

Описание

адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

«МИР ГРАФИКИ – GIMP (первая ступень)»

Одной из важнейших задач школьного образования является задача формирования нового типа творческого мышления - мышления информационного. Компьютер должен стать естественным инструментом, который учащиеся могут использовать в своей повседневной, в том числе и учебной, деятельности. Освоение умений работы в графическом редакторе GIMP позволяет создавать коллажи – размещать изображения на разных поверхностях – картинах музея, рекламных щитах и других предметах, делать журналы со своим изображением на первой странице, редактировать текст, улучшать качество фотографий. Таким образом, программа курса «Мир графики – Gimp» имеет **социально-педагогическую направленность**.

Программа ориентирована на освоение учащимися основных содержательных линий предмета компьютерной графики и углубление знания по образовательной линии технологии работы с графической информацией.

Актуальность программы заключается в том, что изучение ключевых тем курса происходит в процессе практической работы в растровом редакторе GIMP по созданию учащимися творческих проектов. Применение проектного метода способствует формированию учащихся коммуникативной компетенции, умению сотрудничать (в режиме ученик – учитель); развивает критическое и аналитическое мышление, умение искать пути решения поставленной задачи; развивает исследовательские умения, наблюдение, творческие способности. Развитие вышеуказанных умений является важным компонентом учебной деятельности для современного ребёнка и способствует формированию метапредметных навыков. **Актуальность** предлагаемой программы определяется запросом со стороны детей и их родителей на программы научно-технической и художественно-эстетической направленности.

Новизна данной программы просматривается в том, что дети с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) получают знания о работе на персональном компьютере, в растровом редакторе как одном из средств обработки информации; воспитают в себе пользовательскую культуру (работа со свободным программным обеспечением и свободной документацией, дополняющей свободное программное обеспечение). В настоящее время обучение учащихся осуществляется с помощью платной программы Adobe Photoshop.

Данная программа **педагогически целесообразна**, т.к. при ее реализации используется большое количество образовательных ресурсов сети Интернет, что становится важным и неотъемлемым компонентом, способствующим формированию компьютерной грамотности, прививает навыки профессиональной деятельности: исследовательской, поисковой, а также у учащихся формируется критическое и аналитическое мышление.

Отличительными особенностями программы является то, что программа интегрирует знания учащихся в области точных наук и создает условия для профорientации учащихся в современном обществе посредством творческой самореализации в освоении информационных технологий, тем самым способствуя развитию социальной адаптации.

Программа предназначена для обучения детей с ограниченными возможностями здоровья, не имеющими противопоказаний к работе за компьютером, возраст обучающихся 13-17 лет.

Объем и срок освоения программы рассчитан на 1 год обучения, с общим количеством учебных часов – 34 часов.

Форма обучения является дистанционной и индивидуальной, при режиме занятий, 1 раз в неделю, продолжительностью 40 минут.

Программа курса «Мир графики – Gimp (первая ступень)» разработана в соответствии с Концепцией преподавания предметной области «Технология» в образовательных организациях Российской Федерации, реализующих основные общеобразовательные программы, утвержденной протоколом заседания коллегии Министерства просвещения Российской Федерации от 24.12.2018 г.» (далее – Концепция).

Технологическое образование является необходимым компонентом общего образования, предоставляя обучающимся возможность применять на практике знания основ наук, осваивать общие принципы и конкретные навыки преобразующей деятельности человека, различные формы информационной и материальной культуры, а также создания новых продуктов и услуг. Технологическое образование обеспечивает решение ключевых задач воспитания.

Цели и задачи технологического образования:

- Обеспечение понимания обучающимися сущности современных технологий и перспектив их развития.

- Формирование технологической культуры и проектно-технологического мышления у обучающихся.

- Формирование информационной основы и персонального опыта, необходимых для определения обучающимся направлений своего дальнейшего образования в контексте построения жизненных планов, в

первую очередь касающихся сферы и содержания будущей профессиональной деятельности.

В рамках предметной области «Технология» осуществляется приобретение базовых навыков современным технологичным оборудованием, освоение современных технологий, знакомство с миром профессий, самоопределение и ориентация обучающихся на деятельность в различных социальных сферах, обеспечивается устойчивая мотивация обучающихся школьников к трудовой деятельности, а также непрерывность и преемственность в переходе обучающихся от основного общего образования к профильному на ступени СОО, к среднему и высшему профессиональному образованию и далее к трудовой деятельности. В связи с этим определяется место предметной области «Технология» в учебном плане как предмета с максимальными возможностями для профессионального самоопределения обучающихся.

Предметные результаты изучения предметной области "Технология" отражают:

1) осознание роли техники и технологий для прогрессивного развития общества; формирование целостного представления о техносфере, сущности технологической культуры и культуры труда; уяснение социальных и экологических последствий развития технологий промышленного и сельскохозяйственного производства, энергетики и транспорта.

2) овладение методами учебно-исследовательской и проектной деятельности, решения творческих задач, моделирования, конструирования и эстетического оформления изделий, обеспечения сохранности продуктов труда.

3) овладение средствами и формами графического отображения объектов или процессов, правилами выполнения графической документации.

4) формирование умений устанавливать взаимосвязь знаний по разным учебным предметам для решения прикладных учебных задач.

5) развитие умений применять технологии представления, преобразования и использования информации, оценивать возможности и области применения средств и инструментов ИКТ в современном производстве или сфере обслуживания.

6) формирование представлений о мире профессий, связанных с изучаемыми технологиями, их востребованности на рынке труда.

Применение модульной структуры обеспечивает возможность вариативного освоения образовательных модулей и их разбиение на части с целью освоения модуля в рамках различных классов для формирования рабочей программы, учитывающей потребности обучающихся, компетенции

преподавателя, специфику материально-технического обеспечения и специфику научно-технологического развития в регионе.

Цели и задачи программы:

Общая цель: содействие развитию социально активной, творческой, успешной личности в условиях современного общества посредством применения знаний и умений в работе с компьютерной графикой с помощью программы Gimp.

Цель обучения: формирование у учащихся знаний о возможностях современных программных средств, используемых для обработки графических изображений; формирование умений создавать и обрабатывать графические изображения, используя принципы и методы работы в графическом редакторе Gimp.

Задачи обучения:

- личностные: формирование познавательной активности личности, интерес к профессиям, связанным с созданием и обработкой графической информации;
- образовательные (предметные): формирование умения работать с графическим редактором Gimp, умения создавать растровые документы, используя набор инструментов, имеющихся в изучаемом приложении;

Основным содержанием курса является изучение основ компьютерной графики и работа в графическом редакторе Gimp.

Курс предназначен для учащихся 7-11 классов и предполагает изучение технологии компьютерной графики на уровне, позволяющем учащимся самостоятельно использовать компьютер для решения основных учебно-практических задач. Полученные базовые знания применимы в следующих профессиях: художники, дизайнеры, аниматоры, мультипликаторы, полиграфисты, верстальщики, разработчики web-сайтов.