

Приложение 2.
к образовательной программе ООО

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного курса «Графический дизайн»

для обучающихся 5-7 классов

МОУ "СОШ № 5 г. Коряжмы"

1. Содержание рабочей программы

Программа направлена на формирование базовых компетенций в области графического дизайна, развитие творческого мышления и практических навыков работы с визуальными средствами коммуникации.

Основные разделы:

1. Введение в графический дизайн

- понятие графического дизайна, его роль в современном мире;
- сферы применения (реклама, брендинг, полиграфия, веб-дизайн);
- краткий обзор истории развития.

2. Основы композиции

- законы композиции (баланс, контраст, ритм, единство);
- средства композиции (точка, линия, пятно, форма, цвет);
- виды композиции (симметрия/асимметрия, динамика/статика);
- принципы визуальной иерархии.

3. Цвет в дизайне

- основы колористики (цветовые круги, гармонии);
- психологические аспекты цвета;
- работа с цветовыми моделями (RGB, CMYK);
- создание цветовых палитр.

4. Шрифты и типографика

- классификация шрифтов (антиква, готик, декоративные);
- правила сочетания шрифтов;
- композиция текста, кернинг, интерлиньяж;
- типографические композиции.

5. Работа с графическими редакторами

- знакомство с интерфейсами программ (на выбор: Canva, GIMP, Krita, Figma);
- базовые инструменты рисования и редактирования;
- создание простых макетов (визитка, плакат, открытка).

6. Проектная деятельность

- этапы разработки дизайн-проекта (замысел, эскизы, реализация);
- презентация работ, критика и доработка;
- итоговый проект по выбранной теме.

2. Планируемые результаты

Личностные:

- развитие эстетического вкуса и креативного мышления;
- формирование уважительного отношения к чужому творчеству;
- осознание роли дизайна в повседневной жизни.

Метапредметные:

- умение планировать и реализовывать творческий замысел;
- навыки работы с цифровыми инструментами;

- способность анализировать визуальные решения и аргументировать выбор;
- сотрудничество при выполнении групповых заданий.

Предметные:

- знание основных терминов и принципов графического дизайна;
 - владение базовыми приёмами композиции и колористики;
 - умение подбирать шрифты и сочетать их с изображением;
 - навык создания простых дизайн-макетов в графических редакторах;
 - понимание различий между RGB и CMYK;
 - способность презентовать и защищать свою работу.
-

3. Тематическое планирование (17 часов)

5 класс

1. Вводный урок: что такое графический дизайн? (1 ч)
2. Композиция: точка, линия, пятно (1 ч)
3. Формы и их взаимодействие (1 ч)
4. Симметрия и асимметрия (1 ч)
5. Цвет: основные понятия (1 ч)
6. Тёплые и холодные цвета (1 ч)
7. Шрифты: виды и настроение (1 ч)
8. Текст + изображение: простые комбинации (1 ч)
9. Графический редактор: интерфейс и инструменты (1 ч)
10. Практикум: создание открытки (1 ч)
11. Проект: плакат на заданную тему (2 ч)
12. Презентация и обсуждение работ (1 ч)
13. Повторение и рефлексия (1 ч)
14. Резерв (1 ч)

6 класс

1. Графический дизайн в рекламе (1 ч)
2. Ритм и динамика в композиции (1 ч)
3. Контраст и акцент (1 ч)
4. Цветовые гармонии (1 ч)
5. Работа с палитрой: создание настроения (1 ч)
6. Шрифтовые пары (1 ч)
7. Типографика: плакаты и афиши (1 ч)
8. Графический редактор: слои и маски (1 ч)
9. Практикум: визитка или логотип (1 ч)
10. Проект: серия постеров (2 ч)
11. Презентация и анализ работ (1 ч)
12. Повторение: ключевые принципы (1 ч)
13. Резерв (1 ч)

7 класс

1. Дизайн-мышление: от идеи к эскизу (1 ч)
 2. Визуальная иерархия (1 ч)
 3. Цвет в брендинге (1 ч)
 4. RGB vs CMYK: где и когда использовать (1 ч)
 5. Шрифты в цифровом пространстве (1 ч)
 6. Типографика для соцсетей (1 ч)
 7. Графический редактор: работа с векторной графикой (1 ч)
 8. Практикум: инфографика (1 ч)
 9. Проект: фирменный стиль для мероприятия (2 ч)
 10. Презентация и защита проекта (1 ч)
 11. Анализ трендов в дизайне (1 ч)
 12. Повторение: от композиции до презентации (1 ч)
 13. Резерв (1 ч)
-

Примечание:

- Программа предполагает сочетание теории (15–20 % времени) и практики (80–85 %).
- Для занятий требуется доступ к компьютерам с графическими редакторами.
- Проекты могут выполняться индивидуально или в парах.
- Оценка осуществляется по критериям: креативность, соблюдение принципов дизайна, техническая реализация, презентация.