

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ГОРОД ОКТЯБРЬСКИЙ
РЕСПУБЛИКА БАШКОРТОСТАН**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

Составитель: старший
педагог дополнительного
образования: А.Р. Беликова

г. Октябрьский
2025г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
ВВЕДЕНИЕ	4
Теоретические аспекты и основные понятия «Графического дизайна»	7
Основные элементы графического дизайна	9
Принципы графического дизайна	12
Инструменты и программное обеспечение	16
Тематика самостоятельной работы	21
Оценочные материалы по программе	24
Технологическая карта занятия	27
Этапы занятий	30
Самоанализ занятия	35
Листы самооценки	38
Приложение 1	40
Приложение 2	41
Приложение 3	42
Информационное обеспечение методических рекомендаций	43

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Методическое пособие содержит основные сведения по подготовке к занятиям по компьютерной графике с представленным перечнем практических, самостоятельных и проектных работ, позволяющих преподавателю самостоятельно подготовиться к занятиям и подготовить обучающихся к конкурсам, к научно-практическим конференциям. Методические рекомендации предназначены для обучающихся системы дополнительного образования, изучающих компьютерную графику на примере самостоятельных, практических работ и проектных работ.

ВВЕДЕНИЕ

Графический дизайн – это отправная точка работы в любом направлении современного компьютерного мира. Создать дизайн – значит не просто нарисовать, а сгенерировать художественную идею, готовую к техническому воплощению. В подростковом возрасте подростки всерьез задумываются о своей будущей специальности, при этом они готовы воспринимать более серьезную подачу информации, а также у них возникает желание глубже понимать предмет изучения. Программа «Графический дизайн» предполагает серьезное изучение основных графических программ, приемов работы в сфере компьютерной графики. Программа предусматривает включение в учебный процесс смену видов деятельности (практической и теоретической), повышенное внимание к творчески одаренным обучающимся, помогает при необходимости планировать индивидуальную работу с обучающимися разной подготовки.

Графический дизайнер - профессия, объединяющая современный компьютерный дизайн и интерактивные коммуникативные технологии (рекламу, PR, брендинг, медиакоммуникации, маркетинг и др.).

Такие профессиональные компетенции, как владение рисунками и приемами работы; способность обосновывать и разрабатывать проектную идею и технологическую карту исполнения дизайн - проекта; владение компьютерными технологиями дизайн - проектирования; способность к разработке художественного замысла с учетом особенностей материалов и их формообразующих свойств; способность анализировать и определять требования к дизайн - проекту, составлять подробную спецификацию и полный набор документации по дизайн - проекту - это универсальные навыки, важные для дизайнера виртуальных миров, дизайнера носимых энергоустройств, дизайнера интерфейсов, дизайнера виртуальных миров, представленных «Атласе новых профессий».

Программа «Графический Дизайн» разработана для приобретения знаний и умений в эффективном применении информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, организации индивидуального информационного пространства и автоматизации коммуникационной деятельности.

Основные цели и задачи программы «Графический Дизайн» как предмета – развитие творческих способностей и компетенций в процессе освоения технических и художественных основ дизайнерской деятельности.

В результате изучения программы обучающийся должен знать:

- различных видов дизайна;
- основы и принципы композиции, типографики, цвета, построения предметов, компьютерного дизайна;
- инструментальные средства для создания макетов;
- основы черчения;
- возможные траектории профессионального развития и самообразования;
- современные средства и устройства информатизации;
- порядок применения программного обеспечения в профессиональной деятельности;
- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;
- методы стилизации и трансформации;
- законы создания цветовой гармонии;
- программные приложения работы с данными;
- классификацию программных приложений и их направленности;
- классификацию профессионального оборудования и навыков работы с ним;
- программные приложения работы с данными для разработки дизайн-макетов;
- современные тенденции в области дизайна;

- программные приложения по основным направлениям графического дизайна;
- методы и формы самообучения и саморазвития на основе самопрезентации.

В результате изучения программы обучающийся должен уметь:

- создавать информационные и художественные объекты, оперировать ими;
- применять средства информационных технологий для выполнения практических задач;
- создавать творческие проекты;
- разрабатывать концепцию проекта;
- проводить проектный анализ;
- искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы;
- оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника);
- использовать современное программное обеспечение;
- выбирать графические средства и технические инструменты в соответствии с тематикой и задачами проекта;
- выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;
- понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;

Изучение программы «Графический Дизайн» предполагает объёмный блок самостоятельной работы обучающихся. На занятиях предлагается самостоятельная работа по составлению конспекта, выполнению тестовых заданий. На практических занятиях ставятся задачи для самостоятельного выполнения, работа с графическими программными продуктами, создание проектных работ в графических редакторах, осуществление поиска информации в различных компьютерных сетях.

Каждому обучающемуся выдаются индивидуальные задания по выполнению эссе и презентаций на различные темы курса, для выполнения которых требуется самостоятельная работа.

Теоретические аспекты и основные понятия «Графический Дизайн»

В толковом словаре английского языка Уэбстера слово «design» разъясняется и как глагол, и как существительное. В первом случае оно означает: указывать, намечать, создавать, оформлять, планировать, намереваться создать что-либо с определенной целью. Во втором - цель, целевое планирование, мысленный проект, схему действий, предварительный набросок, компоновку, расположение элементов в художественном произведении, декоративный мотив, область создания форм промышленных изделий с учетом эстетических качеств. Мало того, что слово многозначно, им называют и процесс создания, зарождения, воплощения, и результат деятельности.

Буквальный перевод слова «дизайнер» с английского на русский - «план», «рисунок», «чертеж». Дизайнер - человек, умеющий планировать, рисовать, чертить. Одновременно «дизайнер» в переводе с английского - «хитроумный человек».

Существует два наиболее популярных определения дизайна:

Графический дизайн - это творческая деятельность, целью которой является определение формальных качеств предметов, производимых промышленностью; эти качества формы относятся не только к внешнему виду, но, главным образом, к структурным и функциональным связям, которые превращают систему в целостное единство. Дизайн стремится охватить все аспекты окружающей человека среды, которые обусловлены промышленным производством.

Графический дизайн - понятие универсальное. Под него можно подвести множество совершенно различных областей дизайн-индустрии. Ведь в целом дизайн - это процесс выбора и организации графических

компонентов с целью достижения определенной цели, которая может быть либо эстетической, либо иметь функциональную подоплеку, а зачастую преследовать обе эти цели. Наверное, любой графический дизайн, оперируя невербальными, визуальными символами, может оказывать огромное влияние на аудиторию.

Графический дизайн - это процесс и искусство комбинирования текста и графики, передавая эффективное сообщение в дизайне логотипов, брошюр, бюллетеней, плакатов, знаков, и в любом другом типе визуальной коммуникации.

Цель Графического дизайна - коммуникация, передача сообщения о продукте.

Основными заданиями Графического дизайна являются:

- стимулирование;
- информирование;
- организация - пример, журналы и газеты;
- локализация / навигация - дорожные символы;
- идентификация;
- притягивание внимания;
- визуальное удовольствие.

Картинка состоит из нескольких мелких визуальных объектов работы — это элементы дизайна. С их помощью на курсах рисуют простые логотипы, рекламные баннеры или сложные лендинги в программах, например Adobe. Разберем, из каких базовых объектов состоит дизайн любого продукта.

Основные элементы графического дизайна

Элементы	Описание
Линии	Один из самых популярных инструментов дизайнера. Они должны разделять контент, разбивать его на логические блоки, создавать шаблоны. Используют разные виды линий: прямые, изогнутые, пунктиры и т.д.
Форма	Из них создаются графические изображения. По сути, это просто область с очерченными границами. Чтобы превратить ее в дизайн, добавляют контрастные цвета, тени, перспективу. В некоторых проектах форма символизирует определенную эмоцию, состояние. Например, прямоугольники – твердость, уверенность, круг – защита, безопасность, треугольники – агрессия, энергия, а ромб – креатив, современность.
Цвет	Часто именно оттенки – залог хорошего дизайна. Чтобы не сделать безвкусный баннер, рекомендуем изучать теорию цвета, его влияние на читателей, особенности. Опытные дизайнеры используют правильные оттенки, чтобы вызвать у людей определенные эмоции. Успокоить читателя помогут пастельные тона, подтолкнуть к активному действию красные, оранжевые решения.
Размер	Выделяет главные и второстепенные визуальные элементы. Кроме того, правильный размер влияет на качество картинки. Если добавить на баннер картинку с маленьким разрешением, растянуть ее до слишком большого размера, посетитель сайта увидит только неаккуратные пиксели.
Текстура	Текстура добавляет глубину и тактильные качества в дизайн, даже если она представлена визуально, а не физически. Она помогает создать ощущение материальности и делает дизайн более интересным и многослойным. Реальная текстура: Это физическое ощущение поверхности, которое можно ощутить на ощупь. Например, текстура бумаги, ткани или дерева. Визуальная текстура: Это иллюзия текстуры, создаваемая на плоской поверхности с помощью графических элементов. Визуальная текстура может имитировать ощущение шершавости, гладкости, мягкости и других характеристик.

Пространство и композиция	Пространство и композиция играют важную роль в организации элементов на странице или экране. Правильное использование пространства помогает избежать перегруженности дизайна и направить внимание на ключевые элементы. Белое пространство (негативное пространство): Это пространство вокруг и между элементами дизайна. Оно помогает выделять элементы, делает текст удобочитаемым и добавляет "воздуха" в композицию. Композиция: Это расположение элементов в дизайне. Принципы композиции включают симметрию, асимметрию, центрирование и правило третей. Например, правило третей предполагает деление изображения на три части как по горизонтали, так и по вертикали, с важными элементами, расположенными вдоль этих линий или в их пересечениях.
Типография	Типография — это искусство выбора и использования шрифтов для передачи информации. Она не только влияет на восприятие текста, но и может быть важным визуальным элементом дизайна. Шрифты: Различные шрифты имеют разные стили и настроения. Например, шрифты с засечками (серифы) часто ассоциируются с традиционностью и формальностью, тогда как шрифты без засечек (сан-серифы) выглядят более современно и просто. Иерархия текста: Важно создавать иерархию с помощью размера, веса и стиля шрифта, чтобы выделить заголовки, подзаголовки и основной текст. Это помогает зрителю легко ориентироваться в информации и воспринимать ее в нужном порядке. Кернинг, трекинг и интерлиньяж: Эти параметры управления пространством между буквами, словами и строками текста могут существенно повлиять на удобочитаемость и общий вид текста в дизайне.

Элементы составляют основу дизайнерского решения в работе. Чтобы создать качественный продукт, необходимо объединить их в композицию, используя знания принципов графического дизайна.

Принципы графического дизайна

Принципы графического дизайна — это основные правила, которые помогают дизайнерам создавать визуально привлекательные и функциональные работы. Эти принципы являются фундаментальными для построения композиций, которые не только хорошо выглядят, но и эффективно передают нужное сообщение. Рассмотрим каждый из этих принципов подробнее.

Баланс

Баланс в дизайне относится к равномерному распределению визуальных элементов на странице или экране. Это один из самых важных принципов, который обеспечивает ощущение стабильности и структуры в композиции.

- Симметричный баланс: При симметричном балансе элементы располагаются зеркально по отношению к центральной оси. Такой подход создает ощущение порядка и гармонии, но иногда может казаться слишком формальным или статичным.
- Асимметричный баланс: В асимметричном балансе элементы разной визуальной "тяжести" располагаются на противоположных сторонах композиции. Этот тип баланса более динамичен и интересен, так как требует от зрителя большего внимания для восприятия композиции.
- Радиальный баланс: При радиальном балансе элементы располагаются вокруг центральной точки, что создает фокусное пятно и ощущение кругового движения.

Единство и гармония

Единство и гармония в дизайне достигаются, когда все элементы работы воспринимаются как целостное произведение. Эти принципы помогают создать ощущение, что все элементы дизайна связаны и работают вместе.

Повторение: Использование одинаковых элементов, таких как цвета, формы или шрифты, по всему дизайну помогает создать единство и связность.

Согласованность стиля: Поддержание одного стиля в работе, будь то иллюстрации, типографика или элементы интерфейса, помогает создать гармоничный дизайн.

Визуальная связь: Размещение элементов таким образом, чтобы они были связаны визуально (например, через линии, цвет или форму), помогает направить взгляд зрителя и создать ощущение связи между элементами.

Контраст

Контраст — это разница между элементами дизайна, которая помогает выделить их и привлечь внимание зрителя. Контраст делает дизайн более динамичным и позволяет создавать акценты.

Цветовой контраст: Использование цветов, которые расположены напротив друг друга на цветовом круге, создает яркий контраст и помогает выделить важные элементы.

Размерной контраст: Изменение размера элементов, таких как текст или изображения, помогает определить их важность и направить внимание зрителя.

Формы и текстуры: Контраст можно создать с помощью различия форм или текстур. Например, гладкие и грубые поверхности рядом создают интересный визуальный эффект.

Контраст шрифтов: Использование разных типов шрифтов (например, сериф и сан-сериф) или разных стилей (например, жирный и тонкий шрифт) помогает создавать иерархию и выделять заголовки или важные части текста.

Иерархия

Иерархия в дизайне позволяет организовать элементы так, чтобы зритель воспринимал их в определенном порядке, начиная с самого важного. Это помогает направить внимание и упростить восприятие информации.

Размер и масштаб: Более крупные элементы обычно привлекают больше внимания и воспринимаются как более важные.

Цвет и контраст: Яркие или контрастные элементы часто первыми привлекают взгляд зрителя.

Расположение: Элементы, расположенные ближе к началу или центру композиции, обычно воспринимаются первыми.

Использование пространства: Применение белого пространства вокруг ключевых элементов помогает выделить их и сделать более заметными.

Пропорции

Пропорции — это соотношение размеров различных элементов в дизайне. Они играют ключевую роль в создании гармонии и баланса в композиции.

Золотое сечение: Это математическое соотношение (приблизительно 1:1.618), которое часто используется для создания визуально приятных композиций. Золотое сечение можно применить к размещению элементов, размерам блоков текста и изображениям.

Правило третей: Разделение композиции на три части как по горизонтали, так и по вертикали помогает найти оптимальные точки для размещения ключевых элементов. Это добавляет динамику и интерес к композиции.

Ритм

Ритм в дизайне создается путем повторения элементов, таких как формы, линии, цвета или текстуры. Ритм помогает направить взгляд зрителя по композиции и придает дизайну структуру и порядок.

Регулярный ритм: Повторение элементов на равных расстояниях создает устойчивый и предсказуемый ритм, который часто используется для создания спокойных и упорядоченных дизайнов.

Прогрессивный ритм: В этом случае элементы повторяются с изменением (например, увеличиваются или уменьшаются в размере), что создает ощущение движения и развития.

Случайный ритм: Элементы могут повторяться в произвольном порядке, создавая динамику и интерес, но при этом важно сохранить общую согласованность композиции.

Инструменты и программное обеспечение

Программа «Графический дизайн» состоит из двух модулей:

Модуль 1. Основы изобразительной деятельности.

Модуль 2. Компьютерная графика. Работа в графических и растровых редакторах с использованием графических планшетов.

Два модуля в течение учебного года ведутся параллельно. Обучающиеся осваивают основы изобразительной деятельности одновременно с работой за ноутбуками и графическими планшетами..

В результате освоения образовательной программы «Графический дизайн» обучающиеся получают базовые знания о сферах применения различных видов дизайна, будут знать основы и принципы композиции, линейной и световоздушной перспективы, типографики, цвета, построения предметов, компьютерного дизайна, инструментальные средства для создания макетов, познакомятся с основами черчения, будут развивать чувство вкуса и вариативное мышление, способности анализировать результаты своей деятельности и находить нестандартные креативные варианты решения поставленной задачи.

Современный графический дизайн невозможно представить без использования специализированного программного обеспечения и инструментов. Эти инструменты не только облегчают процесс создания дизайна, но и открывают практически безграничные возможности для творчества. Основными программами и инструментами, используемые в программе «Графический Дизайн» это **Adobe Photoshop и CorelDRAW**.

Adobe Photoshop — это, пожалуй, самый известный и широко используемый инструмент для работы с растровой графикой. Он позволяет создавать и редактировать изображения, работать с многослойными

композициями, ретушировать фотографии, создавать иллюстрации и многое другое.

Основные функции: Инструменты для работы с цветом, кистями, слоями, масками и фильтрами позволяют создавать сложные композиции и обрабатывать изображения на профессиональном уровне. Возможности редактирования фотографий и создание цифрового искусства делают Photoshop незаменимым для дизайнеров, фотографов и художников.

Особенности использования: Photoshop используется как для создания рекламных материалов, так и для веб-дизайна, постобработки фотографий и создания графики для видео.

CorelDRAW — это еще одна популярная программа для работы с векторной графикой. Она известна своим удобным интерфейсом и широким набором инструментов для создания и редактирования векторных изображений.

Основные функции: CorelDRAW предоставляет мощные инструменты для работы с кривыми, текстом и цветом. Она также предлагает функции для создания макетов и работы с многослойными документами, что делает её подходящей для создания как простых логотипов, так и сложных графических композиций.

Особенности использования: CorelDRAW часто используется в промышленности для создания чертежей, в рекламных агентствах для разработки рекламных материалов и в типографиях для подготовки печатных макетов.

Графический формат

Одно из важнейших понятий компьютерной графики — это графический формат. Каждый графический объект сохраняется в файле того или иного формата. Графический формат файла определяет технологию хранения графической информации в файле. Основными видами графических форматов являются растровые и векторные форматы. Растровые изображения сохраняются с помощью матрицы пикселей. Для каждого пикселя этой матрицы сохраняется двоичный код, который определяет цвет пикселя. Такие данные хранит файл, а также его алгоритм сжатия.

Векторные изображения сохраняются в виде геометрических примитивов их свойств — координат, размеров, цветов и др. Среди разнообразия растровых и векторных форматов нет идеального формата, который бы удовлетворял требованиям всех пользователей. Выбор формата записи графической информации зависит от целей работы с изображением и способа его получения. Если требуется фотографическая точность воспроизведения цвета, то преимущество отдается растровой графике. Чертежи, схемы и другая рисованная графика, в том числе компьютерная анимация, как правило, хранится и обрабатывается с использованием векторной графики. От формата файла зависит и объем памяти, который занимает этот файл. Графические редакторы позволяют пользователю выбрать графический формат. Если необходимо работать с изображением реальной действительности, то целесообразно выбрать растровый графический формат. Существует несколько десятков форматов растровых файлов. Каждый из них имеет свои положительные качества, которые определяют возможность его использования при работе с графической информацией. Например, наиболее распространенные из них следующие. Достаточно общий формат Bitmap. Файлы в этом формате имеют расширение *ВМР*. Этот формат поддерживают

практически все графические редакторы растровой графики. Основной недостаток формата BMP—размер сжатия. Для того, чтобы хранить многоцветные изображения, используется формат JPEG, файлы которого имеют расширение JPG или JPEG. Этот формат позволяет сжимать изображение с большим коэффициентом за счет частичной потери данных. Чем меньше цвет изображения, тем хуже эффект от использования формата JPEG. Но на экране компьютера это практически незаметно.

Формат GIF— самый компактный размер изображения, который имеет потерю данных, и уменьшает в несколько раз размер файла. Файлы в этом формате имеют расширение GIF. В этом формате сохраняются изображения с небольшой глубиной цвета, например, при создании иллюстраций. В формате GIF есть интересные функции, позволяющие сохранять такие эффекты, как прозрачность фонового изображения и анимации. GIF-формат также позволяет записывать изображение «по линии», благодаря чему с частью файла можно видеть все изображение, но с более низким разрешением.

Графический формат PNG— формат графического файла, подобный GIF, но поддерживающий большее количество цветов. Для документов, передаваемых через Интернет, очень важно иметь файлы небольшого размера. Поэтому при подготовке веб-страниц используются типы Если имеются особенно высокие требования к качеству изображений, то применяется специальный формат *TIFF*. Файлы в этом формате имеют расширение TIF или TIFF. Они обеспечивают достаточную степень сжатия и возможность хранить больше данных в файле, в котором рисунки расположены во вспомогательных слоях и содержат аннотации и примечания к рисункам.

Файлы графического формата PSD создаются в растровых графических редакторах, таких как Adobe Photoshop и позволяют создать изображение на компьютере. Форматы векторных графических файлов намного меньше. Например, наиболее распространенный из них WMF — представляет собой

универсальный формат для Windows -дополнений. Используется для хранения коллекции графических изображений MicrosoftClipGallery.

Изучение компьютерной графики должно происходить в процессе формирования умений работать с соответствующими графическими редакторами. Однако при разработке уроков не следует забывать о необходимости осваивать основные концепции построения компьютерных изображений. На профильном уровне — углубленное изучение редакторов компьютерной графики, возможность создавать: образы с помощью нескольких редакторов, целевого изображения для поддержки собственных проектов, анимированных роликов и простых 3D-сцен, импортировать и экспортировать изображения и элементы изображения.

Тематика самостоятельной работы

Темы практических занятий:

Изучение особенности графической программы **Adobe Photoshop**:
меню, инструменты, палитра, слои, фильтры.

Простейшие приемы работы.

Создание текста, изучение шрифтов.

Создание коллажа с применением фотоизображений.

Ретушь и фильтры фотографии.

Создание рекламного объявления, визитки, баннера.

Создание блока для журнала презентации Power Point с учетом расположения текста и векторных изображений.

Основы работы в программе **CorelDRAW**.

Создание текста в блоке

Создание визитки, листовки, буклета.

Создание логотипа, понятие - Айдентика

Создание фирменного стиля для компании.

Создание афиши, рекламного баннера.

Создание обложки для журнала.

Темы эссе, презентаций:

Виды изображений: растровые, векторные.

Цветовые модели.

Эффекты в растровых и векторных изображениях.

Проекты:

Создание визитки для компании.

Коллаж «Модный журнал».

Поздравительная открытка ко Дню Защитника Отечества.

Пригласительный билет на свадьбу.

Фирменный стиль нефтяной компании.

Комплект плакатов для кабинетов колледжа.

Практические занятия имеют колоссальную важность в работе в графических программах. Все задания выполняются на отлично, когда обучающийся получает детальный разбор вопросов по заданной теме. Только после усвоения заданного материала с определенной точки зрения (а именно с той, с которой он излагается на лекциях) он будет закрепляться на практических занятиях как в результате обсуждения и анализа прослушанного материала, так и с помощью решения ситуативных задач. В таком случае обучающийся не только хорошо усвоит материал, но и научится применять его на практике, а также получит дополнительный стимул (и это очень важно) для активной проработки темы.

При самостоятельном решении поставленных задач нужно обосновывать каждый этап действий, исходя из теоретических положений темы.. Если обучающийся видит несколько путей решения проблемы (задачи), то нужно сравнить их и выбрать самый рациональный. У обучающегося есть план решения этой задачи , решение примеров можно показывать и излагать в виде зарисовок, схемам, чертежей и рисунками, инструкциями по выполнению.

И решение каждой учебной задачи должно доводиться до логического ответа, которого требует условие, и по возможности с выводом. В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, умений ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.

Метод проектов - это из области дидактики, частных методик, если он используется в рамках определенного предмета.

Метод - это дидактическая категория.

В основу метода проектов положена идея, составляющая суть понятия «проект», его прагматическая направленность на результат, который можно получить при решении той или иной практически или теоретически значимой проблемы. Этот результат можно увидеть, осмыслить, применить в реальной

практической деятельности.

Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся - индивидуальную, парную, групповую, которую учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Этот метод органично сочетается с групповыми методами. Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы. Решение проблемы предусматривает, с одной стороны, использование совокупности, разнообразных методов, средств обучения, а с другой, предполагает необходимость интегрирования знаний, умений применять знания из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей.

Оценочные материалы по программе

Контрольные вопросы

Раздел 1. Основы изобразительной деятельности

1. Что такое цветовой круг. Перечислить основные, составные и дополнительные цвета?
2. Что такое теплохолодность?
3. Что такое рефлекс?
4. Что такое перспектива?
5. Какие существуют средства композиции?
6. Что такое линейная, воздушная перспектива? Композиционный центр?

Контрольные вопросы

Компьютерная графика. Работа в графических редакторах

1. Какие виды компьютерной графики вы знаете?
2. Какой вид компьютерной графики следует применить для разработки эмблемы предприятия, если заранее известно, что размер эмблемы может быть как малым (на бланках предприятия), так и большим (на уличных баннерах или на футболках)?
3. Какой вид компьютерной графики следует применить для обработки цветной фотографии, предназначенной для печати в качестве иллюстрации?
4. В каких единицах измеряют изображения в мониторе и в печатных изданиях?
5. Назовите наименьший элемент растрового изображения.
6. Для чего предназначены растровые редакторы?
7. Какие источники графических изображений для обработки в графическом редакторе вы знаете?

Контрольные вопросы

Графические редакторы Photoshop

1. Каким образом можно увеличить масштаб изображения, чтобы рассмотреть поближе мелкие детали?

2. Как уменьшить масштаб изображения, чтобы оно целиком поместилось на экране?
3. Что такое альтернативные инструменты графического редактора?
4. Какой командой главного меню надо воспользоваться, чтобы открыть плавающую палитру?
1. Что такое основной и фоновый цвета программы?
2. Какие инструменты рисования есть в редакторе Adobe Photoshop?
3. Каким инструментом надо воспользоваться для измерения цвета?
4. Что такое наложение цветов?
5. С каким количеством активных цветов можно работать в Adobe Photoshop?
6. Как преобразовать фоновый слой изображения в обычный слой?
7. Какое максимальное количество слоев можно создать для одного изображения?
8. Что такое активный слой?
9. Что необходимо сделать, чтобы скрыть слой?
10. Как можно продублировать слой

Контрольные вопросы

Графический редактор Corel Draw

1. Какие форматы графических файлов вы знаете?
2. В каких форматах файлов следует сохранять изображения, предназначенные для использования в интернете?
3. Как называется Кривая в программе Corel Draw, и какие функции она выполняет?
4. Преимущества и недостаток собственного формата Corel Draw.

Итоговый контроль

Проект по созданию фирменного стиля компании.

Задание:

1. Создать логотип
2. Слоган
3. Визитка

Критерии оценивания:

1. стилистика - до 20 б
2. лаконичность - до 20 б
3. уникальность - до 20 б
4. цветопередача - до 20 б

Технологическая карта занятия

Модуль 2. Компьютерная графика.

Фамилия, имя, отчество педагога	Беликова Анна Рашитовна
Программа (указать название программы, тип, направленность по образовательным областям, по педагогическим целям : образовательная или досуговая, по срокам реализации, по охвату детей, по особенностям контингента обучающихся :общая, для одаренных детей, коррекционная и др.)	Дополнительная Общеобразовательная Общеразвивающая Программа
Тема занятия	«Создание компьютерного рисунка»
Возраст обучающихся	4-7 класс
Тип занятия	Обобщение и закрепление нового материала.
Образовательная технология	Проектное обучение.
Методы стимулирования и мотивации учения	Эмоциональное стимулирование, словесные, наглядные и практические методы, методы самостоятельной учебной работы.
Методы контроля и самоконтроля	Методы устного контроля
Цели и задачи занятия	Познавательные • продолжить формировать навыки работы у учащихся с в граф.программе Adobe Photoshop; • закрепить навыки работы в этой программе; • акцентировать внимание на графических возможностях компьютера; • создание дидактических условий для формирования представлений о проектной деятельности в графическом дизайне; • обучение осознанному применению полученных знаний в практической профессиональной деятельности.

Формируемые УУД		Личностные: • умение слушать и выделять главное, запоминать; устанавливать связь между целью деятельности и ее результатом; • понимание значения различных видов информации в жизни человека; • формирование интереса к изучению информатики через творческие задания; • стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни; Регулятивные: • умение определять цели урока; • уметь самостоятельно контролировать своё время; • планировать пути достижения цели; • находить рациональные способы работы. Познавательные: • умение создавать несложные изображения с помощью графического редактора; • умение создавать несложные изображения с помощью графического редактора; • поиск и выделение необходимой информации; • преобразование информации; • структурирование знаний. Коммуникативные: • задавать вопросы; строить продуктивное взаимодействие со сверстниками; работа в группе.
Форма занятия		фронтальная, коллективная, в группах, индивидуальная.
Опорные понятия, термины		«компьютерная графика», память
Результат	Будут знать	• смысл изучаемых понятий, принципов и закономерностей; • назначение и возможности различных программ и их инструментария; • структуру плана для решения задач;

		• порядок оценки результатов решения задач • профессиональной деятельности; • приемы структурирования информации
Результат	Будут уметь	• создавать информационные и художественные объекты, оперировать ими; • применять средства информационных технологий для выполнения практических задач; • создавать творческие проекты.
Показатели оценки результата		Оценка поисковой работы

Этапы занятий

Этапы занятия	Цели и задачи этапа	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся	Формируемые УУД	Используемые методы, приемы, формы	Результат этапа (критерии достижения цели этапа)
1. Организационный этап	Обеспечить мотивацию учащихся к учебной деятельности, и их включение в совместную деятельность. Продолжить формировать навыки работы учащихся в графическом редакторе.	1. Приветствие учащихся, проверка подготовленности к учебному занятию, организация внимания детей. 2. Вспомним правила поведения на уроке. Проговаривание правил поведения на уроке. 3. Постановка проблемного вопроса Итак, отгадайте загадку: Он рисует, он считает, Проектирует заводы, Даже в космосе летает, И дает прогноз погоды. Миллионы вычислений Может сделать за минуту. Догадайся, что за гений Ну, конечно же..... (компьютер). -А давайте вспомним, что же есть общего у компьютера и человека? -А при помощи каких устройств компьютер может сохранять информацию?	Проверяют свою готовность к уроку. Настраиваются на учебную деятельность. Отвечают на вопросы Дети отвечают: функции хранения, передачи, приема и др. Ученики: Диски, флешки и т.д.	самоопределение; нравственный выбор.	Приветствие учителя психологический настрой. «Поздоровайся локтями» Наводящие вопросы; Уважительное отношение к любым высказываниям ребенка, его действиям.	

		-Верно. При помощи чего человек может запоминать информацию? - Сегодня на занятии мы проверим 2 вида памяти: слуховую и осязательную а проверять вашу память будем при помощи рисования. - Откройте тетради и запишите тему нашего занятия «Создание компьютерного рисунка».	Ученики: при помощи глаз - зрительная память, ушей - слуховая, рук - осязательная, нос – обонятельная, рта – вкусовая память.			
2. Изучение нового материала	Познакомиться с видами памяти. Создать рисунок, используя изученные возможности редактора Corel Draw. Обучающие и развивающие задания и упражнения на «знание» «понимание» «умение»	1. Знакомство с новой темой. 1. Осязательная память: - Я вам в руки каждому дам по фигурке, а вы закрытыми глазами будете определять, что это за фигурка. Определив, что это за фигурка, вы идете рисовать ее в графической программе Corel Draw. Фигурки должны состоять из геометрических фигур. 2. Слуховая память: - Сейчас, я буду медленно читать стихотворение, а вам необходимо постараться зарисовать каждую	Ставят цели, формулируют (уточняют) тему урока. Учащиеся должны использовать геометрические фигуры (линия, круг, овал, квадрат и др.)	Познавательные общеучебные, коммуникативные		

		строчку этого стихотворения: <i>Волшебной сказкой делаю Деревья и дома, Пришла к ребятам белая- Пребелая зима. Весёлая, желанная Морозная пора — От холода румяная Смеётся детвора. Коньками расчертили мы Весь пруд, А захотим — Орлами быстрокрылыми На лыжах полетим.</i> (Приложение 2) 4. Физкультминутка <i>(музыкальное сопровождение)</i> Гимнастика глаз и зарядка	Обучающиеся садятся за компьютеры и в программе делают художественную зарисовку этого стихотворения.			
3. Закрепление нового материала-практика	Научить учащихся планировать, выполнять, представлять и оценивать работу. Организовать выявление места и причины затруднений. Показать умение работать в группе,	Проводит инструктаж обучающихся. Организует самостоятельную работу учащихся -Следующее задание будет связано с работой на компьютере в графической программе Adobe Photoshop/ -И давайте мы с вами вспомним, при помощи каких инструментов мы можем с вами создавать графические рисунки в Photoshop, отгадав кроссворд.	Формирование у учащихся способности к самоорганизации в решении учебной задачи.	Коммуникативные: Планирование учебного сотрудничества Познавательные: - поиск и выделение необходимой информации - смысловое чтение - построение логической цепи	Самостоятельная работа, индивидуальная помощь, уточнения, контроль	

	распределять роли, сравнивать, работать с источниками информации.	(Приложение 3)	Дети проверяют свою память, размышляют, зарисовывают.	рассуждения		
4. контроль	Выявление исходного уровня подготовки детей. Выявление направления индивидуальной работы.	Контролирует выполнение работы. Осуществляет: индивидуальный контроль; выборочный контроль. -А теперь ребята все вместе посмотрим ваши работы и выскажем свое мнение о рисунках.		Регулятивные: - контроль и коррекция в форме сравнения способа действия и его результата с заданным эталоном. Познавательные: -умение осознанно и произвольно строить высказывания.	Представления о способах реализации упражнения.	Усердие в труде, добросовестность в труде.
5. рефлексия	Зафиксировать новое содержание урока; - организовать рефлексию и самооценку учениками собственной учебной деятельности.	Объясняет и обосновывает выставленные оценки. Делает рекомендации -Как вы считаете. Что по вашему мнению было самым сложным? Прием «Цветовая рефлексия» («Я в восторге», «очень понравилось», «ничего особенного»)	Все обучающиеся принимают участие в игре. осуществляют самооценку собственной учебной деятельности, соотносят цель и результаты, степень их соответствия.	Коммуникативные: - умение выражать свои мысли - оценивание качества своей и общей учебной деятельности	Оценивание своей деятельности на уроке, используя один из кружочков: зелёный, красный, жёлтый.	

		 Я в восторге 				
		 Очень понравилось 				
		 ничего особенного 				

Самоанализ занятия, объединения: «Графический дизайн»:

Цель моего занятия была проверкой и закреплением знаний и умений обучающихся на уроке компьютерной графики.

Какие я поставила триединые задачи:

-познавательные задачи: это закрепление знаний приемов и способов работы над пейзажем в графической программе.

-развивающие задачи: направлены были на развитие воображения, эмоций и внимания. Памяти, зрения. - развитие у обучающихся эмоционального и целенаправленного восприятия;

Умению самостоятельно проводить самоанализ своей работы.

- воспитательные задачи: направлены на:

- приобщение к художественному творчеству художника цифровой живописи.

Изложение материала я вела с помощью раздаточных материалов, в виде фронтальной беседы, что дало возможность учащимся показать свои знания, навыки и умения.

Этапы занятия состоят:

1 Этап. Организационный момент

Проверка готовности рабочих мест

2 Изучение нового материала.

Стимулирование самостоятельной постановки цели занятия с помощью *Приема (Ассоциация).*

3 Этап закрепления.

Создание, соответствующей эмоциональной атмосферы для закрепления материала. Самостоятельное планирование задачи

4. Этап контроля и самоконтроля.

Формирование навыков самооценивания художественного продукта.

Оценивание своих умений работать в графическом редакторе по матрице, а также , анализа самооценки учащихся и оценки зрителей

Для пейзажей выполненных импровизационно по установке мы оценили свой творческий продукт. Задала наводящие вопросы. Подведение итогов оценочной работы.

5. Этап рефлексии

Формирование навыков оценивания своего участия в работе.

Анализ класса:

Группа в кол-ве 15 чел. Посещает занятия «Графический Дизайн». 2 год обучения.

Внимательность и старательность у обучающихся выше среднего уровня.

Уровень **познавательных действий** на среднем уровне. Объем материала усваивают больше половины обучающихся.

Уровень **коммуникативных действий** на высоком уровне. Излагают и аргументируют информацию самостоятельно.

Уровень **регулятивных действий** на среднем уровне. С помощью педагога планируют результаты своей деятельности.

Сформированность УУД при работе над художественной композицией в ГР:

Умение ставить цели работы над композицией на среднем уровне. Помощь педагога преобладает.

Умение планировать композицию худ. продукта на среднем уровне.

Умение прогнозировать. Какой художественный продукт получится на среднем уровне.

Контроль рисунка с задуманной идеей на среднем уровне.

Умение корректировать художественную композицию на среднем уровне.

Умение самооценивать художественный продукт на среднем уровне.

Листы самооценки в графическом редакторе и качество рисунка

Фамилия, имя _____

№	Критерии оценки в редакторе	Показатели	Само оценка	Оценка
	Грамотность	создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);		
		выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение и т.д.);		
		формировать собственные цветные оттенки в различных цветовых моделях		
		создавать заливки из нескольких цветовых переходов		
		работать с контурами объектов;		
		создавать картинки с использованием метода упорядочивания и объединения объектов, а также операции вычитания и пересечения;		
		получать объемные изображения.		
	Анализ художественной работы (явное подчеркнуть)	Содержание рисунка: оригинальное, неожиданное, нереальное, фантастическое, непосредственное и наивное, особая смысловая нагрузка, отражающая глубины переживания ребенка		

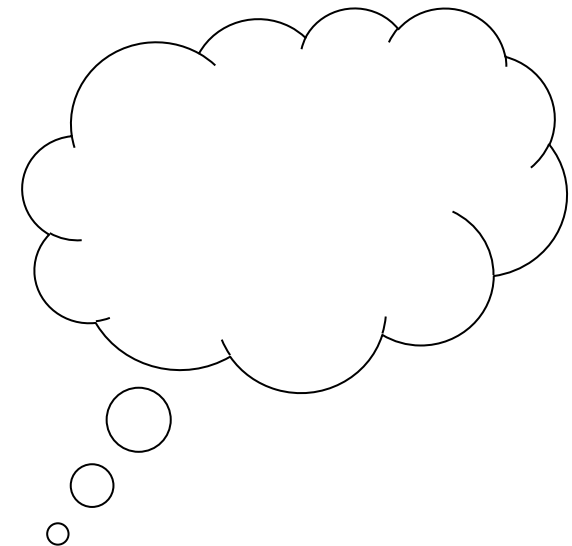
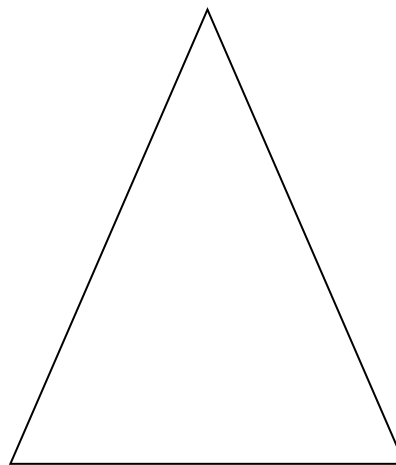
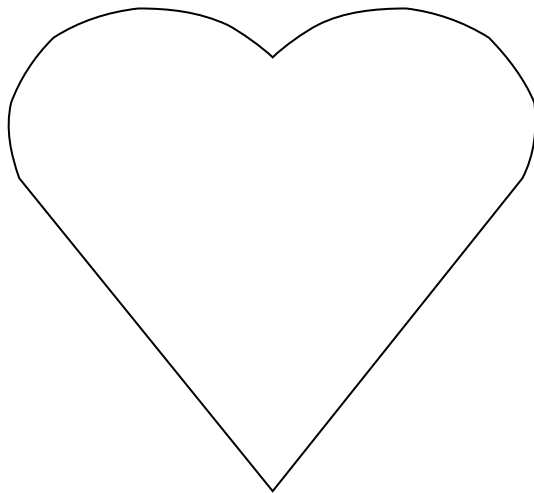
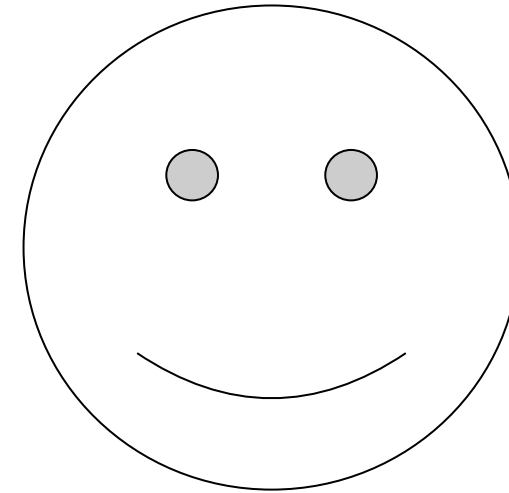
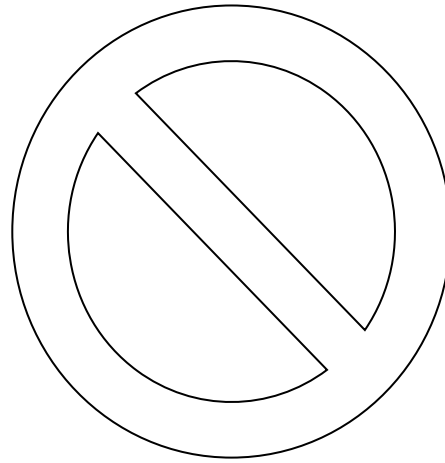
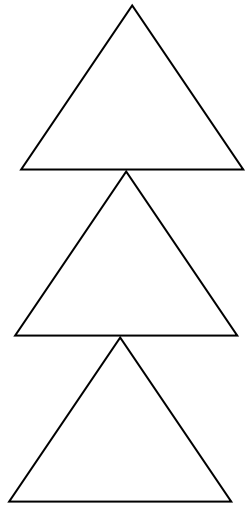
		Особенности изображения: сложность в передаче форм, перспективность изображения, многоплановость, узнаваемость предметов и образов, оригинальность изображения, особый творческий почерк, яркое, выразительное раскрытие в образе своего переживания		
		Композиционное решение: хорошая заполняемость листа, ритмичность в изображении предметов, разнообразие размеров нарисованных предметов, зоркость, наблюдательность ребенка и достаточное владение изобразительными навыками		
		Пластика: особая выразительность в передаче движений и мимики, собственный почерк в передаче движений.		
		Колорит: интересное, необычное и неожиданное цветовое решение. Возможно темпераментное, эмоциональное, лаконичное обращение с цветом или, наоборот, богатство сближенных оттенков (теплая или холодная гамма) или пастельность. Цвет звучит и поет, эмоционально воздействуя на зрителя.		

Заполнение матрицы. Работа оценивается в трёхбалльной системе:

- 3 балла – качество ярко выражено;
- 2 балла – качество выражено удовлетворительно;
- 1 балл - качество слабо выражено;
- 0 баллов – качество не выражен

Приложение 1

Фигуры для практической работы.



Приложение 2

Работы учащихся
объединения

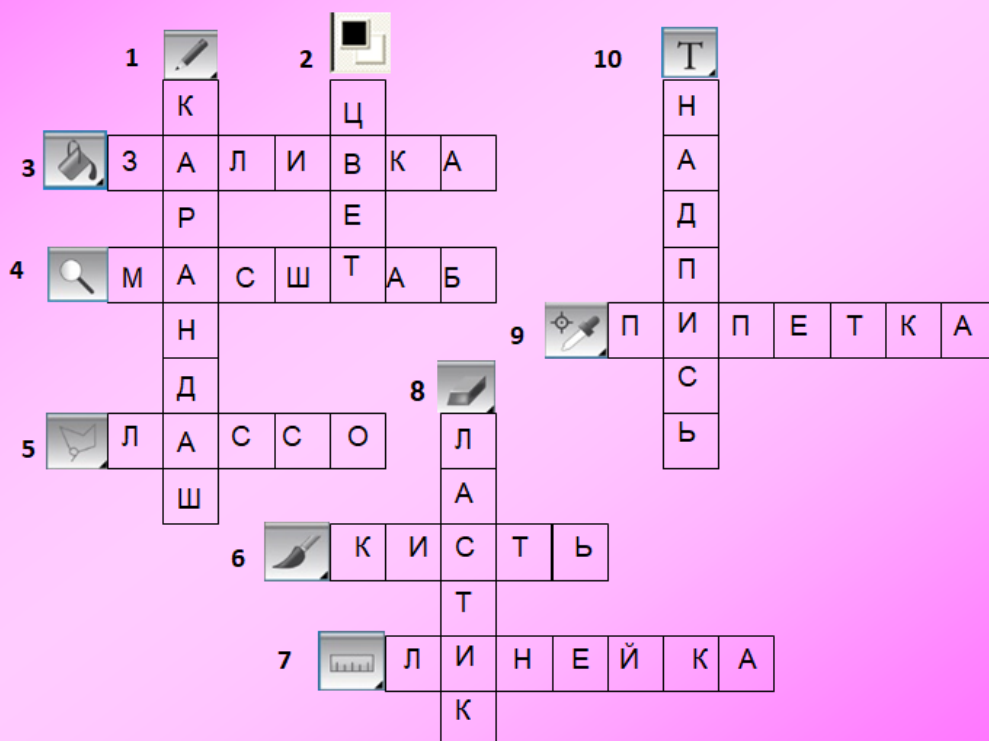
«Графический Дизайн»

Рисунок на стихотворение



Приложение 3

По пиктограммам определите названия инструментов или объектов графического редактора Photoshop



Информационное обеспечение методических рекомендаций

Основные источники:

1. Ёлочкин, М.Е., Тренин, Г.А. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве: учебник для учреждений среднего профессионального образования. - Москва: Издательский центр «Академия», 2017.—160 с., [16] с. цв. ил.
2. Ёлочкин, М.Е., Основы проектной и компьютерной графики: учебник для учреждений среднего профессионального образования. - Москва: Издательский центр «Академия», 2017.—160 с., [16] с. цв. ил.

Дополнительные источники:

1. Графика и дизайн [Электронный ресурс]: интерактивный курс. – М.: Новый диск, 2008. – 1 CD – диск, 12см.
2. Келби, С. Photoshop: приемы, трюки, эффекты [Текст] / Скотт Келби. ил. – М.: «Вильямс», 2010. – 336с.
3. Келби, С. Adobe Photoshop CS4. Справочник по цифровой фотографии [Текст] / Скотт Келби. – ил. – М.: «Диалектика», 2009. – 408с.
4. Основы информационных технологий [Электронный ресурс]: учебные курсы Интернет университета информационных технологий. – М.: Интернет-университет информационных технологий, 2007. – 1DVD – диск, 12см.
5. 3D графика и анимация [Электронный ресурс]: интерактивный курс. – М.: Новый диск, 2008. – 1 CD – диск, 12см.

Интернет-ресурсы:

1. Всероссийский институт научной и технической информации Российской академии наук (ВИНИТИ РАН) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www2.viniti.ru>, свободный. – Загл. с экрана. – 15.10.2012

2. Единое окно доступа к образовательным ресурсам [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://window.edu.ru/window>, свободный. – Загл. С экрана. – 15.10.2012
3. Закон «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» № 149-ФЗ от 27 июля 2006 года [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.rg.ru/2006/07/29/informacia-dok.html>, свободный. – Загл. с экрана. – 15.10.2012
4. Образовательный сайт мультимедийных интерактивных студентов программ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://teachpro.ru>, свободный. – Загл. с экрана. – 15.10.2012
5. ООО «Мультимедиа Технологии и Дистанционное Обучение» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.teachpro.ru>, свободный. – Загл. с экрана. – 15.10.2012
6. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов Министерства образования и науки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://eor.edu.ru>, свободный. – Загл. с экрана. – 15.10.2012
7. Электронно-библиотечная система издательства «Лань» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://lanbook.com/ebs.php>, абонемент. – Загл. С экрана. – 15.10.2012
8. Электронно-библиотечная система «КнигаФонд» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.knigafund.ru/>, абонемент. – Загл. с экрана. – 15.10.2012
9. Электронно-библиотечная система образовательных и просветительских изданий [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.iqlib.ru, свободный. – Загл. с экрана. – 15.10.2012

10. Электронно-библиотечная система IQlib [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.iqlib.ru/>, абонемент. – Загл. с экрана. – 15.10.2012
11. elibrary.ru Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru/defaultx.asp>, свободный. Загл. с экрана. – 15.10.2012
12. MS Word. Методы работы в программе Майкрософт Ворд: Главная: Нашпортал.....[Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ms-word.ru/index.php?nma=index&fla=index>, свободный. – Загл. с экрана. – 15.10.2012

Библиографический список

1. Абдуразаков, М.М., Сурхаев, М.А., Симонова, И.Н. Возможности информационно-коммуникационной образовательной среды для достижения новых образовательных результатов // Информатика и образование. - 2012. - № 1. - С. 58—60.
2. Елочкин, М.Е., Брановский, Ю.С., Николаенко, И.Д. Информационные технологии: учебник. - М.: Оникс, 2007. - 246 с.
3. Информатика и ИКТ. 11 класс. Базовый уровень / под ред. проф. Н.В. Макаровой. - СПб.: Питер, 2009. - 224 с.
4. Лапчик, М.П., Семакин, И.Г., Хеннер, Е.К. Теория и методика обучения информатике. - М.: Академия, 2008. - 592 с.
5. Макарова, Н.В., Кочурова, Е.Г., Николайчук, Г.С., Нилова, Ю.Н., Титова, Ю.Ф. Информатика и ИКТ. 8-9 классы. - СПб.: Питер, 2010. - 416 с.
6. Семакин, И.Г., Хеннер, Е.К., Шеина, Т.Ю. Информатика. 11 класс. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. - 228 с.

7. Сурхаев, М.А. Новые требования к образовательному процессу в условиях становления информационного общества // Стандарты и мониторинг в образовании. - 2008. - № 1. - С. 35.
8. Угринович, Н.Д. Информатика и информационные технологии: учебник для 10—11 классов. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2003. - 512 с.
9. Хмылко, О.Н. Анализ основных составляющих курса «Компьютерная графика» при обучении в системе непрерывного образования «Школа-вуз» // Вестник Псковского государственного университета. Серия: Естественные и физико-математические науки. - 2010. - С. 120—125.
10. Шаляев, А.А. Компьютерная графика в школе // Современная педагогика. - 2014. - № 6. - URL: <http://pedagogika.snauka.ru/2014/06/2452> (дата обращения: 01.10.2017).