

Дата: 19.01.23

Клас: 7-А,Б

Предмет: образотворче мистецтво

Вчитель: Андрєєва Ж.В.

Тема. Гармонія, контраст і виразність у графічному дизайні

Мета уроку: формування ключових компетентностей: *вміння вчитися:* планувати свої дії, самостійно виконувати практичні завдання; *соціальної компетентності:* здатність до життєдіяльності в суспільстві; *міжпредметної естетичної компетентності:* оцінювати предмети і явища, їх взаємодію, що формується під час опанування основ дизайну; **предметних мистецьких компетентностей:** ознайомити учнів з графічним дизайном; поглибити знання про образність мови, компактність композиції; сформувати уявлення про професію художника – дизайнера; розвивати навички та вміння в графічних техніках; виховувати інтерес та прагнення до особистої творчості.

Хід уроку

I. Організаційний момент

Привітання. Перевірка готовності учнів до уроку.

II. Актуалізація опорних знань учнів

- Що таке графіка?
- Де можна зустріти графічні роботи?

III. Мотивація навчальної діяльності

Сучасна людина створюючи різні предмети, речі, хоче полегшити своє неспокійне життя, зробити його зручнішим. Але з метою популяризації з'явилася невід'ємна риса сучасності – це реклама. За досить короткий час реклама увійшла у наше життя.

- Де і як ми зустрічаємось з рекламою? (Реклама – це процес, який дає ім'я будь – якій речі) .
- Хто працює над створенням реклами? (Художник - дизайнер).
- А що таке дизайн?

IV. Повідомлення теми уроку.

V. Вивчення нового матеріалу

Слово «дизайн» буквально перекладається як «творчий задум», «намір», «план», «проект», «креслення», «конструкція». Відтак дизайнер – людина, яка вміє планувати, конструювати, креслити. Це слово стало міжнародним терміном і позначає художньо-конструкторську, проектно-творчу діяльність та її результати.

Дизайн – (англ. design) – задум, план, ціль, намір, творчий задум, проект і креслення, розрахунок, конструкція, ескіз, малюнок, узор, композиція, мистецтво композиції, витвір мистецтва.

На відміну від образотворчого мистецтва, спрямованого на формування внутрішнього світу людини, її духовних цінностей, дизайн зорієнтований на організацію та перетворення людиною навколишнього середовища, відповідно до своїх естетичних потреб та уявлень.

Існують такі основні види дизайнерської діяльності: *промисловий дизайн, дизайн середовища, графічний дизайн, арт-дизайн.*

Промисловий дизайн спрямований на розроблення промислових об'єктів та виробів, формування гармонійного, естетично повноцінного середовища виробничої діяльності людини.

Дизайн середовища зорієнтований на розроблення предметного простору задля його естетичної організації, створення гармонійного середовища життєдіяльності людини з метою задоволення практичних та естетичних потреб.

Арт-дизайн - дизайн, заснований на принципах чистого (високого) мистецтва, що передбачає створення нестандартних за формою, несподіваних за кольором і світлом композицій, інколи екзотичних образів, в яких зазвичай змішуються різні художні манери.

Графічний дизайн спрямований на візуалізацію інформації, створення графічних знакових систем для оформлення журналів, телепередач, сайтів та графічних елементів для промислових виробів (етикеток, логотипів, емблем тощо).

Нині складно віднайти сфери існування людини, де б не був задіяний графічний дизайн – найдавніший і один із найпоширеніших видів художнього проектування. Все, що оточує нас у повсякденні, навіть у мережі Інтернет, включає результати роботи дизайнерів-графіків. Різноманітні носії інформації – книги, журнали, газети, постери, банери, біг-борди, дорожні та товарні знаки, різні типи упакування тощо оточують нас буквально на кожному кроці.

Графічний дизайн – являє собою специфічну галузь художньо-проектної діяльності, яка спрямована на створення візуальних повідомлень, які розповсюджуються за допомогою засобів масової комунікації. Ця галузь дизайну порівняно молода, офіційною датою її народження прийнято вважати 1964 рік, коли відбувся Перший конгрес Міжнародного товариства організацій графічного дизайну.

Художник який спеціалізується на оформленні навколишнього світу засобами графіки називають *графічним дизайнером*, який працює з вівісками, плакатами, емблемами, рекламними щитами, фірмовими знаками, які ми бачимо на кожному кроці.

«Фірмовий» або «корпоративний» **стиль** розуміється як набір словесних і візуальних засобів, що забезпечують сприйняття споживачами інформації, товарів і послуг певної фірми чи торгової марки.

Фірмовий стиль може включати в себе кілька сот елементів, але, як правило, в основні його складові: емблема (торговельний знак), шрифтовий напис (*логотип*), набір кольорів, рекламний девіз (гасло, слоган), фірмовий герой чи персонаж, бренд-бук, фірмовий одяг (дрес-код).

Фірмовий знак – яскравий образ, за яким певний стиль відразу впізнається глядачем, адже він втілює головну ідею стилю і розміщується на офісній документації, рекламній і сувенірній продукції (прапорці, ручки, чашки, календарі, пакети тощо), на веб-сайті, на будівлях представництв компанії.

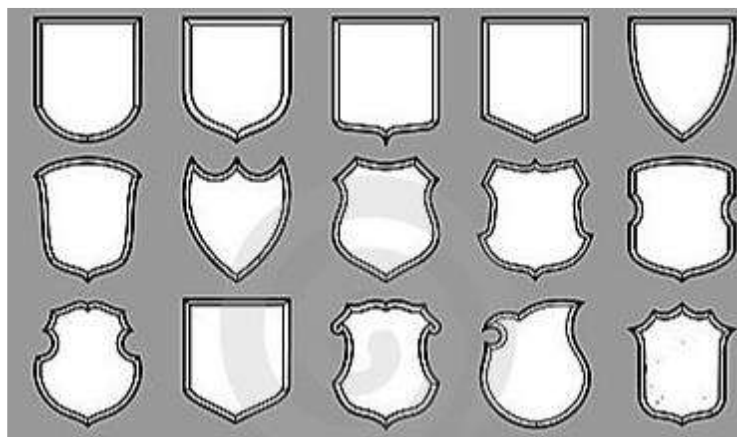
Відомі у всьому світі бренди ми впізнаємо одразу по фірмовому знаку і логотипу, як наприклад, найбільшу корпорацію з інформативних технологій Apple, яка виробляє комп'ютери, програвачі, смартфонні, планшети тощо, за лаконічною картинкою «надкушеного яблука».

Емблеми футбольних клубів, зокрема



Умовне позначення певного поняття чи ідеї за допомогою зображення називається **емблема**. Зображення може містити в собі різноманітні графічні елементи, часом досить складні. Емблема має бути чіткою і контрастною у графічному вирішенні, щоб її можна було легко розпізнавати. Важливою ознакою емблеми є її рекламна здатність – виразність, лаконічність, естетичність, оригінальність.

Емблемами завжди вписують в яку-небудь геометричну основу або їх поєднання



Емблеми можуть бути плоскими і рельєфними. Текст емблеми повинен бути коротким і простим, повідомляти про головне.



Колірне співвідношення слід виконувати обмеженою кількістю фарб, які б добре сполучалися. Колірне перевантаження сприяє створенню некрасивих і пишномовних емблем. Кількісно кольорів використовується не більше чотирьох.

VI. Практична діяльність уроку

Уявіть собі, що ви отримали замовлення як художник – дизайнер створити емблему навчальних кабінетів своєї школи: мистецтва, фізики, математики, праці тощо.

Врахуйте наступне, що 80% інформації сприймається очима людини, тому дизайн повинен бути яскравим, неординарним, що змусить зупинитись та прочитати.

Інструктаж поетапності виконання практичного завдання.

Подумайте, які атрибути шкільних предметів доцільно обрати в якості елементів для створення композиції емблеми.

Гранично спростіть зображення обраних елементів композиції; пам'ятаючи, що емблема, як умовний знак, має бути виразною та надзвичайно ясною, без дрібниць, щоб добре сприйматися на відстані.

Скомпонуйте стилізовані елементи зображення на обраному форматі, оберіть оригінальне кольорове рішення.



VII. Підсумок уроку

- Що нового дізналися на сьогоднішньому уроці?
- Що найбільше сподобалося?

VIII. Домашнє завдання

Спостерігати різновиди природніх форм.

Зворотній зв'язок із вчителем: HUMAN, електронна адреса – zhannaandreeva95@ukr.net