

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: Программа «Графический дизайн»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: от 12 до 17 лет

Срок реализации программы: 72 часа

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Дементьев Егор Глебов, педагог дополнительного образования

Разделы программы: «Графический дизайн»

включает в себя учебные разделы:

1. Введение. Техника безопасности.
2. Скетчинг в SketchBook
3. Основы графического дизайна и Figma.
4. Направления графического дизайна.
5. Профессиональное ПО.
6. Завершение программы

Основная 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:

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;
- -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: Autodesk SketchBook, Figma, Adobe Растровые программы., Векторные программы;
- сформировать общие принципы работы с композицией, колористикой, типографикой.

Метапредметные (развивающие):

- развивать общий кругозор;
- развивать художественно-эстетический вкус при составлении композиции и объектов графического дизайна;
- содействовать формированию умений и навыков проектной и проектно-исследовательской деятельности, научить детей грамотно и творчески подходить к собственной работе над проектом;
- 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):

- поддерживать представление учащихся о значимости общечеловеческих нравственных ценностей, доброжелательности, сотрудничества;
- прививать культуру организации рабочего места, дисциплину обращения со сложными и опасными инструментами;
- воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.
- формировать интерес к практическому применению знаний, умений и навыков в повседневной жизни и в дальнейшем обучении;
- поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, трудолюбие, аккуратность;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры.

Форма занятий:

- лекционные занятия
- практические занятия

Краткое содержание:

Программа предполагает освоение базовых компетенций и навыков: работа с графическими планшетами и онлайн-сервисами для графического дизайна, развивает логическое мышление, работа 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:

Освоение базовой терминологии, основ растровой и векторной графики. Знание правил композиции, колористики, типографики. Умение работать в ПО Autodesk SketchBook, Figma, Adobe Photoshop. Растровые программы. и Векторные программы.