

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «Графический дизайн. ПОЛЕТ»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 10-12 лет

Срок реализации программы: 72 часа

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Дементьев Егор Глебович

Разделы программы:

- Раздел 1. Введение. Техника безопасности.
- Раздел 2. Цифровая живопись. SketchBook.
- Раздел 3. Основы графического дизайна и Figma.
- Раздел 4. Разработка брендбука.
- Раздел 5. Разработка дизайна приложения.
- Раздел 6. Проектная, соревновательная деятельность.
- Раздел 7. Аттестация по итогам освоения программы.

Цель программы: формирование у обучающихся мотивацию к проектной деятельности в сфере графического дизайна, создание условий для развития научно-технического и творческого потенциала личности обучающегося через обучение макетированию, прототипированию, работе с графическими планшетами и ПО для цифровой графики.

Задачи:

Образовательные (предметные):

- познакомить детей с историей декоративно-прикладного искусства и дизайна, полиграфии;
- познакомить с технологиями в полиграфическом производстве и особенностями профессии дизайнера в этой сфере;
- содействовать формированию умений и навыков проектной и проектно-исследовательской деятельности, научить детей грамотно и творчески подходить к собственной работе над проектом;
- сформировать навыки технических приёмов работы с инструментами для макетирования, раскрыть выразительные возможности различных материалов;
- способствовать развитию образного ассоциативного мышления, конструктивного видения, умения средствами графики и цвета передавать объем, форму, фактуру, взаимосвязь предметов в пространстве;
- обучить использованию прикладного ПО для дизайнерской деятельности;
- сформировать понимание принципов работы с колористикой, типографикой и гармонией.

Метапредметные (развивающие):

- развивать общий кругозор;
- развивать художественно-эстетический вкус при составлении композиции и объектов графического дизайна;
- знакомить с формами ведения проектной деятельности;
- развивать творческие способности и логическое мышление;
- создать условия для развития природных задатков и способностей обучающихся, помогающих достичь успеха в техническом творчестве;
- содействовать повышению привлекательности науки, научно-технического творчества для подрастающего поколения;
- развить здоровый интерес к соревновательной (конкурсной) деятельности;

- развивать навыки совместной работы, умения работать самостоятельно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий;
- развивать мастерство эффективной презентации готового продукта;
- развивать креативное мышление и пространственное воображение.

Личностные (воспитательные):

- формировать общую культуру обучающихся;
- содействовать эффективному взаимодействию обучающихся с окружающими;
- содействовать организации содержательного досуга;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры;
- воспитывать аккуратность, прилежание в работе, трудолюбие;
- воспитывать чувство удовлетворения от творческого процесса и результата.

Форма занятий: кейс-метод, защита проектов, беседа, выставка, игра, конкурс, круглый стол, лабораторное занятие, лекция, мастер-класс, «мозговой штурм», олимпиада, открытое занятие, практическое занятие, презентация, семинар, соревнование, тренинг, экскурсия, эксперимент, работа с первоисточниками и литературой, объяснение материала, моделирование.

Краткое содержание программы: Программа предполагает освоение базовых компетенций и навыков: работа с графическими планшетами и онлайн-сервисами для графического дизайна. Это формирует у учащихся устойчивые знания и навыки по графическому дизайну, мотивацию к последующему погружению в сферу творчества, развивает логическое мышление, навыки работы с мультимедиа, создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для проектной деятельности.

Программа позволяет приобщить детей и подростков к опыту издательского дела, современным достижениям в области иллюстрации, техническим возможностям полиграфии. Особое внимание уделяется организации проектной деятельности, когда в процессе обучения дети и подростки учатся генерировать оригинальные идеи, ставить перед собой цели и задачи, планировать процесс работы, достигать результата, используя традиционные изобразительные средства и современные компьютерные технологии, применять полученные навыки в различных сферах жизни.

Ожидаемые результаты:

Предметные результаты:

Обучающиеся будут знать:

- историю декоративно-прикладного искусства и дизайна, полиграфии;
- технологии в полиграфическом производстве и особенностями профессии дизайнера в этой сфере;
- принципы работы с колористикой, типографикой и гармонией.

Обучающиеся будут уметь:

- осуществлять проектную и проектно-исследовательскую деятельность, грамотно и творчески подходить к собственной работе над проектом;
- применять навыки работы с инструментами для макетирования, раскрывая выразительные возможности различных материалов;
- применять образное ассоциативное мышление, конструктивное видение, средствами графики и цвета передавать объем, форму, фактуру, взаимосвязь предметов в пространстве;
- использовать прикладное ПО для дизайнерской деятельности;

Развивающие (метапредметные):

- развитие творческих способностей и логического мышления;

- созданы условия для развития природных задатков и способностей обучающихся, помогающих достичь успеха в техническом творчестве;
- содействие повышению привлекательности науки, научно-технического творчества для подрастающего поколения;
- развитие творческой активности через индивидуальное раскрытие технических способностей каждого обучающегося;
- развитие здорового интереса к соревновательной деятельности;
- развитие навыков совместной работы, умения работать самостоятельно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий;
- развитие мастерства эффективной презентации готового продукта;
- развитие креативное мышление и пространственное воображение.

Воспитательные (личностные) результаты:

- формирование целеустремленности, усердия, настойчивости, оптимизма, трудолюбия, аккуратности;
- воспитание у обучающихся стремление к получению качественного законченного результата;
- формирование представлений обучающихся о значимости общечеловеческих нравственных ценностей, доброжелательности, сотрудничества;
- привитие культуры организации рабочего места, дисциплины обращения со сложными и опасными инструментами;
- воспитание бережливости и сознательного отношения к вверенным материальным ценностям;
- создание условий к успешной адаптации обучающихся к жизни в обществе, профессиональной ориентации обучающихся.

Компетентностный подход реализации программы позволяет осуществить формирование у обучающихся как личностных, так и профессионально-ориентированных компетенций через используемые формы и методы обучения, нацеленность на практические результаты.

В процессе обучения по программе у обучающихся формируются:

универсальные компетенции (SoftSkills):

- умение работать в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.;
- наличие высокого познавательного интереса;
- умение ориентироваться в информационном пространстве, продуктивно использовать Интернет для поиска сложных решений;
- проявлять техническое мышление, познавательную деятельность, творческую инициативу, самостоятельность;
- способность творчески решать технические задачи;
- способность правильно организовывать рабочее место и время для достижения поставленных целей;

предметные компетенции (HardSkills):

обучающиеся должны **знать**:

- правила безопасной работы с компьютером и графическим планшетом;
- правила обработки изображений на персональном компьютере;
- основы композиции;
- понимать взаимосвязь между потребностями пользователей и свойствами проектируемых предметов и процессов;
- способы планирования деятельности, разбиение задач на подзадачи, распределение ролей в рабочей группе;

Обучающиеся должны **уметь:**

- соблюдать технику безопасности;
- составлять план проекта, включая: выбор темы, анализ предметной области, разбиение задач на подзадачи;

- использовать основные алгоритмические конструкции для решения задач;

- работать в ПО Autodesk SketchBook и Figma;

- подготовить отчет о проделанной работе;

- публично выступить с докладом;

обучающиеся должны **владеть:**

- навыками рисования на графическом планшете;

- методами дизайн-мышления;

- методами визуализации идей.