

СОГЛАСОВАНО:

Методическим советом
Пр № 01 от 29.08.2016 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБОУДО

«ДДТ «Синяя птица»

 Н. Соколова

Протокол № 01 от 29.08.2016 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ)
ПРОГРАММА
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Основы дизайна»**

возраст обучающихся 10-12 лет,
срок реализации 2 года

Автор-составитель: Тимкина Екатерина Викторовна,
педагог дополнительного образования

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	Паспорт программы	3
	Пояснительная записка.....	4
	Актуальность программы.....	
	Цель и задачи программы.....	
	Принципы, методы, формы обучения.....	
	Прогнозируемые результаты.....	
	Формы и методы контроля.....	
	Критерии результативности.....	
2.	Учебно-тематический план.....	8
3.	Содержание программы.....	15
4.	Условия реализации программы.....	24
5.	Список литературы.....	
	Литература для педагога.....	25
	Литература, рекомендуемая для изучения детьми.....	26
6.	Приложение.....	27

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование программы	«Основы дизайна»
Объединение	Группы учащихся младшего школьного возраста
Направленность деятельности	Художественно-эстетическая
Образовательная область	Допрофессиональное образование, искусство
Тип образовательной программы	Образовательно-воспитательная
Срок обучения	2 года
Возраст обучающихся	10-12 лет
Область реализации программы	Дополнительное образование
Уровень освоения содержания программы	Общекультурный, базовый, практический, творческий
Цель программы	Создание условий для развития личности и освоения основных практических и теоретических навыков в области графического дизайна.
Методы освоения содержания программы	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, творческий
Уровень реализации программы	Ознакомительный, поисково-диагностический
Форма организации деятельности обучающихся	Групповая, индивидуальная
С какого года реализуется программа	2015 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Свою историю слово «дизайн» берёт от итальянского «disegno», которое в эпоху Ренессанса обозначало проект, рисунок, идею. Дизайн – это искусство компоновки, стилистики и украшения.

Для дизайна актуально множество направлений. Человека, занимающегося художественно-технической деятельностью, в рамках какой-либо из отраслей дизайна называют в общем случае «дизайнер» (в том числе иллюстратора, дизайнера плакатной и прочей рекламной графики, веб-дизайнера, проектировщика).

В любой области созидательной деятельности человека, будь то искусство, строительство или политика, мы сталкиваемся с понятием дизайна.

Программа дополнительного образования детей «Основы дизайна» разработана с учётом основных требований к программам дополнительного образования, в соответствии с:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
- Письмом Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

и направлена на удовлетворение индивидуальных образовательных интересов, потребностей и склонностей каждого обучающегося.

При составлении программы проведен анализ социального заказа общества, образовательных интересов и запросов детей и их родителей, возрастных особенностей, а также учебного плана образовательного учреждения. Программа носит лично-ориентированный, деятельностный характер и направлена на развитие у учащихся мотивации к познанию и творчеству. Освоение содержания программы осуществляется в процессе активной творческой познавательной и практической деятельности учащихся.

Образовательная программа под названием «Основы дизайна» строится в рамках художественно-эстетической направленности, т.е. её цели и задачи

направлены на формирование художественного вкуса и творческого мышления.

Обучение по программе «Основы дизайна» опирается на знания, умения и навыки учащихся, сформированные на уроках по изобразительной деятельности в школе. Содержание программы специально отобрано и знакомит обучающихся с историей и современным состоянием направлений дизайна. При обучении используются новые способы подачи материала: использование мультимедиа, компьютерных программ, метод проекта.

Актуальность программы в том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Программа «Основы дизайна» ориентирована на изучение азов графического дизайна, так как занятия данным видом деятельности являются не только актуальным направлением на сегодняшний день, но и могут служить основой предпрофессиональной подготовки.

Учащиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, о возможностях компьютерной графики при создании буклетов, брошюр, коллажей. Учащиеся приобретут навыки по технологии создания произведений на основе сочетания компьютерной графики и литературного слова.

В учебно-тематическом плане программы делается условное деление уроков на теоретические и практические часы, т.к. на практике весь теоретический материал даётся в начале урока и в процессе выполнения практической работы с активным участием ребёнка. Теоретическая часть даётся в форме бесед с просмотром иллюстративного материала (печатного и с использованием компьютера). Учитывая, что программа ориентирована на младший школьный возраст, активно используются игровые моменты, направленные на развитие внимания, колористической грамотности, закрепление навыков работы с программным обеспечением компьютера. В конце каждого занятия фиксируется внимание детей на достигнутом результате.

Воспитательное воздействие станет особенно актуальным, если знакомство с компьютерной графикой выйдет на уровень практической деятельности учащегося и реализуется в социальной среде, окружающей ребенка в виде поздравительной открытки для друзей и родственников, календарей, пригласительных билетов и афиш на праздники, буклетов, книжек.

Целью данной программы является *создание условий для развития личности и освоения основных практических и теоретических навыков в области графического дизайна.*

Задачи:

- пробудить интерес младших школьников к изучению дизайна;
- познакомить учащихся с основами знаний в области компьютерной графики, значимости цвета, оформления печатной продукции;

- создавать условия для подготовки сознания детей к системно-информационному восприятию мира, развития стремления к самообразованию, успешной личной самореализации;
- создавать условия для воспитания у учащихся трудолюбия, ответственного отношения к работе;
- формировать представление детей о различных сферах применения графического дизайна;
- содействовать успешному овладению учащимися умениями и навыками выполнения дизайнерских работ;
- развивать композиционное мышление, художественный вкус, способности к самостоятельной творческой деятельности в области дизайна;
- развивать познавательные процессы учащихся (образное и ассоциативное мышление, внимание, зрительно-образную память, наблюдательность, творческое воображение и фантазию).

Обучение по программе «Основы дизайна» основывается на следующих *педагогических принципах*:

- личностно-ориентированного подхода (обращение к личному опыту учащегося, признание самобытности и уникальности каждого);
- природосообразности (учитывается возраст учащегося, а также уровень его интеллектуальной подготовки, предполагающий выполнение заданий различной степени сложности);
- свободы выбора решений и самостоятельности в их реализации;
- сотрудничества и ответственности;
- систематичности, последовательности и наглядности обучения.

В процессе обучения используются следующие *методы*:

- объяснительно-иллюстративный;
- репродуктивный;
- частично-поисковый;
- творческий.

Занятия проходят с группой, допускается деление на подгруппы, учитывая организационную необходимость, есть возможность индивидуальной работы с учащимися.

Каждое занятие имеет теоретическую часть (понятие, историческая справка, беседа, объяснение нового материала, подведение итогов занятия) и практическую часть (показ возможностей программного обеспечения для выполнения определённой задачи, самостоятельная работа учащихся).

Планируемые результаты

К концу обучения по программе «Азбука дизайна» учащиеся

1) *узнают*:

- правила безопасного труда;
- начальные сведения об истории дизайна, о профессии «дизайнер» и профессиях в сфере графического дизайна;
- основные сведения по композиции, колористике, видам информационного дизайна, направлениям дизайна в сфере коммуникаций.

2) *будут уметь:*

- создавать оригинальные композиции, используя различные средства графической выразительности;
- работать аккуратно, доводить начатое дело до конца;
- творчески подходить к выполнению заданий;
- самостоятельно создавать новые оригинальные образы и предметы;
- работать в коллективе, уважать свой и чужой труд.

3) *у них будут развиты:*

- владение понятийным аппаратом;

4) *будут владеть* следующими качествами:

- самостоятельное мышление;
- умение отстаивать своё мнение.

Мониторинг роста компетентности учащихся производится в конце первого учебного года и в конце второго учебного года.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

- создание и защита собственного творческого мини-проекта;
- создание корпоративного стиля, используя предметы печатной продукции и возможности применения графического дизайна.

Программа «Азбука дизайна» рассчитана на 2 года обучения – 432 часа (216 часов в год).

Программа адресована младшим школьникам (рассчитана на начальное звено общеобразовательной школы) 10-12 лет.

Занятия проводятся, сочетая принцип группового обучения с личностно-ориентированным подходом.

Продолжительность занятий 2 или 3 академических часа в день, 2 или 3 раза в неделю (общее количество 6 часов в неделю).

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 года обучения

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теор ия	Прак тика	
1.	Вводное занятие. Знакомство с основными пунктами устава учреждения, правами и обязанностями учащихся, правилами безопасного труда. Планы на учебный год.	2	2		
2.	Дизайн. Знакомство с понятиями: дизайн, дизайнер. Направления дизайна.	2	2		
3.	Основы композиции. Композиционный центр.	2	1	1	
3.1.	Основы композиции. Симметрия, асимметрия, ритм.	4	2	2	
4.	Информационный дизайн. История, понятия. Передача сообщений при помощи символов и знаков. Профессия <i>копирайтер</i> .	4	2	2	
4.1.	Визитка. История и современные требования к художественному оформлению. Профессия <i>дизайнер полиграфии</i> .	4	2	2	
5.	Компьютерный дизайн. Знакомство с возможностями программы ACDS <i>e</i> PRO.	8	2	6	
6.	Разработка макета собственной визитной карточки. Варианты.	4	1	3	
6.1.	Подготовка к печати. Выбор лучшего макета для печати, исходя из соответствия	2	1	1	

	установленным правилам художественного оформления визитки. Печать тиража выбранных вариантов.				
7.	Вид печатной продукции - Афиша. Варианты оформления.	2	2		
7.1.	Разработка афиши для мероприятия (школьного, семейного или в доме творчества).	6	2	4	
7.2.	Печать афиш. Выбор лучшего макета для печати, исходя из соответствия установленным правилам художественного оформления афиши. Печать тиража выбранных вариантов.	2	1	1	Конкурс афиш
8.	Вид печатной продукции - Грамоты, дипломы, благодарственные письма. Правила оформления.	2	2		
8.1.	Разработка дизайна диплома по теме «Изобразительная деятельность».	4	1	3	
8.2.	Печать дипломов. Выбор лучшего макета для печати, исходя из соответствия установленным правилам художественного оформления дипломов. Печать тиража выбранных вариантов.	2	1	1	Конкурс дипломов

8.3.	Разработка дизайна грамоты по теме «Техническое творчество».	4	1	3	
8.4.	Печать грамот. Выбор лучшего макета для печати, исходя из соответствия установленным правилам художественного оформления грамот. Печать тиража выбранных вариантов.	2	1	1	Конкурс грамот
8.5.	Разработка дизайна грамот и дипломов по теме «Музыка».	4	1	3	
8.6.	Печать грамот и дипломов. Выбор лучшего макета для печати, исходя из соответствия установленным правилам художественного оформления грамот и дипломов. Печать тиража выбранных вариантов.	2	1	1	Конкурс грамот и дипломов
9.	Рекламные технологии в дизайн-проектировании.	4	2	2	
9.1.	Виды печатной рекламной продукции.	2	2		
9.2.	Значение цвета в рекламе. Правила использования цветовых сочетаний.	2	1	1	
9.3.	Разработка собственного рекламного плаката или флайера.	6	2	4	
9.4.	Презентация своего рекламного печатного продукта.	2	1	1	

9.5.	Печать плакатов. Выбор лучшего макета для печати, исходя из соответствия установленным правилам художественного оформления плаката. Печать тиража выбранных вариантов.	2	1	1	Конкурс плакатов
10.	Открытка. Виды.	2	2		
10.1.	Правила оформления и принципиальные отличия изготовления открытки, выполненной по эскизу художника и созданной в графическом редакторе.	2	2		
10.2.	Создание шаблона поздравительной открытки в программе ACDS _e PRO.	4	1	3	
10.3	Печать открыток. Выбор лучшего макета для печати, исходя из соответствия установленным правилам художественного оформления открытки. Печать тиража выбранных вариантов.	2	1	1	Конкурс открыток
10.4.	Текст поздравления на открытке. Сочинение поздравления и написание его вручную на распечатанной открытке.	2	1	1	

11.	Печатные издания: книги, журналы. Особенности создания макета.	4	2	2	
11.1.	Знакомство с текстовым редактором MS World.	6	2	4	
11.2.	Книжная иллюстрация. Понятие. Способы создания и оформления.	4	2	2	
11.3.	Правила оформления обложек для книг. Примеры.	4	2	2	
11.4.	Разработка проекта собственной книжки. Текст. Иллюстрации. Обложка. Собственный дизайн оформления книги.	18	6	12	
11.5.	Сбор проекта книги в один файл. Печать. Сборка.	8	2	6	Конкурс книг. Оценка каждой книги по определённым критериям.
12.	Знакомство с программой MO Power Point.	2	1	1	
12.1.	Инструменты программы Power Point. Правила и особенности работы в ней.	4	2	2	
12.2.	Упражнения по созданию презентаций в программе Power	8	4	4	

	Point. Эффекты и результат, который они дают.				
12.3.	Правила подбора и вставки иллюстраций в программе Power Point.	4	2	2	
12.4.	Правила и особенности выбора текста для презентаций.	4	2	2	
12.5.	Использование различных шрифтов в презентации. Правила подбора.	6	2	4	
12.6.	Создание презентации для выполненного ранее проекта собственной книги.	4	1	3	
12.7.	Презентация книги. Представление своей книги, с помощью созданной для этого презентации.	2	1	1	Конкурс презентаций
13.	Виды рекламной продукции в сфере туризма.	2	2		
13.1.	Буклет и проспект в сфере туризма. Виды рекламных буклетов и проспектов для путешествий.	4	2	2	
13.2.	Основные принципы создания рекламного буклета, проспекта.	4	2	2	
13.3.	Создание пробного макета проспекта (сетка).	6	2	4	
14.	Выбор темы для своего проекта проспекта или буклета.	2	1	1	
14.1.	Подбор информации для	6	2	4	

	создания проекта буклета или проспекта.				
14.2.	Подбор иллюстраций или фотографий для создания проекта буклета или проспекта.	8	2	6	
14.3.	Создание макета, печать.	4	1	3	
14.4.	Печать буклета или проспекта. Выбор лучшего макета для печати, исходя из соответствия установленным правилам художественного оформления буклетов и проспектов. Печать тиража выбранных вариантов.	2	1	1	Конкурс буклетов и проспектов.
14.5.	Создание слайдовой презентации для представления и защиты своего проекта.	4	1	3	
14.6.	Презентация и защита своего проекта.	4	1	3	Конкурс проектов
	Итого:	216	89	127	

СОДЕРЖАНИЕ

1. Вводное занятие. (2 часа)

Знакомство с основными пунктами устава учреждения, правами и обязанностями учащихся, правилами безопасного труда. Планы на учебный год.

2. Дизайн. (2 часа)

Знакомство с понятиями: дизайн, дизайнер. Направления дизайна. Перспективы развития.

3. Основы композиции. Композиционный центр (2 часа)

Понятия «композиция», «композиционный центр», «доминанта». Знакомство с правилами композиции при создании любого изображения или предмета. Демонстрация примеров.

Практическая работа

Создание трёх композиций по основным правилам композиционного центра. Развивающие игры и упражнения: «Найди главного».

Материалы: листы белой бумаги, цветная бумага, клей, простой карандаш, фломастеры, ножницы.

3.1. Основы композиции. Симметрия, асимметрия, ритм (4 часа)

Понятия «симметрия», «асимметрия», «ритм». Демонстрация примеров композиций и предметов.

Практическая работа

Создание трёх композиций: симметричная, асимметричная, ритмичная.

Развивающие игры и упражнения: «Зеркальное отражение», «Держи ритм!».

Материалы: листы белой бумаги, цветная бумага, клей, простой карандаш, фломастеры, ножницы.

4. Информационный дизайн. (4 часа)

История, понятия. Передача сообщений при помощи символов и знаков. Профессия *копирайтер*. История информационного дизайна. Понятия «символ», «знак», «графическое изображение». Демонстрация изображений берестяных грамот, наскальной живописи, росписи гробниц и домов в древнем мире. Примеры символов, знаков и графических изображений, используемых в современном мире. Знакомство с профессией *копирайтер*.

Практическая работа

Создание понятного всем сообщения, составленного из графических элементов (графических изображений, символов и знаков).

Развивающие игры и упражнения: «Что на что похоже?».

Материалы: лист белой бумаги, простой карандаш.

4.1. Визитка (4 часа)

Знакомство учащихся с графическим дизайном и сферами его применения. История появления визиток и современные требования к их оформлению. Демонстрация изображений визиток разных эпох. Знакомство с профессией *дизайнер полиграфии*.

Практическая работа

Создание эскиза собственной визитки, соответствующей современным требованиям. Передача основной информации с помощью минимума графических элементов (линия, знак, изображение).

Развивающие игры и упражнения: «Шифровка», «Дружеский шарж».

Материалы: Листы белой бумаги, простой карандаш, линейка, фломастеры, стирательная резинка.

5. Компьютерный дизайн. (8 часов)

Знакомство с возможностями программы ACDS_e PRO. Варианты работы с цветом, шрифтами, спецэффектами.

Практическая работа

Выполнение упражнений и заданий для изучения возможностей графического редактора.

6. Разработка макета собственной визитной карточки. (4 часа)

Изучение возможностей создания разных вариантов визитной карточки в программе ACDS_e PRO.

Практическая работа

Создание нескольких вариантов визитной карточки, используя оформительские возможности графического редактора ACDS_e PRO.

6.1. Подготовка к печати. (2 часа)

Выбор лучшего макета для печати, исходя из соответствия установленным правилам художественного оформления визитки. Печать тиража выбранных вариантов.

Практическая работа

Оценка каждой визитки по определённым критериям на соответствие правилам оформления визитных карточек. Печать небольшого тиража выбранных визиток для каждого учащегося.

7. Вид печатной продукции - Афиша. (2 часа)

Знакомство учащихся с одним из видов печатной продукции – афишей. Варианты художественного оформления (вручную и печатные варианты).

7.1. Разработка афиши для мероприятия (школьного, семейного или в доме творчества). (6 часов)

Определение учащимися особенностей изготовления афиш для различных мероприятий.

Практическая работа

Создание начального эскиза на листе бумаги вручную. Выполнение нескольких вариантов на компьютере в графическом редакторе ACDS^e PRO.

7.2. Печать афиш. (2 часа)

Выбор лучшего макета для печати, исходя из соответствия установленным правилам художественного оформления афиши.

Практическая работа

Проведение конкурса афиш. Печать тиража выбранных вариантов.

8. Вид печатной продукции - Грамоты, дипломы, благодарственные письма. (2 часа)

Правила и варианты оформления.

8.1. Разработка дизайна грамоты по теме «Изобразительная деятельность». (4 часа)

Знакомство с особенностями оформления грамот по изобразительной деятельности.

Практическая работа

Создание нескольких разных макетов по теме «Изобразительная деятельность».

8.2. Печать дипломов. (2 часа)

Выбор лучшего макета для печати, исходя из соответствия установленным правилам художественного оформления дипломов.

Практическая работа

Проведение конкурса дипломов. Печать тиража выбранных вариантов.

8.3. Разработка дизайна грамоты по теме «Техническое творчество». (4 часа)

Знакомство с особенностями оформления грамот по техническому творчеству.

Практическая работа

Создание нескольких разных макетов по теме «Техническое творчество».

8.4. Печать грамот. (2 часа)

Выбор лучшего макета для печати, исходя из соответствия установленным правилам художественного оформления грамот.

Практическая работа

Проведение конкурса грамот. Печать тиража выбранных вариантов.

8.5. Разработка дизайна грамот и дипломов по теме «Музыка». (4 часа)

Знакомство с особенностями оформления грамот и дипломов по музыкальной деятельности.

Практическая работа

Создание нескольких разных макетов по теме «Музыка».

8.6. Печать грамот и дипломов. (2 часа)

Выбор лучшего макета для печати, исходя из соответствия установленным правилам художественного оформления грамот и дипломов.

Практическая работа

Проведение конкурса грамот и дипломов. Печать тиража выбранных вариантов.

9. Рекламные технологии в дизайн-проектировании. (4 часа)

Знакомство учащихся с базовыми принципами разработки визуальных и вербальных элементов рекламы.

Практическая работа

Овладение учащимися навыками применения рекламных технологий в дизайн-проектировании при выполнении различных видов творческих работ.

9.1. Виды печатной рекламной продукции. (2 часа)

Знакомство учащихся с множеством видов печатной рекламы (листовки, плакаты, буклеты, проспекты, каталоги, визитки, флаеры, пресс-релизы, наклейки, открытки и т.д.).

9.2. Значение цвета в рекламе. (2 часа)

Правила использования цветовых сочетаний.

Практическая работа

Выполнение упражнений по колористике.

9.3. Разработка собственного рекламного плаката или флайера. (6 часов)

Знакомство учащихся с особенностями и правилами создания живописного плаката и рекламного плаката.

Практическая работа

Создание нескольких вариантов макета рекламного плаката.

9.4. Презентация своего рекламного печатного продукта. (2 часа)

Знакомство учащихся с алгоритмом презентации (представления зрителям) своего продукта.

Практическая работа

Проведение каждым учащимся презентации своего плаката или флайера.

9.5. Печать плакатов. (2 часа)

Выбор лучших макетов для печати, исходя из соответствия установленным правилам художественного оформления плаката и флайера.

Практическая работа

Проведение конкурса плакатов и флайеров. Печать тиража выбранных вариантов.

10. Открытка. Виды. (2 часа)

Знакомство учащихся с историей развития и видами открыток.

10.1. Правила и принципиальные отличия изготовления открытки, выполненной по эскизу художника и созданной в графическом редакторе. (2 часа)

Ознакомление учащихся с правилами и вариантами создания макета открытки по эскизу художника и в графическом редакторе ACDS_e PRO.

10.2. Создание шаблона поздравительной открытки в программе ACDS_e PRO. (4 часа)

Знакомство учащихся с возможностями графического редактора по созданию макетов поздравительных открыток.

Практическая работа

Создание шаблона поздравительной открытки в программе ACDS_e PRO.

10.3. Печать открыток. (2 часа)

Выбор лучшего макета для печати, исходя из соответствия установленным правилам художественного оформления открытки.

Практическая работа

Проведение конкурса макетов поздравительных открыток. Печать тиража выбранных вариантов.

10.4. Текст поздравления на открытке. (2 часа)

Знакомство учащихся с вариантами написания поздравительного текста.

Практическая работа

Самостоятельная работа учащихся. Сочинение поздравления и написание его вручную на распечатанной открытке.

11. Печатные издания: книги, журналы. (4 часа)

Знакомство учащихся с особенностями создания макета книги или журнала.

Практическая работа

Изучение вариантов создания макета печатного издания. Самостоятельная работа учащихся по поиску информации и предоставление её на оценку педагогу.

11.1. Знакомство с текстовым редактором MS World. (6 часов)

Знакомство учащихся с возможностями текстового редактора MS World.

Практическая работа

Выполнение учащимися упражнений, помогающих быстро освоить возможности текстового редактора.

11.2. Книжная иллюстрация. (4 часа)

Знакомство учащихся с понятием «книжная иллюстрация», способами создания и оформления.

Практическая работа

Освоение учащимися способов создания и оформления книжных иллюстраций в программах ACDS_e PRO и MS World.

11.3. Правила оформления обложек для книг. (4 часа)

Ознакомление учащихся с примерами и правилами оформления обложек детских книг.

Практическая работа

Освоение учащимися способов оформления книжных обложек в программах ACDS_e PRO и MS World.

11.4. Разработка проекта собственной книжки. (18 часов)

Текст. Иллюстрации. Обложка. Собственный дизайн оформления книги.

Практическая работа

Создание учащимися макета собственной книжки, используя возможности программ ACDS_e PRO и MS World.

11.5. Сбор проекта книги в один файл. (8 часов)

Освоение учащимися возможностей программы MS World по оформлению макета книги в один файл.

Практическая работа

Сборка макета книжки. Печать.

12. Знакомство с программой MO Power Point. (2 часа)

Знакомство учащихся с возможностями программы Power Point по созданию презентаций.

Практическая работа

Освоение учащимися инструментов программы Power Point.

12.1. Инструменты программы Power Point. Правила и особенности работы в ней. (4 часа)

Знакомство учащихся с инструментами программы Power Point по созданию презентаций.

Практическая работа

Создание учащимися пробной мини-презентации.

12.2. Упражнения по созданию презентаций в программе Power Point. (8 часов)

Знакомство учащихся с инструментами программы Power Point, создающими специальные эффекты и результатом, который они дают.

Практическая работа

Освоение учащимися инструментов программы Power Point.

12.3. Правила подбора и вставки иллюстраций в программе Power Point. (4 часа)

Ознакомление учащихся с правилами подбора и вставки иллюстраций в программе Power Point.

Практическая работа

Самостоятельная работа учащихся по подбору и вставке иллюстраций в презентацию.

12.4. Правила и особенности выбора текста для презентаций. (4 часа)

Ознакомление учащихся с правилами выбора и вставки текста в программе Power Point.

Практическая работа

Выбор и вставка учащимися текста в презентацию согласно правилам.

12.5. Использование различных шрифтов в презентации. (6 часов)

Ознакомление учащихся с правилами подбора шрифтов для презентации.

Практическая работа

Самостоятельная работа учащихся по подбору и вставке текста, напечатанного различными шрифтами в соответствии с правилами и возможностями программы Power Point в презентацию.

12.6. Презентация для представления книги. (4 часа)

Создание презентации для выполненного ранее проекта собственной книги.

Практическая работа

Самостоятельная работа учащихся по подбору и вставке текста, иллюстрации и эффектов в презентацию, в соответствии с правилами и возможностями программы Power Point.

12.7. Презентация книги. (2 часа)

Представление учащимися своей книги, с помощью созданной для этого презентации.

Практическая работа

Проведение конкурса презентаций. Показ каждым учащимся своей слайдовой презентации.

13. Виды рекламной продукции в сфере туризма. (2 часа)

Знакомство учащихся с видами печатной рекламной продукции в целом, и с наиболее распространенными в сфере туризма в частности.

13.1. Буклет и проспект в сфере туризма. (4 часа)

Знакомство учащихся с видами рекламных буклетов и проспектов для путешествий.

Практическая работа

Самостоятельная работа учащихся: ознакомиться с буклетами и проспектами, выделить отличительные особенности этих видов рекламной печатной продукции.

13.2. Основные принципы создания рекламного буклета, проспекта. (4 часа)

Знакомство учащихся с основными правилами и принципами создания и оформления рекламных буклетов и проспектов.

Практическая работа

Самостоятельное выделение учащимися правил создания буклетов и проспектов на основе предоставленных педагогом образцов. Ознакомление учащихся педагогом с существующими правилами и принципами создания и оформления буклетов и проспектов.

13.3. Создание пробного макета проспекта (сетка). (6 часов)

Знакомство учащихся с возможностями и правилами создания макета в программах ACDS_e PRO и MS World.

Практическая работа

Создание учащимися пробного макета буклета или проспекта.

14. Выбор темы для своего проекта проспекта или буклета. (2 часа)

Ознакомления учащихся с вариантами темы буклета или проспекта. Возможность выдвижения собственной идеи.

Практическая работа

Выбор учащимися из множества тем одной для последующей работы над созданием проекта собственного буклета или проспекта.

14.1. Подбор информации для создания проекта буклета или проспекта. (6 часов)

Ознакомление учащихся с источниками для получения необходимой информации по работе над проектом.

Практическая работа

Самостоятельный подбор информации в литературе и Интернет-источниках для создания собственного проекта буклета или проспекта.

14.2. Подбор иллюстраций или фотографий для создания проекта буклета или проспекта. (8 часов)

Ознакомление учащихся с источниками для нахождения необходимых иллюстраций по работе над проектом.

Практическая работа

Самостоятельный подбор иллюстраций на Интернет-сервисах для создания собственного проекта буклета или проспекта.

14.3. Создание макета, печать. (4 часа)

Сбор учащимися текста и иллюстраций в собственный дизайн-макет оформления буклета или проспекта.

Практическая работа

Создание учащимися макета собственного буклета или проспекта, используя возможности программ ACDS_e PRO и MS World.

14.4. Печать буклета или проспекта. (2 часа)

Выбор лучшего макета для печати, исходя из соответствия установленным правилам художественного оформления буклетов и проспектов.

Практическая работа

Проведение конкурса макетов рекламных буклетов и проспектов. Печать тиража выбранных вариантов.

14.5. Создание слайдовой презентации для представления и защиты своего проекта. (4 часа)

Создание презентации для выполненного ранее проекта собственного рекламного буклета или проспекта.

Практическая работа

Самостоятельная работа учащихся по подбору и вставке текста, иллюстрации и эффектов в презентацию, в соответствии с правилами и возможностями программы Power Point.

14.6. Презентация и защита своего проекта. (4 часа)

Представление учащимися результатов работы над проектами собственного буклета или проспекта, с помощью созданной для этого презентации.

Практическая работа

Проведение конкурса презентаций. Показ каждым учащимся своей слайдовой презентации.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программа «Основы дизайна» носит вариативный характер, поэтому блоки могут меняться с учетом потребностей и материально-технических возможностей (в пределах объема часов данной программы).

Для успешного решения поставленных в программе задач требуется:

1. Методическое обеспечение:

- набор нормативно-правовых документов;
- наличие утверждённой программы;
- разработки бесед, конспектов занятий;
- наглядные пособия, иллюстрации в бумажном и электронном вариантах;
- детские работы, образцы изделий, художественные произведения, макеты;
- разработки дидактических игр;
- специальная литература (журналы, пособия, книги).

2. Материально-техническое обеспечение:

- большое светлое помещение с боковым и верхним освещением, соответствующее санитарно-гигиеническим нормам;
- учебное оборудование – комплект мебели, персональный компьютер на каждого учащегося или пару учащихся с необходимым программным обеспечением, проектор, экран или интерактивная доска, принтер с возможностью цветной печати;
- материал для работы – листы белой бумаги для принтера, цветная бумага, белый картон, цветной картон, простой карандаш, линейка, стирательная резинка, клей, ножницы, цветные карандаши, фломастеры, восковые мелки, ручки с цветными стержнями.

3. Организационное обеспечение:

Количество воспитанников в группе:

- 8 человек.

Возраст обучающихся:

- 10-12 лет.

Периодичность занятий:

- 2 года обучения 3 раза в неделю по 2 академических часа или 2 раза в неделю по 3 академических часа.

ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Асмолов А.Г. [Как проектировать универсальные учебные действия: пособие для учителя / под ред. А.Г. Асмолов. - М. : Просвещение, 2008. - 151 с. : ил. - ISBN 978-5-09-019148-7 (Стандарты второго поколения)]
2. Аникст М., Бабурина Н., Черневич Е. Русский графический дизайн. - М., 1997.
3. Браиловская Л.В. Арт – дизайн: красивые вещи “hand made”. - Ростов н/Д : “Феникс”, 2006.
6. Горяинова О.В. Школа юного дизайнера. – Ростов н/Д : “Феникс”, 2005.
7. Изобразительное искусство. Основы композиции и дизайна. Программа для общеобразовательных школ, гимназий, лицеев / Под редакцией С.А. Полищук. – М., 2001.
8. Кузин В.С. Основы дизайна. – М., 1997.
9. Лепская Н. А. Художник и компьютер. Учебное пособие. - М.: "Когито-Центр", 2013. - 172 с.
10. Михайлов С.М. История дизайна. – М., 2000.
12. Нестеренко О.И. Краткая энциклопедия дизайна. – М., 1994.
13. Павлова А.А., Корзинова Е.И. Графика в средней школе. – М., 1999.
14. Розенблюм Е.А. Художник в дизайне. – М., 1974.
15. Рунге В.Ф. История дизайна, науки и техники. Книга первая. – М. : «Архитектура-С», 2006.
15. Смирнов С.И. Шрифт и шрифтовой плакат. – М., 1988.
17. Сурина М.О. Цвет и символ в искусстве, дизайне и архитектуре.- Москва-Ростов н/Д : «МарТ», 2006.
17. Ткаченко О.Н. Дизайн и рекламные технологии: Учебное пособие / О.Н. Ткаченко; Под ред. Л.М. Дмитриевой; Омский гос. технический университет (ОмГТУ). -М.: Магистр: НИЦ ИНФРА-М, 2013.
18. Холмянский Л.М. Дизайн. – М., 1985.
19. Художественное проектирование / Под ред. Б.В. Нешумова, Е.Д. Щедрина. – М., 1979.
20. Цыганкова Э. У истоков дизайна. - М., 1977.
21. Черневич Е.В. Язык графического дизайна. – М., 1975.

ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ

1. Веб-дизайн. Графический дизайн. - Веб-дизайн. Графический дизайн. википедия -
<http://ru.wikipedia.org/wiki/%C3%F0%E0%F4%E8%F7%E5%F1%EA%E8%E9%E4%E8%E7%E0%E9%ED>
2. графический дизайн - <http://seyakov1.narod.ru/>
3. графический дизайн в современной России -
<http://www.ref.by/refs/31/50100/1.html>
4. графический дизайн, фирменный стиль -
<http://rosdesign.com/design/grafofdesign.htm>
5. Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы: шрифт в рекламе и дизайне - ivadesign.dp.ua | ru | 47;
6. Статьи о креативе в рекламном дизайне: [INTPIDweb-studio](http://INTPIDweb-studio.com/);

ЛИТЕРАТУРА, РЕКОМЕНДОВАННАЯ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ДЕТЬМИ

1. Большой самоучитель рисования/пер. с англ. О.Солодовниковой, Н.Веденеевой, А.Евсеевой.- М. : ЗАО «РОСМЕН-ПРЕСС», 2006.
2. Большая книга увлекательных занятий для детей. Гибсон Р./пер. с англ. Л.Я.Гальперштейна, О.Н.Солодовниковой/пер. с фр. О.Гульш.- М., 2008.
3. Живопись: Рисуй и самовыражайся/Ж.Кастерман._ М. : ООО «Издательство АСТ»: ООО издательство Астрель», 2002.
4. Пантелеев Г. Детский дизайн. – М. : КАРАПУЗ-ДИДАКТИКА, 2006. – 192 с., ил.
5. Солга К. Лети с приветом. «ИнтерДайджест», 1997.
6. Уатт Ф. Как научиться рисовать: универсальное пособие для детей и взрослых/пер. с англ. М.Д. Лахути.-М. : ООО «РОСМЕН-ИЗДАТ», 2000.

Приложение