

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Пермский краевой колледж «Оникс»

**Методическая разработка учебного занятия
«Говорящая графика»**

IV Краевой конкурс молодых педагогов среднего профессионального образования
«Старт в профессию: я - педагог»

Автор:
Губина Ирина Сергеевна
«10» апреля 2026 г.

Аннотация

Методическая разработка учебного занятия по МДК 02.02. Информационный дизайн и медиа на тему «Говорящая графика» предназначена для работы с обучающимися 2 курса профессии 54.01.20 Графический дизайнер. Занятие направлено на формирование у студентов умения применять принципы информационного дизайна для создания инфографики, а также отбирать и структурировать данные для инфографики.

Для достижения заданной цели запланированы элементы современных педагогических технологий: деловая игра, групповая работа, цифровые технологии (интерактивная викторина, инфографика).

Групповая работа студентов предусмотрена по типу модели «Перевернутый класс». Так, до занятия студенты объединяются в группы и изучают самостоятельно теоретический материал с помощью лекций, презентаций. Затем в группах готовят выступления по выбранным темам и, уже на занятии, представляют свои доклады (сообщения). Такой метод дает возможность обучающимся освоить материал в удобном темпе, а также развивает у них самостоятельность и ответственность.

Одним из основных методов, применяемых на данном занятии, является деловая игра. Актуальность ее использования обоснована необходимостью реализации компетентностного подхода в системе профессионального образования. В процессе деловой игры обучающийся выполняет действия, аналогичные тем, которые могут иметь место в его профессиональной деятельности. В результате происходит накопление, актуализация и трансформация знаний в умения и навыки. Для деловой игры, используемой на данном занятии, в качестве стимула выбрана достаточно типичная ситуация, которая непосредственно связана с будущей профессиональной деятельностью студентов (в дизайнерское агентство поступил заказ на разработку дизайна плаката).

Для актуализации знаний студентов в начале занятия предусмотрена интерактивная викторина. Такой метод дает возможность быстро и эффективно осуществить контроль знаний обучающихся, повысить их вовлеченность в образовательный процесс. Занятие сопровождается учебной презентацией, инфографика которой позволяет оптимизировать когнитивную нагрузку.

В методической разработке данного занятия представлен пример сочетания элементов вышеуказанных педагогических технологий.

Методический паспорт занятия

Профессия	54.01.20 Графический дизайнер
Курс	2 курс
Дисциплина (МДК)	02.02. Информационный дизайн и медиа
Раздел программы	Основы веб-дизайна
Тема	«Говорящая графика»
Время	45 минут
Цель занятия	Формирование у студентов умения применять принципы информационного дизайна для создания инфографики; организация командной работы по созданию мини-проекта в сервисе Pixso.
Задачи занятия	<p><u>Образовательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - актуализировать знания о базовых принципах информационного дизайна: иерархия, контраст, читабельность, данные → смысл визуализация; - учить отбирать и структурировать данные для инфографики при создании продуктов, в сервисе Pixso. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать умение анализировать информацию и выбирать оптимальный визуальный формат ее подачи; - развивать критическое мышление. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - воспитывать активную творческую позицию при создании проектов; - воспитывать культуру коллективного взаимодействия, ответственность за общий результат.
Формируемые компетенции	<p>ОК 04. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач.</p> <p>ОК 06. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами.</p> <p>ПК 1.3. Разрабатывать и воплощать художественно-графические и визуально-коммуникативные решения в дизайн-проекте.</p>
Предполагаемый результат	Студенты умеют создавать инфографику продукта в сервисе Pixso, руководствуясь принципами информационного дизайна.
Оснащение	<p><u>Технические средства обучения (ТСО):</u> интерактивная панель, ноутбук для преподавателя, ноутбуки для студентов (9 шт.).</p> <p><u>Наглядные средства:</u> презентация (PowerPoint), памятка «Принципы хорошей инфографики»</p> <p><u>Дидактический материал:</u></p> <p><u>Средства диагностики результатов:</u> викторина (с применением цифрового инструмента Diaclass)</p>
Информационные источники	<p>Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 Графический дизайнер (утв. Приказом Минобрнауки России) [сайт]. URL: https://classinform.ru/fgos-spo/54.01.20-graficheskii-dizainer.html (дата обращения: 01.03.2026).</p> <p>Сутуга, О. Н. Информационный дизайн и медиа: учебник для СПО / О. Н. Сутуга. – Москва : КноРус, 2024. – 265 с. – (Среднее профессиональное образование). – ISBN 978-5-406-70579-5</p>

Технологическая карта учебного занятия

Деятельность преподавателя	Деятельность студентов	Результат
1. Организационная часть (3 мин.)		
Приветствует студентов. Проверяет готовность к занятию. Сообщает, что домашним заданием была подготовка сообщений в группах по темам: 1- «Подготовительный этап+ работа с контентом»; 2 – «Визуальное проектирование»; 3 – «Проверка и сопровождение».	Занимают рабочие места, приветствуют преподавателя, готовятся к выступлениям.	Преподаватель и студенты готовы к дальнейшей работе.
2. Актуализация опорных знаний (5 мин.)		
Организует выступления студентов с сообщениями. Выступает модератором: вызывает студентов, контролирует время (до 1 мин), задает уточняющие вопросы, фиксирует ключевые тезисы. С использованием цифрового инструмента Diaclass проводит интерактивную викторину о базовых принципах инфографики (иерархия, контраст, читабельность, типы визуализации, работа с данными, типичные ошибки): «Перед тем как приступить к работе, мы должны проверить, что у всех студентов одинаковое понимание основ инфографики. На экране вы видите ссылку. Авторизуйтесь под своим именем и фамилией. В викторине 5 вопросов, каждый — по ключевым принципам инфографики: типы визуализации, иерархия, контраст, ошибки, работа с данными. На каждый ответ на вопрос у вас 15 секунд». После завершения демонстрирует результаты на экране и кратко комментирует типичные ошибки (при необходимости).	Выступают с сообщениями. Отвечают на вопросы викторины. Слушают разбор ошибок, обсуждают, почему так произошло.	Студенты представили результаты домашней работы в группах в виде сообщений с сопровождением презентаций, актуализировали знания по теме инфографики.
3. Определение темы и целей учебного занятия (10 мин.)		
«Вы подготовили содержательные сообщения и успешно ответили на вопросы викторины. Вспомнили, что такое инфографика, какие бывают типы визуализации, какие принципы лежат в основе качественного дизайна. Предлагаю подумать: - Зачем вам эти знания? - Где вы можете их применить на практике?» После ответов студентов задает вопросы: - «Как вы думаете, что вы сегодня будете создавать?» - «В каком сервисе предстоит работать?» Выслушивает ответы, обобщает: Согласна с вами и предлагаю тему занятия сформулировать: «Говорящая графика». - «Что станет целью занятия?» Выслушивает ответы, обобщает: «Целью будет создание мини-проектов (инфографики) в сервисе Pixso». «Предлагаю обратиться к словам классика информационного дизайна Эдварда Тафти. Посмотрите на экран: «Задача дизайнера — сообщать, а не украшать». - «Как вы понимаете эти слова?» - «Может ли красивая инфографика быть бесполезной?» - «Что в вашей работе важнее — эстетика или смысл?»	Отвечают на вопросы. Участвуют в определении темы и цели занятия. Высказывают свое понимание слов цитаты и аргументируют свое мнение.	Студенты определили тему и цель занятия, осознали связь между теоретическими знаниями и практической работой. Поняли главный принцип информационного дизайна: смысл важнее визуального украшения.

<p>Выслушивает мнения, подводит к выводу: «Главное в инфографике — это ясность и польза для зрителя. Красота работает на смысл, а не заменяет его. Запомните это, когда будете создавать свои проекты».</p>		
<p>4. Практическая часть (25 мин.)</p>		
<p>Организует деловую игру: «Предлагаю ненадолго превратиться из студентов в сотрудников дизайн-агентства «ИнфоЛаб». Согласны? Отлично! Я руководитель дизайн-агентства. В нем созданы три отдела, в которые вы приняты на работу веб-дизайнерами, отвечающими за верстку заказа; контент-дизайнерами, отвечающими за анализ технического задания и подбор информации; специалистами по визуальным данным, отвечающими за создание набросков работ. Я, как руководитель, выдаю вам первое задание. Каждый отдел получил пакет материалов: изображения и примеры инфографики. Ваша задача — проанализировать и выбрать лучшие. Через 2 минуты у нас совещание, на котором вы представите свои решения». По истечении времени предлагает представителям отделов представить лучшие образцы инфорграфики. После выступлений благодарит за работу.</p>	<p>Включаются в игровой контекст. Анализируют изображения, обсуждают. Представляют свои решения, аргументируя выбор. Отвечают на вопросы преподавателя.</p>	<p>Создана игровая ситуация, приближенная к будущей профессиональной деятельности.</p>
<p>Продолжает деловую игру: «Коллеги, внимание на экран! Только что пришло срочное сообщение от типографии «Печатный двор». Ее заказчик — администрация города Перми. Им нужна серия праздничных плакатов к Дню России и Дню города Перми. Тема: «Народное единство и дружба народов Пермского края». Народы, которые должны быть изображены на плакатах: коми-пермяки, удмурты и марийцы. Формат — А3, горизонтальный. Работаем в сервисе Pixso. Срок сдачи — 20 минут. На выходе — готовый печатный макет плаката. Критерии приёмки заказчиком: - смысл должен быть понятен за 3 секунды; - отражено единство народов; - соблюдены принципы иерархии, контраста, читаемости; - должна прослеживаться оригинальность визуального решения. Типография ждёт результат! Время пошло». Во время работы задаёт направляющие вопросы, консультирует, направляя и помогая советами в реализации плаката. Примеры направляющих вопросов: «Что увидит пользователь первым?», «Смысл понятен за 3 секунды?», «Композиция чистая?», «Применены ли принципы иерархии и контраста?» За 3 минуты до окончания предупреждает о завершении времени и напоминает о необходимости печатного варианта макета. Организует презентацию работ: «Коллеги, время вышло, мы начинаем наше совещание! Обсудим результаты проделанной работы. Каждый отдел представляет свой макет». Направляет обсуждение, фиксирует сильные стороны каждой работы.</p>	<p>Работают в команде, создают инфографику в Pixso. Готовятся к презентации своего продукта. Проводят презентацию командных продуктов, аргументируя свое видение инфографики плаката. Участвуют в обсуждении. Отвечают на вопросы.</p>	<p>Студенты создали мини-проекты (праздничные плакаты) в Pixso по инфографике, применив принципы информационного дизайна. Представили готовые продукты, аргументировали выбор инфографики.</p>

5. Подведение итогов занятия (2 мин.)

Подводить итоги работы:

«Уважаемые коллеги, благодарю вас за оперативную и качественную работу! Проекты плакатов будут отправлены заказчику на согласование. На этом рабочий день в нашем дизайн-агентстве завершен. Я предлагаю снова стать студентами колледжа».

Задаёт вопросы для подведения итогов:

- «Какую цель мы ставили в начале занятия?»

- «Удалось ли ее достичь? Почему?»

- «Насколько качественно вы выполнили заказ клиента, когда были сотрудниками дизайн-агентства?»

- «Что нового вы узнали о создании инфографики?»

- «Где сможете применить этот навык?»

Выслушивает ответы, обобщает.

Оценка результатов работы студентов:

«Благодарю вас за работу. Считаю, что цель занятия была достигнута: вы актуализировали теоретические знания, научились отбирать визуальные материалы, создали плакат и аргументировали свои дизайнерские решения».

Участвуют в обсуждении, отвечают на вопросы, оценивают собственный вклад и работу команды. Формулируют выводы о полученных навыках и сложности задания.

Подведены итоги работы на занятии. Получена обратная связь.

Техническое задание

ТЗ №1. Отдел дизайна (команда А) —: Коми-пермяцкий народ

Тема плаката:

«Народное единство: коми-пермяки — хранители северной земли»

1. Цель плаката

Показать связь коми-пермяцкого народа с природой и традициями через **одно чёткое портретное фото** человека в костюме. Плакат должен вызывать уважение к древней культуре и ощущение, что **все народы Пермского края — едины**.

2. Обязательные элементы макета

- **Фото (центральное):**

Вставить сгенерированное изображение человека в коми-пермяцком национальном костюме.

Требования к фото:

- анфас или лёгкий поворот головы,
- хорошая контрастность между костюмом и фоном,
- фон — нейтральный или природный (лес/поле),
- без посторонних объектов.

- **Фраза на коми-пермяцком языке (крупно):**

«Чужан му — ёти кыв»

(Родная земля — единое слово/один голос)

- **Фраза на русском (внизу): «Россия начинается с тебя, а Пермский край – с нашей дружбы!»**

3. Цветовая палитра

- На усмотрение отдела, но с обязательным условием:

- цвета не должны сливаться с фоном фото,
- минимум 1 акцентный цвет (по выбору),
- фон плаката — светлый или тёмный, но контрастный к одежде.

4. Тайминг

Этап	Время
Создание / подбор и вставка сгенерированного фото + вёрстка	15 мин
Печать плаката	(входит в 15 мин)
Обсуждение лучшей работы (в конце всех ТЗ)	5 мин

5. Примеры для вдохновения (от заказчика)

Заказчик прикрепляет ссылки/файлы:

Пример качественной инфографики



Важно: копировать примеры полностью нельзя, только стиль подачи.

6. Технические требования

- Формат: А3 (297×420 мм), вертикаль
- Разрешение фото: не ниже 150 dpi
- Шрифт: легко читаемый (гротеск или акцидентный)
- Печать: цветная, матовая бумага

ТЗ №2. Отдел дизайна (команда Б) — Удмурты

Тема плаката:

«Народное единство: удмурты — берегини родной земли»

1. Цель плаката

Через портрет человека в удмуртском костюме показать мягкость, силу и связь с водной/лесной стихией. Подчеркнуть, что **единство народов — в уважении к каждой традиции**.

2. Обязательные элементы макета

- **Фото (центральное):**

Сгенерированное изображение человека в удмуртском национальном костюме.

Обязательно:

- высокий контраст между костюмом и фоном,
- фон спокойный (однотонный или размытый),
- чёткое освещение лица.

- **Фраза на удмуртском языке:**

«Вордӥськем музейем — огазезьськон»

(Родная земля — объединение)

- **Фраза на русском:**

«В дружбе народов – будущее Пермского края»

3. Цветовая палитра

- Свободный выбор отдела.
- Единственное ограничение: палитра не должна «перебивать» лицо и костюм.

- Допускается монохром + 1 акцент.

4. Тайминг

Этап	Время
Вставка фото, вёрстка, цветокоррекция	15 мин
Печать	(входит в 15 мин)
Обсуждение (совместно с командой А и В)	5 мин

5. Примеры для вдохновения (от заказчика)

Заказчик прикрепляет:

Пример качественной инфографики



6. Технические требования

- Формат: А3 (297×420 мм), вертикаль
- Фото не должно быть пиксельным или искажённым
- Фраза на удмуртском — крупнее русской
- Печать быстрая (до 1 минуты на лист)

ТЗ №3. Отдел дизайна (команда В) — Марийцы

Тема плаката:

«Народное единство: марийцы — связь с предками и землёй»

1. Цель плаката

Через сгенерированный портрет человека в марийском костюме передать ощущение корней, достоинства и единства. Плакат работает на **праздник День города/День России**.

2. Обязательные элементы макета

- **Фото (центральное):**
- Сгенерированное изображение человека в **марийском национальном костюме**.

- **Требования:**
 - контрастный фон (тёмный под светлый костюм или наоборот),
 - фото строго качественное, без артефактов генерации,
 - человек смотрит в камеру или чуть в сторону.

- **Фраза на марийском языке:**

«**Шочмо мланде — ик кумыл**»

(Родная земля — единый дух / общее настроение)

- **Фраза на русском:**

«**Пермский край — наша общая судьба, сила в единстве народов!**»

3. Цветовая палитра

- Полностью на усмотрение отдела.
- Разрешается яркая, приглушённая, тёмная или светлая.

- Главное: фото не теряется, текст читается.

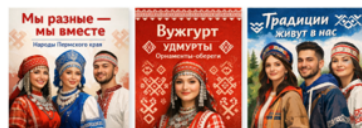
4. Тайминг

Этап	Время
Подготовка макета + фото + текст	15 мин
Печать	(входит в 15 мин)
Защита лучшего плаката перед заказчиком	5 мин (все команды)

5. Примеры для вдохновения (от заказчика)

Заказчик прикрепляет:

Пример качественной инфографики



6. Технические требования

- Формат: А3 (297×420 мм), вертикаль
- Фото — чёткое, без размытия
- Фон плаката не отвлекает от человека
- Время печати на один экземпляр — до 1 минуты