

Аннотация

к адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности «Компьютерная графика и дизайн».

Статус программы: адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и дизайн» разработана в соответствии: Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ, Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р), Уставом муниципального автономного общеобразовательного учреждения дополнительного образования Центра дополнительного образования «Спектр» (далее - МАОУ ДО ЦДО «Спектр») и иными локальными актами Учреждения.

Актуальность программы заключается в том, что дети с ограниченными возможностями здоровья и дети-инвалиды – одна из наиболее уязвимых категорий детей. Обеспечение реализации их прав на образование является одной из важнейших задач дополнительного образования. Его роль заключается в продуктивном пути социализации такой категории детей в обществе. Дополнительное образование решает задачи не только развития личности детей, но и их реабилитации, способствует социализации, повышению их социального статуса в обществе, способствует активному участию в общественной и трудовой деятельности. Она позволяет осуществить социальный заказ обучающихся и родителей, обусловленный значимостью информатизации современного общества, активизировать познавательную деятельность обучающихся, реализовать их интерес к выбранному направлению.

Развитие информационных технологий сегодня идет стремительными темпами. Мультимедийные свойства компьютера в домашних, учебных, игровых и других повседневных видах деятельности являются неотъемлемой частью современной информационной культуры. Поэтому, очень важно в 13-16 лет привить подростку интерес к новым знаниям и пониманию базового устройства программ прикладной направленности для дальнейшего применения этих знаний и умений в будущей жизнедеятельности современного человека.

Компьютерная грамотность определяется, в основном, умением использовать готовые программные продукты, рассчитанные на пользовательский уровень. Сегодня созданы обширные программные средства компьютерных информационных технологий, позволяющих работать с компьютером непрограммирующему пользователю. Поэтому главной целью обучения работе на компьютере должно стать повышение эффективности применения обучающимся компьютера как средства обучения и развития.

Цель: формирование информационной компетентности обучающихся, через изучение основ компьютерного дизайна, овладение системой дополнительных знаний в области современных ИКТ с целью успешной творческой самореализации воспитанников, овладение ими базовым набором компетенций в области дизайна для построения графических изображений. Развитие творческих способностей на основе интереса подростков к компьютерному дизайну и компьютерной графике.

Задачи, которые решаются в процессе реализации программы:

Воспитательные:

- формировать мотивацию, инициативность и творческий подход, ответственное отношение к процессу и результатам труда, к соблюдению этических и правовых норм в информационной деятельности;
- формировать активную жизненную позицию, потребность в саморазвитии и самореализации;
- воспитывать культуру общения, на основе сотрудничества и взаимопомощи.

Развивающие, развивать у обучающихся:

- способность к самостоятельному поиску и использованию информации для решения практических задач в сфере компьютерной графики и дизайна;
- творческую активность, и способность использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности;
- креативные способности, интерес к полиграфическому искусству, дизайну,

оформлению;

- развивать образное и аналитическое мышление.

Образовательные:

- формировать умение пользоваться дизайнерскими программами;
- учить создавать и обрабатывать информацию с использованием графических и дизайнерских программ.

Адресат общеразвивающей программы: 10-17 лет.

Объем и срок освоения программы. Программа рассчитана на 2 года обучения, объемом 216 учебных часа.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Продолжительность одного учебного часа 40 минут. Перерыв между занятиями 10 минут.

1-ый год обучения: 1 раз в неделю по 2 учебных часа в неделю;

2-ой год обучения: 2 раза в неделю по 2 учебных часа в неделю.

Форма обучения – очная. Обучение: групповые учебно-практические и теоретические занятия, работа по индивидуальным планам.

Уровень программы – стартовый.

Содержание программы: Программа предполагает знакомство с основными представлениями, не требующими владения специализированными предметными знаниями и концепциями, участие в решении заданий и задач, обладающих минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы.

Планируемые результаты.

Курс способствует формированию компьютерной грамотности, что предполагает знание о видах и способах обработки информации, а так же владение приемами работы с дизайнерскими программами.

По окончании курса **1 года обучения** у обучающихся будут сформированы:

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении курса, являются:

- нравственно-эстетическое оценивание (отношение к миру, художественный вкус);
- навыки самостоятельной работы в процессе выполнения художественно-творческих заданий;
- умение видеть, воспринимать и передавать в собственной художественно-творческой деятельности красоту природы, окружающей жизни, выраженную с помощью средств рисунка, живописи, скульптуры и др.;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении курса являются:

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;

самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

- умение и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для создания личного информационного пространства.

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. Основными предметными результатами, формируемыми при изучении курса являются:

- основные понятия о представлении графической информации;
- представление о компьютере как универсальном устройстве обработки графической информации; основные навыки и умения использования компьютерных устройств;
- навыки и умения безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права;
- принципы построения компьютерной анимации;
- форматы графических файлов;
- понятие проекта;
- понятие презентации проекта.

По окончании курса **2 года обучения** у обучающихся будут сформированы:

Основными личностными результатами, формируемыми при изучении курса, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость информационной подготовки в области компьютерной графики в условиях развития информационного общества.

Метапредметные результаты:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую;
- умение выбирать форму представления графической информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования.

Предметные результаты:

- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- среда и режим работы графических редакторов;
- типы проектов и их проектные продукты;
- этапы выполнения проекта и структура проекта.