

Образовательный центр для детей и взрослых

"GENIHub"

ИП "Девяткин Денис Владимирович"

М.П. _____

Автор программы:

Девяткин Денис Владимирович

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса «Графический дизайн»

Рекомендуемый возраст учащихся: от 10 лет и старше

Срок реализации: 2 недели

2024 г.

Пояснительная записка

Образовательная программа «Графический дизайн» относится к программе с интенсивным погружением в курс и реализуется в течение 2-х недель. Программа направлена на развитие у учащихся технологической компетенции в области графического дизайна.

Ценность программы заключается в том, что учащиеся получают навыки работы на компьютере, опыт практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способы планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умения использовать компьютерную технику для работы с информацией.

В программе удачно сочетаются групповое взаимодействие учащихся в процессе творчества, развитие и эмоциональное благополучие, которое создается при созидании и реализации художественных работ.

Программа курса «Графический дизайн» разработана для учащихся средней школы с целью повышения интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна, а также с целью выявления дальнейшего профессионального интереса среди учащихся школы.

Программа обучения прямо связана с личным выбором учащихся и отражает их интересы, как в настоящий момент, так и в связи с последующими жизненными планами.

Именно к программам такого типа относится программа «Графический дизайн», которая создавалась для повышения интереса обучающихся к информационным технологиям, графическому дизайну, и привития навыков, которые могут пригодиться им в дальнейшей профессиональной карьере.

Изучение курса «Графического дизайна» является актуальным, так как дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера с использованием информационных технологий в области растровой и векторной графики.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. На любом предприятии время от времени возникает необходимость в подаче рекламных объявлений в газеты и журналы или просто в выпуске рекламной листовки или буклета. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа. Основные трудозатраты в работе редакций и издательств также составляют художественные и оформительские работы с графическими программами.

Необходимость широкого использования графических программных средств стала особенно ощутимой в связи с развитием Интернета, связавшего в единую «паутину» миллионы отдельных «домашних страниц». Даже беглого путешествия по этим страницам достаточно, чтобы понять, что страница, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание.

На сегодняшний день компьютерная графика приобрела колоссальную популярность. При помощи редакторов векторной и растровой графики создаются всевозможные: плакаты, постеры, верстаются флайеры, логотипы и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

Программа «Графический дизайн» рассчитана на учащихся от 10 лет и старше.

Количество часов, отведённых на изучения курса – 42 часа в течении 2-х недель.

Цель: создание условий для успешного освоения учениками основ компьютерной графики.

Задачи программы обучения:

- Формировать у детей навыки работы на компьютере в графических редакторах, как способе учебной деятельности.
- Обучать специальным знаниям, необходимым для приобретения опыта практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества.
- Формировать и развивать умения и навыки исследовательского поиска.
- Развивать познавательные потребности и способности, креативность.

Направленность программы:

Направленность данной образовательной программы – изучение графического дизайна с помощью векторного и растрового графических редакторов таких как: **Adobe Illustrator** и **Adobe Photoshop** или, как альтернатива, **Gimp** и **Inkscape**.

Новизна программы:

Важной особенностью освоения данной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее задачи иные - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся, воспитание правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной компьютерной графики, профессиональная ориентация.

Актуальность:

Актуальность программы курса «Графический дизайн» очевидна и заключается в том, что она может быть использована для удовлетворения познавательных интересов учащихся, расширения имеющихся знаний и умений или их приобретения с нуля по информатике и информационно-коммуникационные технологиям.

Цель программы:

Овладение умениями использования графических редакторов векторной и растровой графики при создании цифровых изображений.

Расширенные задачи программы:

Образовательные

- Представления школьников о возможностях компьютера, областях его применения.
- Формирование системы базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой.
- Расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера.

Развивающие

- Развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников.
- Развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности.
- Формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем и профессиональной деятельности.
- Формирование творческого подхода к поставленной задаче.

- Формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией.
- Ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

Методы определения уровня получаемых знаний:

- Просмотр учителем на каждом занятии результатов работ учеников.
- Вовлечение обучающихся к ответам на вопросы по изученным темам.
- Выполнение самостоятельных работ учениками.
- Оценка компьютерных проектов учащихся педагогом.

Учебный план обучения:

№ Урока	Тема урока	Количество часов
1.	Основы цветоведения	3
2.	Создание баннера / Растровая графика	3
3.	Пиксель Арт / Растровая графика	3
4.	Логотипы – Теория / Практика Часть 1 / Векторная графика	3
5.	Логотипы Часть 2 / Векторная графика	3
6.	Создание собственного логотипа Часть 1 / Векторная графика	3
7.	Создание собственного логотипа Часть 2 / Векторная графика	3
8.	Анимация логотипа / GIF / Растровая графика	3
9.	Создание бейджа / Векторная графика	3
10.	Создание логотипа с помощью сетки / Векторная графика	3
11.	Создание бланка / Векторная графика	3
12.	Создание цветов / Векторная графика	3
13.	Картина – Горы и Лес / Векторная графика	3
14.	Самостоятельная работа / Подведение итогов / Получение обратной связи от учеников	3

Материально-техническое обеспечение:

Для осуществления образовательного процесса по программе «Графический дизайн»

необходимы следующие инструменты:

- Компьютер для каждого ученика.
- Установленное программное обеспечение: векторный и растровый графические редакторы.
- Проектор в классе для вывода изображения с компьютера учителя.