

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодёжи
Колпинского района Санкт-Петербурга

Социокультурное пространство как средство формирования жизненных приоритетов учащихся в объединении "Графический дизайн на компьютере"

Использование возможностей социокультурного пространства в ходе организации
обучения по общеобразовательным общеразвивающим программам в УДОД

Коймова Ксения Леонидовна,
п.д.о. отдела техники;
Рыжикова Наталья Алексеевна,
п.д.о. отдела техники;
Козлова Екатерина Валерьевна,
методист отдела техники

E:mail: tekhnikov15@mail.ru

Социокультурное пространство

.....

формирует жизненные приоритеты учащихся,
среду его обитания
и социальную организацию этой среды,
оказывает влияние на науку,
технику, искусство

Графический дизайн на компьютере

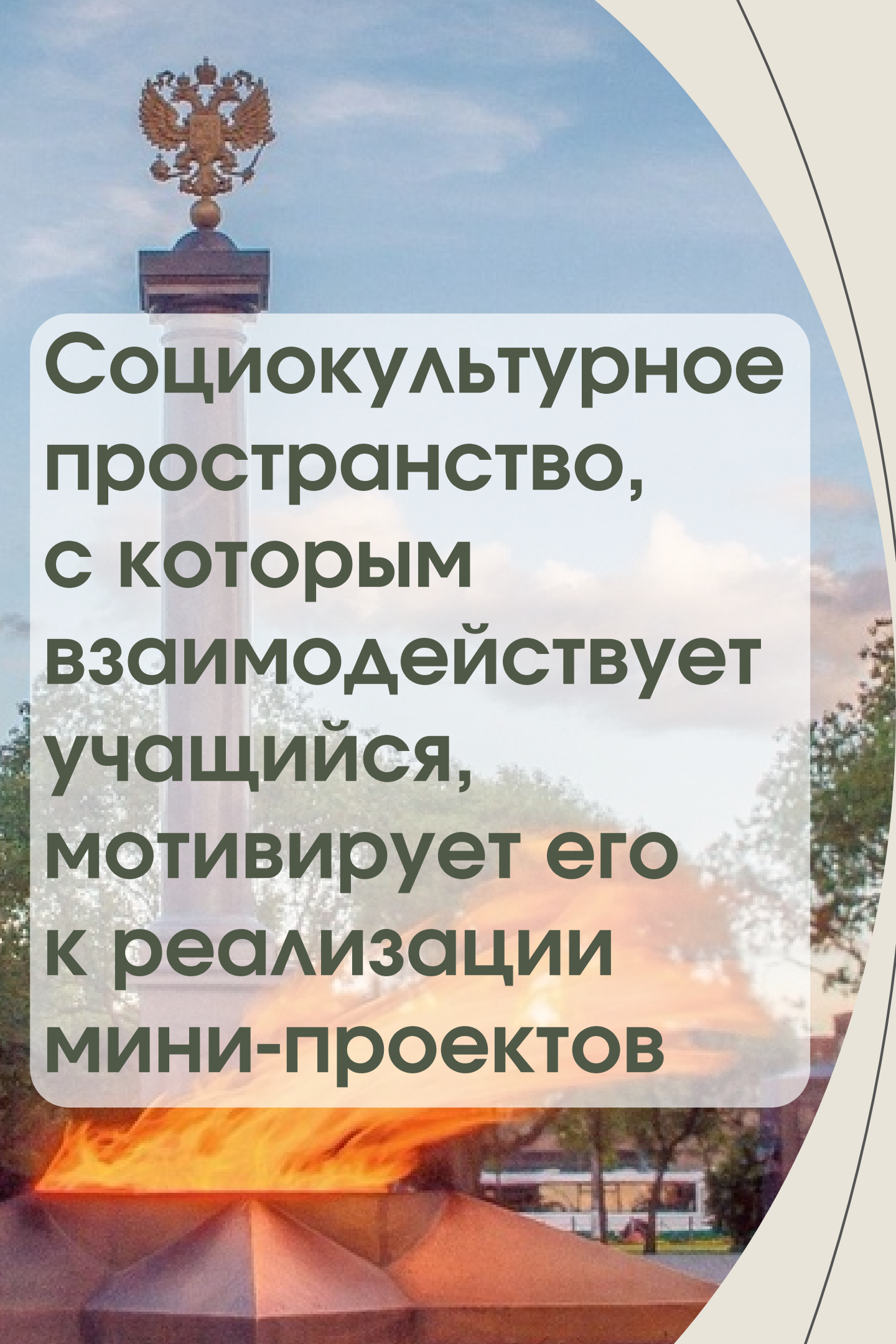


Цель: создание условий для личностного и творческого развития ребенка через освоение им основ компьютерных программ векторной и растровой графики

Программа реализуется с 2015 года;
имеет техническую направленность;
возраст учащихся: 10-15 лет;
срок обучения: 3 года



Воспитательный компонент программы реализуется через работу творческого объединения в тематике выполняемых дизайнерских продуктов и проектное взаимодействие учащихся, в том числе через мини-проекты



**Социокультурное
пространство,
с которым
взаимодействует
учащийся,
мотивирует его
к реализации
мини-проектов**

Дудл
"Россия"

"Открытка
Памяти"
(9 мая)

Открытка
"8 марта"

Плакат
социальной
рекламы

Логотип для
образовательного
пространства
"ЛиннеУм"

Дизайн
карты

Этапы создания дизайнерского продукта с учетом социокультурной среды на примере мини-проекта "Дудл "Россия"

1) личность как субъект взаимодействия

Учащийся на первом этапе работы над мини-проектом знакомится с темой и собирает информацию

2) общество как совокупность взаимодействующих индивидов с его социокультурными отношениями и процессами

Учащийся в процессе работы над мини-проектами учитывает предполагаемую реакцию общества

3) культура как совокупность значений, ценностей и норм, которыми владеют взаимодействующие лица

Учащийся создает продукт с учетом культурных особенностей общества (цвет, форма, направление)

**Учащийся
как субъект
преобразования
социокультурной
среды
в рамках работы
над мини-проектом
"Дудл "Россия"**

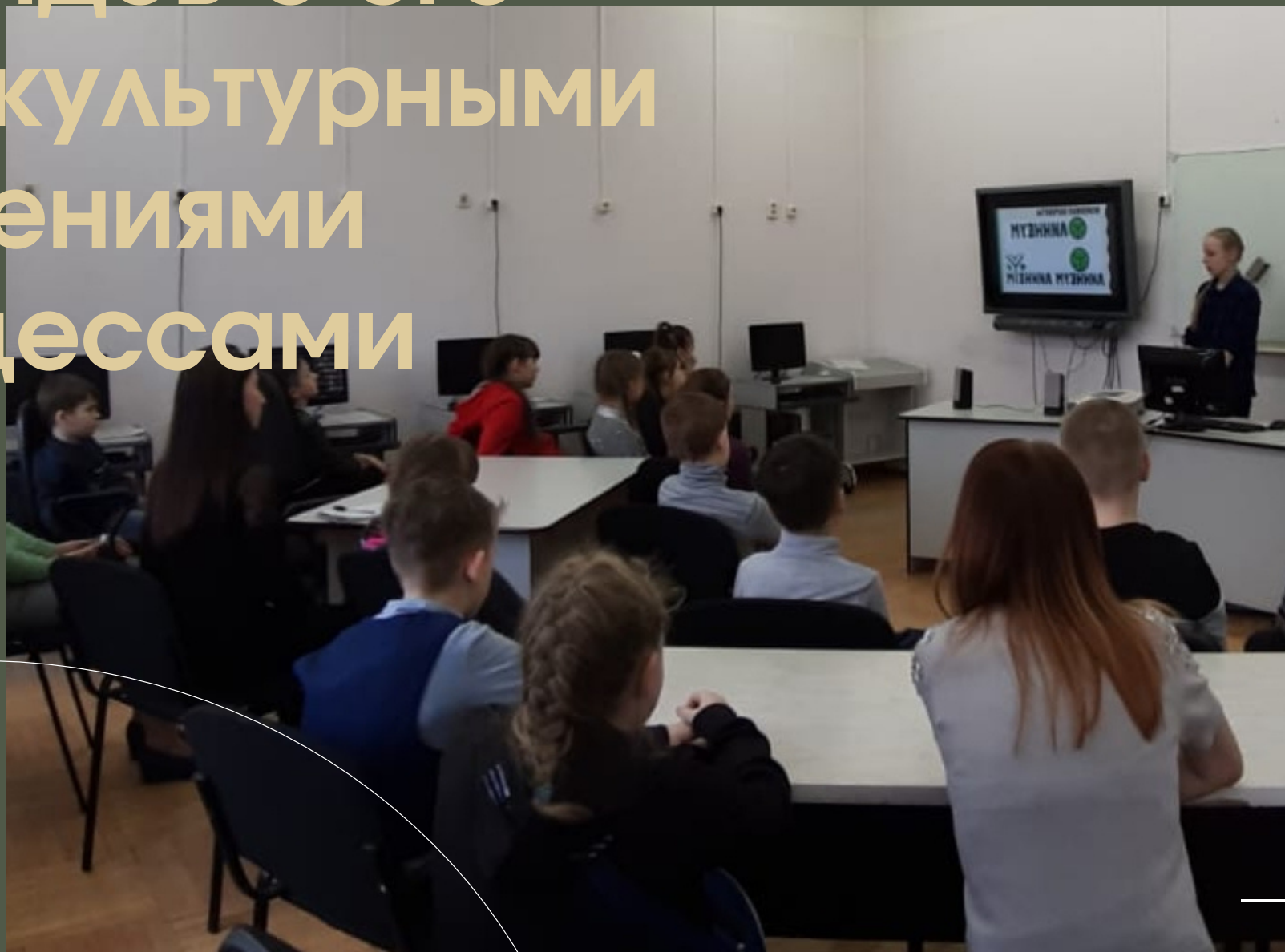


Личный накопленный
социокультурный опыт
учащегося

Насмотренность
через взаимодействие
с источниками информации

Знакомство с понятием
объекта графического
дизайна "дудл"

Общество как совокупность взаимодействующих индивидов с его социокультурными отношениями и процессами



Обозначение
целевой аудитории,
выявление ее основных
характеристик
и интересов

Учащийся через свои социальные
связи получает ответную реакцию
на свой дизайнерский продукт

Коммуникативная среда учащегося
формирует социокультурную основу
для работы над мини-проектами
в рамках программы
"Графический дизайн на компьютере"



Культура как совокупность значений, ценностей и норм, которыми владеют взаимодействующие лица



Ориентация на культурный контекст при создании дизайнерского продукта

Результатом взаимодействия
учащегося с социокультурным
пространством в ходе
разработки продуктов
графического дизайна является
осознание механизмов
преобразования
социокультурной среды