

МИНИСТЕРСТВО Р ПРОСВЕЩЕНИЯ ОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
"Набережночелнинский государственный педагогический университет"
(ФГБОУ ВО "НГПУ")

Компьютерные и мультимедийные технологии в СОШ

аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Искусств и инновационного дизайна**
Направление подготовки **44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили
Изобразительное искусство и Технология**

Форма обучения **очная**
Программу составил(и): **канд.пед.наук, доцент, Валиева Р.З.**

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
Неделя	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Лабораторные	34	34	34	34
Итого ауд.	50	50	50	50
Контактная работа	50	50	50	50
Сам. работа	58	58	58	58
Итого	108	108	108	108

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.02
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Основы математической обработки информации
2.1.2	Информационные системы и технологии в профессиональной деятельности
2.1.3	Естественнонаучная картина мира
2.1.4	Основы цветоведения
2.1.5	Учебная практика по изобразительному искусству (пленэр)
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Теория и методика обучения технологии
2.2.2	Искусство глины в скульптуре
2.2.3	Книжная графика
2.2.4	Резьба по гипсу
2.2.5	Производственная летняя педагогическая практика
2.2.6	Производственная практика научно-исследовательская работа
2.2.7	Производственная преддипломная практика
2.2.8	Учебная практика по технологии
2.2.9	Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО КАЖДОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
ОК-3: способностью использовать естественнонаучные и математические знания для ориентирования в современном информационном пространстве	
Знать:	
	базовые функции информационных технологий
Уметь:	
	пользоваться информационным пространством для анализа и решения художественно-творческих задач
Владеть:	
	различными средствами информатизации учебно-воспитательного процесса
ПК-7: способностью организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать их активность, инициативность и самостоятельность, развивать творческие способности	
Знать:	
	современные методы и технологии организации художественно-изобразительной деятельности обучающихся
Уметь:	
	применять информационно-цифровые технологии для развития творческих способностей обучающихся
Владеть:	
	навыками использования компьютерных технологий для поддержания активности, инициативности и самостоятельности обучающихся

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 организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать их активность, инициативность и самостоятельность, развивать творческие способности	
3.3	Владеть:
навыками применения компьютерных технологий в педагогической деятельности; навыками работы с информационно-цифровой средой в сфере художественного образования; навыками организации коллективной деятельности и общения с применением и информационно-цифровых технологий; информационно-технологическими методиками для обеспечения качества учебно-воспитательного процесса в художественных школах; различными средствами информатизации учебно-воспитательного процесса; навыками использования возможностей информационной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения	