

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 2 ИМЕНИ АЛЕКСЕЯ КРУТАЛЕВИЧА ГВАРДЕЙСКОГО  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА КАЛИНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ»**

238210, Калининградская область,  
гор. Гвардейск, ул. Тельмана 30а,

тел/факс: 8-401-59-3-16-96  
E – mail: [gvardeiskschool@mail.ru](mailto:gvardeiskschool@mail.ru)  
<https://mboush2.ru>

Рекомендована к использованию  
Педагогический совет  
Протокол от 31.05.2022 г. № 7

Утверждаю  
Директор школы  
\_\_\_\_\_ Гартунг Е.С.  
Приказ от 01.06.2022 г. № 165-ОД

## **Рабочая программа курса внеурочной деятельности**

Наименование курса внеурочной деятельности **«Графический дизайн в Figma»**

Класс **7-9**

Срок реализации программы, учебный год **2022 - 2023**

Рабочую программу составил **Вишневский А.П.**

г. Гвардейск  
2022 год

Критерий	Ответственный	Подпись	Расшифровка подписи
Соответствие структуре, техническим требованиям	Ответственное лицо, назначенное директором		
Соответствие ООП уровня	Руководитель МО		
Полнота содержания	Заместитель директора		

## СОДЕРЖАНИЕ

- |    |  |        |
|----|--|--------|
| 1. | Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности                  | стр. 4 |
| 2. | Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм и видов деятельности | стр. 5 |
| 3. | Тематическое планирование  | стр. 7 |

## 1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

В ходе освоения предметного содержания обеспечиваются условия для достижения обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

Предполагается, что учащиеся владеют элементарными навыками работы в операционной среде, офисных приложениях, знакомы с основными элементами их интерфейса.

### Личностные результаты:

- наличие эмоционально-ценностного отношения к искусству;
- реализация творческого потенциала;
- способность работать в команде;
- позитивная самооценка творческих возможностей.

### Метапредметные результаты:

- развитое художественное восприятие, умение оценивать произведения;
- разных видов искусства;
- участие в дизайн-проектной жизни класса, школы, города и т.д.;
- продуктивное сотрудничество (общение, взаимодействие, работа в команде) со сверстниками при выполнении различных проектов;
- наблюдение за разнообразными явлениями жизни и искусства в учебной и внеурочной деятельности.

### Предметные результаты:

- развитие художественного вкуса;
- общее понятие о значении графического дизайна в мире;
- развитие и формирование навыков использования методов проектирования в практической деятельности в сфере графического дизайна на основе сочетания теории и практики.

В результате изучения курса **обучающиеся научатся:**

- понимать суть предмета «графический дизайн», какова его цель;
- будут иметь чёткое представление о специальности, а именно: графический дизайн - это вся визуальная/предметная среда в современном мире, цель графического дизайна – передача информации, задача графического дизайна – совершенствование/создание предметной среды;
- понимать базовые теоретические навыки в области предмета.

Обучающиеся **получат возможность научиться** использовать приобретённые знания и умения в практической деятельности и в повседневной жизни: разрабатывать собственные индивидуальные и коллективные проекты.

## **2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм и видов деятельности**

### **Тема I Введение**

Введение. Техника безопасности.

Дизайн как специфический род проектной деятельности, объединивший художественно-предметное творчество и научно-обоснованную инженерную практику в сфере производства. Дизайн как творческий метод, процесс и результат художественно-технического проектирования промышленных изделий, их комплексов и систем, ориентированный на достижение наиболее полного соответствия создаваемых объектов. Виды дизайна – графический дизайн, промышленный дизайн, архитектурный дизайн, ландшафтный дизайн, арт-дизайн, средовой дизайн и другие.  
Основные понятия графического дизайна

### **Тема II. Компьютерная графика как область графического дизайна**

Компьютерная графика. Виды компьютерной графики.

Основные понятия компьютерной графики.

### **Тема III. Программные средства компьютерной графики**

Возможности графических редакторов. Элементы интерфейса: главное меню, панель управления, строка состояния, панель инструментов, палитры. Команды главного меню. Основные группы инструментов, их назначение. Основы работы со слоями. Форматы графических файлов. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображения в стандартных форматах и в собственных форматах графических программ. Цветовые модели в компьютерной графике. Работа с цветом.

Создание и редактирование графических объектов средствами графических редакторов. Создание коллажа. Создание анимированной графики. Основы типографики в графическом дизайне. Анатомия шрифта. Основы шрифтовой композиции. Типографика средствами графических редакторов.

### **Виды и формы деятельности**

Для работы с учащимися используются следующие формы работы: лекции, практические работы, тестирование, выступления с докладами, содержащими отчет о выполнении индивидуального или группового домашнего задания, возможны различные формы творческой работы учащихся, как например, «защита решения», отчет по результатам «поисковой» работы на страницах книг, журналов, сайтов в Интернете по указанной теме, исследовательские работы, проекты. Выполнение упражнений на релаксацию, концентрацию внимания.

Основная форма занятий — практикум

Основной тип занятий в данном курсе — практикум. Большинство заданий курса выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Доступ в Интернет желателен, но не обязателен. Многие работы ученики могут выполнять без подключения к Сети.

Проведению практикума предшествуют вступительные лекции (например, web-презентации) и инструктивные занятия. В процессе проведения практикума применяются приемы актуализации опорных знаний учащихся.

Возможная структура начальных занятий практикума:

- сообщение темы и целей практикума;
- актуализация опорных знаний учащихся;
- мотивация их учебной деятельности; ознакомление с инструкцией;
- подбор необходимого оборудования и материалов

- выполнение работы учащимися;
- составление отчета;
- обсуждение и теоретическая интерпретация полученных результатов;
- защита результатов;
- рефлексия деятельности.

Средством управления деятельностью школьникам во время практикума служат инструкции, в которых излагаются правила и последовательность действий школьников, дается информация о повторении необходимого материала, приводятся описания и изображения лабораторного оборудования, принципов его действия и способов использования, указывается порядок выполнения заданий, контрольные вопросы по теме и дополнительная литература.

Алгоритмическое выполнение работ не исключает их творческого и исследовательского уровня: проверку достоверности определенных закономерностей, теоретических положений, измерение постоянных величин и т. п. В ходе практикума ученики решают задачи творческого характера: ставят опыты, проводят исследования

### 3. Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела	Кол-во часов
1.	Введение	3
2.	Компьютерная графика как область графического дизайна	2
3.	Программные средства компьютерной графики	29
<b>Итого: 34 часа</b>		

№ п /п	Название раздела/темы занятий
<b>Введение</b>	
1	Введение. Техника безопасности.
2	Дизайн как специфический род проектной деятельности
3	Виды дизайна
<b>Компьютерная графика как область графического дизайна</b>	
4	Компьютерная графика
5	Основные понятия компьютерной графики
<b>Программные средства компьютерной графики</b>	
6	Изучение культурного наследия и его адаптация
7	Орнаменты, их декоративные и образные возможности
8	Ритм и изобразительная форма
9	Творческое изучение и осмысление народного искусства
10	Свойства и средства композиции в реальном проектировании
11	Графический язык серии
12	Цвет и серия
13	Декоративный язык серии
14	Стиль в графическом дизайне
15	Трансформация изобразительного образа в знаковый
16	Монограмма
17	Образно – иллюстративный личный знак
18	Шрифтовая выразительность в знаках
19	Товарный знак. Логотип
21	Иллюстрация в контексте информации
21	Иллюстрация любимого произведения - эскиз
22	Иллюстрация любимого произведения - работа в материале (монотипия, граттаж и др.)
23	Графическое макетирование Проектирование макета книги
24	Жанр книги, шрифт и элементы книжного оформления
25	Работа над элементами книжного оформления
26	Графическая доминанта. Использование шрифта в заданном стиле
27	Целостность иллюстраций и текста
28	Плакат. Диптих, триптих, серия.
29	Эскиз плаката
30	Графическая доминанта. Шрифт
31	Идентификация. Фирменный стиль.
32	Эстетика формы в типографике
33	Орнаментальная типографика
34	Воплощение художественного образа средствами типографской формы
<b>Итого: 34 часа</b>	