

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
«ТЮМЕНСКИЙ ТЕХНИКУМ ИНДУСТРИИ ПИТАНИЯ, КОММЕРЦИИ И СЕРВИСА»

УТВЕРЖДАЮ

Директор государственного автономного
профессионального образовательного
учреждения Тюменской области
«Тюменский техникум индустрии
питания, коммерции и сервиса»

М. А. Галанина



20 22 г.

**ПРОГРАММА МАСТЕР-КЛАССА
«РАЗРАБОТКА ПАТТЕРНА НА СЕРВИСЕ CANVA»**

Тюмень, 2022

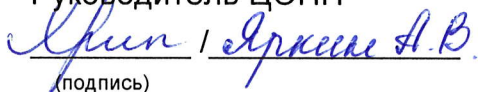
Программа мастер-класса «Разработка паттерна на сервисе Canva» разработана для обучающихся общеобразовательных организаций 6-11 классов

Организация-разработчик: ГАПОУ ТО «Тюменский техникум индустрии питания, коммерции и сервиса»

Разработчик: Буланова Елена Андреевна, преподаватель 1 квалификационной категории, сертифицированный эксперт WS с правом поведения регионального чемпионата, ГАПОУ ТО «Тюменский техникум индустрии питания, коммерции и сервиса»

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ЦОПП


(подпись)

«25» января 2022 г.

Начальник УМО
Тюменский В.А. Буланова
25.01.22

Тема занятия: Разработка паттерна на сервисе Canva.

Время занятия: 2 часа

Цели занятия	Действия	Предметные средства	Результат
<p>Цель: <i>формирование представления об особенностях графического дизайна</i></p> <p>Образовательная:</p> <ul style="list-style-type: none"> - обеспечить условия для формирования: - представления о графическом дизайне <p>Развивающая:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создать условия для обогащения профессиональной лексики; - создать условия для развития мыслительных операций; когнитивных процессов. <p>Воспитывающая:</p> <ul style="list-style-type: none"> - способствовать формированию мотивационной сферы обучающихся и интереса к предметной области 	<p>1 этап - Организационный</p> <p>1. Преподаватель приветствует обучающихся. Устанавливает контакт.</p>	<p>Диалог.</p> <p>Организация рабочего места</p>	<p>1. Включаются в рабочую атмосферу учебного занятия (проверяют рабочее место, настраиваются на учебную работу)</p> <p>Результат: демонстрируют готовность</p>
	<p>2 этап –</p> <p>Целеполагание и мотивация к освоению курса</p> <p>2.1. Предлагает поразмышлять и ответить на предложенные вопросы</p> <ul style="list-style-type: none"> - Кто такой художник компьютерной графики? - У кого уже есть опыт работы над созданием иллюстраций? <p>Знаете что такое паттерн и для чего он используется?</p> <ul style="list-style-type: none"> - как вы думаете, с помощью какой программы можно сделать паттерн? И др. 	<p>Интерактивная доска.</p> <p>Проблемные вопросы.</p> <p>Метод диалога.</p> <p>Обратная связь.</p> <p>Мини-лекция (интерактивная)</p> <p>Мозговой штурм</p>	<p>Обучающиеся размышляют, отвечают на вопросы.</p> <p>Результат: актуализирован имеющийся опыт</p>

	<p>2.2. Посредством работы с данными вопросами, выводит на обозначение основной цели раздела.</p> <p>Дает возможность обучающимся самостоятельно их сформулировать (корректирует их формулировки)</p> <p>2.3. Показывает презентацию, где показывает и рассказывает о профессии художник компьютерной графики и о том, что они будут изучать на курсе.</p>		<p>Пытаются обозначить цель.</p> <p>Изучают определения, комментируют.</p> <p>Результат: формируется представление о цифровой иллюстрации.</p>
	<p>3 этап – Здоровье берегающий</p> <p>1. Проводит зарядку для глаз</p>	Зарядка для глаз	<p>1. Обучающиеся выполняют упражнения – Результат: смена деятельности</p>
	<p>4 этап – Первичное усвоение новых знаний</p> <p>4.1. Предлагает разработать, по предложенным шаблонам паттерн, на бесплатном онлайн-сервисе Canva.</p>	онлайн-сервисе Canva. Обратная связь	<p>Работают самостоятельно.</p> <p>Представляют результаты выполненной работы</p> <p>Результат: формируется представление о графическом дизайне.</p>
	<p>5 этап – Рефлексия</p> <p>1. Преподаватель проводит учебную рефлексию посредством вопросов?</p>	Слайд. Диалог	<p>Отвечают на вопросы.</p> <p>Подходят к решению</p>

	и решением ключевого: Основные знания и художника компьютерной графики?		ключевого вопроса. Результат: понимают цель, основные требования к будущей проф. деятельности
	6 этап – Домашнее задание 1. Комментирует условия настроя и подготовки к курсу.	Домашнее задание	1. Задают уточняющие вопросы (при необходимости). Демонстрируют нацеленность на обучение.

Информационное обеспечение реализации программы

Основные источники:

1. Елочкин, М. Е. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве [Электронный ресурс]: учеб. пособ. для СПО / М. Е. Елочкин, Г. А. Тренин, А. В. Костина. - М. : Академия, 2017. - 160 с. - <http://www.academia-moscow.ru>
2. Ёлочкин, М. Е. Основы проектной и компьютерной графики [Электронный ресурс]: учеб. пособ. для СПО / М. Е. Ёлочкин. – 3-е изд., стер. – М. : Издат. центр «Академия», 2017. – 208 с.- <http://www.academia-moscow.ru>

Дополнительные источники:

1. Официальный сайт оператора международного некоммерческого движения WorldSkills International - Союз «Молодые профессионалы (Ворлдскиллс Россия)» (электронный ресурс) режим доступа: <https://worldskills.ru;>

2. Единая система актуальных требований Ворлдскиллс (электронный ресурс) режим доступа: [https://esat.worldskills.ru.](https://esat.worldskills.ru)

- техническая документация по компетенции «Графический дизайн»;
- конкурсные задания чемпионатов по компетенции «Графический дизайн»;
- задание демонстрационного экзамена по компетенции/профессии «Графический дизайн».