

## АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

**Название программы:** «Графический дизайн. Вводный модуль»

**Направленность:** техническая

**Возраст обучающихся:** 10-13 лет

**Срок реализации программы:** 72 часа

**Форма обучения:** очная

**Автор-составитель:** Яковенко Ирина Валерьевна

**Разделы программы:**

1. Введение. Техника безопасности.
2. Цифровая живопись. Gimp.
3. Основы графического дизайна в Designer и Figma.
4. Разработка брендбука.
5. Разработка дизайна приложения.
6. Проектная, соревновательная деятельность.

**Цель программы:** формирование у обучающихся мотивации 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 программы:**

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 и др.;

**Краткое содержание программы:** Программа предполагает освоение базовых компетенций и навыков: работа с графическими планшетами и онлайн-сервисами для графического дизайна.

Программа состоит из разделов:

1. *Введение. Техника безопасности*
2. *Цифровая живопись. Gimp.*
3. *Основы графического дизайна в Designer и Figma.*
4. *Разработка брендбука.*
5. *Разработка дизайна приложения*
6. *Проектная, соревновательная деятельность.*

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:**

**Образовательные (предметные) результаты:**

**Обучающие 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.

**Обучающие 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;

#### **Метапредметные (развивающие) результаты:**

- 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.

#### **Личностные (воспитательные) 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.