

ПРИНЯТА

Педагогическим советом АНО ОШ ЦПМ

(протокол от 28 августа 2024 г. №99)

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора АНО ОШ ЦПМ

от 29 августа 2024 г. №677-ОД24

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности **«Архитектура и дизайн»**

для обучающихся 11 класса

## **Пояснительная записка**

### **1. Общая характеристика учебного курса**

Рабочая программа разработана на основе концептуального подхода к образованию в высших учебных заведениях – Высшая Школа Экономики ВШЭ, Британская Высшая Школа Дизайна БВШД и Московская Архитектурная Школа МАРШ. Курс «Архитектура и дизайн» отражает основные идеи и предметные темы профессиональной среды искусствоведов, архитекторов и дизайнеров. Курс является передовым онлайн-курсом в системе школьного дополнительного образования. Задача курса – дать ребенку правильное и широкое представление его будущей профессии.

Финальная цель курса – развитие практических навыков учащихся на основе исследования искусства, литературы, городской среды и собственной повседневности; создать собственный графический концептуальный продукт на основе исследования. В большей степени курс помогает обучиться работать в профильных программах, необходимых в будущем архитекторам и дизайнерам.

### **2. Место учебного курса в учебном плане**

Данный курс реализуется в рамках специализации «Архитектура и дизайн» Универсального направления Школы ЦПМ и предлагается для включения в учебный план в 11 классах. Рекомендуются освоение предыдущих ступеней данного курса в 9-10 классах, если же ученик впервые приступает к изучению дисциплины в 11 классе, рекомендуется самостоятельное ознакомление учащегося с предыдущими главами курса по запросу.

### **3. Планируемые результаты освоения курса**

#### **Личностные результаты:**

1. Развитие творческого мышления и воображения.
2. Способность к анализу и оценке произведений архитектуры и дизайна.
3. Умение работать в команде и общаться с коллегами.
4. Готовность к самостоятельной работе и принятию ответственности за свои решения.
5. Умение выражать свои идеи и мнения визуально и устно.

#### **Метапредметные результаты:**

1. Знание основных принципов архитектуры и дизайна.
2. Умение применять эти принципы для создания собственных проектов.
3. Развитие навыков работы с различными графическими программами.
4. Понимание и уважение истории и культуры в контексте архитектуры и дизайна.
5. Готовность к постоянному обучению и самосовершенствованию в данной области.

#### **Предметные результаты:**

1. Умение создавать архитектурные и дизайн-проекты согласно заданным требованиям.
2. Навыки проектирования и визуализации объектов архитектуры и дизайна.
3. Знание основных стилей и направлений в архитектуре и дизайне.
4. Умение проводить анализ рынка услуг в области архитектуры и дизайна.
5. Понимание основных принципов устойчивого дизайна и использование их в своих проектах.

## Содержание учебного курса

### Блок «Дизайн»

#### 1. Предварительная подготовка и вводные данные

Серия вводных уроков, в течение которых учащимся необходимо подготовить свои персональные компьютеры к дальнейшей работе и ознакомиться с целями курса.

#### 2. Пакет программ Adobe – Illustrator

##### 2.1 Основы. Интерфейс и работа с вектором:

- Основы интерфейса
- Различие между растровой и векторной графикой
- Применение инструментов для рисования (перо, фигуры)

##### 2.2 Применение инструментов для рисования (перо, фигуры). Продолжение.

##### 2.3 Типографика:

- Использование текста: создание и редактирование текстовых объектов.
- Основы работы с шрифтами.

##### 2.4 Проектная работа (воркшоп):

- Создание логотипа на основе полученных навыков

#### 3. Пакет программ Adobe – Photoshop

##### 3.1 Основы:

- Установка программы и знакомство с основными элементами интерфейса
- Базовые функции работы в программе: открытие, сохранение и экспорт изображений в разных форматах.
- Основы работы со слоями: создание, группировка, стили.

##### 3.2 Инструменты и фильтры:

- Инструменты выделения и преобразования.
- Работа с кистями и фильтрами.

##### 3.3 Коррекция изображений:

- Базовые навыки ретуши фотографий.
- Устранение недостатков на изображениях.

##### 3.4 Проектная работа (воркшоп):

- Создание плаката на основе полученных навыков

#### 4. Пакет программ Adobe – InDesign

##### 4.1 Основы интерфейса и работы с документами:

- Создание нового документа и настройка параметров страницы.
- Введение в панели инструментов и меню.
- Начало работы с сеткой

##### 4.2 Верстка и работа с текстом:

- Оформление текстовых блоков
- Структурирование документа: заголовки, колонтитулы и таблицы.

##### 4.3 Работа с графикой:

- Вставка изображений и работа с форматами.
- Создание многоколоночных макетов.

#### 4.4 Проектная работа:

- Создание макета брошюры или журнала.
- Экспорт. Подготовка макета к печати или публикации в цифровом формате (PDF и другие).

### **5. Изучение Figma**

#### 5.1 Интерфейс и преимущества работы в Figma:

- Основы интерфейса и доступность облачного сервиса.
- Совместная работа и комментарии.

#### 5.2 Создание интерфейсов:

- Использование фреймов и компонент для построения интерфейса.
- Применение стилей, градиентов и шрифтов.

#### 5.3 Прототипирование:

- Создание интерактивных прототипов.
- Подключение переходов между страницами.

#### 5.4 Проектная работа:

- Создание прототипа веб-сайта или создание итоговой презентации с помощью изученных инструментов.

### **Блок «Архитектура и искусство»**

#### **1. Искусство сегодня: статус произведения искусства и художника в современном мире**

Данная тема предполагает рассмотрение трансформации статуса произведения искусства и художника в современном мире. Будет рассмотрен контекст формирования феномена современного искусства:

- Британский авангард;
- Импрессионизм и постимпрессионизм;
- Экспрессионизм

#### **2. Исследуя субъект - телесность. Становление. Рефлексирующий художник.**

Данная тема посвящена становлению и трансформации Эгона Шиле.

Шиле-художник;

Шиле-поэт;

Шиле-скульптор;

Будет рассмотрена концепция рефлексирующего художника.

#### **3. Искусство и эстетика**

Данная тема раскрывает понятия “искусство” и “эстетика”. Необходимо показать различие между профессиями искусствовед и эстетик.

- Основные категории искусства и эстетики;
- Краткая история эстетической мысли

#### **4. Принципы современной арт-деятельности**

Будут выявлены характерные черты современной арт-деятельности. Новые категории искусства и эстетического.

Планируется практическая работа, направленная на анализ произведения современного искусства.

#### **5. Радикальные метаморфозы в искусстве 20 века. Пост-культура.**

В данной теме будут рассмотрены:

- Культурологические предпосылки возникновения пост-культуры;
- Экзистенциализм как питательная среда пост-культуры;
- Провозвестники и предтечи пост-культуры;
- В рамках данного занятия планируется интерактивная работа с учащимися

#### **6. Хронологические этапы трансформации искусства.**

Данная тема предполагает обращение к:

- Авангарду;
- Модернизму;
- Постмодернизму;

В рамках данного занятия планируется проведение семинара по анализу первоисточников.

#### **7. Структурализм**

Изучение сути структуралистского метода. Будут рассмотрены основные представители и история данного понятия.

В рамках занятия планируется практическая работа с тестами.

#### **8. Предметное поле нонклассики.**

Изучение предметного поля нонклассики, как современной имплицитной эстетики. Будут рассмотрены главные философско-эстетические аспекты нонклассики.

Планируется семинар по предыдущей теме.

#### **9. Приемы и принципы создания артефакта.**

Рассмотрение практической составляющей эстетического процесса современности. Будут показаны ключевые механизмы создания артефакта.

В рамках занятия планируется интерактивная работа с учащимися.

### **Тематическое планирование**

Общая длительность курса – **68 ак. ч.**

<b>№</b>	<b>Тема блока</b>	<b>ЭОР</b>	<b>Кол-во ак. часов</b>
	<b>Дизайн</b>		<b>34</b>
1	Предварительная подготовка и вводные данные	<a href="https://clck.ru/3CzQFU">https://clck.ru/3CzQFU</a>	2
2	Пакет программ Adobe - Illustrator	<a href="https://clck.ru/3CzQFU">https://clck.ru/3CzQFU</a>	8
3	Пакет программ Adobe - Photoshop	<a href="https://clck.ru/3CzQFU">https://clck.ru/3CzQFU</a>	8
4	Пакет программ Adobe - InDesign	<a href="https://clck.ru/3CzQFU">https://clck.ru/3CzQFU</a>	8
5	Изучение Figma	<a href="https://clck.ru/3CzQFU">https://clck.ru/3CzQFU</a>	8
	<b>Архитектура и искусство</b>		<b>34</b>
1.	Искусство сегодня: статус произведения искусства и художника в современном мире	<a href="https://clck.ru/3CzQFU">https://clck.ru/3CzQFU</a>	2

2.	Исследуя субъект - телесность. Становление. Рефлексирующий художник.	<a href="https://clck.ru/3CzQFU">https://clck.ru/3CzQFU</a>	4
3.	Искусство и эстетика	<a href="https://clck.ru/3CzQFU">https://clck.ru/3CzQFU</a>	4
4.	Принципы современной арт-деятельности	<a href="https://clck.ru/3CzQFU">https://clck.ru/3CzQFU</a>	4
5.	Радикальные метаморфозы в искусстве 20 века. Пост-культура.	<a href="https://clck.ru/3CzQFU">https://clck.ru/3CzQFU</a>	4
6.	Хронологические этапы трансформации искусства.	<a href="https://clck.ru/3CzQFU">https://clck.ru/3CzQFU</a>	4
7.	Структурализм.	<a href="https://clck.ru/3CzQFU">https://clck.ru/3CzQFU</a>	4
8.	Предметное поле нонклассики.	<a href="https://clck.ru/3CzQFU">https://clck.ru/3CzQFU</a>	4
9.	Приемы и принципы создания артефакта.	<a href="https://clck.ru/3CzQFU">https://clck.ru/3CzQFU</a>	4

## **Система оценивания**

Курс не предполагает в себе практических, лабораторных работ. В течение учебного периода будут оцениваться отдельные самостоятельные работы учащихся, а также их активность в течение уроков. Определенные проекты по концептуальному курсу могут быть завершены публичной презентацией проектов, что оценивается как контрольная работа.

На результат будут влиять:

- посещаемость, присутствие учащегося на конкретном занятии;
- выполнение этапов курса, закрытие тем каждого урока, качество усвоения темы;
- работа вне урока, выполнение доп. задач, самостоятельное углубление в теме.

5-ти балльная система оценивания учитывает при оценке работ:

- посещаемость и выполнение задач курса/проекта
- самостоятельную работу и активность
- качество финального результата

В зависимости от личных увлечений и достижений учащихся, оценка может быть дополнена.

В рамках концептуального курса каждый учащийся должен получить минимум 6 оценок за каждый учебный период, вне зависимости от типа выполненной работы. В случаях отсутствия оценок в связи с посещаемостью или низкой активностью на уроках, преподаватель вправе потребовать выполнение дополнительных заданий по прошедшим темам.

После презентаций проектов в конце каждого блока тем оцениваются различные критерии (отдельными оценками) по всем выполненным проектам. Не более 3-х оценок за проект в каждом случае.

При итоговой аттестации может быть учтена посещаемость.

## **Необходимые ресурсы, материалы**

Для обучения на курсе каждый учащийся должен быть обеспечен:

- стационарным или мобильным ПК (обязательно Windows);
- стабильным доступом в интернет;
- браузером для выхода в сеть;
- аккаунтом Google (желательно личным).