

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 № 04
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)

«Цифровой леттеринг»

Возраст обучающихся: 10-16 лет

Составитель:

Цеденова Вероника Николаевна –
педагог дополнительного образования

г. Лабытнанги
2020 г.

РАЗДЕЛ № 1 «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой леттеринг», разработана с учетом:

- Закона Российской Федерации «Об образовании»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4.09.2014 г. № 1726-р)
- Приказа Минобрнауки России от 29.08.2013 N 1008
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 N 41
- Методических рекомендаций Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015

В программе учитывается следующее:

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

Краткосрочная дополнительная общеразвивающая программа «Цифровой леттеринг» имеет художественную направленность и предполагает общекультурный уровень усвоения.

Актуальность программы.

На данный момент, леттеринг один из видов искусства, который отличается уникальностью рисования слова или словосочетания, изредка целых фраз, которое составляет единую композицию, является очень современным и популярным течением в графическом дизайне. С помощью графического планшета можно создавать разнообразные надписи, буквенные рисунки, логотипы и фоновые слои в желаемой цветовой гамме, применяя большое разнообразие шрифтов, стилей и текстур. Даже если первые буквы не будут получаться ровными и красивыми, можно отредактировать форму и контуры, дорисовать завитки и другие декоративные детали, добавить объем, тени или различные эффекты к заливке. Шрифты в композиции могут быть разных стилей. Леттеринг смотрится эффектнее, если его дополнить декором и флорисшем. Черпать вдохновение для создания декора можно в окружающих предметах, природе, исторических источниках. Леттеринг – весьма увлекательное занятие, обусловленное ее практической значимостью, она составлена специально для обучающихся, которые стремятся повысить образовательный уровень в сфере компьютерных технологий и расширить технические способности средствами компьютерной графики.

Графический планшет — это идеальное решение при занятии цифровым леттерингом, подключаемый к персональному компьютеру, устройство без экрана и (с экраном), на месте которого находится чувствительная рабочая область. Пользователь рисует на ней с помощью цифрового пера, а результат отображается на мониторе. Графический дисплей — также называемый интерактивным или перьевым дисплеем, он автоматически переводит рукописный текст в электронный вид, при этом распознает любой различимый на глаз почерк.

Программа «Цифровой леттеринг» актуальна, т.к. современные дети получают огромный поток зрительной информации, в связи с этим занятия по данной программе будут удивлять обучающего, как в процессе изготовления, так и его результатом. Такие виды творчества вызывают у учащихся особый интерес к современному искусству, и развивают фантазию. После ознакомления с данной программой обучающиеся с разным уровнем подготовки и способностями смогут освоить базовые

приёмы для творческой работы, и у каждого может получиться свой оригинальный «шедевр».

Цель программы - Обеспечение познавательного отдыха и творческого досуга детей, раскрытие их творческого потенциала, стимулирование интереса к получению новых знаний, культурно-нравственное развитие и формирование базовых навыков графического и цифрового дизайна, ознакомление с одним из видов искусств – «Цифровой леттеринг», который отличается уникальностью рисования слова или словосочетания, изредка целых фраз, которое составляет единую композицию и предназначенное для конкретной ситуации. Программа базируется на современных требованиях модернизации системы образования через применение компьютерной и электронной техники в визуальных технологиях. Её реализация позволит детям выбрать профессиональную ориентацию в направлении графического дизайна и способствовать освоению интересующего и доступного для освоения вида графической и творческой деятельности, а также возможность применить полученные знания в жизни.

Задачи программы

- Создать условия для развития художественно – творческого потенциала у обучающихся.

- Сформировать устойчивый интерес к искусству.

- Ознакомить с одной из технологий современного искусства и сформировать желание владеть приемами инновационного рисования и способам изображения, используя различные материалы.

- Обогащать визуальный опыт через творческое общение.

Учащиеся, для которых программа актуальна.

Возраст обучающихся по данной программе: 10-16 лет.

Количество обучающихся в группе: 15 человек.

Формы и режим занятий

Форма занятий – групповая.

Занятия проходят 1 раз 2 часа в неделю.

Срок реализации программы

Краткосрочная. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения: 8 часов.

Планируемые результаты

Развитие коммуникативных навыков и умений работать в команде. Желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся через работу с текстами, произведениями искусства, обсуждениями тем.

Программа «Цифровой леттеринг» актуальна, т.к. современные дети получают огромный поток зрительной информации, в связи с этим занятия по данной программе будут удивлять обучающего, как в процессе изготовления, так и его результатом. Такие виды творчества вызывают у учащихся особый интерес к современному искусству, и развивают фантазию. После ознакомления с данной программой обучающиеся с разным уровнем подготовки и способностями смогут освоить базовые приёмы в графическом дизайне.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-тематический плана

	Тема	Количество часов)	Форма подведения итогов
1	Введение. Входной контроль с целью выявления уровня подготовки учащихся. Отличительные особенности "Леттеринга" от "Каллиграфии". Ознакомление с программой «Corel Draw», https://www.calligraphr.com/en/ и графическим дисплеем — также называемый интерактивным или перьевым дисплеем.	1	
2	Основы леттеринга: (первый основной шрифт - «Антиква – класс шрифтов с засечками». Создание шаблона – алфавит антиквы на листе А-4: Перенос заготовленного шаблона на графический планшет и отрисовка в графическом редакторе.	1	
3	Основы леттеринга: (второй основной шрифт - «Гротеск – тип шрифтов без засечек». Создание шаблона – алфавит гротеска на листе А-4: Перенос заготовленного шаблона на графический планшет и отрисовка в графическом редакторе.	1	
4	Основы леттеринга: (третий основной шрифт - «Рукописный шрифт». Создание шаблона – алфавит рукописного шрифта на листе А-4: Перенос заготовленного шаблона на графический планшет и отрисовка в графическом редакторе.	1	
5	Модификация букв. Перенос заготовленного шаблона на графический планшет и отрисовка в графическом редакторе. Из трех основных шрифтов. Работа в командах по изготовлению совместных проектов.	1	
6	Работа с базовой линией, для создания композиций. Перенос заготовленного шаблона на графический планшет и отрисовка в графическом редакторе. Работа в командах по изготовлению совместных проектов.	1	
7	Составление композиции из трех основных шрифтов. Перенос заготовленного шаблона на графический планшет и отрисовка в графическом редакторе. Работа в командах по изготовлению совместных проектов.	1	
8	Подведение итогов индивидуальных и командных проектов.	1	выставка работ
	Итого	8	

Содержание учебно - тематического плана

1. Введение. Входной контроль с целью выявления уровня подготовки учащихся. Отличительные особенности "Леттеринга" от "Каллиграфии". Ознакомление с программами «Corel Draw», <https://www.calligraphr.com/en/> и графическим дисплеем — также называемый интерактивным или перьевым дисплеем.

2 Основы леттеринга: (первый основной шрифт - «Антиква – класс шрифтов с засечками». Антиква – это контрастный шрифт с засечками, произошедших от римского монументального письма, как правило, вертикальный штрих намного толще горизонтального. В леттеринге используется только прописные буквы этого алфавита. Острые нижние засечки, «надетые» на знак, напоминают обувь, делают шрифт более устойчивым.

Создание шаблона – алфавит антиквы на листе А-4:

Перенос заготовленного шаблона на графический планшет и отрисовка в графическом редакторе.

3. Основы леттеринга: (второй основной шрифт - «Гротеск – тип шрифтов без засечек». Горизонтальные и вертикальные штрихи имеют одинаковую толщину, что делает шрифт простым в исполнении. Гротеск подходит для написания длинных слов, а также для заполнения сложных форм: ленточек, рамок.

Создание шаблона – алфавит гротеска на листе А-4:

Перенос заготовленного шаблона на графический планшет и отрисовка в графическом редакторе.

4. Основы леттеринга: (третий основной шрифт - «Рукописный шрифт». Рукописный шрифт – имитация каллиграфических стилей, его еще называют курсив. Рукописный стиль и антиква хорошо сочетаются, т.к. в основе имеют контрастный штрих.

Создание шаблона – алфавит рукописного шрифта на листе А-4:

Перенос заготовленного шаблона на графический планшет и отрисовка в графическом редакторе.

5. Модификация букв из трех основных шрифтов. Перенос заготовленного шаблона на графический планшет и отрисовка в графическом редакторе. Работа в командах по изготовлению совместных проектов.

6. Работа с базовой линией, для создания композиций. Перенос заготовленного шаблона на графический планшет и отрисовка в графическом редакторе. Работа в командах по изготовлению совместных проектов.

7. Составление композиции из трех основных шрифтов. Перенос заготовленного шаблона на графический планшет и отрисовка в графическом редакторе. Работа в командах по изготовлению совместных проектов.

8. Подведение итогов индивидуальных и командных проектов. Выставка работ.

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;
- графические планшеты в наборе с пером-15 шт;
- телевизор -1шт;
- принтер (цветной) – 1шт;
- зона хранения учебных пособий, материалов, инструментов, работ;
- офисная бумага А-4 – 1 пачка;
- карандаши простые – 15 шт;
- рабочие столы, стулья, табуреты, компьютер для педагога.

Учебно-методические материалы: книги, учебные и методические пособия, демонстрационный материал, таблицы по композиции и цветоведению, схемы, литература, иллюстрации, видео материалы.

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

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования Цеденова В.Н. Для осуществления психолого – педагогического сопровождения образовательного процесса привлекается педагог-психолог Куликова Л.Г.

2.3. Формы аттестации

Основным предметом оценки результатов освоения краткосрочной программы является: Подведение итогов индивидуальных и командных проектов. Выставка работ.

Литература:

1. «Буква к букве. Леттеринг для начинающих», Т.Чулюскина, ЛитРес, 2018-113 с.
2. «Каллиграфия кистями. Советы, приемы и идеи для творчества», А. Суворова, ЛитРес, 2017-202 с.
3. «Леттеринг. Экспресс-курс», Кери Ферраро, Артур Ньюхолл, Джон Стивенс, Юджин Меткалф, ЛитРес, 2011-129 с.
4. «Каллиграфия и леттеринг. 1000 элементов оформления для вашего творчества», ЛитРес, 2017- 147 с.
5. «Основы каллиграфии и леттеринга», А. Рольская, М, 2018 – 50 с.

Интернет-ресурсы:

<https://www.calligraphr.com/en/>.

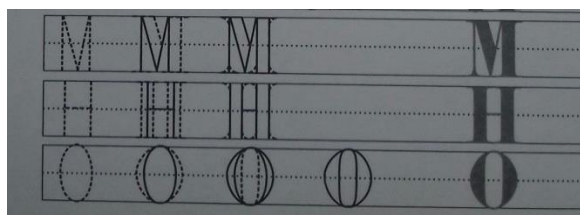
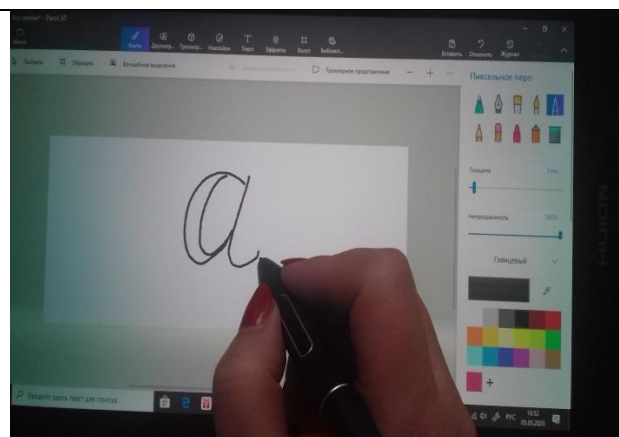
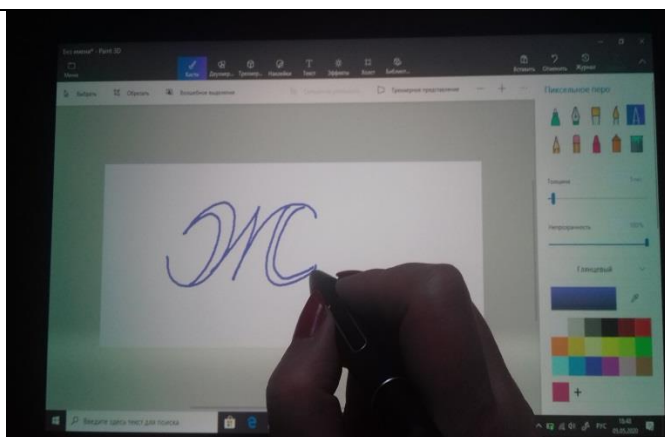
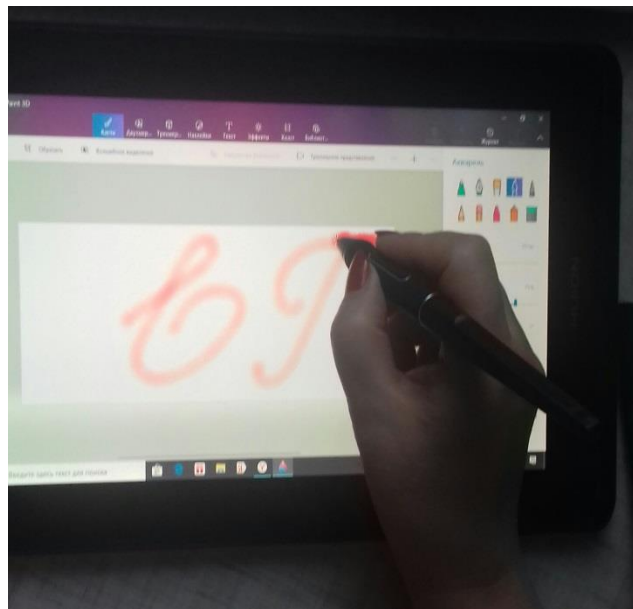
Компьютерные презентации - мастер классы: В. Чебаник, В. Соколовой, А. Суворовой.

Методические материалы

1. Ознакомление с программами «Corel Draw», <https://www.calligraphr.com/en/>

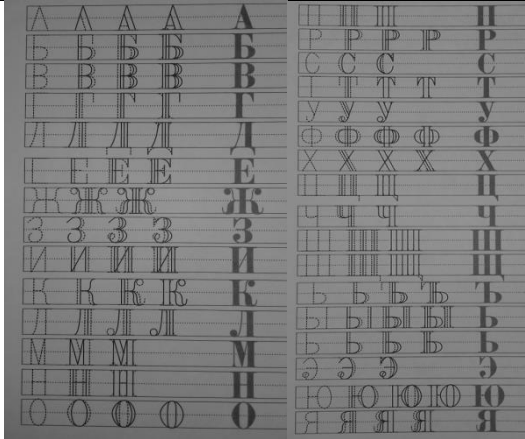
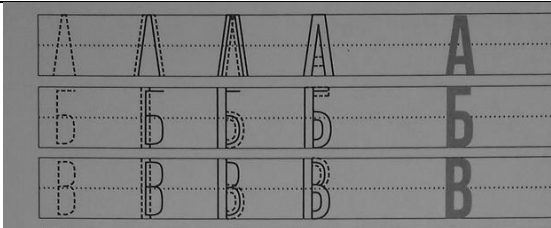
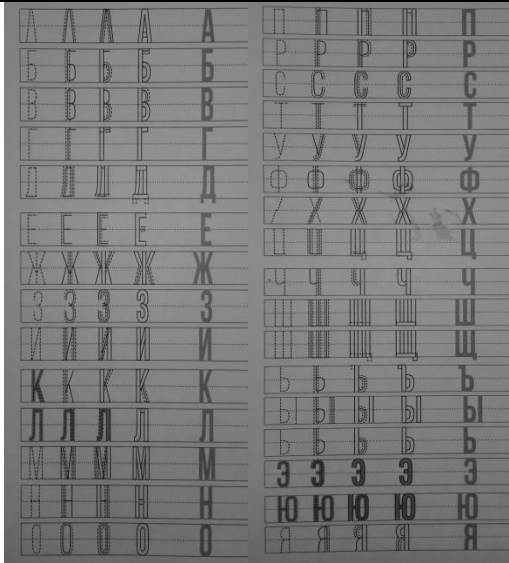


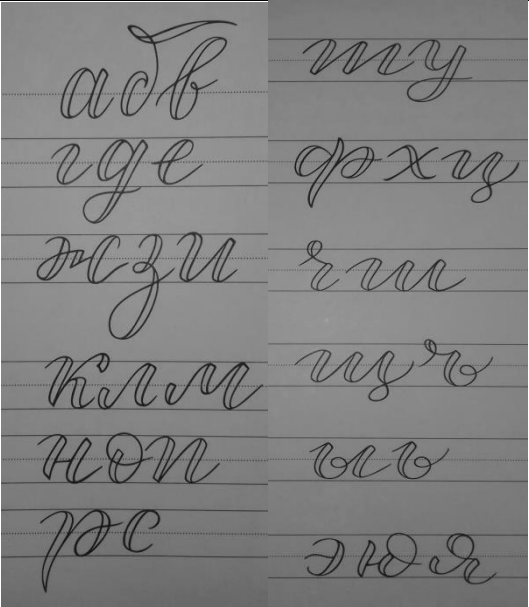
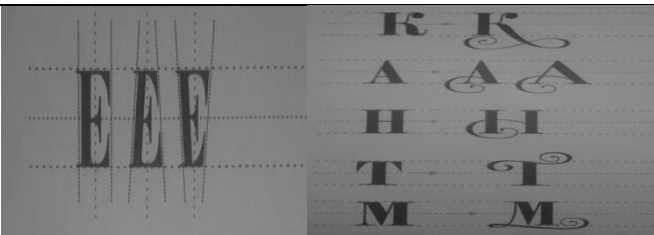
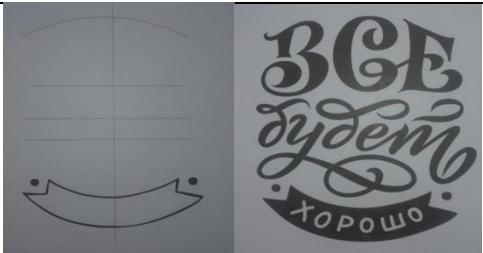
и графическим дисплеем — также называемый интерактивным или перьевым дисплеем.



Создание шаблона:
Алфавит антиквы на листе А-4.

1. Карандашом рисуем скелет буквы.
2. Добавляем объем.
3. Дополнительный объем с засечками.
4. Завершенная форма.

	<p>Алфавит полностью. Готовый шаблон переносим на графический планшет и отрисовываем в графическом редакторе.</p>
	<p>Создание шаблона: Алфавит гротеска на листе А-4.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Карандашом рисуем скелет буквы. 2.Добавляем объем. 3.Дополнительный объем. 4.Завершение формы. 5. Форма.
	<p>Алфавит полностью. Готовый шаблон переносим на графический планшет и отрисовываем в графическом редакторе.</p>

	<p>Создание шаблона: Алфавит рукописного шрифта на листе А-4.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Карандашом рисуем контур каждой буквы. 2. Добавляем второй линией объем. 3. Завершенная форма. <p>Алфавит полностью. Готовый шаблон переносим на графический планшет и отрисовываем в графическом редакторе.</p>
	<p>Модификация букв. Вписываем буквы в прямоугольные блоки.</p> <p>«Сжимаю» блоки с буквами сверху или снизу, мы добьемся динамики внутри слова, а добавляя росчерки изменяем форму буквы.</p>
	<p>Работа с базовой линией. Динамичные композиции выглядят живыми и привлекают больше внимания. Чтобы добиться такого эффекта, нужно модифицировать не только буквы, но и базовые линии. Например, располагать слова по диагонали, дуге и волне. Это добавляет в композицию элемент игры. Основной штрих будет «поворачиваться» вместе с дугой. Засечки параллельны базовой линии.</p>
	<p>Вначале базовые линии, далее используем гротеск, рукописный шрифт с добавлением росчерка</p>

