

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Забайкальского края

Комитет образования администрации Газимуро-Заводского

муниципального округа

МОУ Буруканская ООШ

РАССМОТРЕНО

заседание ШМО

Муратова ЛП
Протокол №1 от «28» 08
2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Астафьева ЛИ
Приказ №72 от «28» 08
2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная краткосрочная
программа технической направленности
«Цифровое творчество»**

Возраст детей: 11-14 лет

Срок реализации: 1год

Автор-составитель:
Муратова Людмила Павловна,
педагог дополнительного
образования

с. Бурукан, 2024г.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Пояснительная записка.....	3-4
2. Цель и задачи программы.....	4-5
3. Содержание программы	6-7
4. Планируемые результаты.....	7
5. Календарный учебный график.....	8-9
6. Условия реализации.....	9
7. Формы аттестации.....	10
8. Оценочные материалы.....	10
9. Методические материалы.....	10
10. Список литературы.....	11-12
11. Приложения.....	12

Пояснительная записка

Программа дополнительного образования детей «Цифровое творчество» предназначена для обучающихся 11-14 лет. Программа рассчитана на 64 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю, по 2 часа. Срок реализации – 1 год. Направленность программы – техническая.

Программа направлена на развитие детских творческих способностей в разных сферах информационно-коммуникационных технологий: умение презентовать себя с помощью компьютерных программ, создание интеллектуальных игр, дизайн помещения, поиск и обработка информации в глобальной сети Интернет.

Программа является модифицированной, составлена на основе дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная грамотность и цифровое творчество» Школы программирования и математики «Алгоритмика» г.Санкт-Петербурга.

Программа разработана в соответствии нормативными документами:

- 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», в котором предопределена необходимость и обязательность учебного плана как компонента нормативно-регулирующей деятельности учреждения и предоставлено право самостоятельного выбора учебного плана в соответствии с целями, концепции деятельности, параметрами содержания образовательных программ;
- «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», (приказ Минпросвещения России от 09.11.2018г.);
- Концепция «Развития дополнительного образования детей» (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014г. №1726-р);
- «Санитарно-эпидемиологические требования к учреждениям дополнительного образования детей (внешшкольные учреждения), утвержденные Постановлением Государственного врача РФ от 04 июля 2014г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14» «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- «Примерными требованиями к программам дополнительного образования детей» (письмо департамента молодёжной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006г.№06-1844);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы))» (Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 года №09-3242);

- Уставом муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества».

Актуальность

Актуальность создания программы обусловлена тем, что в современных условиях знания, умения и навыки, составляющие «компьютерную грамотность», приобретают характер сверхнеобходимых. Данная программа является благоприятным средством освоения способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Одна из задач современной школы – обеспечение возможности получения школьниками полноценного образования, отвечающего высоким требованиям современного информационного общества. Наряду с учебной деятельностью развитие творческих способностей детей играет важную роль в становлении и развитии гармоничной личности. Интегрированное предъявление знаний из разных областей способствует формированию целостного восприятия окружающего мира.

Обучение по данной программе поможет детям 11 – 14 лет совсем по иному взглянуть на информационно-коммуникационные технологии и, используя некоторые их возможности, самостоятельно создавать интересные, самобытные, по настоящему творческие работы и проекты.

Новизна

Программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации ребёнка к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации, оказание помощи в нахождении своего места в современном информационном мире.

Цель: создание условий для развития творческих способностей детей через освоение и использование компьютерных программ.

Задачи:

Образовательные:

- сформировать систему знаний об основах работы в сервисах Облако слов, Canva, Learning apps, Астрон Дизайн;
- научить использовать программные ресурсы компьютера для создания интересных и полновесных творческих работ и проектов.
- сформировать навыки эффективной работы с информацией в Интернете (подбор, отбор, использование);
- ознакомить с правилами безопасной работы в сети Internet.

Метапредметные:

- сформировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности.

- способствовать развитию познавательного интереса к информации и информационным процессам;
- развивать интеллектуальные и творческие способности;
- способствовать развитию самостоятельности у детей в процессе освоения образовательной программы;
- сформировать навыки проектной деятельности: самостоятельно выбрать тему, составлять план и организовывать работу, поэтапно контролировать работу, анализировать результат и презентовать свой проект.

Личностные:

- предоставить учащимся возможность личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам.
- развивать умение осуществлять самооценку и умение оценивать работы сверстников;
- воспитывать любовь к творчеству как необходимости на пути к самопознанию и самосовершенствованию;

В ходе освоения курса дети освоят 4 сервисных программы: Облако слов, Canva, Learning apps, Астрон Дизайн. Знания, полученные детьми в ходе освоения программы, могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ.

В программе реализуются современные образовательные технологии, которые отражены в принципах обучения (индивидуальности, доступности, преемственности, результативности); формах и методах обучения; методах контроля и управления образовательным процессом (анализ результатов деятельности детей); средствах обучения (компьютерные технологии, проектная деятельность, кейс метод).

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- фронтальной;
- индивидуальной;
- групповой.

При организации образовательного процесса используются следующие методы обучения:

- словесные (рассказ, объяснение, беседа);
- наглядные (показ, наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентаций);
- практические (устные и письменные упражнения, игры, тесты);
- активные (ролевые игры, творческие работы, проекты);
- стимулирование и мотивация (создание ситуации успеха, похвала и поощрение).

При переводе учреждения на дистанционный режим работы занятия по программе проводятся в дистанционном формате с использованием

следующих сервисов: Learning apps, Google сайт, Облако слов, Google формы, Zoom.

Содержание программы

Введение в общеобразовательную программу (2 ч)

Теория (1 час). Введение в образовательную программу. Инструктаж «Техника безопасности на занятиях».

Практика (1 час). Знакомство с компьютером. Демонстрация возможностей ПК. Входное тестирование.

Глобальная сеть Интернет (4 ч)

Теория (2 часа) Учимся работать в Интернете. Что такое Интернет. Состав сети Интернет. WWW – Всемирная паутина. Понятие браузера. Примеры разнообразных браузеров. Адресация в Интернете. URL- адрес. IP- адрес. Доменный адрес. Поиск информации в Интернете.

Сохранение информации из Интернета. Сохранение текста. Сохранение картинок. Электронная почта.

Практика (2 часа) Практическое задание на работу с разными браузерами. Практическое задание. Поиск информации в Интернете на заданную тему и сохранение информации в своей папке на компьютере. Создание почтового ящика на бесплатном сервере. Практическая работа в электронной почте. Написать и отправить сообщение другу. Прицепить к сообщению рисунок.

Сервис «Облако слов» (6 ч)

Теория (1 час). Облако слов и тегов. Списки категорий. Интерактивные облака. Обзор программы для создания облако (на выбор учителя).

Практические занятия (3 часа). Отработка навыков создания облаков. Варианты использования сервиса в жизненных ситуациях. Поздравительная открытка в форме интерактивного облака. Самопрезентация с использованием сервиса «Облако слов».

Сервис Canva (18 ч)

Теория (2 часа). Canva - онлайн сервис графического дизайна. Создание аккаунта. Назначение сервиса. Краткий обзор сервиса. Панели инструментов.

Практические занятия (8 часов). Создание визитки. Поздравительная открытка другу. Приглашение на день рождения. Создание логотипа программы «Компьютерное творчество».

Проект «Календарь» с использованием собственных фотографий. Презентация проекта.

Сервис Learning apps (14ч)

Теория (2 часа). Знакомство с сервисом. Выполнение заданий, созданных педагогом. Регистрация. Создание аккаунта.

Практические занятия (10 часов). Создание игровых заданий в разных шаблонах под руководством учителя. Самостоятельное создание заданий. Квест, особенности разработки онлайн квестов. Создание тематического квеста с использованием шаблона «Сетка приложений». Проект «Квест для друзей». Презентация проектов.

Программы для создания дизайна интерьера (16 ч)

Теория (3 часа). Обзор 3D программ для дизайна интерьера: Дизайн интерьера 3D, Planner 5D, Planoplan, homestyler, Астрон Дизайн, roomtodo, SketchUp, Sweet Home 3D. Профессия дизайнер. Основные правила дизайна интерьера. Основы работы в программе Астрон Дизайн.

Практические занятия (3 часа). Освоение навыков работы в программе Астрон Дизайн.

Выполнение проекта «Комната моей мечты» (4 часа). Выполнение проекта с соблюдением изученного алгоритма и правил дизайна.

Защита проекта «Комната моей мечты» (2 часа). Самооценка и взаимооценка проекта. Оценивание по заданным критериям. Внесение корректив в проектный продукт.

Подготовка конкурсных работ (6 часа)*

Практические занятия (4 часа). Выполнение конкурсных работ с использованием изученных программ. Представление работ на конкурсы разных уровней. Трансляция работ в рамках мероприятий Дома детского творчества.

Подведение итогов программы (2 ч)

Анкетирование «Уровень удовлетворенности обучающихся программой». Интеллектуально-творческий квест «По дорогам творчества».

Планируемые результаты

Обучающиеся будут знать:

- основные термины, связанные с изученными графическими редакторами и сервисами, всемирной сетью Интернет;
- приёмы работы с изученными сервисами и компьютерными программами;
- основные характеристики профессии «Графический дизайнер»;
- основные закономерности и правила средств композиции;
- правила работы в глобальной сети Интернет.

Обучающиеся будут уметь:

- свободно пользоваться компьютером и изучаемыми компьютерными программами;

- осуществлять проектную деятельность: самостоятельно выбрать тему, составлять план и организовывать работу, поэтапно контролировать работу, анализировать результат и презентовать свой проект. использовать полученные знания в повседневной жизни, в том числе в учебной деятельности.

Календарный учебный график

№	Наименование тем	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			теория	практика	
1.	Введение в общеобразовательную программу.	2	1	1	Наблюдение Входное тестирование
2.	Глобальная сеть Интернет	4	2	2	Наблюдение
3.	Сервис «Облако слов»	6	1	5	Наблюдение
3.1	Знакомство с сервисом	2	1	1	Наблюдение
3.2	Отработка навыков работы с сервисом	4		4	Практическая работа
4	Сервис Canva	18	1	9	
4.1	Canva - онлайн сервис графического дизайна. Создание аккаунта.	2	1	1	Наблюдение
4.2	Работа с шаблонами сервиса	10		10	Практическая работа
4.3	Проект «Календарь»	6		6	Самооценка Взаимооценка
5.	Сервис Learning apps	14	2	12	
5.1	Знакомство с сервисом. Создание аккаунта.	2	2		Наблюдение Практическая работа
5.2	Создание игровых заданий в разных шаблонах под руководством учителя.	4		4	Наблюдение Практическая работа
5.3	Самостоятельное создание заданий	2		2	Практическая работа
5.4	Проект «Квест для друзей»	4		4	Практическая работа
5.5	Презентация проектов	2		2	Самооценка Взаимооценка
6.	Сервисы для	16	3	13	

	создания дизайна интерьера				
6.1	Обзор программ для дизайна интерьера	3	2	1	Наблюдение
6.2	Основы работы с программой Астрон Дизайн	5	1	4	Практическая работа
6.3	Выполнение проекта «Комната моей мечты»	6		6	Практическая работа
6.4	Защита проектов	2		2	Самооценка Взаимооценка
7	Подготовка конкурсных работ *	6		6	Участие в конкурсах
8.	Подведение итогов программы	2		2	Анкетирование
	Итого	64			

* данные часы могут быть проведены в любой временной период реализации программы (по востребованности), в том числе дистанционно.

Условия реализации

Специальных требований к осваивающим образовательную программу ученикам не предъявляется, она является общедоступной.

В зависимости от способностей обучающихся, выполнение поставленных задач может усложняться или упрощаться.

Программа предназначена для детей 11 – 14 лет, изъявивших желание заниматься изучением компьютерных программ, и рассчитана на 64 часа. Отбор учащихся может осуществляться при следующем условии: обучающийся должен соответствовать возрастной группе и иметь желание приобрести навыками работы на компьютере.

Формы аттестации

Задачи программы решаются посредством проведения теоретических и практических занятий. Практические задания выполняются с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Для проверки качества усвоения теоретического и практического материала, оценки качества освоения программы, проводятся входная, промежуточная и итоговая диагностика с помощью практических работ, тестов, викторин, выполнения конкурсных работ по пройденному материалу, используется метод наблюдений.

Формой подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы является осуществление итоговой диагностики с заполнением

диагностической карты, презентация творческих проектов, участие в выставках и конкурсах, связанных с тематикой программы.

Входная диагностика осуществляется в начале реализации программы. Цель: оценить начальный уровень знаний и умений обучающихся.

Промежуточная диагностика осуществляется в ходе реализации программы по итогам прохождения тех или иных тем.

Цель: оценить качество освоения обучающимися образовательной программы.

Текущий контроль осуществляется на каждом занятии с целью отслеживания уровня усвоения материала, изучаемого на предыдущих занятиях.

По итогам реализации программы проходит итоговая аттестация.

Оценивание производится по трем уровням и обозначается следующими символами:

В – высокий уровень (обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой).

Ср – средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой).

Н – низкий уровень (ребенок овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой).

Оценочные материалы

Для оценивания предметных результатов используются тесты по пройденным темам для итоговой и промежуточной аттестации

Итоги каждого вида контроля заносятся в таблицы, диаграммы и аналитические справки. По итогам итоговой аттестации оформляются протоколы.

Методические материалы

Основная методологическая установка курса – это обучение школьников навыкам самостоятельной индивидуальной и групповой работы по практическому использованию компьютера и компьютерных программ.

Индивидуальное освоение ключевых моментов программы происходит в совокупности теоретических сведений, изложенных простым доступным для детей языком, и практических работ на компьютере.

Особое внимание в программе уделяется подбору практических заданий. Подбор заданий направлен на развитие знаний и умений в области информационно-коммуникационных технологий, на становление и развитие абстрактного, пространственного, операционного, ассоциативного, образного видов мышления. Задания продуманы и подобраны так, чтобы охватить самые разные темы программы.

Кроме индивидуальной, применяется и групповая работа по 2 – 3 человека. На определенных этапах обучения школьники объединяются в группы для создания совместных проектов.

Список литературы

Список литературы для педагога

1. Антошин М.К. "Учимся работать на компьютере, М, 2011.
2. Базилевский А.А. Технология и формообразование в проектной культуре дизайна (Влияние технологии на морфологию промышленных изделий). Автореф. канд. иск. М., 2006.
3. Ватерман Г. Дизайн вашей квартиры./ Г. Ватерман. – М.: «Кристина и КО», 1993.
4. Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Учеб. пос. М.: Архитектура - С, 2004.
5. Комер Д. "Принципы функционирования Интернета", С-П, 2014.
6. Коноплева И.А., Хохлова О.А., Денисов А.В. "Информационные технологии", М, 2015.
7. Кузин В.С. Основы дизайна. – М., 1997.
- Макарова Н.В. "Информатика и ИКТ", С-П, 2014.
8. Могилев А.В, Пак Н.И., Хеннер Е.К. "Информатика", М, 2013.
9. Муравина А. Рецепты счастливого интерьера: М, 2017.
10. Нидлман Д. Дом, милый дом.: С-П, 2016
11. Олифер В.Г., Олифер Н.А. "Компьютерные сети", С-П, 2014.
12. Петров М.Н., Молочков В.Н. Компьютерная графика, Питер, 2016.
13. Симонович С.В. Информатика. – СПб.: Питер, 2012.
14. Шимко В.Т. Архитектурно — дизайнерское проектирование/ В.Т.Шимко М.: «Архитектура», 2004.
15. Хомоненко А.Д. "Основы современных компьютерных технологий", С-П, 2010.
16. Эйвис М., Эйвис Д. Интерьер: выбираем цветовой дизайн/ М.Эйвис, Д.Эйвис . М.: «Ниола 21-й век», 2001.

Интернет-источники

1. Большая библиотека электронных книг по дизайну на сайте Росдизайн <http://www.rosdesign.com/design/bookofdesign.htm>
2. Большая библиотека электронных книг по дизайну на сайте NataHaus <http://www.infanata.org/color/graph>
3. Большая библиотека электронных книг по дизайну и графике на сайте Мир Книг http://www.mirknig.com/design_grafika

4. Большая библиотека электронных книг по дизайну на сайте Community.Livejournal.com http://community.livejournal.com/design_books
5. Большая библиотека электронных книг и журналов по дизайну и графике на Books Gide <http://www.booksgid.com/design>
6. Небольшая подборка книг и статей по графическому дизайну на сайте Clipart.ru <http://artclips.ru/library.html>
7. Книги и журналы на сайте Обложка.инфо <http://oblozhka.info/library/design>
8. Электронные учебники по графическому дизайну на сайте <http://www.visual-form.ru/affiliatebooks.htm>

Список литературы для учащихся

1. Антошин М.К. Учимся работать на компьютере, М, 2014.
2. Ахременко В. Дизайн малогабаритной квартиры. Правила увеличения пространства, С-П, 2018.
3. Кокс Д, Т., Хейдрик Э. Краткий курс Internet Explorer, С-П, 2012.
4. Попов В. Практикум по Интернет - технологиям, С-П, 2012.
4. Крамлиш К. Internet для занятых, изд-во Питер, С-П, 1997.
5. Муравина А. Рецепты счастливого интерьера: М, 2017.
6. Паронджанов В.Д. Занимательная информатика.– М: Росмэн, 2012.
7. Самоучитель работы в сети Интернет. Самые популярные программы под ред. Комягина В.Б., М, 2010.
8. Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ. – М.: БИНОМ, 2012.

Приложения

Материально-техническое обеспечение.

1. Учебный кабинет, оборудованный на 5 индивидуальных рабочих мест и учительское рабочее место, оснащенный медиа проектором и принтером.
2. Комплекты дидактических материалов, наглядных пособий по отдельным темам (тематические подборки учебных материалов).
3. Раздаточные материалы.
4. Инструкции по ТБ и выполнению гимнастических упражнений для глаз.

