

Прізвище, ім'я автора розробки: Семенова Ірина Василівна

Повна назва закладу освіти: Академічний ліцей імені братів Шеметів Лубенської міської ради Лубенського району Полтавської області

Посада: вчитель інформатики

Е-mail, телефон: semiren2020@gmail.com , 0661211862

Номінація: інформатика

Тема уроку:

Основи теорії дизайну. Стиль та композиція в дизайні

Мета уроку:

- ознайомити учнів із базовими принципами композиції, стилю та кольорових рішень у дизайні;
- формувати розуміння елементів стилю, композиції та типографії;
- розвивати навички аналізу композицій, оцінки дизайну з точки зору гармонії та естетики;
- стимулювати навчально-пізнавальну активність учнів у цікавій ігровій формі;
- сформувати естетичне сприйняття та здатність до критичного оцінювання власних і чужих дизайнерських рішень.

Формувати компетентності:

- спілкування державною мовою;
- математична компетентність;
- основні компетентності у природничих науках і технологіях;
- інформаційно-цифрова компетентність;
- уміння вчитися впродовж життя;
- ініціативність;
- соціальна й громадянська компетентності;
- обізнаність і самовираження у сфері культури.

Очікувані результати навчання

Знаннєвий компонент:

- розуміння базових принципів дизайну: композиція, баланс, симетрія, колірна гармонія, контраст;
- знання основних стилів дизайну та розуміння їхнього впливу на сприйняття інформації;
- засвоєння понять, пов'язаних із типографією, стилістикою шрифтів та їхнім впливом на сприйняття тексту.

Діяльнісний компонент:

- здатність аналізувати й оцінювати дизайн різних об'єктів, зокрема афіш, плакатів, сайтів, обкладинок;
- вміння застосовувати принципи композиції, балансу та кольорової гармонії у власних дизайнерських роботах;
- використання цифрових інструментів (Canva, Padlet, Adobe Color) для створення базових дизайнерських композицій, вибору кольорових схем та типографічних рішень.
- вміння працювати в команді, виконуючи творчі завдання та презентуючи результати.

Ціннісний компонент:

- формування естетичного смаку, почуття стилю та гармонії;
- розвиток креативності та самовираження через дизайн, уміння знаходити унікальні рішення;
- виховання поваги до інтелектуальної праці, розуміння важливості авторських прав і належного ставлення до творчих продуктів;
- заохочення до самостійного дослідження світу дизайну та сучасних трендів як способу саморозвитку і розширення світогляду.

Клас: 11

Тип уроку: урок-гра з елементами проєктної діяльності та інтеграцією цифрових технологій.

Використані цифрові інструменти:

1. Матеріали для вивчення теми: інтерактивна презентація вчителя з прикладами для кожного принципу стилю та композиції.
2. Інтерактивні вправи: завдання для виконання на платформах Adobe Color, Google Fonts та Canva і тд
3. Відео: короткі мотиваційне відео з YouTube
4. Онлайн-інструменти:
 - Adobe Color для підбору кольорів.
 - Google Fonts для підбору шрифтів.
 - Wordart, Canva або Photopea для створення композицій.
 - Дошка Padlet для самооцінювання та рефлексії.

Базові поняття і терміни : дизайн, композиція, баланс, колірна гармонія, контраст, стиль, типографіка, шрифт, пропорції, ритм, фокусна точка (або акцент)

Урок структурований як інтерактивна гра-квест, де учні будуть проходити етапи квесту, кожен з яких відповідає конкретному аспекту теорії дизайну.

ПЛАН УРОКУ

«Мистецтво — це коли ні про що не питаєш.

Дизайн — це коли питаєш про все»

Курт Воннегут

I. Організаційний момент. Мотиваційний гачок. (3 хвилини)

Учитель:

Доброго дня, діти! Рада вас бачити! Сподіваюся, ви у гарному настрої, адже сьогодні ми вирушимо у захопливий світ дизайну! Ви готові відкривати для себе щось нове, цікаве й творче?

(Учитель посміхається, візуально демонструє позитивний настрій, що сприяє дружній атмосфері в класі.)

Отже, сьогодні у нас незвичайний урок. Ми не просто вивчатимемо теорію, а зануримось у творчий процес і створимо свої унікальні дизайнерські роботи!

(Учитель пропонує зіграти в гру «Відгадай логотип»)

<https://youtu.be/A1m9kbW1yJU?feature=shared>

Ви, напевно, помічали, що є зображення, логотипи чи афіші, які запам'ятовуються одразу? Що в них такого особливого? (Підведення учнів до думки про важливість дизайну та композиції у створенні візуальної привабливості й пізнаваності.)

Подивіться на ці зображення. Чи можете ви уявити, як би вони виглядали без правильного вибору кольорів, шрифтів або розташування елементів? Важко, правда? Адже саме ці деталі роблять дизайн привабливим і унікальним!

Далі вчитель пропонує учням закрити очі й на кілька секунд уявити свій улюблений логотип, пригадати, які кольори, форми чи емоції він викликає.

Учитель:

А тепер відкрийте очі! Зараз ми з вами дізнаємося, як створити свій оригінальний образ. Можливо, саме ваша ідея стане тією, яку зможуть впізнати ВСІ!

II. Повторення теоретичного матеріалу. Емоційне налаштування. (7 хвилин)

Учитель:

Що ж, сьогодні я запрошую вас на справжній креативний урок, де кожен зможе проявити свої таланти! Нехай вас не лякають нові терміни чи завдання – ми будемо вчитися на практиці, разом відкривати секрети дизайну, експериментувати та знаходити оригінальні рішення. Тож увімкніть свою уяву на максимум і приготуйтеся творити! Пам'ятайте: у світі дизайну немає чітких правил чи обмежень. Головне – це ваші ідеї та бажання передати щось особливе. Я вірю, що сьогодні кожен із вас знайде у собі справжнього митця! У Вас є емоційна карта з фразою “Що для мене означає дизайн?” Запишіть трьома словами або намалуйте свої асоціації з темою.

Учитель: (Розповідь вчителя супроводжується презентацією)

https://www.canva.com/design/DAGV6e0810k/e-NeaGUanaPHL-0_yxTH8A/view?utm_content=DAGV6e0810k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Давайте спершу розберемося, що ж таке дизайн? Коли ми говоримо про нього, то уявляємо не лише красу та функціональність, а і процес створення речей, які не тільки гарно виглядають, але й мають певну мету.

Основою гарного дизайну є композиція. Саме розташування елементів на площині визначає, чи буде робота гармонійною, чи зможе вона привернути нашу увагу. Одним із її ключових елементів є баланс. Баланс може бути симетричним, коли елементи “дзеркально” відображені, або асиметричним, коли елементи різні, але врівноважують один одного за розміром чи кольором. Згадайте обкладинки ваших улюблених книг або навіть упаковки продуктів — там баланс є обов'язковим.

Ще одним важливим принципом є контраст. Він виділяє головне, допомагає акцентувати увагу на певних деталях. Наприклад, якщо на плакаті основний текст темний, а фон – світлий, ми швидше звернемо увагу на цей текст. Контрасту можна досягнути кольором, розміром чи навіть формою.

Наступним важливим елементом є стиль. Стиль – це певний набір візуальних рішень, які надають дизайну особливого характеру. Ви бачили мінімалістичні дизайни – вони прості, без зайвих деталей, часто з великою кількістю вільного простору. А є ретро-стиль, який нагадує нам про минулі десятиліття, або флет-дизайн, у якому елементи виглядають плоскими, двовимірними. Стиль важливий тому, що він створює настрій і передає певну ідею.

А тепер давайте поговоримо про типографію. Це мистецтво вибору шрифтів, їхнього розміру, кольору та навіть інтервалів між літерами. Типографія це не просто текст, це спосіб показати характер інформації. Наприклад, офіційні документи зазвичай друкуються строгими класичними шрифтами, а для дитячих книг часто обирають веселі, рукописні шрифти. Кожен шрифт передає певний настрій і підказує нам, як сприймати інформацію.

Учитель:

Щоб краще зрозуміти, як ці принципи працюють на практиці, пропоную подивитися коротке відео про еволюцію логотипів відомих брендів. Зверніть увагу на те, як використовуються кольори, баланс, типографія та стиль для створення запам'ятовуваних образів. Це допоможе вам побачити, як теорія втілюється в реальному світі.

<https://youtu.be/TYh8AgkwRIc?feature=shared>

III. Ігрова частина – квест із дизайну (23-25 хвилин)

Учитель:

Дорогі діти! Вам випала нагода використати отримані знання на практиці, створивши власний унікальний дизайн. Зробімо це у формі квесту, на кожному етапі якого ви зможете спробувати себе в різних аспектах дизайну: від

кольорових рішень до побудови композиції. Уявіть, що ви мандруєте між стилями та концепціями, збираючи знання і практичні навички. Готові прийняти виклик?

Завдання 1. "Типографічна магія"

Учням пропонується створити "типографічний портрет" за допомогою лише тексту. Для цього вони обирають фразу або слова, що відображають сутність об'єкта чи людини, і компонують їх у відповідну форму. Наприклад, слово "екологія" може бути зображено у формі листка, а "музика" – у вигляді нотного знака. Використовуйте Canva або Photorеа для компоновання шрифтів у фігуру. Для пришвидшення процесу можна обрати сервіс <https://wordart.com>



Завдання 2. "Знайди помилку"

Учням демонструється серія дизайнів із навмисними помилками (наприклад, занадто яскраві або неправильно поєднані кольори, невдало підібрані шрифти, асиметрично розташовані елементи). Головною метою є навчити учнів помічати типові помилки у дизайні.



Завдання 3. "Дизайн із емоціями"

Учитель:

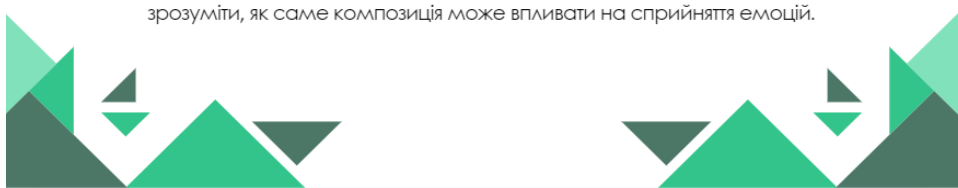
Пропоную вам спробувати створити дизайн, який зможе передати певне відчуття. Ваше завдання – обрати одну з емоцій: радість, сум, хвилювання або спокій, а потім створити просту композицію, яка викликає саме це почуття. Подумайте, які кольори, шрифти та розташування елементів допоможуть передати це найкраще.

Кожна команда робить свій вибір і працює над композицією, комбінуючи кольори та форми, щоб вони відповідали цьому настрою. Наприклад, яскраво і динамічно або ж спокійно та гармонійно. Наприкінці ми обговоримо результати, щоб зрозуміти, як саме композиція може впливати на сприйняття наших емоцій.

Дизайн із емоціями

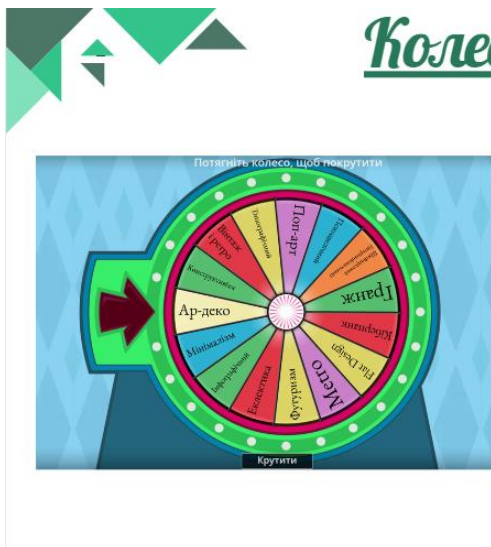
Я пропоную вам спробувати створити дизайн, який зможе передати певну емоцію. Ваше завдання — обрати одну з емоцій: радість, сум, хвилювання або спокій, а потім створити просту композицію, яка викликає саме це відчуття. Подумайте, які кольори, шрифти та розташування елементів допоможуть передати цю емоцію найкраще.

Кожна команда обирає свою емоцію і працює над композицією, комбінуючи кольори та форми, щоб вони відповідали цьому настрою. Наприклад, чи буде композиція з емоцією радості яскравою і динамічною? А для спокою — чи оберете ви м'які тони та гармонійне розташування? В кінці ми обговоримо результати, щоб зрозуміти, як саме композиція може впливати на сприйняття емоцій.



Завдання 4. "Колесо стилів"

Кожна команда обирає сектор колеса наосліп (обертає віртуальне колесо на сайті) та отримує завдання знайти приклади обраного стилю на сайтах Pinterest або Behance. Представник від команди створює короткий опис стилю та пояснює, що саме групі сподобалось у вибраних прикладах.



Колесо стилів

Кожна команда обирає сектор колеса наосліп та отримує завдання знайти приклади цього стилю на сайтах Pinterest або Behance.



Завдання 5. "Змагання дизайнерів"

Учитель:

А девізом нашого наступного конкурсу нехай стане фраза: "Дизайн – це шанс показати, хто ти є, навіть якщо ти ніколи не скажеш ані слова."

Я пропоную Вам створити афішу для вигаданого фестивалю. Але завдання буде ускладнене певними вимогами. Наприклад, ваша команда може отримати стиль "мінімалізм", обмеження в "3 кольори" або умову "використати лише один шрифт". На виконання вправи у вас буде обмежений час

Змагання дизайнерів

Завдання - створити афішу для вигаданого фестивалю. Але завдання буде ускладнене певними вимогами. Наприклад, ваша команда може отримати стиль "мінімалізм", обмеження в "3 кольори" або умову "використати лише один шрифт". На виконання завдання у вас буде обмежений час — всього 10 хвилин.

LOFF JAZZ
CONNECT n SLO
BEETHOVEN
POLY

Завдання 6. "Дизайн для відомого бренду"

Учитель:

А іншій команді за цей час потрібно розробити редизайн для відомого бренду, наприклад, Соса-Кола, Nike або Disney, з урахуванням обраної цільової аудиторії.

Дизайн для відомого бренду

Завдання: кожній команді видається задача — розробити концепцію редизайну для відомого бренду, наприклад, Соса-Кола, Nike або Disney, з урахуванням обраної цільової аудиторії.

Особливість: учні мають повну свободу фантазувати, досліджуючи, як можна оновити стиль бренду, зберігаючи його ідентичність. У презентації концепції команда пояснює, чому обрані кольори, стилі та елементи відповідають саме цьому бренду і як вони підходять для його позиціонування.



Особливість: учні мають повну свободу фантазувати, досліджуючи, як можна оновити стиль бренду, зберігаючи його ідентичність. У презентації концепції команда пояснює, чому обрані кольори, стилі та елементи відповідають саме цьому бренду і як вони підходять для його позиціонування.

IV. Підбиття підсумків та рефлексія (5-7 хвилин)

Учитель:

Отже, сьогодні ми поринули у світ дизайну та вивчили основи композиції, стилю та кольорової гармонії. Завдяки вашим ідеям та творчості кожен зміг створити унікальний витвір, використовуючи власні інтерпретації дизайнерських принципів. Ви побачили, як правильно розташовані елементи та вдало обраний стиль можуть значно змінити враження від роботи.

Оцінки за урок і коментарі до них ви зможете переглянути у своїх електронних щоденниках на платформі Human.

Рефлексія "Дерево вражень"

А зараз на віртуальній дошці Canva створіть "дерево вражень", де кожен з вас додасть "листочок" із власними враженнями про урок: що здивувало, що сподобалося, що хотіли б ще вивчити. (Ця вправа дозволить учням побачити загальне враження від уроку та підбадьорить тих, хто менш впевнений у своїх знаннях.)

Дерево вражень



Самооцінювання «Селфі з відгуком»

Учитель просить дітей зробити «самооцінкове селфі» зі спеціальними картками для самооцінки (наприклад, «Я задоволений своєю роботою», «Сьогодні я відкрив нові ідеї» або «Наступного разу хочу краще попрацювати над...») та обговорити ці результати у парі з однокласником.

Селфі прикріплюється на дошку Padlet <https://padlet.com/klassnamamka/padlet-cgy33lgo5ubzykh8>

V. Домашнє завдання (3 хв)

Публікується як дистанційне завдання в електронні щоденники на платформі Human. Дітям пояснюються критерії оцінювання завдання, оскільки воно є різнорівневим.

Початковий рівень: опрацювати теоретичний матеріал, уміти розрізняти базові поняття теми.

Середній рівень:

Підготувати невеликий звіт-презентацію про історію дизайну логотипів одного відомого бренду (Apple, Nike, Google тощо), описуючи, як змінювались стиль, кольори та композиція логотипу.

Достатній рівень: Використовуючи мережу Інтернет створити серію з трьох візуальних образів, які відображають три різні стилі: мінімалізм, ретро і футуризм. Для кожного стилю необхідно використати кольори, форми та шрифти, що відповідають стилю. Наприклад, для ретро — пастельні тони і декоративні шрифти.

Високий рівень:

Створити власне генеалогічне дерево або візуальну історію про родину, використовуючи принципи композиції та кольорове коло.

Учитель:

А наш урок хотілося б завершити цитатою: “Дизайн – це не просто зовнішній вигляд, а спосіб передати ідею. Це мистецтво знаходити гармонію у простих речах.”

Пам'ятайте, що у дизайні, як і в житті, важливий баланс між красою та змістом. Дякую вам за креативність і готовність експериментувати. Сподіваюся, що цей урок допоміг вам побачити дизайн з нового ракурсу.

Використані джерела

• Література:

1. Кольорова гармонія та композиція у графічному дизайні. / автор Нойес Т. Харків, 2018.
2. Основи графічного дизайну / автори: О. В. Губар, І. О. Дубініна, В. О. Козлов. – Київ: Центр учбової літератури, 2018.
3. Основи композиції та колористики / автори: М. І. Гладишев, О. П. Бутенко. – Харків: Харківський національний університет мистецтв, 2019.
4. Український дизайн: історія, тенденції, перспективи / за редакцією Тетяни Костенко. – Київ: Видавництво "Либідь", 2021.

• Інтернет-ресурси:

Adobe Color – <https://color.adobe.com/>

Google Fonts – <https://fonts.google.com/>

Behance – <https://www.behance.net/>

Pinterest – <https://www.pinterest.com/>

Canva – <https://www.canva.com/>

Padlet – <https://uk.padlet.com>

Photopea – <https://www.photopea.com>

Wordart – <https://wordart.com>

Wordwall – <https://wordwall.net>

Креативна Практика. Освітня платформа з курсами з основ дизайну, графічного мистецтва та цифрових інструментів.– <https://creativepractice.com.ua>

- Відео:
 1. <https://youtu.be/TYh8AgkwRIc?feature=shared>
 2. <https://www.youtube.com/watch?v=A1m9kbW1yJU>