

Аннотация к ДООП «Графический дизайн»

Направленность программы: техническая

Актуальность: Данная программа дает общее представление о графическом дизайне, изучении программ растрового и векторного направления, создания привлекательного дизайна. В данной программе собран материал, которого достаточно для получения общего представления о предмете и создания печатной продукции. Обучение построено таким образом, что последовательно освещаются все стадии подготовки издания: от замысла до получения оригинал-макета. Разделы программы непосредственно посвящены настольной издательской системе. Содержание программы предполагает работу с разными источниками информации. Содержание каждой темы включает в себя самостоятельную работу учащихся. При организации занятий ребята могут выполнить индивидуальную творческую или конструкторскую работу и принять участие в работе группы. Необходимо развивать интерес к этой профессиональной сфере, потому что учащийся может продемонстрировать свои умения, свое дарование, наглядно продемонстрировать результат. Кроме того, необходимо развивать мотивацию к профессии дизайнера-верстальщика, так как дело, которым студенты будут заниматься, значимо и для других, представляет интерес для окружающих.

Программа реализуется в рамках соглашения с типографией полного цикла ООО «Антар».

Уровень освоения: стартовый

Полный срок реализации программы: 1 год

Объем реализации программы: 160 часов.

Адресат программы: учащиеся 11-13 лет.

Цель программы: формирование у учащихся знаний, умений и навыков по работе с графикой, созданию полиграфического дизайна.

Задачи программы:

Предметные:

1. Сформировать у учащихся умения пользования компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой.

2. Показать возможности компьютерной графики для решения художественных задач. формирование знаний и умений по компетенции «Графический дизайн» движения WorldSkills.

3. Развитие творческих способностей ребят, формирование умения ориентироваться в потоке информации, расширение кругозора учащихся;
4. Научить применять основные инструменты векторных программ.

Метапредметные:

1. Научить ставить цель и достигать ее результата.
2. Научить организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе.

Личностные:

1. Воспитать трудолюбие, настойчивость в достижении цели.
2. Прививать культуру общения. Научить работать в команде
3. Воспитывать духовные качества личности

Форма представления результата: мониторинг знаний, умений, навыков, участие в конкурсах, выставках, фестивалях.

Программа разработана с учетом нормативно-правовых документов, регламентирующих образовательную деятельность.