

**Цыпандина Светлана Анатольевна-старший педагог  
МБУ ДО «ЦТТ» структурное подразделение ЦСОД «IT-куб»  
г Якутск;**

**Технологическая карта мастер-класса по программе «Графический дизайн»**

**Для обучающихся: 5-8 классов. Тема: «Дизайн как игра»**

## **План- конспект занятия по программе «Графический дизайн»**

**Для обучающихся: 5-8 кл.**

**Тема занятия:** «Дизайн как игра»

**Тип занятия:** Комбинированное занятие.

**Форма:** усвоение новой темы, ролевая групповая игра, самостоятельная работа.

**Термины, понятия:** графический дизайн, полиграфия, макет.

**Цели:**

- познакомиться с понятием графический дизайн;
- сплочение коллектива в процессе развивающей игры;

**Задачи:**

1. Познакомиться с графическим редактором фотошоп;
2. Укрепить навыки работы в коллективе;
3. Воспитать уважение друг к другу и взаимопомощь;

**Методы и приёмы:** игровой, практическая работа, практическое закрепление теоретических знаний.

**Оборудование:** компьютеры и комплектующие по количеству учеников, компьютер для педагога, проектор для демонстрации, наглядное пособие.

**Планируемые результаты:**

**Предметные:** знакомство с основными инструментами графического редактора фотошоп, умение применять изученный материал на практике.

**Универсальные учебные действия (УУД):**

**Личностные:** повышение заинтересованности в предмете и уверенности в своих знаниях о графическом дизайне;

**Регулятивные:** понимание задачи и реализация её на практике.

**Познавательные:** применение полученных знаний на практике при самостоятельной работе.

**Коммуникативные:** укрепить навыки работы в группе для того, чтобы процесс развивающей игры был полезным и приятным для всех участников.

### **План проведения**

<b>I этап. Организационный момент 2 мин.</b>			
<b>Обучающие и развивающие компоненты, задания и упражнения</b>	<b>Деятельность педагога</b>	<b>Деятельность обучающихся</b>	<b>Промежуточный контроль</b>

<p>Эмоциональная, психологическая и мотивационная подготовка обучающихся к усвоению изучаемого материала.</p>	<p>Приветствие: - Добрый день! Меня зовут Светлана Анатольевна, я педагог ЦЦОД «IT-КУБ» по направлению графический дизайн. \</p> <p>Рада вас всех видеть. Как ваше настроение? <b>(придумать как показать настроение)</b></p>	<p>Занимают свои места. Приветствуют.</p>	<p>Контролировать, чтобы всем хватило места, подготовились к работе.</p>
<p><b>II этап. Теоретический этап 10 минут</b></p>			
<p>звучивание целей мастер-класса, формы проведения работы.</p> <p>Объяснение правил игры, условий победы и наград.</p>	<p>- Сегодня мы с вами отправимся в удивительный мир графического дизайна. И так, каких дизайнеров мы еще знаем кроме графического дизайнера?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Анимационный дизайн</li> <li>2. Архитектурный дизайн</li> <li>3. Веб-дизайн</li> <li>4. Геймдизайн</li> <li>5. Графический дизайн</li> <li>6. Дизайн городской среды</li> <li>7. Дизайн интерьера</li> <li>8. Дизайн одежды</li> <li>9. Дизайн церемоний</li> <li>10. Звуковой дизайн</li> <li>11. Информационный дизайн</li> <li>12. Книжный дизайн</li> <li>13. Ландшафтный дизайн</li> <li>14. Моушн-дизайн</li> <li>15. Промышленный дизайн</li> <li>16. Световой дизайн</li> <li>17. UX/UI-дизайн</li> </ol> <p>И т.д.</p> <p><b>Молодцы!</b></p> <p>Сейчас нам надо помочь найти подходящие предметы дизайнерам. В волшебной коробке будет предмет, вы по очереди должны угадать что это и кому принадлежит</p> <p>Отлично! Все угадали предметы и кому он принадлежит.</p> <p>Дизайнеры бывают разные, но мы сегодня</p>	<p>Отвечают на вопрос кто какой дизайн знает.</p> <p>По очереди угадывают предмет на ощупь и говорят какому дизайнеру он подходит.</p>	<p>Проследить, чтобы все принимали участие в ответах на вопрос.</p> <p>Проследить, чтобы каждый принял участие в игре угадай предмет.</p> <p>Контролировать соблюдение правил</p>

	<p>узнаем, чем же занимается именно графический дизайнер.</p> <p><i>(Показываю и рассказываю про деятельность графического дизайнера)</i></p>		
<b>III этап. Физкультурная минутка 1 мин.</b>			
Физическая разминка	<p>- А теперь немножко подвигаемся.</p> <p>Раз, два, три, четыре, пять!</p> <p>Мы дизайнеры опять, (Шагаем на месте.)</p> <p>Отдыхать умеем вспять (Обороты туловищем.)</p> <p>Руки за спину положим, (Руки за спину.)</p> <p>Голову поднимем выше (Подняли голову выше.)</p> <p>И туда –сюда посмотрим. (на глаза.)</p> <p>Чтобы делать красоту</p> <p>Далеко и близко</p> <p>Раз, два, три, четыре, пять,</p> <p>Мы дизайнеры опять. (шаги на месте.)</p> <p>Я могу теперь скачать —(руками как будто по клавише.)</p> <p>Много разных файлов</p> <p>Раз, два, три, четыре, пять,</p> <p>Вот и отдохнули вспять- (Вдох выдох.)</p>	Вовлекаться в процесс зарядки.	Контролировать процесс зарядки.
<b>III этап. Основной практический этап 15 минут</b>			
Практическая работа.	<p>Педагог выдает задание:</p> <p>- А теперь мы</p>	Внимательно слушать	Контроль выполнения работы,

	<p>погрузимся в творческую деятельность графических дизайнеров. Вам надо поделиться на команды по три человека. Мы будем создавать красоту.</p> <p>Представим, что вы все команда графических дизайнеров</p> <p>Каждая команда придумывает название и выбирает командира, потом после окончания практической работы каждая команда рассказывает про свой дизайн. В рассказе должны принимать участие все члены команды.</p> <p>Командиры подходят и выбирают тему дизайна.</p> <p>Сейчас я вам покажу как же мы будем создавать дизайн нашей обертки (<i>показываю в фотошопе</i>)</p> <p>На рабочем столе есть папка с вложенными картинками, ваша задача создать дизайн обертки на заданную тему.</p> <p>Посмотрите на свои работы и работы других участников группы, какие из них вам особенно нравятся и чем? (ответы обучающихся)</p>	<p>задание, задавать уточняющие вопросы.</p> <p>Практическая командная работа за компьютерами.</p> <p>Сохранение своих результатов, защита работ, ответы на вопросы</p>	<p>помощь при необходимости.</p> <p>Контролировать исправность компьютеров.</p>
<p><b>IV этап. Заключительный этап 2 минут</b></p>			

<p>Завершение работы, рефлексия</p>	<p>Демонстрация на экране итоговых дизайнов оберток. <i>(Или демонстрация распечатанных работ)</i></p> <p>Дорогие, ребята! Мы все сегодня побывали в удивительном мире дизайна. Что же узнали про графический дизайн? Чем же они занимаются? Какие продукты создают?</p> <p>Понравилось ли быть дизайнерами?</p> <p>Как настроение? <i>(отмечают смайлами)</i></p> <p><i>(Хорошо, нормально, скучно)</i></p> <p>Всем большое спасибо за активность! Мне очень понравилось работать с вами)</p>	<p>Отвечают на вопросы.</p> <p>Рассматривают работы, оценивают их.</p>	<p>Похвала за результаты работы,</p>
-------------------------------------	--	--	--------------------------------------