Аннотация к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе по технической направленности «IT-технологии».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «IT- технологии» имеет техническую направленность и предназначена для возрастной категории детей 9-13 лет.

Нормативно-правовыми и экономическими основаниями проектирования и реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы являются:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. № 273-ФЗ,
-Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Приказ Минпросвещения РФ от 3 сентября 2019 г. N 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» с изменениями и дополнениями от 30 августа 2024 г.
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года» Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ).

Срок реализации программы – 4-5 месяцев.
Объем программы- 92 часов.
Цель программы - Формирование у обучающихся навыков использования графических редакторов векторной и растровой графики, при создании цифровых изображений и анимационных проектов.

Основные задачи программы:
Образовательные:
• научить учащихся приемам работы в графических редакторах;
• познакомить с основами анимации;
• расширить кругозор в области информационных технологий;
• обеспечить возможность повышения компетентности учащихся в вопросах использования мультимедиа технологий и создания собственных мультимедиа проектов.

Воспитательные:
• обеспечить возможность эстетического воспитания средствами компьютерной графики как фактора современной эстетической среды;
• обеспечить возможность воспитания информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости;
• обеспечить возможность формирования навыков совместной деятельности и работы в команде.
Развивающие:
• способствовать развитию образного и пространственного мышления;
• способствовать развитию дизайнерского вкуса;
• способствовать развитию композиционного мышления и художественного вкуса, графического видения, образного мышления.

Планируемые результаты освоения программы
Предметные результаты освоения программы:
В результате освоения программы обучающиеся
будут знать:
• принципы работы в графических редакторах;
• основы векторной графики;
• приемы и методы дизайна и их применение в создании творческих проектов.
• основы анимации;
будут уметь:
• использовать возможности векторных инструментов в растровой программе и отличать их;
• работать с графическим планшетом;
• работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
• правильно оформлять доклад, реферат, презентацию, создавать мелкую печатную продукцию (флаер, пригласительный билет, конверт), открытку, рекламную афишу.
• работать с программным обеспечением: Paint, Adobe Photoshop, Интерфейс Scratch 60.
Метапредметные результаты освоения программы:
Обучающиеся будут
• уметь осуществлять поиск информации с использованием специальной литературы и других источников;
• уметь оценивать правильность и контролировать выполнение технологической последовательности при выполнении творческих заданий.
Личностные результаты освоения программы:
Результаты развития обучающихся:
У учащихся будут сформированы:
• коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми;
• способность к личностному самоопределению в выборе будущей профессии;
Результаты воспитания:
У учащихся будут сформированы:
• устойчивый познавательный интерес к компьютерной графике;
• ориентация на достижение успеха;
• готовность к нравственному самосовершенствованию, духовному саморазвитию;

Осваивая программу ребёнок учится решать творческие и логические задачи:
он проходит путь от поиска идеи и создания макетов до запуска проекта и финальной презентации.