**Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования**

**«Центр детского творчества»**

**Методическая разработка**

**«Профориентационный мастер-класс по графическому дизайну»**

*Разработчики: Золотарева Р.М.*

 *педагог дополнительного образования*

**Цель профориентационного мастер-класса**: ранняя профориентация обучающихся по компетенции «графический дизайн».

**Задачи мастер-класса**:

- познакомить участников мастер-класса с основными видами (направлениями) профессиональной деятельности графических дизайнеров, художников-оформителей, гейм-дизайнеров и др.;

- сформировать первоначальные навыки работы в графическом редакторе GIMP, программе для рисования в виртуальной реальности TiltBrush;

- развивать у обучающихся проектно-творческое, дизайнерское мышления;

- формировать мотивацию к изучению и освоению профессий в области графического дизайна.

**Целевая аудитория**: учащиеся младшего и среднего школьного возраста (3 - 5 классы).

**Необходимое оборудование, материалы:**

**-** 2 комплекта виртуальной реальности (VR-шлемы(очки), контроллеры (VR-джойстики);

- 7ноутбуков (1 - для педагога, 6 – для учащихся);

- 7 графических планшетов;

- интерактивная доска;

- столы - 6, стулья – 12;

- планшеты (сотовые телефоны) с установленной программой для считывания куар-кода – 2-3 шт.;

- 6 стоек (подставок) с изображением 6 куар-кодов (с помощью установленной на планшеты (телефоны) программы слова «графика», «виртуальный мир», «дизайнер», «геймер», «художник», «оформитель» преобразованы в кард-коды).

**Программное обеспечение:**

**-** приложение для рисования в виртуальной реальности TiltBrush (установлено на 2 ноутбуках VR-комплексов);

- графический редактор GIMP (установлен на 7 ноутбуках);

- Wi-Fi.

**Ход мастер-класса**

*Модератор встречает детей в холле.*

Ребята, мы рады приветствовать вас в Центре детского творчества. Многие из вас уже знакомы с центром, а кто-то здесь впервые.

Но я уверена точно: там, куда вы сегодня попадете, вы еще никогда не были! Хотите узнать куда? Тогда узнаем это с помощью подсказок! А подсказка в куар-коде. А вы знаете, что такое куар-код? (*зашифрованная информация, которую можно считать с помощью камеры на мобильном телефоне или планшете).*

А теперь давайте искать подсказки (*педагог выдает планшеты с установленной программой для считывания куард-кода*).

*По пути следования к студии графического дизайна расставлены 6 стоек с преобразованными в куард-коды словами. Участники мастер-класса считывают с помощью специальной программы слова (****художник, геймер, оформитель, дизайн, графика, виртуальный мир)****,*

*которые подскажут им, куда они направляются, с какой сферой деятельности связаны эти слова и чем они сегодня будут заниматься.*

 Итак, подсказки найдены, надеюсь вы не забыли зашифрованные слова *(еще раз называют слова).*

 Ну что, вы догадались, с какой профессией это связано (*дизайнер, графический дизайнер, художник ….)?*

А где работают дизайнеры и художники-оформители (*студия, агентство, фирма…)?* Ну что, проверим?

*На интерактивной доске слайд с надписью*

СТУДИЯ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

 Ребята, у нас в Центре детского творчества открылась студия графического дизайна и виртуального проектирования. Как вы думаете, а чем занимаются люди, которые работают в таких студиях? *(разрабатывают макеты рекламных щитов, вывески, визитки, занимаются дизайном сайтов, оформляют обложки книг…).*

А вы знаете, что дизайнеры и художники-оформители занимаются еще и разработкой компьютерных игр. И это сейчас одно из интересных и востребованных направлений в их работе. Но это очень длительный и непростой процесс.

 И сегодня я предлагаю вам попробовать себя в роли начинающих графических дизайнеров и художников-оформителей. Прошу вас занять свои рабочие места.

*Ребята рассаживаются за 6 столов, которые сгруппированы для 2-х проектных команд.*

*За каждым столом - по 2 человека.*

 Итак, в нашу студию графического дизайна поступил заказ на разработку компьютерной игры. Вы будете работать в 2 проектных группах, и ваша задача - создать одного из персонажей компьютерной игры.

 Все дизайнеры и художники-оформители работают в различных профессиональных программах. Сегодня я хочу познакомить вас с одной из таких программ, которая называется Gimp. Именно ее вы видите на мониторах ваших ноутбуков. Увидели? Хорошо.

 В программе Gimp открыто изображение – это и есть эскиз персонажа нашей игры. Обратите внимание, на панели инструментов находятся заливка, кисть, цветовая палитра, текст. Сегодня мы будем работать с этими инструментами (*модератор знакомит с панелью инструментов).*

 С помощью инструмента «Заливка», который расположен на панели инструментов, вам нужно раскрасить персонаж в различные цвета. Для этого выбираете кисти и цвета на палитре.

*Педагог показывает, как работать с инструментами.*

 Обратите внимание: у вас на столах лежат графические планшеты. Это тоже рабочий инструмент графических дизайнеров и художников-оформителей. Он необходим им для того, чтобы прорисовывать различные мелкие детали. Давайте и мы дорисуем нашим героям те детали, которые вы считаете необходимыми (глаза, нос, рот и др.). Для этого используйте стилус.

*Ребята выполняют задание, работая на графических планшетах.*

А теперь придумайте имя своему персонажу и с помощью инструмента «Текст» и напишите его. Вы молодцы! У вас получились классные персонажи для компьютерной игры. Я уверена, наш заказчик их точно оценит!

 Ребята, а кто-нибудь обратил внимание на то, что изображение, с которым вы работали, не совсем обычное. Раскрою секрет. Оно создано с помощью виртуальной реальности!

Предлагаю всем вам побывать в этой виртуальной реальности. А помогут нам в этом 2 виртуальных шлема, контроллеры (они же VR- джойстики) и программа для рисования TiltBrush. Погружаться в виртуальную реальность вы будете по очереди. Пока кто-то из членов группы будет в виртуальной реальности, остальные смогут наблюдать за его действиями в монитор. Так коллективно вы создадите общую виртуальную картинку.

 Сейчас предлагаю вам познакомиться с правилами работы. В шлеме вы должны осмотреться, найти вокруг себя очерченный круг и встать в его центр. Это ваше рабочее место. За пределы этого круга выходить не желательно, чтобы не потерять связь с виртуальной реальностью. Работаете вы с помощью 2-х VR-джойстиков. Левым джойстиком вы выбираете кисти и эффекты для создания своей картины, правым - вы рисуете. Когда представитель проектной группы находится в виртуальной реальности, остальные члены команды наблюдают за всем, что происходит на мониторе и не разговаривают, чтобы было слышно только мой голос и тому, кто в этот момент рисует, было проще работать. После того, как один представитель команды закончит рисовать, я приглашаю следующего. Ну что, принимаем условия работы? Тогда мы начинаем!

 Первая проектная группа будет работать со мной. Вторая – со 2 педагогом, который нам помогает.

 С помощью VR-шлема и 2 джойстиков тебе необходимо нарисовать **землю!** Правой рукой с помощью нижней кнопки ты будешь рисовать. Левой рукой ты работаешь с «панелью инструментов». Мы будем пользоваться такими инструментами, как «палитра» - это цветовой круг и «кисти». Чтобы выбрать нужным нам инструмент «палитра», большим пальцем левой руки аккуратно проводим по кругу Touch системы *(левой рукой, большим пальцем нажимаем на край круглой кнопки посередине джойстика*). Находим цветовой круг и с помощью правой руки нижней кнопкой выбираем коричневый цвет. Теперь левой рукой выбирай инструмент «кисть». Выбрал? Молодец! Правой рукой с зажатой нижней кнопкой ровными штрихами начинай рисовать землю. Молодец, очень здорово получилось. Ты справился со своим заданием.

 Я приглашаю следующего представителя проектной группы. **Твоя задача нарисовать небо!..**

**Твоя задача нарисовать солнце!..**

**Твоя задача нарисовать облака!..**

**Твоя задача нарисовать траву!..**

**Твоя задача нарисовать цветы!..**

*Пока в шлеме работает 1 участник группы, другие могут видеть на экране ноутбука, что создается с помощью комплекса виртуальной реальности. В результате работы каждой проектной группы, появляется изображение.*

Какие замечательные изображения у вас получились! Вот так, используя профессиональные программы для рисования, современное оборудование, работают настоящие графические дизайнеры и художники-оформители.

 Ну что, ребята, вам понравилось у нас в студии? Появилось ли у кого-нибудь из вас желание стать в будущем графическим дизайнером, разработчиком виртуальных миров, художником-оформителем? Если да, то приходите к нам в Центр детского творчества, записывайтесь на программу «Графический дизайн», чтобы стать настоящими ПРОФИ в этом деле! А сейчас предлагаем вам принять участие в он-лайн опросе.