

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Хабаровский краевой центр развития творчества детей и юношества»
Центр технического творчества



Развитие творческих способностей учащихся на занятиях в объединении «Компьютерный дизайн»

Методические рекомендации



Печатается по решению
научно-методического совета
КГБОУ ДО ХКЦРТДиЮ
протокол № 1 от 15.03.2017 г.

Развитие творческих способностей учащихся на занятиях в объединении «Компьютерный дизайн». Методические рекомендации / сост. И.А. Заславская. – Хабаровск: КГБОУ ДО ХКЦРТДиЮ, 2017. – 20 с.

Ответственный редактор: В.В. Лежнина
Ответственный за выпуск: М.Н. Никитенко
Компьютерная верстка: В.А. Тирская

Данные методические рекомендации разработаны с целью оказания помощи педагогам дополнительного образования в организации занятий по компьютерному дизайну.

В методических рекомендациях описаны принципы построения занятий в объединении «Компьютерный дизайн», применения ИКТ и дидактических материалов, способствующих развитию творческих способностей учащихся, их индивидуальности.

Содержание

Введение	2
Принципы построения занятий в объединении «Компьютерный дизайн»	3
Векторная графика в программе Corel Draw	10
Заключение	13
Список литературы	14
Приложения	15

Введение

Проблема развития творческих способностей учащихся, а также выбора их будущей профессии всегда актуальна.

Компьютерный дизайн занимает лидирующую позицию во многих видах изобразительной деятельности. В процессе подготовки будущих специалистов в области художественной деятельности (дизайнеров, архитекторов, учителей изобразительного искусства) особенно важным является знание компьютерной графики. В данных методических рекомендациях компьютерная графика рассматривается как средство для развития личностных качеств, необходимых в процессе технического творчества.

Методические рекомендации содержат дидактические материалы (*Приложения*), применение которых на занятиях дает возможность не только изучать основы технической составляющей программы, но и отслеживать в работах динамику развития учащихся, подбирать задания с учетом их результативности.

Основой занятий по компьютерному дизайну являются средства ИКТ, которые дают возможность реализовать принципы построения образовательного процесса, описанные в данных методических рекомендациях.

Данные рекомендации адресованы педагогам дополнительного образования, реализующим программы, связанные с дизайном, художественно-эстетическим творчеством.

Принципы построения занятий в объединении «Компьютерный дизайн»

Развитие творческого мышления учащихся педагог осуществляет в процессе занятий с привлечением активных методов обучения. Реализация активных (а также интерактивных) методов обучения на занятиях объединения «Компьютерный дизайн» происходит через применение ИКТ. В качестве основного инструментария учебной деятельности в нашем объединении используется пакет программ Corel Draw.

Применение разработанных мной дидактических материалов, представляющих собой образцы, примеры заданий для занятий, позволяет учащимся не только изучать возможности графических программ и осваивать технические навыки работы с палитрой инструментов, отрабатывая разные упражнения заданий-образцов, но и развивать нестандартное мышление, фантазию и внимательность, расширять кругозор, раскрывать свой творческий потенциал и индивидуальность.

Образовательный процесс в объединении «Компьютерный дизайн» предусматривает большой объем практических работ с использованием средств ИКТ (до 65 % учебного времени). Занятия построены на следующих семи принципах:

1. Принцип последовательности: от простого к сложному.

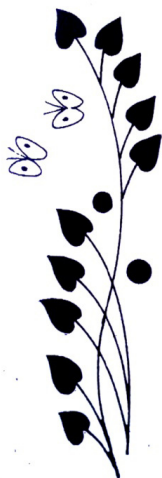


Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3

В начале занятия каждый учащийся получает карточку с заданием. На ней изображен образец предмета рисования. Обратим внимание на то, что изображение на карточке является черно-белым, чтобы учащийся проявил фантазию и «оживил» рисунок цветом и своим видением формы.

На Рис. 1 представлено упражнение «Бабочки и листики». Оно состоит из набора простых элементов: линий, замкнутых пятен и прозрачных контуров, которые образуют единую композицию. Именно это упражнение подходит для начинающих дизайнеров.

Для совершенствования навыков, закрепления усвоенного материала и изучения новых элементов векторной графики используется упражнение, представленное на Рис. 2, – «Тюльпаны». Ко всем изученным элементам добавляются наложение, пересечение векторных линий, прозрачность и ритмический повтор. Далее, через серию занятий, на которых закрепляется материал по данной теме, переходим к более сложным формам, образам, элементам.

Рис. 3 – упражнение «Конь в яблоках». Изображение лошадей считается одним из самых сложных, но любимых учащимися заданий. Особенностью упражнения является умение передать пропорции лошади и объединить в композицию разные сложные элементы: панорамирование, метрический повтор, соединение линий и кривых, соединение разных объектов в одной композиции.

2. Принцип наглядности.

Педагог, рисуя маркером на доске (Рис. 5), показывает на своем примере, как изобразить те или иные формы и линии объекта, а учащиеся воспроизводят действия педагога по двум образцам одновременно, видя варианты трактовки одного изображения в разных манерах (Рис. 6). Это означает, что органы зрения «пропускают» в мозг почти в 5 раз больше информации, чем органы слуха, и почти в 13 раз больше, чем тактильные органы; информация, поступающая в мозг из органов зрения (по оптическому каналу), не требует значительного перекодирования, она запечатлевается в памяти человека легко, быстро и прочно. На Рис. 4 представлен образец упражнения «Мой город».

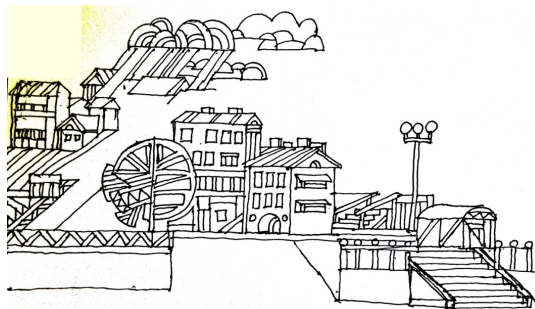


Рис. 4

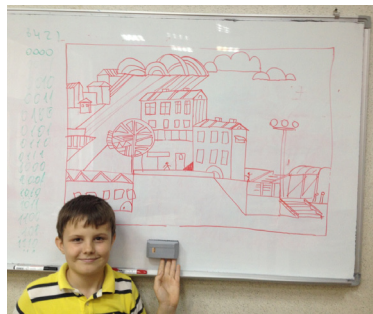


Рис. 5



Рис. 6

3. Принцип доступности.

Принцип доступности обучения вытекает из требований, выработанных многовековой практикой обучения. При подготовке материала для занятий необходимо принимать во внимание закономерности возрастного развития учащихся. Также важно учитывать и индивидуальные способности ребенка.

Ребятам младшего школьного возраста, которые только знакомятся с инструментами и возможностями программы Corel Draw, можно предложить упражнение «Птичка на дереве» (Рис. 7).

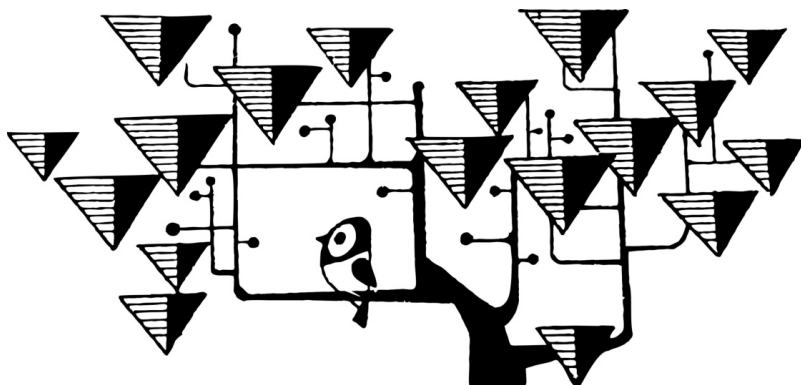


Рис. 7

Упражнение «Пейзаж с исполином» предназначено для детей старшего школьного возраста, так как состоит из более сложных элементов. Работа с данным материалом поможет изучить новые инструменты программы, углубить знания в работе с элементами и объектами, а также поработать с палитрой цветов и эффектами (Рис. 8).



Рис. 8

4. Принцип связи работы правого и левого полушарий головного мозга с моторной деятельностью руки.

Как известно, левое полушарие человеческого мозга отвечает за аналитическое мышление, а правое – за креативное. У каждого человека развитие одного всегда преобладает над другим. Но для того чтобы генерировать новые нестандартные идеи, человек должен стараться развивать оба полушария, то есть целенаправленно развивать логическое и творческое мышление.

Для решения этой задачи на занятиях в объединении «Компьютерный дизайн» используется рисование карандашами на бумаге формата А5 (с целью экономии времени и включения в творческую работу). Чтобы изобразить объект в векторной графике, нужно сначала понять, как его нарисовать на бумаге, его формы и линии, границы и контуры. Примером реализации данного принципа может служить упражнение «Море – женщина» (Рис. 9, 10).



Рис. 9. Шаблон для выполнения упражнения



Рис. 10. Выполнен в карандаше учащимся объединения

5. Принцип развития независимости мышления.

В дальнейшей работе часто применяю фронтальную форму проведения занятия. Заключается данная форма в том, что учащиеся синхронно с педагогом выполняют работу на ПК, изучая инструментарий программы, способы передачи линий, придания форм объектам.

Именно на этом этапе учащийся раскрывает свои творческие возможности для формирования индивидуальности своей композиции. Для творчества необходимо уметь мыслить разнопланово и смотреть на одни и те же вещи и явления с разных сторон. Со временем каждый человек обретает свою точку зрения на что-либо, вырабатывает свою позицию и свое отношение. Творческому человеку необходимо иметь разностороннее видение, рассматривать все с разных позиций, это позволит быть в своем мышлении независимым, нетривиальным и объективным. Выработать свой собственный стиль очень важно для ребенка. С этой целью применяю такие упражнения, как, например, упражнение «Женщина» (Рис. 11-13).



Рис. 11. Шаблон



Рис. 12. Упражнение «Женщина», выполненное учащимся



Рис. 13. Упражнение «Женщина», выполненное учащимся

Сравнивая эти рисунки, мы видим, что учащиеся индивидуально подошли к изображению образа женщины.

6. Принцип «от общего к частному».

Изображая любой предмет или композицию, необходимо определить и выявить форму, пропорции, положение предмета в пространстве, конструкцию, передать светотеневые отношения, умело детализировать рисунок и обобщить его, чтобы при завершении работы видеть его цельным.

Изображение предмета начинают с общего вида, чтобы сразу установить правильное отношение абриса предметной формы к плоскости листа бумаги. Принцип «от общего к частному» требует только такой последовательности изображения. Верно взятая по отношению к формату и точно прорисованная в легких контурах масса предмета позволяет начать работу над выявлением сначала основных частей, а потом и всех остальных признаков и деталей.



Рис. 14

Рассмотрим упражнение «Деревенский пейзаж» (Рис. 14). На рисунке можно увидеть, как определены крупные границы дерева на первом плане, границы земли и неба, как мелкие детали – домики, фрагменты земли, коры дерева и листочки – подчеркивают всю композицию в целом, превращая ее в законченную картину.

Это упражнение позволяет привести ребят к пониманию общего вида и частных компонентов рисунка, которые дают перспективу, детализируют рисунок.

7. Принцип дедукции: от частного к общему.

Сложная картина, как мозаика, делится на множество мелких простых геометрических форм (прямоугольники, круги, треугольники, квадраты), которые дополняют друг друга. Очень важно уметь видеть целостную ком-

позицию на начальном этапе, когда изображен всего лишь один элемент, который путем повторения превращается в глобальное изображение. Работая над упражнением «Утренняя зарядка» (Рис. 15), ребята повторяют элементы, создавая целостную картину.



Рис. 15

Этот принцип также позволяет развивать воображение и фантазию учащихся.

Для отработки навыков построения можно применять упражнения, в которых мельчайшие объекты необходимо выстроить в целостную композицию (Рис. 16). При воспроизведении таких упражнений создаются условия для развития воображения ребенка.



Рис. 16

Векторная графика в программе Corel Draw

Рассмотрим на примере, как изобразить рисунок-образец в векторной графике, используя программу Corel Draw.

Упражнение «Море, чайки, корабли» (Рис. 17).



Рис. 17

Шаг 1. Запускаем программу. Создаем новый файл. На листе формата A4 начинаем работу с большими плоскостями (фон). С помощью инструмента «Прямоугольник» рисуем два прямоугольника, один соприкасается с другим. Эту операцию делаем с помощью функции «Дублирование». Далее рисуем берег с помощью инструментов «Свободная форма» и «Изменить кривую или символ». Рисуем солнце с помощью инструмента «Эллипс». Следующий шаг – применение инструмента «Линейная фонтовая заливка». Перед заливкой необходимо проверить, чтобы все линии были замкнутыми.

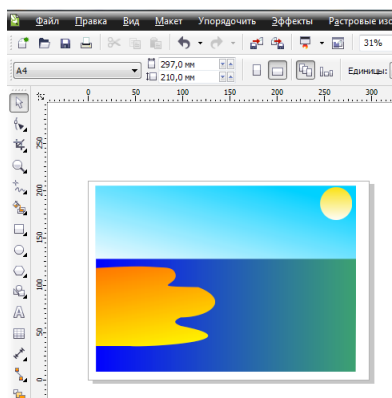


Рис. 18

Шаг 2. Рисуем символы парусников разных размеров и цветов. С помощью инструмента «Свободная форма» создаем форму паруса, дублируем ее и уменьшаем (инструменты «Дублирование», «Конгруэнтное уменьшение пропорций объекта»). Выбираем заливку. Преобразуем кривую парусника с помощью изменения узлов инструментом «Фигура». Распределяем парусники на нашей заготовке фона (Рис. 19, 20).

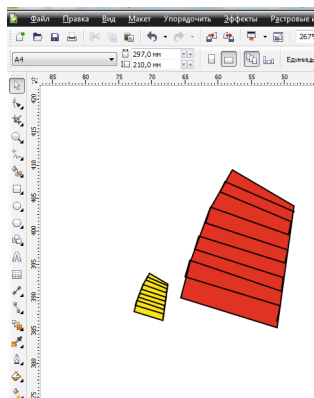


Рис. 19

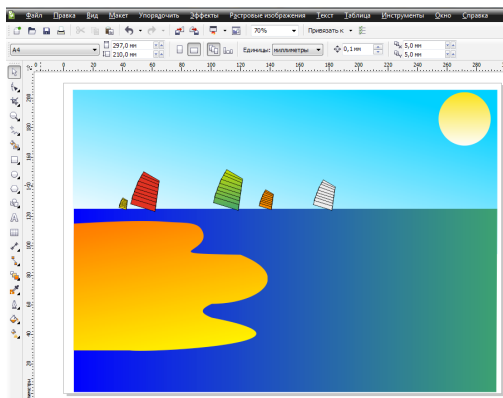


Рис. 20

Шаг 3. Рисуем камни и лодочки на берегу. С помощью сплайнов, которые находятся в меню инструмента «Свободная форма» создаем гибкие линии и замыкаем их. Получаются объекты, похожие на камни, стоит лишь подобрать заливку нужного цвета. Дублируем и распределяем их относительно друг друга. Рядом рисуем лодочку с помощью инструмента «Основные фигуры», выбираем трапецию. Затем эту трапецию преобразуем в кривые, нажав правую кнопку мыши и выбрав в появившемся меню соответствующую операцию. Переходим к покраске с помощью заливки (Рис. 21).

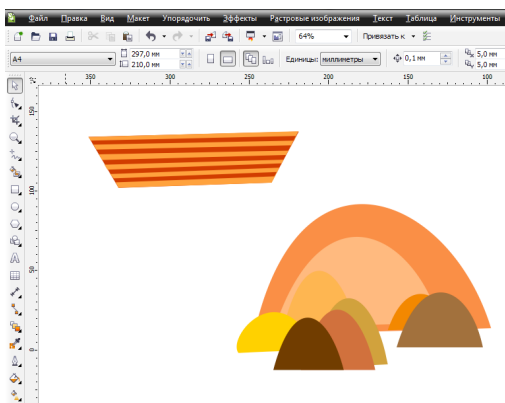


Рис. 21

Шаг 4. Рисуем мелкие детали. Сегменты прямых и кривых линий, которые образуют улыбки, похожие на волны, создающие структуру поверхности воды. Тем же способом рисуем чайку (Рис. 22). Переносим объекты на наш рисунок (Рис. 23).

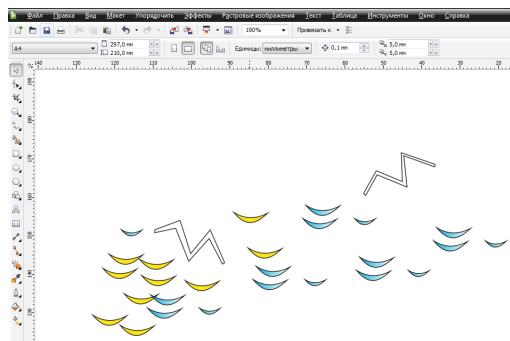


Рис. 22

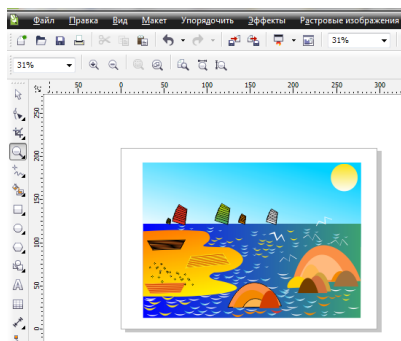


Рис. 23

Шаг 5. Любое цветное изображение хорошо смотрится на сером фоне. Важным является умение презентовать работу, заинтересовав зрителя. Завершающий этап – создание рамки (Рис. 24).

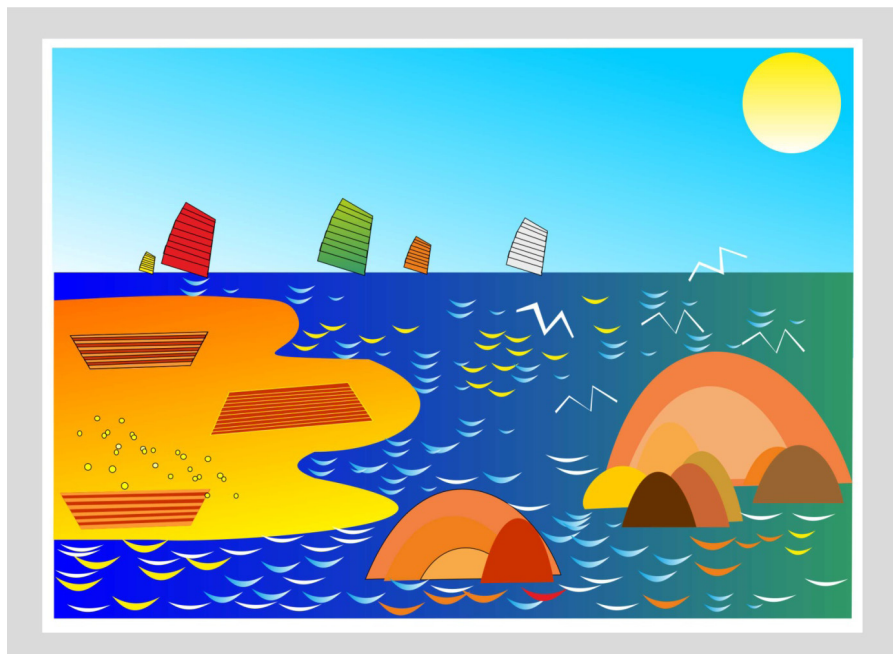


Рис. 24

Заключение

Развитие творческого мышления учащегося на занятиях объединения «Компьютерный дизайн» средствами современных ИКТ создает условия для раскрытия его творческого потенциала.

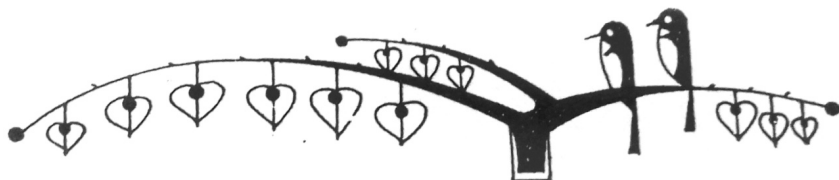
Освоив необходимые технологии работы в графических редакторах, способы работы с объектами и палитру инструментов, учащийся способен самостоятельно выбрать интересующую его тему, дать волю фантазии и изобразить собственную композицию, не опираясь на примеры или образцы, выбрать цветовую гамму, яркость тонов, акцентировать различные объекты (крупные или более мелкие), по-своему изображать лица, округлости или угловатости форм объектов, выделять асимметрию объектов и др. Именно на этом этапе у учащегося формируется индивидуальный стиль работы, развиваются его личностные качества.

Список литературы

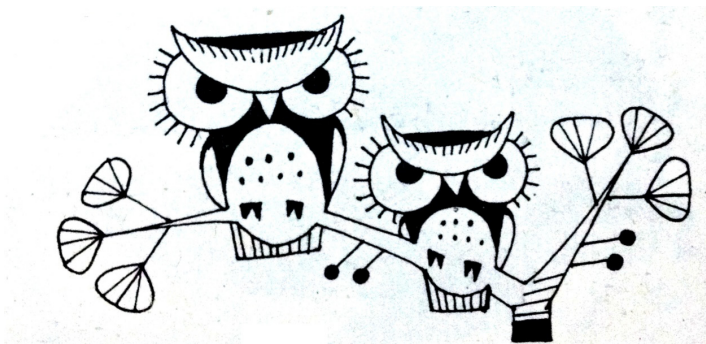
1. Леонтьев Д.А. Личность: человек в мире и мир в человеке // Вопр. психол., 1989, № 3, с. 11–21.
2. Гальперин П.Я. Лекции по психологии. – М., 2002.
3. Луптон Эллен. Графический дизайн от идеи до воплощения / Эллен Луптон. – СПб.: Питер, 2013. – 184 с.
4. Руководство по Corel Draw Graphics Suite

Приложения

1. «Птички на дереве»



2. «Совушки»



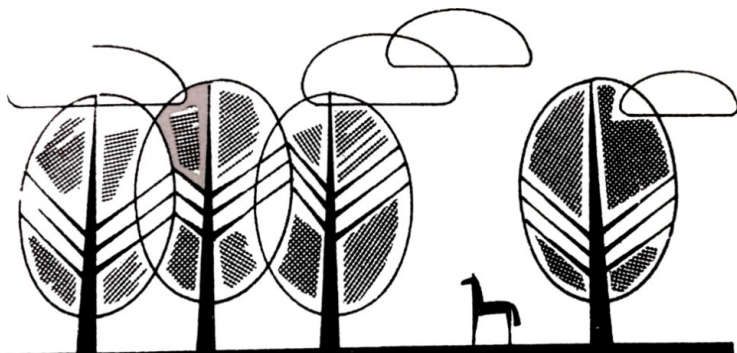
3. «Озеро лотосов»



4. «День учителя»



5. «Лошадка под деревьями»



6. «Деревенька»



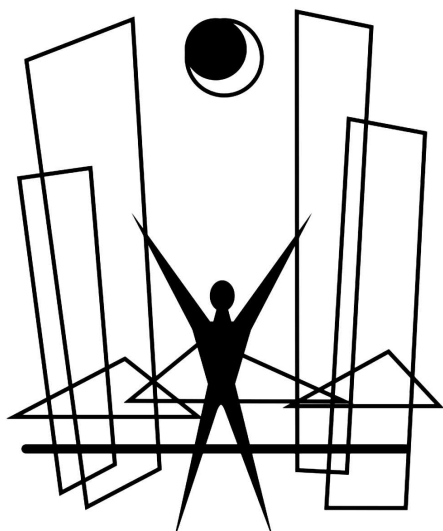
7. «Цветочек и птичка»



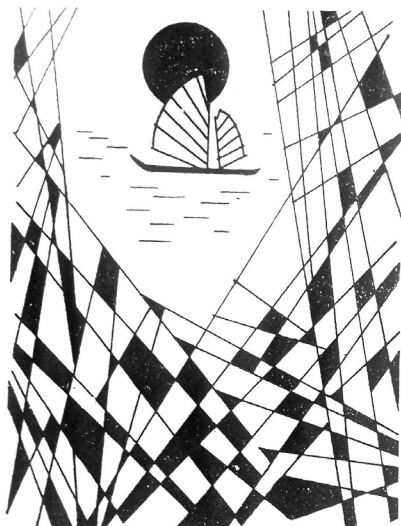
8. «Жизнь на реке»



9. «Человек»



10. «Родной край»



11. «Рыбак»



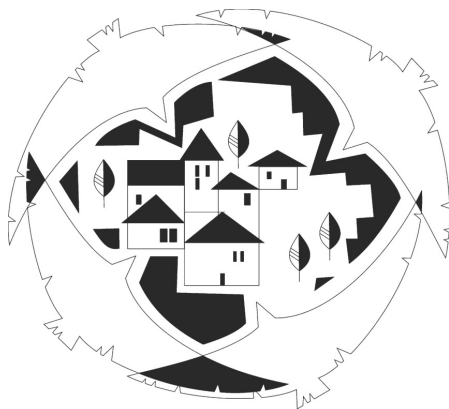
12. «Подводный
и воздушный мир»



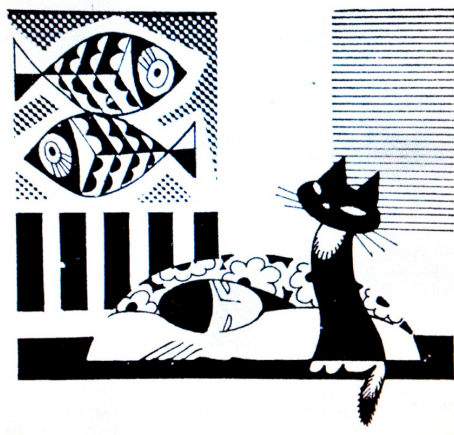
13. «Девочка и море»



14. «Город и птицы»



15. «Женщина и кошка»



16. «Цапля на болоте»



17. «Олень и горы»



18. «Гнездо»



19. «Петушок»



20. «Городской пейзаж с деревьями»



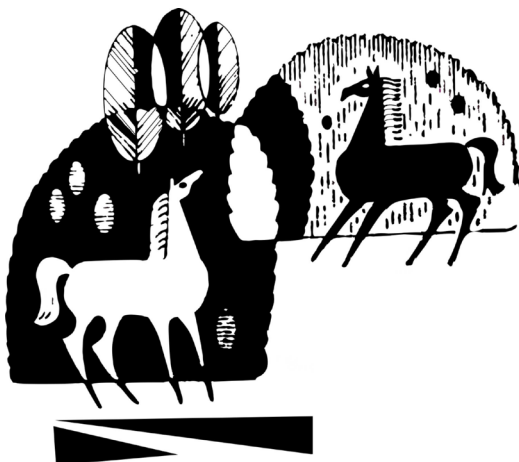
21. «Ветер»



22. «Певица»



23. «Лошадки»



**Развитие творческих способностей
учащихся на занятиях в объединении
«Компьютерный дизайн»
*Методические рекомендации***

Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Хабаровский краевой центр развития творчества детей и юношества»

680000, г. Хабаровск, ул. Комсомольская, 87
тел. / факс: (4212) 30-57-13
e-mail: yung_khb@mail.ru
<http://www.kcdod.khb.ru>

Подписано в печать: 29.09.2017
Тираж: 28 экз.

Методические рекомендации размещены на сайте КГБОУ ДО ХКЦРТДиЮ