


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Красноярского края

МКУ Управление образования Енисейского района

МБОУ Подгорновская СОШ №17


РАССМОТРЕНО
Руководитель ШМО

 С.В. Анцигина

Протокол №1

от «29» августа 2023 г.

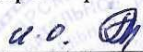
СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР

 Л.А. Терехина

Протокол №1

от «31» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор школы



Приказ № 01-04-97

от «01» сентября 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

(ID 1695664)

учебного курса «Дизайн»

для обучающихся 10 класса

с. Подгорное 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа учебного курса «Дизайн» для 10 класса составлена на основе Примерной рабочей программы. Завершенная предметная линия Г.Е. Гурова. 10-11 классы – М.: Просвещение, 2021.

Программа ориентирована на работу по учебно-методическому комплекту:

1. Гуров Г. Е. Дизайн. 10-11 классы: учебник для общеобразовательных организаций /Г. Е.Гуров. - М., «Просвещение», 2023.
2. Гуров Г. Е. Уроки дизайна. Поурочные разработки. 10-11 классы: учеб. пособие для общеобразоват. организаций / Г. Е. Гуров. - М.: Просвещение, 2018.

Основная цель изучения дизайна в качестве курса по выбору в 10-11 классах - освоение языкового опыта конструктивных искусств.

Основные задачи предмета "Дизайн":

- формирование у обучающихся устойчивого интереса к дизайнерской деятельности;
- формирование основ проектного мышления, овладение основными профессиональными приёмами выражения творческой мысли, графическими и пластическими способами формообразования;
- овладение умениями и навыками применения полученных знаний в практической художественно-технической деятельности;
- развитие образного и ассоциативного мышления, восприятия, зрительно-образной памяти, внимания, воображения, необходимых для создания разнообразных объектов дизайна;
- формирование коммуникативных универсальных умений и действий средствами проектной художественно-технической деятельности.

Задача в том, чтобы в каждом подростке воспитать «грамотного пользователя» миром вещей. Для этого мало технологических знаний, надо ещё уметь «читать» художественный язык вещей, предметов и зданий, ощущать соразмерность их форм, красоту конструкции.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Содержание ФГОС предусматривает системно-деятельностный подход к обучению как стержневой в современной российской психолого-педагогической науке. И это должно быть основным принципом освоения учащимися 10 классов такого конструктивного вида искусства, как дизайн.

Практическая деятельность в этой сфере будет расширять кругозор учеников, способствовать целостному видению изучаемого предмета в аспекте истории и современности, в практической связи с прочими школьными предметами. Предполагается также поэтапность в накоплении собственных умений и навыков творчества и познания специфики художественного языка искусства.

ФГОС определяет требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения образовательной программы, предусматривает формирование универсальных учебных действий, которые в применении к предмету «Дизайн» могут означать выработку проектного мышления. В то же время это слагаемые процесса развития личности, обретения духовно-нравственного и социального опыта.

В наши дни общеобразовательная школа всё большее внимание уделяет дизайну. Было бы странным, если бы этого не происходило, поскольку экспансия дизайна в жизни человеческого сообщества огромна, если не сказать тотальна. И это не только терминологическое вытеснение (например, многое из того, что до недавнего времени называлось декоративно-прикладным искусством, теперь носит имя «арт-дизайн»), это вытеснение уже носит идейный характер.

Помимо творческих заданий курс «Дизайн» предполагает дизайн-проекты, каждый из которых характеризуется созданием определённого дизайнерского продукта.

В качестве **предметных результатов** каждый проект, имея аналитическо-поисковую составляющую, даёт возможность учащемуся освоить содержание одного из аспектов графического или средового дизайна, осознать социальное значение объекта, познакомиться с технологией изготовления его прототипа.

В плане **личностных результатов** каждый проект способствует повышению культурного уровня, развитию коммуникативных способностей в процессе выполнения коллективных работ.

В аспекте **метапредметных результатов** проекты способствуют в частности формированию ИКТ-компетенции.

Нужно обратить внимание на то, что практически все задания, предлагаемые в учебном курсе (макетирование в теме графического дизайна, коллажи и др.), можно выполнять на плоскости или в объёме при помощи бумаги, ножниц и клея, а также листов потолочного полистирола. Также эти задания могут быть выполнены с помощью компьютера (простейшие задания, например, - в программе Word, а более сложные, при достаточной компьютерной грамотности педагога и учащихся, - в программах Paint, Photoshop, в программах вёрстки или даже 3D Max, AutoCAD, SimLab Composer).

МЕСТО ПРЕДМЕТА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (п. 11.6 и п. 18.3) предусматривает в основной школе перечень обязательных учебных предметов, курсов, в том числе и вариант изучения предмета Дизайн.

Учебный план образовательного учреждения отводит на изучение курса "Дизайн" в 10 классе 34 часов в год, из расчета 1 учебный час в неделю.

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Основным документом, определяющим содержание обучения, является ФГОС. Обучение по курсу «Дизайн» в 10 классе (курс по выбору обучающихся) предполагает достижение определённых результатов.

Предметные результаты:

- формирование основ художественной культуры обучающихся;
- деятельностное освоение законов композиции, формообразования и колористики, имеющее аналитическо-поисковую и творческую составляющую и дающее возможность обучающемуся осознать значение дизайна в жизни общества;
- развитие умения анализировать начертания различных шрифтов и использовать букву как элемент графической композиции;
- овладение приёмами стилизации, создания обобщённых изображений предметов, растений, животных и людей;
- овладение навыками пространственного макетирования ландшафта;
- развитие индивидуальных способностей обучающихся путём освоения дизайна как вида конструктивных искусств внутри пространственных искусств, основы которых изучались на протяжении основной школы;
- формирование готовности к последующему профессиональному образованию.

Личностные результаты:

- развитие готовности и способности к самостоятельной творческой деятельности;
- приобретение навыков сотрудничества со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской и творческой дизайнерской деятельности;
- развитие готовности и способности к самообразованию, сознательному отношению к

непрерывному образованию в сфере дизайна как условию будущей успешной профессиональной и общественной деятельности;

- формирование эстетического отношения к миру, включая эстетику быта, личного дизайнерского творчества и общественных отношений;

готовность к осознанному выбору будущей профессии и к возможности реализации собственных жизненных планов;

- формирование отношения к профессиональной дизайнерской деятельности как к возможности участия в решении творческих, общественных и государственных проблем;
- формирование экологического мышления, аналитическое изучение и копирование природных структур и конструкций для применения этих принципов в дизайнерском творчестве.

Метапредметные результаты:

- развитие умения самостоятельно определять цели своей учебной дизайнерской деятельности, планировать работу, самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать свою деятельность в освоении дизайнерских навыков, использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов;
- формирование целостных представлений о мире через освоение на метапредметной основе систематических знаний о природе дизайна как конструктивного искусства, как неотъемлемой части мировой художественной культуры;
- развитие умения продуктивно общаться и взаимодействовать с одноклассниками в процессе совместной работы над дизайнерскими и архитектурными макетами;
- овладение навыками исследовательской деятельности в начальной дизайнерской практике, формирование способности к самостоятельному поиску методов решения практических задач;
- формирование готовности и способности к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
- умение использовать средства информационно-коммуникационных технологий в решении познавательных, коммуникативных и организационных задач, связанных с изучением искусства дизайна;
- овладение навыками познавательной рефлексии в процессе практической творческой работы и мыслительных процессов.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ДИЗАЙН

10 класс (34ч)

Дизайн - вид конструктивного искусства. Особенности профессии дизайнера. Основные этапы истории дизайна. Виды дизайна.

Визуальное мышление, эстетический вкус и художественная интуиция, необходимость овладения художественной грамотой, компьютерными программами. Системно-деятельностный

подход.

Основы формообразования в дизайне. Композиция на плоскости. Шрифт и цвет в композиции. Пространственное формообразование в дизайне. Композиция в объёме.

Взаимное сочетание объёмов в композиции.

Графический и средовой дизайн. Реклама. Фирменный стиль. Дизайн интерьера и городской среды. Дизайн зрелища.

Индивидуальные и коллективные практические творческие работы учащихся.

Дизайн-проекты (индивидуальные и коллективные).

Я б в дизайнеры пошёл - пусть меня научат...

Дизайн - искусство создания облика отдельной вещи, проектирования её формы, а также всей вещественно-пространственной среды.

Специфика профессии дизайнера.

Необходимость развития визуального мышления как способа решения интеллектуально-творческих задач с опорой на внутренние визуальные образы.

Тренинг воображения, пространственных представлений.

Визуально-пластический язык и эстетическое содержание дизайна требуют развития изобразительных навыков. Само возникновение дизайна связано с вкладом художников и архитекторов в формирование вещно-предметной среды, рукотворного мира: 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 как реакция на промышленную революцию, стремление к сближению искусства и ремесла.

БАУХАУЗ

- первая дизайнерская школа, (создана в 1919 г.), где готовили художников для работы в промышленности. Проекты БАУХАУЗА отразили стилистику живописи, графики и скульптуры 1920-х гг. БАУХАУЗ - настоящий методический центр в области дизайна.

Создание в СССР в 1920 г. Высших художественно-технических мастерских (ВХУТЕМАС), где в различных материалах, помимо учебных проектов, выполнялись проекты по самой разнообразной тематике. Влияние промышленно-технологического развития на формирование современного дизайна.

Знаменитые дизайнеры.

10 класс (34 ч)

Часть 1. ОСНОВЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ

Постижение основ формообразования в дизайне.

Конструкция для замысла. Композиция на плоскости. Типы композиций. 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. Стилизация изображений. Пиктограммы.

Пространственное формообразование в дизайне. Композиция в объёме. От плоскостного изображения к объёму и пространству. «Драматургия» геометрии. Поверхность и фактура. Композиционная организация пространства. Ландшафт. Натурализм и метафора в макете. Взаимное сочетание объёмов в композиции. Поиск гармонии между функцией и красотой в дизайне. Бионика.

Проблемы содержательного, технологического и эстетического плана, которые приходится решать дизайнеру в своей работе. Подготовка учащихся к решению этих проблем как на теоретическом, так и на практико-деятельностном уровне.

Выполнение практических творческих заданий по каждой теме.

Дизайн-проект.

Содержание курса 10 класса

Я б в дизайнеры пошёл...

О профессии дизайнера. Из истории искусства дизайна.

Часть 1. ОСНОВЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ

Темы уроков

Тема 1. 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

Тема 2. 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

Тема 3. Пространственное формообразование в дизайне. Композиция в объёме.

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

Тема 4. Взаимное сочетание объёмов в композиции

- Поиск гармонии между функцией и красотой в дизайне
- Учимся у природы. Бионика. Опыт формообразования и строительства в живой природе.
- Дизайн-проект «Рекламная или выставочная пространственная конструкция»

Содержание обучения основам конструктивного искусства - искусства дизайна - включает в себя приобретение знаний в связке с опытом творческой деятельности и эмоционально-ценностным отношением к миру, которое выражается в процессе этой деятельности.

На занятиях по дизайну могут быть поставлены общечеловеческие, социально-групповые, индивидуально-личностные задачи обучения.

И обучение, и дальнейшая деятельность ребят в качестве дизайнеров находится как бы на стыке двух сфер (способов) познания и строительства жизни: рационально-логической и эмоционально-образной сфер. Дизайнер вникает в инженерно-конструкторскую задумку будущей вещи - продукта научного мышления, а затем адаптирует её (используя эмоционально-образное мышление), приводя к красивой, удобной для человека, улучшающей качество жизни вещи. И так во всех сферах дизайнерской деятельности.

**Календарно-тематическое планирование
10 класс**

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Я б в дизайнеры пошел... О профессии дизайнера	1	0	0	
2	Из истории искусства дизайна...	1	0	0	
Глава 1. Конструкция для замысла. Композиция на плоскости					
3-4	Выразительность простого. Контраст и баланс масс	2	0	2	
5-7	Типы композиций. Динамика и статика, ритм композиционных элементов	3	0	3	
8-9	Треугольник. Круг. Пятна произвольной формы	2	0	1	
10-11	Линия – элемент композиции	2	0	2	
Глава 2. Цвет и шрифт в композиции					
12-13	Цветовой акцент в композиции. Образ и цвет в дизайне	2	0	2	
14-16	Шрифт и знак. Связь изображения и текста в композиции	3	0	3	
17-18	Стилизация изображений. Пиктограммы	2	0	2	
Глава 3. Пространственное формобразование в дизайне. Композиция в объеме					
19-21	От плоскостного изображения к объему и пространству. «Драматургия» геометрии»	3	0	3	
22-24	Поверхность и фактура. Усложнение плоскости. Прикладные свойства бумаги в композиции рельефа	3	0	3	
25-27	Композиционная организация пространства. Ландшафт. Натурализм и метафора в макете	3	0	3	
Глава 4. Взаимное сочетание объемов в композиции					
28-29	Поиск гармонии между функцией и красотой в дизайне	2	0	2	
30-31	Учимся у природы. Бионика. Опыт	2	0	2	

	формообразования и строительства в живой природе				
32-34	Дизайн-проект «Рекламная или выставочная пространственная конструкция»	3	0	3	

