


Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Гимназия №63 Калининского района Санкт-Петербурга

«РЕКОМЕНДОВАНО»

МС ГБОУ Гимназии №63  
Протокол №1 от 22.08.2023 г.

Руководитель МС  /Лаврова ТВ/

«ПРИНЯТО»

Педагогический совет  
Образовательного учреждения  
Протокол №1 от 25.08.2023 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ГБОУ Гимназии №63  
Туманова О.Г.  
Приказ №163 от 25.08.2023 г.



**Рабочая программа курса внеурочной деятельности  
по общекультурному направлению развития личности:**

**Основы графического дизайна**

для 10-11 классов

(1 час в неделю, 17 часов в год)

**Учитель-составитель:** Комадей Арина Владимировна, без категории

Санкт-Петербург  
2023 - 2024 учебный год

## Оглавление

Пояснительная записка.....	3
Общая характеристика курса «Графический дизайн».....	4
Планируемые результаты изучения курса «Основы графического дизайна» учащихся 10-11 класса .....	5
Календарно-тематическое планирование .....	7
10 класс .....	7
11 класс .....	11
Литература для учителя и обучающихся.....	15

## Пояснительная записка

Рабочая программа «Основы графического дизайна» представляет собой вариант программы организации внеурочной деятельности для работы с учащимися 10 и 11 классов по общекультурному направлению развития личности. Рабочая программа составлена с учетом требований Рабочей программы воспитания ГБОУ Гимназии №63 на основе:

- Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 № 370 «Об утверждении федеральной образовательной программы основного общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 12.07.2023 № 74223).
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 05.07.2021 № 64101);
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 18.07.2022 № 568 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 17.08.2022 № 69675);
- Плана внеурочной деятельности ГБОУ Гимназии №63 Калининского района Санкт-Петербурга на 2023-2024 учебный год.

Рабочая программа из расчета 1 учебный час в неделю рассчитана на **17 учебных часов в 10 классе** и **17 учебных часов – в 11 классе** (первые полгода для первой группы 17 часов и вторые полгода для второй группы 17 часов), а также:

- реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (далее ДОТ) и может быть реализована с использованием исключительно этих технологий.
- обеспечивает установление взаимоотношений субъектов деятельности на уроке как отношений субъектов единой совместной деятельности, обеспечиваемой общими активными интеллектуальными усилиями;
- позволяет организовать на уроках активную деятельность обучающихся, в том числе поисково-исследовательской, на разных уровнях познавательной самостоятельности (в этом и заключается важнейшее условие реализации воспитательного потенциала современного урока – активная познавательная деятельность детей);
- позволяет использовать воспитательные возможности предметного содержания через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе.

Особенностью данной программы является реализация педагогической идеи формирования у школьников умения учиться – самостоятельно добывать и систематизировать новые знания.

Программа курса «Основы графического дизайна» построена с акцентом на получение дополнительных знаний в области графического дизайна. Значительное место в курсе отведено практическим работам, проектной деятельности, которые позволяют закреплять теоретические знания выполнением простейших дизайнерских вещей не только в полиграфии, но и в цифровом формате.

### **Цель курса:**

становление и развитие компетентности (приобретение знаний, навыков, опыта), развитие творческих способностей в решении поставленных задач через визуализацию с помощью средств графического дизайна.

### **Задачи курса:**

Обучающие - формировать знания и умения по графическому дизайну; - способствовать самореализации, самоактуализации личности обучающихся; - повышать интерес у обучающихся к информационным технологиям будущего.

Воспитывающие - побуждать к действиям, создавать условия для активного участия в практической деятельности в социальных и творческих проектах; - содействовать адаптации к переменам в окружающем мире.

Развивающие - развивать наблюдательность, логическое мышление, внимание, память, воображение, креативное мышление; развивать умения чётко и лаконично излагать и обосновывать свои мысли; развивать интеллектуальные, познавательные и творческие способности обучающихся; ориентировать учащихся на профессии будущего; развивать и расширять возможности обучающихся в самообразовании и более полного раскрытия способностей обучающихся на этапе их профессионального самоопределения.

### **Общие принципы деятельности учителя**

Формирование умений и навыков работы с графическими редакторами и фотоаппаратом.

### **Особенности реализации программы**

При построении учебного процесса используются следующие виды деятельности:

- освоение теоретического материала пособия;
- выполнение практических навыков создания качественных изображений и обработка в графических редакторах
- проектная деятельность.

### **Ориентировочные формы организации внеурочной деятельности**

- лекционно-диалоговое общение;
- практические навыки;
- разработка проектов.

## **Общая характеристика курса «Графический дизайн»**

**Срок реализации:** рассчитана на 1 год обучения в 10 и в 11 классах. В обоих классах в 2023 году программа запускается впервые (первый год обучения) в связи с появлением предпрофильного оборудования (графические планшеты) в рамках опытно-экспериментальной работы Гимназии.

**Возраст обучающихся:** обучающиеся 10 и 11 классов.

**Режим занятий:** продолжительность занятия 45 минут. Занятия проводятся в учебном кабинете. На каждого обучающегося предусмотрен персональный компьютер и графический планшет.

**Этапы реализации программы:** первый год обучения в основном направлен на освоение и познание азов графического дизайна, основные принципы дизайна, научиться создавать элементарные бренд-буки в графических редакторах, освоить азы работы в проектировочных программах.

Формы и методы работы:

## **Планируемые результаты изучения курса «Основы графического дизайна» учащихся 10-11 класса**

### **Предполагаемые результаты реализации программы**

#### **Личностные результаты:**

- умение решать сложные задачи;
- умение находить нестандартные подходы в решении поставленных задач;
- критически мыслить;
- умение расставлять приоритеты и формировать команду под любую задачу;
- умение работать в условиях неопределённости;
- умение выстраивать коммуникации с разными людьми, учитывать мнения других участников, проявлять эмпатию и разрешать конфликтные ситуации;
- умение системно мыслить;
- развитие когнитивного мышления (быстро переключаться с одной мысли на другую);
- стремление к инновациям и моделированию, «видеть» то, чего еще нет в нашей реальности;
- понимание причин успеха;
- профессиональная ориентация;
- развитие художественного восприятия;
- расширение творческого кругозора.

#### **Метапредметные результаты:**

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с наставниками, экспертами и сверстниками; работать индивидуально и в команде: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности;
- умение создавать проекты на основе собственных умений и навыков;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий согласно последним трендам;
- формирование и развитие экологического мышления, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике и профессиональной ориентации.

#### **Предметные результаты:**

- понимание областей применения графического дизайна в современном мире;
- освоение графических программ и редакторов: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel DRAW, Figma;
- понимание, как применяются нейросети в графическом дизайне;
- применение проектных навыков в графическом дизайне;
- умение пользоваться информационными источниками,
- развитое образное ассоциативное мышление, умение владеть средствами графики и цвета.

По итогам обучения по программе у учащихся предполагается формирование самостоятельного творческого мышления, которое поможет им на пути к успеху не только в области графического дизайна, но и в других областях деятельности, а также повышение творческой активности, проявление инициативы и любознательности, творческой самореализации в техническом творчестве.

## Календарно-тематическое планирование

### 10 класс. Первое полугодие (группа 1)

№ п/п	Дата		Тема занятия	Кол -во часов	Формы организации деятельности учащихся при проведении занятий	Содержание занятия
	план	факт				
1			Вводное занятие. Введение в образовательную программу. Входящая диагностика. Инструктаж по технике безопасности.	1	Кооперативно - групповая	Введение в образовательную программу. Входящая диагностика. Инструктаж по технике безопасности
2			Основы графического дизайна и композиции	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Принципы работы с форматом Понятие ритма, комбинаторики Эмоциональная композиция Точка, линия, пятно Стилизация образа, знаковая графика
3						
4			Теория. Брендинг и ребрендинг. Создание скетчей.	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Понятия брендинга и ребрендинга. Правила построения в пространстве. Тональные отношения. Объемное и плоскостное изображение. Быстрый рисунок и образ. Индивидуальный стиль рисунка.
5			Авторское право в графическом дизайне	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Авторское право в графическом дизайне. Права и обязанности дизайнера. Нормативно-правовая база.
6			Искусство цвета	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Цвет и тон. Цветовой круг. Психология цвета. Система смешения цветов и оттенков. Цвет в дизайне

7			Типографика	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Виды шрифтов. Визуальное восприятие текста и ошибки верстки. Леттеринг и письмо от руки. Создание собственного шрифта с помощью компьютера.
8			Ознакомление с программой Figma.	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Назначение и системные требования программы, установка программы, интерфейс, основы работы. Выполнение практических заданий.
9						
10			Ознакомление с программой CorelDRAW	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Назначение и системные требования программы, установка программы, интерфейс, основы работы. Выполнение практических заданий.
11						
12			Ознакомление с программой Adobe Photoshop.	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Назначение и системные требования программы, установка программы, интерфейс, основы работы. Выполнение практических заданий.
13						
14			Ознакомление с программой Adobe Illustrator	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Назначение и системные требования программы, установка программы, интерфейс, основы работы. Выполнение практических заданий.
15						
16			Графический дизайн и нейросети	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Применение нейросетей в графическом дизайне. Этические вопросы.
17			Итоговое занятие.	1	Индивидуально - групповая форма	Подведение итогов. Демонстрация работ.



## 10 класс. Второе полугодие (группа 2)

№ п/ п	Дата		Тема занятия	Кол -во часо в	Формы организации деятельности учащихся при проведении занятий	Содержание занятия
	план	факт				
1			Вводное занятие. Введение в образовательную программу. Входящая диагностика. Инструктаж по технике безопасности.	1	Кооперативно - групповая	Введение в образовательную программу. Входящая диагностика. Инструктаж по технике безопасности
2			Основы графического дизайна и композиции	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Принципы работы с форматом Понятие ритма, комбинаторики Эмоциональная композиция Точка, линия, пятно Стилизация образа, знаковая графика
3						
4			Теория. Брендинг и ребрендинг. Создание скетчей.	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Понятия брендинга и ребрендинга. Правила построения в пространстве. Тональные отношения. Объемное и плоскостное изображение. Быстрый рисунок и образ. Индивидуальный стиль рисунка.
5			Авторское право в графическом дизайне	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Авторское право в графическом дизайне. Права и обязанности дизайнера. Нормативно-правовая база.
6			Искусство цвета	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Цвет и тон. Цветовой круг. Психология цвета. Система смешения цветов и оттенков. Цвет в дизайне

7			Типографика	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Виды шрифтов. Визуальное восприятие текста и ошибки верстки. Леттеринг и письмо от руки. Создание собственного шрифта с помощью компьютера.
8			Ознакомление с программой Figma.	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Назначение и системные требования программы, установка программы, интерфейс, основы работы. Выполнение практических заданий.
9						
10			Ознакомление с программой CorelDRAW	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Назначение и системные требования программы, установка программы, интерфейс, основы работы. Выполнение практических заданий.
11						
12			Ознакомление с программой Adobe Photoshop.	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Назначение и системные требования программы, установка программы, интерфейс, основы работы. Выполнение практических заданий.
13						
14			Ознакомление с программой Adobe Illustrator	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Назначение и системные требования программы, установка программы, интерфейс, основы работы. Выполнение практических заданий.
15						
16			Графический дизайн и нейросети	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Применение нейросетей в графическом дизайне. Этические вопросы.
17			Итоговое занятие.	1	Индивидуально - групповая форма	Подведение итогов. Демонстрация работ.

## 11 класс. Первое полугодие (группа 1)

№ п/ п	Дата		Тема занятия	Кол -во часо в	Формы организации деятельности учащихся при проведении занятий	Содержание занятия
	план	факт				
1			Вводное занятие. Введение в образовательную программу. Входящая диагностика. Инструктаж по технике безопасности.	1	Кооперативно - групповая	Введение в образовательную программу. Входящая диагностика. Инструктаж по технике безопасности
2			Основы графического дизайна и композиции	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Принципы работы с форматом Понятие ритма, комбинаторики Эмоциональная композиция Точка, линия, пятно Стилизация образа, знаковая графика
3						
4			Теория. Брендинг и ребрендинг. Создание скетчей.	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Понятия брендинга и ребрендинга. Правила построения в пространстве. Тональные отношения. Объемное и плоскостное изображение. Быстрый рисунок и образ. Индивидуальный стиль рисунка.
5			Авторское право в графическом дизайне	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Авторское право в графическом дизайне. Права и обязанности дизайнера. Нормативно-правовая база.
6			Искусство цвета	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Цвет и тон. Цветовой круг. Психология цвета. Система смешения цветов и оттенков. Цвет в дизайне

7			Типографика	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Виды шрифтов. Визуальное восприятие текста и ошибки верстки. Леттеринг и письмо от руки. Создание собственного шрифта с помощью компьютера.
8			Ознакомление с программой Figma.	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Назначение и системные требования программы, установка программы, интерфейс, основы работы. Выполнение практических заданий.
9						
10			Ознакомление с программой CorelDRAW	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Назначение и системные требования программы, установка программы, интерфейс, основы работы. Выполнение практических заданий.
11						
12			Ознакомление с программой Adobe Photoshop.	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Назначение и системные требования программы, установка программы, интерфейс, основы работы. Выполнение практических заданий.
13						
14			Ознакомление с программой Adobe Illustrator	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Назначение и системные требования программы, установка программы, интерфейс, основы работы. Выполнение практических заданий.
15						
16			Графический дизайн и нейросети	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Применение нейросетей в графическом дизайне. Этические вопросы.
17			Итоговое занятие.	1	Индивидуально - групповая форма	Подведение итогов. Демонстрация работ.

## 11 класс. Второе полугодие (группа 2)

№ п/п	Дата		Тема занятия	Кол -во часов	Формы организации деятельности учащихся при проведении занятий	Содержание занятия
	план	факт				
1			Вводное занятие. Введение в образовательную программу. Входящая диагностика. Инструктаж по технике безопасности.	1	Кооперативно - групповая	Введение в образовательную программу. Входящая диагностика. Инструктаж по технике безопасности
2			Основы графического дизайна и композиции	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Принципы работы с форматом Понятие ритма, комбинаторики Эмоциональная композиция Точка, линия, пятно Стилизация образа, знаковая графика
3						
4			Теория. Брендинг и ребрендинг. Создание скетчей.	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Понятия брендинга и ребрендинга. Правила построения в пространстве. Тональные отношения. Объемное и плоскостное изображение. Быстрый рисунок и образ. Индивидуальный стиль рисунка.
5			Авторское право в графическом дизайне	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Авторское право в графическом дизайне. Права и обязанности дизайнера. Нормативно-правовая база.
6			Искусство цвета	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Цвет и тон. Цветовой круг. Психология цвета. Система смешения цветов и оттенков. Цвет в дизайне

7			Типографика	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Виды шрифтов. Визуальное восприятие текста и ошибки верстки. Леттеринг и письмо от руки. Создание собственного шрифта с помощью компьютера.
8			Ознакомление с программой Figma.	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Назначение и системные требования программы, установка программы, интерфейс, основы работы. Выполнение практических заданий.
9						
10			Ознакомление с программой CorelDRAW	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Назначение и системные требования программы, установка программы, интерфейс, основы работы. Выполнение практических заданий.
11						
12			Ознакомление с программой Adobe Photoshop.	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Назначение и системные требования программы, установка программы, интерфейс, основы работы. Выполнение практических заданий.
13						
14			Ознакомление с программой Adobe Illustrator	2	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Назначение и системные требования программы, установка программы, интерфейс, основы работы. Выполнение практических заданий.
15						
16			Графический дизайн и нейросети	1	Кооперативно - групповая, индивидуально - групповая	Применение нейросетей в графическом дизайне. Этические вопросы.
17			Итоговое занятие.	1	Индивидуально - групповая форма	Подведение итогов. Демонстрация работ.

## Литература для учителя и обучающихся

### Основная литература:

1. Сьюзан Уэйншенк. **100 главных принципов дизайна. Изд. 2-е. М.: Питер, 2022.**
2. Глазычев В. Дизайн как он есть: Изд. 2-е, доп. М.: Европа, 2009. 2. Ермолаева Л.П. Основы дизайнерского искусства: декоративная живопись, графика, рисунок фигуры человека. М.: «Издательство Гном и Д», 2011.
1. Основы теории дизайна. СПб.: Питер, 2009. Зрительное восприятие изображений / Под общ. Ред. М.М. Мирошникова. СПб.: Питер, 2011.
2. Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-НаукаОбщество», 2013.
3. Куприна Ю.П. Теоретические основы дизайна. Тамбов: Изд. дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2014.
4. Лаврентьев А.Н. История дизайна. М.: Гардарики, 2008
5. Оксфордская иллюстрированная энциклопедия. В 9-ти т. Т. 5. Искусство. // Ред. Норвич Д.Д. М. ИНФРА М.: Весь мир, 2010.
6. Пономоренко С. Пиксель и вектор. Принципы цифровой графики. СПб.: БХВ Петербург, 2012.
7. Устин В.Б. Композиция в дизайне. М.: «Издательство Астрель», 2005.

### Дополнительная литература:

1. Гуревич П.С. Психология рекламы. М.: «Профессиональный учебник», 2006.
2. Назаров Ю.В. Постсоветский дизайн (1987-2000). Проблемы, тенденции, перспективы, региональные особенности. М.: Союз дизайнеров России, 2007.
3. Мокшанцев Р.И. Психология рекламы. М.: Инфа, 2009.
1. Повелейко Р. Промышленная реклама, графика, упаковка. М.: Новосибирск, 2009.
2. Праздников Г.А. Процесс художественного творчества. М.: Высшая школа, 2007.
3. Ростовцев Н.Н., Ростовцев А.В, Терентьев А.В Развитие творческих способностей на занятиях рисованием. М.: Просвещение , 2007.
4. Смирнов С.Н. Шрифт и шрифтовой плакат М.: ИНФА, 2006.
5. Яковлев В.Г. Проблемы художественного творчества. М.: Высшая школа, 2007.

### Электронные ресурсы:

Библиотека электронных изданий по проектированию (интернет-ресурс, адрес <http://www.proektanti.ru/library/index>)

Сборник книг по архитектурному проектированию (интернет-ресурс, адрес [http://www.proektanti.ru/library/index/?category\\_id=2](http://www.proektanti.ru/library/index/?category_id=2))

<http://www.kodges.ru/30576-maketirovanie-iz-bumagi-i-kartona.html> 14. Макетирование в учебном проектировании: Учебное пособие для вузов, Калмыкова Н.В. Максимова И.А. - 96 с, Издательство: М: Архитектура-С, формат pdf (электронное издание, адрес <http://www.booksiti.net.ru/books/2040525>)