

МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ЛАБЫТНАНГИ»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
(МАОУ ДО ЦДТ)

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 07
от « 12 » мая 20 20 г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ ДО ЦДТ
Лютикова Л.А.
от « 12 » мая 20 20 г.

Дополнительная общеобразовательная программа
художественной направленности
(краткосрочная)

«Графический дизайн»

Возраст обучающихся: 10-16 лет

Составитель:
Иванова Вера Валерьевна –
педагог дополнительного образования

г. Лабытнанги
2020 г.

РАЗДЕЛ № 1 «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (краткосрочная) «Графический дизайн» художественной направленности разработана с учетом:

- Федерального закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4.09.2014 г. № 1726-р)
- Приказа Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 N 196
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 N 41
- Методических рекомендаций Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015
- Методический рекомендаций всероссийского проекта «Билет в будущее»

В программе учитывается следующее:

- современные теории и технологии в области методики обучения и воспитания;
- возрастные психолого-физиологические особенности детей;
- потребности детей и социальный заказ общества.

Данная программа относится к программам художественной направленности и предполагает общекультурный уровень освоения.

Актуальность: Графика - средство создания материальных, духовных, интеллектуальных и художественных ценностей человека. Графический дизайн имеет широкое применение во многих областях народного хозяйства, в современном обществе, по мере изучения обучающимися данной программы происходит профессиональное ориентирование. Сегодня развитие компьютерной графики происходит с немыслимой скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа и педагогические программы невозможны сегодня без компьютерной графики. Компьютерная графика стала одним из самых увлекательных занятий для школьников. В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, рациональные приемы получения изображений; одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения. Кроме того, осваиваются базовые приемы работы с векторными и растровыми фрагментами как совместно, так и по отдельности. В процессе обучения обучающиеся приобретают знания о компьютерной графике и ее видах, о принципах работы сканера и принтера, технологиях работы с фотоизображениями и т. п.

Краткосрочная программа «Графический дизайн», направлена на освоение технологий и методов создания логотипа, в том числе брендбука при помощи графических программ. Обучающиеся познакомятся с таким понятием в мире графического дизайна как «фирменный стиль». В современном мире, где присутствует достаточно серьезная конкуренция, очень важно использовать всевозможные способы, чтобы выделиться на фоне других. Обучающиеся выполняют творческий проект «Разработка брендбука для лагерной смены «Движение вверх»» в программах CorelDRAW и Photoshop. В рамках него ребята создадут макет пакета полиграфической продукции (знак/логотип, визитка/брелок, блокнот, ручка, дизайн футболки с фирменным принтом, плакат-афиша).

Обучение по программе, позволит более углубленно изучить и раскрыть важные элементы дизайнерских программ в компьютерном мире, сформировать у обучающихся умение владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой. Формирование навыков работы с графическим редакторе. Развития

коммуникативных навыков и умений работать в команде. *Отличительной особенностью* данной краткосрочной дополнительной общеобразовательной программы, является широкий охват вопросов, связанных с видами и возможностями компьютерной графики. Отдельный важный аспект программы состоит в формировании у обучающихся понимания того, что информационные технологии могут являться средством для решения задач в других предметных областях, что программное обеспечение, по сути, является инструментом, эффективность использования которого зависит от уровня владения навыками работы в нем.

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными работами, как одну из форм развития интереса в художественном обучении детей с различными начальными данными.

1.2 Цели и задачи программы.

Целью данного курса является - обеспечение познавательного отдыха и создание благоприятных условий для овладения основами художественно-графической культуры, развития творческого потенциала обучающихся, на основе интереса подростков к компьютерному дизайну, графике, формирование у них потребности в самосовершенствовании и создании условий для реализации творческих возможностей и выбора будущей профессии

Для достижения поставленной цели необходимо решить ряд **задач**:

1. Создание условий для раскрытия их творческого потенциала детей,
2. Формирование познавательного интереса
3. Расширить представление обучающихся о компьютерной графике.

Условия реализации программы. По направленности программа является художественной, уровень освоения знаний - базовый.

Программа рассчитана на 1 месяц обучения (8часов).

Возраст обучающихся 10-16 лет.

Продолжительность занятия с группой 2 часа 1 раз в неделю.

Количество обучающихся 15 человек.

Комплектование группы производится на свободной основе. Группа может быть составлена из детей разного возраста. В группу зачисляются дети, не имеющие специальной подготовки в области компьютерной графики и графического дизайна, но проявляющие интерес к ним.

План построения занятий по программе:

- организационная часть
- теоретическая часть
- практическая часть
- подведение итогов занятия, уборка рабочих мест

В основу программы, положены следующие педагогические принципы:

• ***Принцип гуманизации и демократизации педагогического отношения*** - личностные отношения являются важнейшим фактором, определяющим результаты учебно-воспитательного процесса, включающим сотрудничество, мастерство общения.

• ***Принцип интенсивного восприятия, предполагающий максимальное использование различных сенсорных каналов и разнообразных их сочетаний.***

• ***Принцип открытого общения, способствующий формированию доверительных отношений, располагающий к высказыванию собственных мыслей и чувств, что позволяет вовлечь обучающихся в дискуссию, помогает созданию ситуации успеха.***

• ***Принцип психологической комфортности, предполагающий охрану и укрепление психологического здоровья обучающихся.***

• *Принцип последовательности и систематичности.*

Максимальное количество времени отводится на практические занятия, то есть освоение теоретического материала происходит в процессе решения обучающимися творческих задач. В основе реализации содержательной части программы – принцип деятельного подхода. Полученные знания, умения, навыки имеют широкую практическую направленность, применимы в жизни, развивают личность ребенка.

Обучение на занятиях осуществляется на основе метода проектов. В методе проектов привлекает его нацеленность на актуализацию имеющихся и формирование новых знаний и умений, личностно и общественно значимый результат, атмосфера делового сотрудничества педагога и обучающихся. Проектный подход изначально ориентирован на самостоятельную работу обучающихся — индивидуальную, групповую или коллективную. Групповая работа привлекает участников возможностью лучше узнать друг друга, сравнивать себя с другими.

Программа предполагает использование широкого спектра *методов обучения*:

по источнику знаний: словесные (описание, объяснение, рассказ), наглядные (показ, иллюстрация), практические (творческое задание); по деятельности педагога: объяснительно-иллюстративный метод; частично-поисковый метод, диалогический метод, метод проектов.

1.3 Содержание программы

Учебно-тематический план

№	Наименование темы	Количество часов)	Форма подведения итогов
1	Что такое логотип и для чего он нужен?	1	<i>Пооперационный контроль, самооценивание</i>
2	Создание логотипа	1	
3	Работа по изготовлению макета визитки/брелока	1	
4	Работа по изготовлению макета блокнота, ручки	1	
5	Работа по изготовлению макета дизайна футболки с фирменным принтом	1	
6	Работа по изготовлению макета плаката-афиши/создание брендбука	1	<i>выставка работ,</i>
7	Оформление готовых работ/брендбуков для показа и голосования.	1	
8	Подведение итогов	1	<i>голосование</i>
	<i>Итого</i>	8	

Содержание учебно-тематического плана программы

1. Что такое логотип и для чего он нужен? Ознакомление с основными художественными приемами изготовления логотипа и фирменного стиля: что такое логотип и для чего он нужен, виды и формы логотипа, принципы создания логотипа.
2. Определение темы проекта. Введение в компьютерный редактор CorelDraw. Создание логотипа.
3. Работа в графическом редакторе по изготовлению макета визитки/брелока.
4. Работа в графическом редакторе по изготовлению макета блокнота, ручки.

5. Работа в графическом редакторе по изготовлению макета дизайна футболки с фирменным принтом.
6. Верстка в графическом редакторе макета плаката-афиши/создание брендбука
7. Оформление готовых работ/брендбуков для показа и голосования, голосование за лучший брендбук по мнению участников лагерной смены «Движение вверх» (см. приложение 1)
8. Подведение итогов. Анализ выполненных брендбуков. Вручение сувениров с авторскими логотипами участников программы

1.4 Планируемые результаты.

В результате занятий по программе «Графический дизайн» должны быть достигнуты определенные результаты:

Личностные:

- подготовка к осознанному выбору индивидуальной и профессиональной траектории.

Образовательные (предметные):

- знание особенностей художественного языка колористики, графики и дизайна;
- умение воспринимать и анализировать смысл художественного образа;
- знание понятий и специфики графического дизайна и компьютерной графики;

Развивающие:

- умение работать с новой информацией в области компьютерной графики, дизайна;
- формирование представления о роли новых информационных технологий в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека;

РАЗДЕЛ № 2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1 Календарный учебный график

- количество учебных недель: 4 недели
- с 01.06.2020-26.06.2020

2.2 Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение

Обязательным оборудованием кабинета являются:

- просторный, хорошо проветриваемый учебный кабинет;
- рабочая зона, оборудованная столами и стульями;
- ноутбуки – 15 шт;
- зона хранения учебных пособий, материалов, средства ИКТ, непосредственно задействованные в процессе;
- носители информации;
- учебные компьютерные программы и презентации
- флипчарт

Программа рассчитана на изучение материала под контролем педагога с обязательным соблюдением всех правил по ТБ.

2.3 Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования Иванова В.В.

2.4 Форма проведения занятий:

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

2.5. Формы аттестации

Основным предметом оценки результатов освоения краткосрочной программы является выставка работ.

4. Список литературы

Информационно-образовательные ресурсы:

1. <http://multiurok.ru/>
2. <http://softhelp.org.ua/>
3. Уроки по Adobe Photoshop
https://www.youtube.com/playlist?list=PLmaZf_calrAbAdDL9bFAirvWczs2cs2Gj
4. Уроки по CorelDraw <https://www.youtube.com/channel/UC1xyckBkPxp5rEGsPKhDL8A>

Методические материалы

Приложение 1.
Пример готового проекта



