

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ І НАУКИ РІВНЕНСЬКОЇ ОБЛДЕРЖАДМІНІСТРАЦІЇ
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «РІВНЕНСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ЦЕНТР
НАУКОВО-ТЕХНІЧНОЇ ТВОРЧОСТІ УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ»
РІВНЕНСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

ПОГОДЖЕНО

науково-методичною радою
Рівненського обласного інституту
післядипломної педагогічної освіти
Протокол № 2 від 21.05.2021 р.

ЗАТВЕРДЖЕНО

наказом управління освіти і
науки обласної державної
адміністрації
№ 103 від 28.05.2021 р.

Навчальна програма з позашкільної освіти
науково-технічного напрямку

гуртка «Графічний дизайн»

Автор:

Мирослава ДОМАНСЬКА, методист комунального закладу «Рівненський обласний центр науково-технічної творчості учнівської молоді» Рівненської обласної ради

Рецензенти:

Юрій ТУРБАЛ, доктор технічних наук, професор, завідувач кафедри Комп'ютерних наук та прикладної математики Національного університету водного господарства та природокористування

Юлія КАЛЕНСЬКА, заступник директора комунального закладу «Рівненський обласний центр науково-технічної творчості учнівської молоді» Рівненської обласної ради

НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА

Гуртка «Графічний дизайн»

Основний рівень

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

На сучасному етапі пріоритетами розвитку освіти є впровадження новітніх інформаційних технологій, які забезпечують подальше удосконалення освітнього процесу, доступність та ефективність освіти, підготовку молодого покоління до життєдіяльності в інформаційному суспільстві.

Метою допрофільного навчання є забезпечення проектно-технологічної підготовки гуртківців для свідомого подальшого професійного самовизначення.

Запропонована навчальна програма побудована на основі навчальної програми з позашкільного напрямку «Технічний дизайн», рекомендованих Міністерством освіти і науки України (лист МОН від 07.10.2019 № 1/11-8872) з урахуванням рівня підготовки, інтересів та віку вихованців, стан матеріально-технічного забезпечення позашкільного навчального закладу.

Подана програма сприяє поглибленню знань шкільної програми, кращому засвоєнню матеріалу, удосконалює навички роботи з комп'ютерними програмами і забезпечує професійну орієнтацію учнів. Вона побудована на основі особистісно-орієнтованого та компетентнісного підходів.

Навчальна програма реалізується у гуртку науково-технічного напрямку інформаційно-технічного профілю та спрямована на вихованців віком 12-17 років, які мають теоретичні знання і практичні навички у використанні персонального комп'ютера, знайомі з операційною системою Windows.

Метою програми є формування компетентностей особистості у процесі опанування основами інформатики та дизайну.

Основні завдання програми;
оволодіння інформацією про професії в різних видах дизайну,
розвиток особистості майбутнього дизайнера засобами психології
художньо-технічної творчості;

оволодіння знаннями про особливості та зміст професійної діяльності фахівців, які пов'язані з художнім проектуванням;

реалізація особистого творчого потенціалу в процесі виконання індивідуальних та колективних творчих проектів;

оволодіння компетенціями навчального проектування.

забезпечення гармонійного розвитку дитини засобами екранних видів мистецтва;

сприяння набуття досвіду власної творчої діяльності та вироблення індивідуального стилю роботи;
виховання культури праці, творчої ініціативи;
сприяння підтриманню стійкого інтересу до технічної творчості, самореалізації дитини в соціумі засобами мистецтва;
розвиток позитивних якостей особистості: працелюбство, наполегливість у досягненні мети, відповідальність за результат власної діяльності;
виховання шанобливого ставлення до інших.

Навчальна програма передбачає навчання вихованців у групах основного рівня впродовж одного року і передбачає 216 годин на рік (6 год. на тиждень).

Навчальна програма поглиблює знання з шкільного курсу інформатики, образотворчого мистецтва, розширює інформаційну обізнаність з художньої культури, мистецтвознавства. Навчання у гуртку не потребує спеціальної підготовки. Навчальний матеріал програми адаптований для занять із вихованцями різного рівня підготовленості.

Матеріал у програмі викладено з поступовим ускладненням, засвоєння теоретичного матеріалу відбувається через виконання практичних завдань.

Теоретичні відомості діти засвоюють при виконанні практичних завдань на комп'ютері, яке виглядає у створенні особистого портфоліо. Освітній процес здійснюється диференційовано відповідно до індивідуальних можливостей, інтересів, нахилів, здібностей вихованців з урахуванням їх віку, психофізичних особливостей, стану здоров'я.

Програма дає можливість розкрити індивідуальні здібності кожної дитини і, водночас, формує вміння взаємодіяти, працювати в команді під час роботи вихованців над своїми анімаційними проектами.

Загальними принципами організації освітнього процесу є творчість, креативність у практичній діяльності, індивідуальний підхід, послідовність і поступовість викладення матеріалу.

Контроль результативності освітнього процесу здійснюється в формі участі вихованців у фахових конкурсах, презентаціях своїх робіт, під час захисту творчих проектів.

Сучасний рівень розвитку науки і техніки ставить перед керівником гуртка завдання пошуку нових методів та підходів для подальшого вдосконалення змісту, форм і засобів навчання на заняттях гуртка.

Програмою передбачено індивідуальне навчання відповідно до Положення про порядок організації індивідуальної та групової роботи в позашкільних навчальних закладах (у редакції наказу Міністерства освіти і науки України від 10.12.2008 р. № 1123).

Під час навчання вихованці отримують теоретичні знання з основ дизайну, ознайомлюються із сучасною понятійною та термінологічною словниковою базою проектно-технологічної, здійснюють проектно-технологічну підготовку для свідомого подальшого професійного самовизначення; реалізують особистий творчий потенціал в процесі виконання індивідуальних та колективних творчих проєктів

В залежності від рівня засвоєння навчального матеріалу до кожного вихованця підбирається індивідуальний підхід у виборі самостійної та практичної роботи. При виконанні практичних робіт відповідно до вимог техніки безпеки можливий поділ вихованців на підгрупи.

Програма є орієнтовною. Керівник гуртка може вносити зміни й доповнення у зміст програм та розподіл годин за темами, враховуючи інтереси гуртківців та стан матеріально-технічної бази закладу.

НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№ з/п	Тема	Кількість годин		
		теорія	практика	усього
1.	Вступ. Правила техніки безпеки та виробничої санітарії. Знайомство.	3	-	3
2.	Дизайн як вид проектної діяльності: становлення, розвиток, перспективи	6	18	24
3.	Основи композиції та кольорознавства	12	18	30
4.	Комп'ютерна графіка	12	24	36
5.	Графічний дизайн	21	48	69
6.	Друкована реклама і різновиди сучасних друкованих засобів інформації	12	30	42
	Підсумкові заняття.	-	12	12
	Разом	66	150	216

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

1. Вступ. Правила техніки безпеки та виробничої санітарії. Знайомство. (3 год)

Теоретична частина. Правила техніки безпеки у ході навчання та виконання практичних робіт за комп'ютером.

Практична частина. Ознайомлення з робочим місцем, технічним забезпеченням.

2. Дизайн як вид проектної діяльності: становлення, розвиток, перспективи. (24 год)

Теоретична частина. Декоративно-прикладне мистецтво – основа сучасного етнографічного дизайну. З історії розвитку: ремесло, дизайн і технології в Україні, за кордоном. Художньо-промислові центри в Україні. Особливості українського національного дизайну.

Практична частина Перегляд відеофільму про художньо-промислові організації, виставки-презентації дизайнерських проектів. Ознайомлення з матеріалами виставок за каталогами, спеціалізованими виданнями, за допомогою мережі Інтернет.

3. Основи композиції та кольорознавства. (30 год)

Теоретична частина. Композиція як засіб гармонізації об'єктів дизайну. Роль і значення композицій у професійній діяльності дизайнера. Сфери застосування графічних композицій. Види композиції в дизайні. Засоби візуалізації композиції. Композиційні засоби виразності. Категорії композиції. Основні закони композиції. Закон цілісності, супідрядності, міри. Об'ємно-просторова структура, тектоніка.

Практична частина. Виконання тематичної композиції з абстрактно-геометричних фігур на задану тему. Виконання тематичної композиції на виявлення явищ контрасту, ритму, динаміки, асиметрії, нерівноваги, тональної та кольорової гармонії, пропорцій,

4. Комп'ютерна графіка. (36 год)

Теоретична частина. Створення, обробка та редагування візуальної інформації для сучасної проектної діяльності. Взаємодоповнення технічних засобів у процесі створення, обробки та редагування візуальної інформації. Застосування нових інформаційних технологій для створення графічних зображень. Ознайомлення з можливостями та відмінними характеристиками пакетів прикладних графічних програм (Photoshop, Illustrator, Corel DRAW, Free Hand). Відмінності векторної та растрової графіки для створення графічних зображень за допомогою ПК.

Практична частина. Огляд і порівняльний аналіз можливостей та відмінностей у створенні та обробці елементів візуальних повідомлень у різних пакетах прикладних графічних програм. Створення композицій з простих геометричних фігур та елементів, утворених їх перетином або об'єднанням. Заповнення контуру простих геометричних фігур кольором та переходами кольорів. Заповнення контуру простих геометричних фігур різними фактурами.

Зміни характеристик фактур або їх насиченості. Зміна форми простих геометричних фігур. Зміна кольорографічних характеристик фотографічних зображень: яскравості та контрастності; кольорової гами; вибіркова зміна кольору; накладання.

5. Графічний дизайн. (69 год)

Теоретична частина. Знакові зображення та закономірності їх утворення. Стилізація і формалізація як способи отримання знакових зображень. Види знаків. Візуальні носії знакової мови та використання знаків у сучасній промисловій графіці і рекламі.

Шрифт, як складова образно-знакової системи. Історичні умови виникнення писемності і встаткування різних типів шрифтів. Зв'язки між розвитком писемності і суспільства у різні історичні епохи. Основні види історично сформованих шрифтів. Образно-асоціативні характеристики шрифтів.

Дизайн пакувань як складова загальної системи візуальних комунікацій. Значення пакувань для покращення життя і побуту людини. Основні види пакувальних конструкцій з картонажних матеріалів, поширені на споживчому ринку України.

Практична частина. Розробка декоративно-стилізованої композиції з використанням образних якостей об'єктів. Об'єкти практичних розробок: геральдичні знаки та емблеми. Аналіз ретроспективи розвитку писемності і суспільства у різні історичні епохи. Побудова образного вирішення окремих літер. Створення авторського варіанта графічного вирішення пакувань (для солодощів до свят).

6. Друкована реклама і різновиди сучасних друкованих засобів інформації. (42 год)

Теоретична частина. Сфери та раціональне застосування сучасних друкованих засобів поширення рекламної інформації. Умови формування серійних об'єктів графічного дизайну і потреби застосування означеної сукупності умов.

Листівка як серійний об'єкт графічного дизайну.

Постер як об'єкт графічного дизайну.

Вимоги до друкованих рекламних носіїв, виконаних у корпоративному стилі

Практична частина. Огляд і порівняльний аналіз видів друкованої рекламно-поліграфічної продукції, їх функціонального призначення та способів формоутворення. Виконання серії вітальних листівок (за вибором –Новий Рік, Різдво, Великдень). Вправління у використанні сталих композиційних

складових та комбінаційних можливостей їх поєднання. Практичне засвоєння вимог до якості виконання вітальних листівок.

Виконання ескізів серії рекламних постерів на один з видів товару.

Структурування змісту в рекламно-поліграфічній продукції та вибір образно-графічної мови для асоціативного спрямування візуальної інформації. Розробка і виконання макета рекламного буклету для серійного ряду продукції одного виробника з обґрунтуванням застосованих кольорів, їх асоціативних властивостей та пропорційного поєднання.

7. Підсумок (3 год).

Презентація виконаних робіт під час вивчення розділів.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

У вихованців мають сформуватися:

пізнавальна компетентність в:

- основних поняттях знакових зображень, застосування стилізованих зображень у промисловій графіці і рекламі;
- залежності вимог до якості і способів передачі інформації від технічного і культурного рівня розвитку суспільства;
- оцінці сукупності якісних ознак, втілених у мікроструктурі літер, як системного ряду видозмін у формі графеми;
- характеристиці і відмінності у побудові різновидів гротескових гарнітур, що утворюються за рахунок різних графічних форм і пропорційно-масштабних співвідношень між мікроелементами літер.

практична компетентність:

- в принципах утворення знакових зображень.
- розробці декоративно-стилізованих композицій з використанням комп'ютерних графічних програм;

. творча компетентність:

- креативне мислення;
- творчі здібності та творча ініціатива;
- набуття досвіду власної творчої діяльності;

соціальна компетентність:

- сформований стійкий інтерес до технічної творчості;
- здатність до самостійної активної діяльності;
- вміння працювати в колективі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Глинський Я. М. Інформатика: 9-й клас. Перший рік навчання. - Львів: «СПД Глинський», 2007. – 200 с.
2. Глинський Я. М. Інформатика: 10-11 класи. Навч. посіб. У 2 ч. Ч. 2. Інформаційні технології. 7-е вид. Львів: «СПД Глинський», 2007. – 264с.
3. Глинський Я. М. Практикум з інформатики: Навч. посіб. Самоучитель – 10-е вид. – Львів: «СПД Глинський», 2007. – 296 с.
4. Вейкас Д. Эффективная работа с Paint / Д.Вейкас. – Спб.: Питер, 2001.
5. Глинський Я. М., Ряжська В. А. Інтернет: Мережі, HTMLi телекомунікації: Навч. посіб. Самоучит. – 4-те доповн. вид. - Львів: «СПД Глинський», 2007. – 224 с.
6. Роуз, Карла. Освой самостоятельно AdobePhotoshop 7 за 24 часа.: Пер. с англ. – М. Издательский дои «Вильямс», 2003. 448 с.: Парал. тит. англ.
7. Леонтьев В. П. Самоучитель. MSOffice + все самые полезные программы. – М.:ОЛМА-ПРЕСС, 2006. – 384 с.: ил. –(Самоучитель работы на компьютере).
8. Леонтьев В. П. Прокошев И. В. AdobePhotoshop – ваша цифровая фотостудия. - М.:ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2005. – 48 с.: ил.
9. Леонтьев В. П.Первые шаги в Excel- М.:ОЛМАМедиа Групп; ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2006. – 47 с.: ил. – (Компьютер. Карманный справочник пользователя).
10. Федько В. В. Глобальна мережа Інтернет / В. В. Федько, В. І. Плоткін. – Харків: Веста: Видавництво «Ранок», 2003. – 96 с. – (Комп'ютер для кожного).
11. Хабрейкен Д. PowerPoint 2002 Д. Хабрейкен. – М.: Вильямс, 2002. –216 с.
12. Бондаренко С. Отфильтрованный PhotoShop. Мой компьютер №16/343 / С. Бондаренко.- 2005, - 30с.
13. Волков А. Цвет в живописи / А.Волков. – М.: Искусство, 1984.
14. Выгодский Л. Психология искусства / Л. Выгодский. – М.: 1968.
15. Джеймс Кронистер / James ChronisterОсновы Blender учебное пособие 4-е издание / Blender Basics 2.6 (рус.). — 2012. — С. 416.
16. Blender для начинающих (автор - Илья Евгеньевич)