

Управление образования администрации Нижнеломовского района  
Муниципальное бюджетное образовательное  
учреждение дополнительного образования  
Центр детского творчества Нижнеломовского района

*Областной конкурс образовательных практик  
по обновлению содержания и технологий дополнительного образования в  
соответствии с приоритетными направлениями  
дополнительного образования детей*

Технология развития креативного мышления.  
Практическая работа учащихся объединения  
«Занимательная информатика» по созданию  
логотипа средствами графического редактора  
CorelDRAW.

Номинация «Художественная направленность»  
Приоритетное направление «Дизайн»

Автор: Щеглова Наталья Юрьевна, педагог дополнительного  
образования объединения «Занимательная информатика»

# ПАСПОРТ ПРАКТИКИ

## 1. Название практики, приоритетное направление

Практическая работа учащихся объединения «Занимательная информатика» по созданию логотипа средствами графического редактора CorelDRAW. Приоритетное направление «Дизайн».

## 2. Ключевая идея практики

Достижения (изменения) ребенка в результате погружения в практическую деятельность

**Признаки** образовательной практики:

- получение задания;
- ограниченность во времени;

**Отличительные особенности:**

Создавая практику по разработке логотипа, мы формируем у учащихся креативность, как ведущую компетенцию, соответствующую требованиям новых перспективных профессий в сфере дизайна и менеджмента и т.д.

## 3. Актуальность практики

Чтобы стать успешным человеком, добиться высоких результатов, просто необходим креативный подход и открытость ко всему новому.

Поэтому важно дать учащимся возможность развивать способность мыслить нестандартно и предоставить большую свободу в решении проблем.

Проектируя практику по созданию логотипа, учащиеся проектируют себя, как личность, обладающую ключевыми компетенциями:

- воображение;
- творческое мышление;
- интеллект

## 4. Цели и задачи практики

**Цель практики:** поиск новых форм формирования у учащихся основ креативности.

## **Задачи:**

-развивать творческое воображение и интеллект через выполнение творческих задач;

- способствовать развитию базовых технологий по созданию логотипа

- способствовать повышению самооценки, самостоятельности и инициативности учащихся

## **5. Целевая аудитория**

Данная практика предполагается для учащихся 13 лет, желающих выполнять задания более сложного уровня.

Как отобрать детей для практического задания?

- по желанию учащихся

- по приглашению педагога

## **6. Участники реализации практики**

– Учащиеся МБОУ ДО ЦДТ – 4 чел. (участники практики)

– Родители и учащиеся студии «Декоративная лепка», студии «Художественная роспись» МБОУ ДО ЦДТ – 25 чел. (участники опроса)

– Педагогический коллектив МБОУ ДО ЦДТ– 8 чел. (заказчик)

Проектируя практику по созданию логотипа как дизайнер (знакомство с понятиями «художественный дизайнер», «графический дизайнер»), для отработки цветовых моделей и правил построения композиции графического изображения, целесообразно сотрудничество с педагогом по художественной росписи.

Для изготовления печатной продукции (логотип) сотрудничество с обществом с ограниченной ответственностью «Печатник».

**7. Ключевые образовательные форматы, реализуемые в рамках практики**  
 Практическое задание по разработке логотипа.

**8. Этапы и содержание профессиональных действий**

№	Этап	Содержание этапа	Сроки реализации	Необходимые ресурсы
1.	Технология создания логотипа	Найти алгоритм создания логотипа		Сайт книги
2.	Подготовка к сбору информации	Разработка занятий в соответствии с алгоритмом действий		
		1 занятие: Понятия логотип, брендинг		
		2 занятие. Диагностика креативности		Дэвид Шервин «Креативная мастерская. 80 творческих задач дизайнера»
		3 занятие. Упражнения для творческого мышления (Диагностика)		Е.П. Ильин «Психология творчества креативности одаренности»
3.	Сбор информации	4 занятие Составление вопросов для учащихся студии «Декоративная лепка» и студии «Художественная роспись»		
		5 занятие. Посещение студий		
4.	Анализ информации	6 занятие. Распределение работы. Выбор студии, для которой будет создан логотип.		
5.	Рефлексия	Диагностика (что изменилось в учащихся)		Чарльз Фейдл «Четырехмерное образование»

## **9. Базовая педагогическая технологии практики**

### **Технология создания логотипа**

Цель - создание логотипов объединений Центра детского творчества, как способ продвижения коллективов в образовательном пространстве муниципалитета и социальных сетях.

#### **1 шаг. Сбор информации**

Что такое логотип?

Для чего он нужен? Где используется? (на телевидении, в наружной рекламе, отличительный знак товара).

Задание:

Узнать технологию создания логотипа.

#### **2 шаг. Анализ информации**

Логотип – это отличительный знак чего-либо.

Логотип нужен для брендинга товара, учреждения, объединения

Рассмотреть известные логотипы (например, кока-кола)

Провести диагностику (какие упражнения подобрали....)

Используемые приемы (анализ и сравнение)

**Пример:** показать логотип Макдоналдс

Цвет- красный, белый

Особенность - ничего лишнего

Миссия: привлечение внимания

Понять суть логотипа

Дать задание.

### **Упражнения для развития творческого мышления**

**Задание 1. Привет, меня зовут...**

**Область знания:** Разработка айдентики, иллюстрация

**Время на выполнение:** 30 минут

**Задача**

За десять минут ответьте на следующие вопросы: Каковы три моих сильных стороны как дизайнера? Мои слабые стороны? Какой мой любимый цвет? Какими дизайнерами я восхищаюсь?

Какой дизайнерский проект мне особенно нравится? Какую работу мне хотелось бы делать в будущем? Затем создайте свой логотип на основе своих спонтанных ответов. Обязательно уложите в отведенное вам время. Не хитрите!

Следующие тридцать минут потратьте на анализ того, как ваш логотип можно использовать на фирменных бланках, в брошюрах и на личном веб-сайте.

**Задание 2. Легкий лого**

**Область знания:** Разработка айдентики

**Время на выполнение:** 30 минут

**Задача**

Вам предложили разработать фирменный стиль для Олимпиады 2012 года в Лондоне. Первый набросок должен представлять собой одну непрерывную линию. Где вы коснулись карандашом бумаги, его уже нельзя отрывать, пока не закончите рисунок логотипа. Исправлять нельзя, даже если есть ошибки!

Следующее задание попытайтесь выполнить в команде. Каждый дизайнер может провести линию на бумаге, а затем должен передать карандаш другому, чтобы тот продолжал развивать идею. Используйте цветные карандаши.

**Задание 3. Граффити-войны**

**Область знания:** Рисованная мультипликация, разработка айдентики, типографика

**Время на выполнение:** 120 минут

**Задача**

Придумайте название компании по производству одежды, вдохновленной стрит-артом.

Разработайте логотип компании в стиле граффити. Как только закончите логотип, создайте графический рекламный ролик с логотипом, который будут крутить на экране в магазине.

Сделайте раскадровку в стиле граффити, изображающую «противостояние двух реклам» — между вашей компанией и другим производителем уличной одежды. Она должна стать частью «баттла» рэперов, запланированного на следующий месяц.

Гвоздь мероприятия — битва двух художников-граффитистов, которые, сражаясь за лидерство, будут наслаивать свои работы на работы соперника.

#### **Задание 4. Чистописание будущего**

**Область знания:** Иллюстрация, разработка айдентики, исследование

**Время на выполнение:** 90 минут

##### **Задача**

Вновь созданная интернет-компания, работающая с квантовыми компьютерами, хочет, чтобы вы помогли ей разработать новую бренд-систему. Они слишком заняты поисками денег на развитие бизнеса, поэтому у них нет времени объяснять вам, что такое квантовые компьютеры. Вам придется провести самостоятельное исследование, чтобы понять, чем занимается эта фирма. Но хотя им все равно, какое название вы придумаете, у них есть некоторые требования к логотипу. Они хотят, чтобы все элементы системы были переданы каллиграфически. Сможете вы создать логотип компании, работающей в области современных технологий, средствами традиционного письма?

#### **Задание 5. Не верь глазам своим**

**Область знания:** разработка айдентики

**Время на выполнение:** 90 минут

##### **Задача**

Сделайте логотип организации Global Magic Society — магов высшего эшелона, в которую можно войти только по приглашению членов группы. Вам нужно будет включить в свой дизайн какую-то оптическую иллюзию.

Разработайте фирменную символику нового общества магов. Задача состоит в том, чтобы логотип предстал перед членами общества в виде волшебного трюка.

#### **Задание 6. Распечатать и подшить**

**Область знания:** разработка айдентики, конструирование из бумаги

**Время на выполнение:** 90 минут

### **Задача**

Один модельер заказала у вас фирменные визитки. Она специализируется на ручной вышивке на старинных платьях, которые скупает на аукционах в родовых поместьях. Разрабатывая оформление бланков этой заказчицы, вам надо включить в дизайн ручную или машинную вышивку.

Чтобы придумать такой дизайн, требуются время и силы, поэтому подумайте о том, как выполнить вышивку, чтобы сэкономить время и трудозатраты.

Попробуйте перевести ваши рукодельные мотивы в другие формы фирменного стиля, такие как вывески магазинов, рекламные буклеты и проспекты или веб-сайт.

## **Задание 7. Неголливудская улыбка**

**Область знания:** Разработка айдентики, розничная торговля, кукольный театр

**Время на выполнение:** 60 минут

### **Задача**

Придумайте название и логотип магазина пластинок будущего, где можно приобрести компакт-диски и DVD, а затем по беспроводной связи скачать файлы песен и фильмов на мобильные устройства. Этот логотип и название появятся в последнем кадре вашего рекламного ролика.

Затем придумайте раскадровку и сценарий для полуминутного телевизионного ролика, рекламирующего торжественное открытие вашего магазина. Вся концепция рекламы должна уложиться в один дубль, а в раскадровку включите созданных вами кукол.

Когда вы сделаете наброски на бумаге, переходите к съемкам на цифровую камеру, видеокамеру, на камеру мобильного телефона и т. п. Каждая секунда вашего ролика — это полное отсутствие киноэффектов или обработки видеоматериала!

## **Задание 8. Подгузники в большом городе**

**Область знания:** Разработка айдентики, упаковка

**Время на выполнение:** 60 минут

### **Задача**



Заказчик обратился к вам с весьма необычным предложением, требующим творческого решения. Вам предлагается сделать детские памперсы для городских родителей, желающих получить что-то оригинальное в области ухода за детьми.

Придумайте название и эмблему нового бренда, затем разработайте фирменный стиль и обдумайте, какая упаковка устроит ваших покупателей.

Как придать шарма этому не слишком приятному делу и сделать подгузники более удобными, элегантными и крутыми?

## **Задание 9. Цветная явь**

**Область знания:** Исследование, разработка айдентики

**Время на выполнение:** 90 минут

### **Задача**

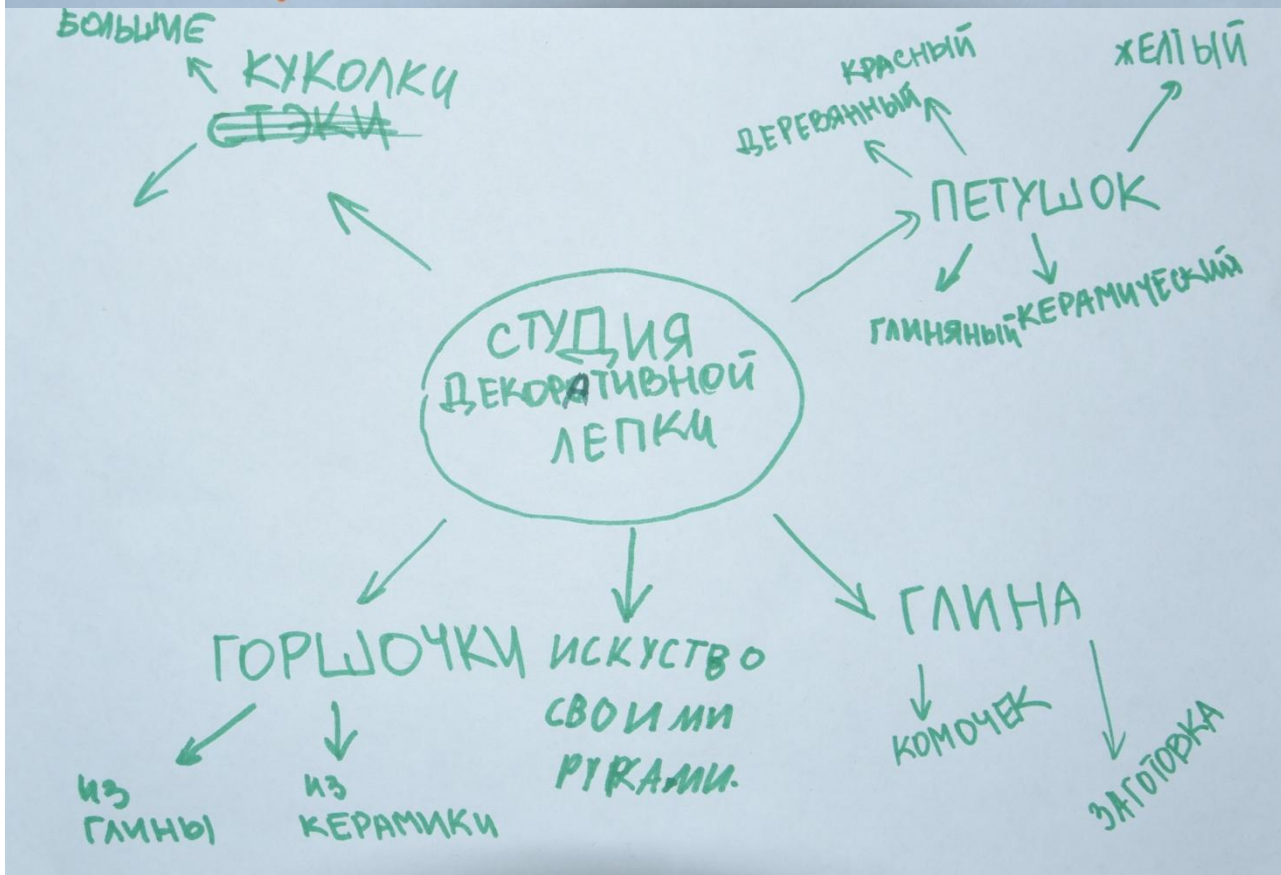
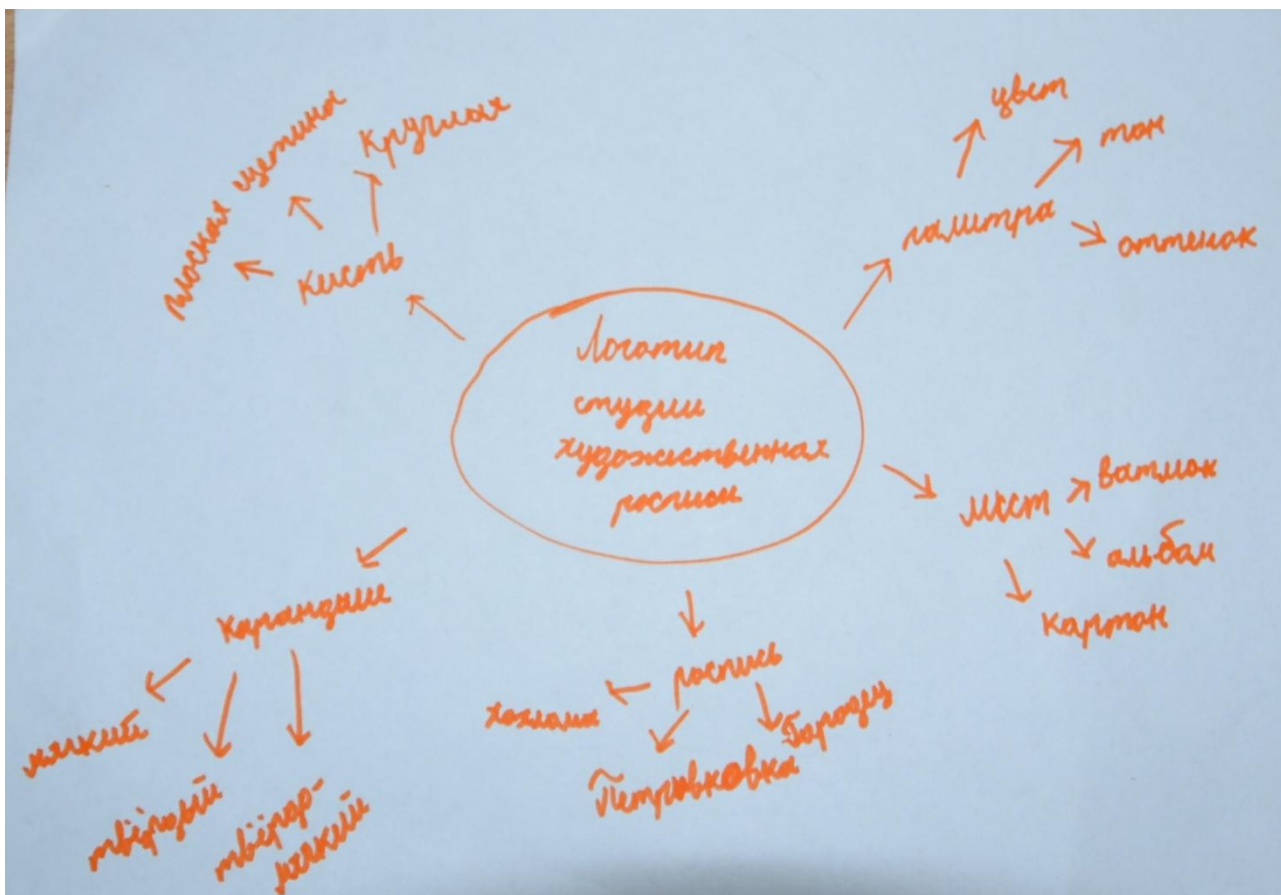
Национальная ассоциация страдающих цветовой слепотой просит вас переделать ее символику.

Проведите соответствующее исследование, затем предложите заказчику оценить варианты. Эскизы должны содержать новое название организации, текст, в сжатом виде разъясняющий цели ее работы, и эмблему, которая одинаково выразительна и в одном цвете и в многоцветье.

Будьте готовы рассказать, как члены этой организации смогут увидеть и интерпретировать эмблему. Заказчик ждет от нового логотипа иллюстрации слогана: «Помочь людям видеть мир вашими глазами».

### **Используемые приемы:**

Ассоциативная карта (mind map) – это черновик ассоциаций и мыслей, которые упорядочены не списком, а расположением ВОКРУГ главной задачи. При этом из одной мысли вытекают другие, более простые. Мысли или ассоциации, расположенные около главной задачи, создают свои ответвления. Таким образом, набрасывая мысли и ассоциации и объединяя их в ветви мы выращиваем целый куст. На кончиках веток куста – самые простые задачки, у основания – сложные, состоящие из этих простых. В итоге сложная задача разбивается на множество простых, приобретает новые идеи действий, становится понятной и решаемой.



### **3 шаг. Выработка идеи логотипа**

Миссия: поиск художественного образа студии на основе полученной информации.

Создание и работа фокус-групп для сбора информации для студии «Декоративная лепка» и студии «Художественная роспись».

Вопросы для сбора информации:

- расскажите о своей студии;
- что нравится?
- о чем вы мечтаете, что бы было в вашей студии?
- чем любите заниматься больше всего?
- расскажите о своей поделке или рисунке, которая или который вам нравится больше всего и почему?
- чем вы гордитесь?
- чему хотели бы научиться?
- что надо вам для творческого вдохновения?
- где вы можете применить свои знания?

### **4 шаг. Составление карандашных набросков**

- подбор шрифта и цвета для логотипов студий;
- создание эскизов логотипов;
- презентация учащимся и педагогам данных студий;

### **5 шаг. Коррекция работы или создание новой версии**

- финальная доработка логотипа;

### **6 шаг. Создание логотипа с использованием информационных технологий**

- обрисовка первых версий логотипа в графическом редакторе CorelDRAW;

## 7 шаг. Презентация логотипа

– творческая презентация логотипа.

**9 шаг. Продвижение логотипа:** на сайте, на школьном телевидении, на выставке, на футболке, использование логотипа во время рекламной компании

– изготовление буклета с инструкцией по созданию логотипа для учащихся объединения «Занимательная информатика».

–

Уровень креативности	Определение	Работа в группе
Подражание	Создание идентичной копии. Это базовый навык, часто служащий отправной точкой для решения более креативных задач	Сделать наброски собственной версии
Изменение	Создание нового качества объекта за счет изменения одного или нескольких его свойств при сохранении остальных	Переделать предложенный логотип, сохранив (размер, структуру), но изменить тему графическое изображение
Комбинирование	Соединение двух или более объектов в один новый	Создать графическое изображение логотипа из разных элементов (используя цвет, рисунки и др)
Преобразование	Перевод существующего объекта в различные промежуточные формы или в другую форму	Для создания изображения логотипа необходимо изучить: -краеведческий материал(промысла и ремесла, местный колорит) -социальный заказ (кому это пригодится) - экономику (предприятия, сельское хозяйство, перерабатывающие предприятия) (Дамате, Молком,Хлеборесурсы)
Создание нового	Создание нового объекта, который очень отдаленно похож на предыдущие- если вообще похож	Предложить свою оригинальную версию

## **10. Воспитательный потенциал образовательной практики**

В процессе работы над образовательной практикой реализуется значительный воспитательный потенциал, проявляются и развиваются такие личностные качества учащихся, как инициативность, самодисциплина, ответственность за выполняемую работу, идет формирование умений самостоятельно конструировать свои знания и ориентироваться в современной информационной системе, развитие познавательных навыков, развитие критического и творческого мышления.

### **1. Самоопределение личности:**

- кем быть?
- с кем быть?
- каким быть?

### **2. Повышение самооценки, самостоятельности, инициативности**

### **3. Продвижение личностных качеств учащихся:**

- уверенность в своих силах
- умение работать в команде
- умение принимать решения и брать на себя ответственность

## **11. Площадка реализации**

МБОУ ДО Центр детского творчества Нижнеломовского района.  
Материально-технические условия: кабинет с ноутбуками, графические планшеты, интернет, проектор, магнитно-маркерная доска.

## **12. Описание типов получаемых участниками практики образовательных и социальных результатов**

Активное вовлечение участников в образовательную практику способствует формированию следующих компетенций:

- учебно-познавательная;
- информационная;
- коммуникативная;
- компетенция личностного саморазвития и самосовершенствования.

Образовательная практика помогает развить творческое воображение и

интеллект через выполнение творческих задач, а также приобрести навыки работы с базовыми технологиями по созданию логотипа.

### **13. Как проверяется достижение описанных выше результатов**

Достижение описанных результатов проверяется с помощью оценки полученных логотипов в соцсетях учащимися, педагогами и родителями. Также регулярно проводится анкетирование учащихся на предмет владения навыками создания логотипов.

### **14. Цифровые следы реализации образовательной практики**

Информация о реализации практики размещается в социальных сетях Центра детского творчества ([vk.com/cdtnl](https://vk.com/cdtnl)), на Ютуб-канале (<https://www.youtube.com/@cdtnl>) и на официальном сайте ([cdtnlomov.edu-penza.ru](https://cdtnlomov.edu-penza.ru)).

### **15. Дефициты развития практики**

Недостаточные навыки рисования у учащихся, неполная теоретическая база по некоторым темам основ дизайна (основы композиции, основы цвета, типографика).

### **16. Как практика прописана в дополнительной общеобразовательной программе**

Практика осуществляется на 3 году обучения в рамках изучения тем раздела «Графический редактор CorelDraw».

**Чек-листы участников практики**

**ЧЕК –ЛИСТ участника образовательной практики**  
(заполняется учащимся объединения)

Участники	Фамилия, имя учащегося, участника практики	Колобова Екатерина
	Возраст, сколько лет посещаешь объединение?	13 лет 3 года
Цель	Цель, которую ставил перед собой, участвуя в практике	Хочу попробовать свои силы в новой интересной сфере и применить свои знания
Практические действия	Твоя позиция (роль) в практике Твои действия в рамках практики	Дизайнер Сбор информации Анализ Составление эскиза Подготовка презентации
Проблемы	Дефициты знаний и опыта, которые были восполнены практикой	Как расположить предмет, составить эскиз логотипа в графическом редакторе
Результаты	Что приобрел, участвуя в практике?	Научилась работать в команде, принимать решение, брать ответственность

### ЧЕК –ЛИСТ участника образовательной практики

(заполняется учащимся объединения)

Участники	Фамилия, имя учащегося, участника практики	Слепцов Елиб
	Возраст, сколько лет посещаешь объединение?	13 лет 3 год
Цель	Цель, которую ставил перед собой, участвуя в практике	Развить творческое воображение и научиться создавать что-то новое
Практические действия	Твоя позиция (роль) в практике Твои действия в рамках практики	Дизайнер. выработка идеи. составление логотипа (шрифт, на плейсте) презентация логотипа
Проблемы	Дефициты знаний и опыта, которые были восполнены практикой	как подобрать цвет и шрифт. как создать логотип в графическом редакторе Corel Draw
Результаты	Что приобрел, участвуя в практике?	Оформил сайт работы в команде. научился работать нестандартно.



### ЧЕК –ЛИСТ участника образовательной практики

(заполняется учащимся объединения)

Участники	Фамилия, имя учащегося, участника практики	Евгения Соколова
	Возраст, сколько лет посещаешь объединение?	313 лет 3 год
Цель	Цель, которую ставил перед собой, участвуя в практике	Научиться разрабатывать логотип.
Практические действия	Твоя позиция (роль) в практике Твои действия в рамках практики	Работа с информацией. - Сбор информации; - Анализ информации; - Создание ассоциативной карты; - Составление буклета
Проблемы	Дефициты знаний и опыта, которые были восполнены практикой	Как использовать ассоциативную карту и информацию. Как подобрать цвета.
Результаты	Что приобрел, участвуя в практике?	Опыт создания логотипа узнала технологию создания логотипа. Научилась творчески мыслить и грамотно использовать информацию

### ЧЕК –ЛИСТ участника образовательной практики

(заполняется учащимся объединения)

Участники	Фамилия, имя учащегося, участника практики	Поликарпов
	Возраст, сколько лет посещаешь объединение?	13 лет, 3 год
Цель	Цель, которую ставил перед собой, участвуя в практике	Научиться разработать икотина
Практические действия	Твоя позиция (роль) в практике Твои действия в рамках практики	Работа над информацией: - Сбор информации; - Анализ информации; - Создание ассоциативной карты; - Поиск информации; - Составление джисета.
Проблемы	Дефициты знаний и опыта, которые были восполнены практикой	Как создать ассоциативную карту и полученную информацию как подбирать цвета.
Результаты	Что приобрел, участвуя в практике?	Опыт создания икотина. Узнала технологию создания икотина. Научилась творчески мыслить научилась использовать информацию.