МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
"Набережночелнинский государственный педагогический университет"

(ФГБОУ ВО "НГПУ")

Компьютерные технологии в художественном образовании

аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Искусств и инновационного дизайна**
Учебный план 44.04.01 Педагогическое образование

Форма обучения **заочная**
Программу составил(и): кандидат архитектуры, доцент кафедры искусств и инновационного дизайна, Пономарев Евгений Сергеевич

Распределение часов дисциплины по курсам

Курс	1		Итого	
Вид занятий	УП	РПД		
Лекции	2	2	2	2
Практические	8	8	8	8
В том числе инт.	8	8	8	8
Итого ауд.	10	10	10	10
Контактная	10	10	10	10
Сам. работа	94	94	94	94
Часы на	4	4	4	4
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Формирование у студентов системного инструментария средств информационно-цифровых технологий для решения педагогических задач в области художественного образования
1.2	Задачи дисциплины:
1.3	- изучение компьютерных технологий, и их возможностей для развития художественных способностей обучающихся;
1.4	- внедрение информационных технологии как основы профессионального роста обучающегося по направлению художественно образовании;
1.5	- развитие навыков самообучения и непрерывного профессионального роста с помощью информационно- цифровых технологий;
1.6	- развитие специальных художественных способностей обучающихся с помощью компьютерных технологий.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Инновационные процессы в образовании
2.1.2	Информационные технологии в профессиональной деятельности
2.1.3	Современные проблемы науки и образования
2.2	**Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Инновационные процессы в образовании
2.2.2	Информационные технологии в профессиональной деятельности
2.2.3	Современные проблемы науки и образования
2.2.4	Адаптационные информационные технологии
2.2.5	Научно-исследовательская работа
2.2.6	Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности
2.2.7	Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к защите и процедуру защиты
2.2.8	Преддипломная практика

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО КАЖДОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
ОК-5: способностью самостоятельно приобретать и использовать, в том числе с помощью информационных технологий, новые знания и умения, непосредственно не связанные со сферой профессиональной деятельности	
Знать:	
	основные информационно-цифровые технологии, использующиеся в художественном образовании
Уметь:	
	пользоваться компьютерными технологиями для обеспечения качества учебно-воспитательного процесса;
Владеть:	
ПК-2: способностью формировать образовательную среду и использовать профессиональные знания и умения в реализации задач инновационной образовательной политики	
Знать:	
	специфические особенности образовательной среды, изменяющиеся под воздействием информационно-цифровых технологий;
Уметь:	
	использовать возможности информационно-цифровой среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения
Владеть:	
	различными компьютерными технологиями, используемыми в области художественного образования

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	**Знать:**
- возможности и основные сферы использования современной компьютерной техники в области художественного образования; - основные методы, способы и средства получения, хранения, переработки информации; - современные информационно-цифровые методики и компьютерные технологии для обеспечения учебно-воспитательного процесса	
3.2	**Уметь:**
- применять информационные технологии для решения профессиональных изобразительно-творческих задач; - использовать информационные технологии для поиска информации, и оптимальной организации учебно-творческого процесса; - использовать дистанционные технологии в образовательном процессе; - использовать возможности образовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения	
3.3	**Владеть:**
- применения компьютерных технологий в педагогической деятельности; - работы с информационно-цифровой средой в сфере художественного образования; - организации коллективной деятельности и общения с применением и нформационно-цифровых технологий; - информационно-технологическими методиками для обеспечения качества учебно-воспитательного процесса в художественных школах; - различными средствами информатизации учебно-воспитательного процесса. опыт деятельности: - использования возможностей информационной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения	