных действий, освоение межпредметных понятий, проявляющихся в процессе познания и практической творческой деятельности;
- самостоятельность в планировании и осуществлении учебной деятельности, умение контролировать и корректировать свою деятельность;
- умение использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов учебной деятельности; выбирать необходимые стратегии в различных ситуациях; умение соотносить свои действия с планируемыми результатами;
- способность контролировать свою деятельность в процессе достижения результата, определять свои действия в предлагаемых условиях и корректировать их в зависимости от обстоятельств;
- сформированность коммуникативной компетентности в процессе творческой деятельности, общения и сотрудничества со сверстниками и взрослыми;
- способность в процессе творческой проектной работы рассматривать один и тот же объект с позиций разных предметных областей;
- владение навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения;

- способность решать поставленные задачи в соответствии со своими склонностями и предпочтениями, определяя свой круг интересов и возможную профессиональную ориентацию;
- умение использовать средства ИКТ в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, ресурсосбережения, норминформационной безопасности.

Предметные результаты отражают:

- развитие визуально-пространственного мышления как способа освоения существующих образцов искусства дизайна и творческого проектирования новых дизайнерских объектов;
- сформированность представлений о различных видах дизайна (графический дизайн, дизайн интерьера и городской среды, ландшафтный дизайн, дизайн зрелища), о роли дизайна в жизни человека и общества;
- накопление учащимися опыта художественно-дизайнерской деятельности, приобретаемого и закрепляемого в процессе освоения учебного курса;
- освоение в процессе приобретения новых знаний по курсу и практической творческой деятельности основ формообразования, языковых основ искусства дизайна (точка, пятно, линия, цвет, объём, ритм и т. д.);
- освоение композиционных начал проектирования в области графического дизайна и объёмно-пространственного макетирования;
- приобретение опыта практической работы различными художественно-графическими и фактурными материалами, а также использования различных средств информационно-коммуникационных технологий.

По окончании изучения учебного курса по выбору «Дизайн. 10–11 классы» обучающиеся должны:

10 класс

- развить художественно-творческие способности и получать новые знания путём более глубокого постижения основ конструктивного искусства дизайна как продолжения изучения предмета «Изобразительное искусство» в основной школе;
- повысить уровень общеобразовательной и общекультурной подготовки в процессе освоения образного языка искусства дизайна и дизайн-проектирования;
- уметь использовать средства ИКТ в решении познавательных, коммуникативных и организационных задач, связанных с изучением дизайна;
- освоить законы композиции и основы плоскостного и объёмного формообразования;
- научиться применять цвет в графических дизайнерских композициях;
- уметь анализировать начертания различных шрифтов и давать им образную характеристику;
- использовать букву как элемент логотипа в сочетании со стилизованными изображениями;
- осваивать начальные навыки формирования пространственной среды;
- учиться создавать общую композицию пространственного сочетания объёмов;
- учиться прослеживать конструктивные связи в живой природе и применять их в

дизайнерских эскизах.

11 класс

-формировать основы проектного мышления, овладевать основными профессиональными приёмами выражения творческой мысли, графическими и пластическими способами формообразования;

-осваивать проектную деятельность, имеющую аналитическо-поисковую составляющую и дающую возможность осваивать содержание различных аспектов графического и средового дизайна;

-осознавать социальное значение выполняемого проекта, знакомиться с технологией изготовления его возможного прототипа;

-формировать целостные представления о мире путём освоения систематических знаний о природе дизайна как конструктивного искусства, как неотъемлемой части мировой художественной культуры;

-готовиться к осознанному выбору будущей профессии в области дизайна и к возможности реализации собственных жизненных планов.

2. Содержание учебного предмета

10 класс

ОСНОВЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ

Конструкция для замысла. Композиция на плоскости

- Выразительность простого. Контраст и баланс масс.
- Типы композиций. Динамика и статика, ритм композиционных элементов.
- Треугольник. Круг. Пятна произвольной формы.
- Линия — элемент композиции.

Цвет и шрифт в композиции

- Цветовой акцент в композиции. Образ и цвет в дизайне.
- Шрифт и знак. Связь изображения и текста в композиции.
- Стилизация изображений. Пиктограммы.

Пространственное формообразование в дизайне. Композиция в объёме

- От плоскостного изображения к объёму и пространству. «Драма-тургия» геометрии.
- Поверхность и фактура. Усложнение плоскости. Прикладные свойства бумаги в композиции рельефа.
- Композиционная организация пространства. Ландшафт. Натурализм и метафора в макете.

Взаимное сочетание объёмов в композиции

- Поиск гармонии между функцией и красотой в дизайне.
- Учимся у природы. Бионика. Опыт формообразования и строительства в живой природе.

ГРАФИЧЕСКИЙ И СРЕДОВОЙ ДИЗАЙН. ДИЗАЙНЕРСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Графический дизайн и реклама

- Реклама. Плакат. Композиционное построение плаката.
- Дизайн книги. Элементы книги как объекта дизайна. Принципиальный макет книги.
- Графический дизайн на трёхмерных объектах. Упаковка товаров.
- Реклама в городе. Дизайн в наружной рекламе. Реклама на различных носителях.
- Сочетание текста и реального предмета в рекламе. Инсталляция. Витрина.

Дизайн-проект «Макет витрины»

Фирменный стиль

- Логотип. Шрифт, знак и цвет в создании фирменного стиля. Стилистическое единство элементов.
- Фирменный стиль в системе рекламы и маркетинга. Корпоративная одежда.

Дизайн-проект «Разработка фирменного стиля»

Дизайн интерьера и городской среды

- Пространственно-колористическое решение интерьера жилой комнаты. Зонирование помещения. Дизайн деталей интерьера.
- Внутренняя среда здания. Цвет и фактура в интерьере. Макет интерьера общественного помещения.
- Архитектурный дизайн и его значение в эстетизации городской среды.
- Садово-парковое проектирование. Ландшафтный дизайн.
- Дизайнерское решение экспозиционного пространства.
- Выставочные конструкции и экспонаты.

Дизайн-проект «Макет экспозиции выставки (музея)»

Дизайн зрелища

- Сценографический дизайн. Средовое оснащение пространства сцены.
- Театральный костюм. Виды костюма. История и мода.

Дизайн-проект «Праздник в городе»

3. Тематическое планирование

10 класс

ОСНОВЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ (68 ч)

Конструкция для замысла. Композиция на плоскости. Цвет и шрифт в композиции. Пространственное формообразование в дизайне. Композиция в объёме. Взаимное сочетание объёмов в композиции.

Основным стержнем занятий по этому разделу программы является овладение принципами композиционной грамотности. От восприятия объектов окружающего мира, от изучения различных образцов дизайнерского искусства через их эмоциональное осмысление учащиеся переходят к созданию собственных композиций, используя образный язык искусства дизайна. Главным видом деятельности учащихся на этом этапе будут композиционные упражнения, как плоскостные, так и объёмно-пространственные. Итогом занятий является выполнение дизайн-проекта.

Я б в дизайнеры пошёл... О профессии дизайнера. Определение дизайна как искусства создания облика отдельной вещи, проектирования её формы, а также всей вещественно-пространственной среды. Специфика профессии дизайнера. Развитие визуального мышления как способа решения интеллектуально-творческих задач с опорой на внутренние визуальные образы. Тренинг воображения, пространственных представлений. Постигание визуально-пластического языка и эстетического содержания дизайна требует развития изобразительных навыков, ведь возникновение дизайна связано с приходом художников и архитекторов в ремесленное производство вещно-предметной среды: от интерьеров, мебели, посуды до транспорта и оборудования. Стратегическая задача дизайнера: преобразование *нужного и полезного — в прекрасное.*

Из истории искусства дизайна. «Движение искусств и ремёсел» — художественное сообщество в Великобритании, которое стремилось к сближению искусства и ремесла. Первой дизайнерской школой, где готовили художников для работы в промышленности, был созданный в 1919 г. БАУХАУС, который являлся настоящим методическим центром в области дизайна. Создание в 1920 г. в СССР государственных Высших художественно-технических мастерских (ВХУТЕМАС). Влияние промышленно-технологического развития на формирование современного дизайна. Знаменитые дизайнеры.

11 класс

ГРАФИЧЕСКИЙ И СРЕДОВОЙ ДИЗАЙН. ДИЗАЙНЕРСКИЕ РАЗРАБОТКИ (66ч)

Рассмотрение основных аспектов дизайнерской деятельности в сфере графического и средового дизайна. Разные виды дизайна — графический дизайн, дизайн интерьера и городской среды, ландшафтный дизайн, дизайн зрелища.

Проблемы содержательного, технологического и эстетического плана, которые приходится решать дизайнеру в своей работе. Подготовка учащихся к способам (вариантам) решения этих проблем происходит как на теоретическом, так и на практико-деятельностном уровне. По каждой теме учащиеся выполняют практическую творческую работу в области дизайна, осваивая различные художественные материалы и средства ИКТ.

Индивидуальный или коллективный дизайнерский проект в конце каждого из четырёх тематических блоков.

№ темы	Тематическое содержание курса 10 класс	Количество аудиторных часов
1.	Конструкция для замысла. Композиция на плоскости	17
2.	Цвет и шрифт в композиции	16
3.	Пространственное формообразование в дизайне. Композиция в объёме	21
4.	Взаимное сочетание объёмов в композиции	14
	Итого	68

№ темы	Тематическое содержание курса 11 класс	Количество аудиторных часов
1.	Графический дизайн и реклама.	18
2.	Фирменный стиль	7
3.	Дизайн интерьера и городской среды	23
4.	Дизайн зрелища	18
	Итого	66