

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
РЕСПУБЛИКИ КОМИ
КОМИ РЕСПУБЛИКАСА ВЕЛӦДАН, НАУКА ДА ТОМ ЙӖЗ ПОЛИТИКА
МИНИСТЕРСТВО**

**Государственное профессиональное образовательное учреждение
«Сыктывкарский автомеханический техникум»
«СЫКТЫВКАРСА АВТОМЕХАНИЧЕСКӦЙ ТЕХНИКУМ»
УДЖСИКАСӦ ВЕЛӦДАН КАНМУ УЧРЕЖДЕНИЕ**

Утверждено
Педагогическим советом
ГПОУ «Сыктывкарский автомеханический
техникум»
протокол №7 от «06» мая 2022 г.

Утверждаю:

Директор ГПОУ «САТ» И.В. Юрецкая
Приказ №227 от «11» мая 2022г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**
технической направленности

«Цифровое творчество»
(стартовый уровень)

Возраст обучающихся: 15-18 лет
Срок реализации: 36 недель, 9 учебных месяцев, 1 учебный год (144 часа в год)

Составитель:
Экк Ольга Дмитриевна,
методист

Сыктывкар, 2022

СОДЕРЖАНИЕ:

Раздел I «Комплекс основных характеристик программы»

1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи программы	6
1.3.	Учебный план программы	6
1.3.1	Содержание учебного плана программы	7
1.4.	Планируемые результаты	11

Раздел II «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1.	Календарный учебный график	12
2.2.	Условия реализации программы	13
2.3.	Методические материалы	14
2.4.	Формы контроля/аттестации	15
2.5.	Список литературы»	17

Приложение 1.	Входящее тестирование	18
Приложение 2.	Критерии оценивания презентаций	20
Приложение 3.	Критерии оценивания творческого задания	21

I. Комплекс основных характеристик образования

1.1. Пояснительная записка

Перед Россией сегодня стоят непростые задачи модернизации, которые невозможно решить без формирования человеческого капитала.

Новые акценты в деятельности образовательных организаций предполагают возрастание роли дополнительных общеобразовательных программ, которые создают дополнительные возможности для самореализации и творческого развития каждого обучающегося, формирования его индивидуальной образовательной траектории. Эти программы направлены на всестороннее удовлетворение образовательных потребностей человека в интеллектуальном, духовном, нравственном, физическом и профессиональном усовершенствовании и не сопровождаются повышением уровня образования.

И сегодня дополнительное образование помогает поддерживать мотивацию, определиться с личностным и профессиональным выбором, а так же построить индивидуальную образовательную траекторию, необходимую для развития современной личности с активной потребностью самореализации.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровое творчество» (далее – программа) разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами, государственными документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения России от 09 ноября 2018 г № 196 г Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования, науки и молодёжной политики Республики Коми «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Республике Коми» от 01.06.2018 года № 214-п;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г № 678-р;
- Постановление главного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»»;
- Постановление Правительства Республики Коми от 11 апреля 2019 г № 185 «О стратегии социально экономического развития Республики Коми на период до 2035 года»;
- Приказ Министерства образования и науки России от 09.01.2014 №2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации»;
- Приложение к письму Министерства образования, науки и молодёжной политики Республики Коми от 27 января 2016 г № 07-27/45 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми»;
- Приложение к письму Министерства образования, науки и молодёжной политики Республики Коми от 19.09.2019 г. № 07-13/631 Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые и модульные программы);
- Устав ГПОУ «Сыктывкарского автомеханического техникума»;

- Программа развития ГПОУ «Сыктывкарского автомеханического техникума» на 2020-2025 год.

Направленность программы техническая. Программа направлена на развитие инновационной творческой деятельности, создание цифровых продуктов в процессе решения прикладных задач.

Актуальность программы обусловлена основными направлениями реализации приоритетного проекта «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации», социальным заказом на динамичное внедрение информационных технологий в образовательный процесс, а так же необходимостью технического воспитания личности подростков, формирования общей культуры, возможностью последующей самореализации в жизни.

Значимость программы для региона. Ориентация государства на реализацию национального проекта «Образование» в Республике Коми, Стратегии социально-экономического развития Республики на период до 2035 года требует от образования подготовки обучающихся или подростков, обладающих мотивацией к техническим видам профессиональной деятельности, способностями к техническому творчеству и инновационному поиску, прочными практикоориентированными знаниями, опытом начального компьютерного моделирования. Программа «Цифровое творчество» нацелена на достижение результатов в данном направлении и содействует профориентации обучающихся.

К отличительной особенности программы относится то, что при её реализации:

- ✓ обучающиеся научатся работать над идеей создания социально ориентированного продукта, с использованием свободного программного обеспечения, бесплатных цифровых сервисов и платформ;
- ✓ сформируется навык эффективного взаимодействия и организации деятельности педагога и обучающегося в цифровой среде, где можно проявить себя в практической деятельности, как в группе, так и индивидуально;

Новизна программы состоит в том, что при её освоении формируется цифровая грамотность и цифровая культура, медиаграмотность учащихся и возникающие междисциплинарные компетенции в областях информатики, черчения, геометрии, изобразительного искусства, технологии, музыки, которые позволят с помощью кастомизации и цифрового творчества:

- развить инновационную творческую деятельность создания цифровых продуктов в процессе решения прикладных задач;
- применять ключевые технологии, изученные в различных предметных областях;
- придавать экологическую направленность любой деятельности, в том числе цифровому творчеству.

Усвоение знаний происходит через максимальную практическую деятельность с вовлечением подростков в различные социально значимые проекты.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена оптимальным сочетанием используемых методов обучения и содержательного компонента курса возрастным особенностям обучающихся.

В рамках реализации программы, с подростками проводятся мероприятия в виде занятий, совместных творческих дел, участия в конкурсах городского, регионального и

всероссийского уровня, которые позволят проявить свою жизненную позицию, индивидуальное восприятие мира, творческий потенциал, утвердиться в окружении подростков, обозначить личностную позицию, самооценку. Индивидуальные желания личности подростка позволят максимально раскрыться и проявить свои способности, поспособствуют социализации молодого поколения, самоопределению в профессиональном и личностном выборе.

Адресат программы: в группу зачисляются подростки в возрасте от 15 до 18 лет, без предъявления требований к уровню образования. Набор подростков на программу свободный. Состав группы постоянный, может быть разнополым и разновозрастным. Наиболее оптимальное количество обучающихся в группе до 12 человек, что позволит педагогу давать индивидуальные консультации учащимся.

Объем программы: программа рассчитана на 144 часа

Срок освоения программы: 36 недель, 9 учебных месяцев, 1 учебный год.

Вид программы по уровню освоения: стартовый уровень. Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Классификация программ на основе уровневой дифференциации: одноуровневая

Форма обучения: очная (занятия проводятся в помещении образовательной организации).

Режим занятий: общее количество часов в неделю 4 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность одного академического часа 40 мин, перерыв между учебными занятиями 10 минут.

Формы организации образовательного процесса: фронтальные; индивидуальные, групповые.

Виды занятий: лекции, выполнение самостоятельных работ, практические занятия, презентации выполненных работ.

Учет индивидуальных особенностей: не требует специальной подготовки.

Продолжительность реализации по модулям:

1 модуль: «Основы компьютерной грамотности» 8 недель (32 часа)

2 модуль: «Графика, иллюстрация, анимация» 14 недель (56 часа)

3 модуль: «3D - моделирование» 8 недель (32 часа)

4 модуль: «Фото- и видеотворчество» 6 недель (24 часа)

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: расширить технические компетенции подростков в области информационно-коммуникативных технологий с помощью проектирования и освоения личного цифрового пространства, реализации полученных знаний в решении повседневных социально значимых задач.

Программа реализуется путём решения следующих задач:

Обучающих:

- формирование навыка применять знания правил безопасного пользования ПК, правил безопасной работы в сети Интернет;
- формирование знаний и умений при поиске, сохранении и анализе полученной информации;
- формирование навыков работы с компьютером, текстовыми редакторами, презентациями, цифровыми изображениями, монтажа видео и фотографий; обработка изображений в растровых, векторных графических редакторах;
- формирование умений структурировать информацию, выделять причинно-следственные связи, аргументировать полученные выводы;

Развивающих:

- развитие способности анализировать и систематизировать полученную информацию;
- развитие творческих способностей;
- развитие критического и технического мышления;
- развитие мотивации к творческому решению поставленных задач.

Воспитательных:

- воспитание культуры поведения с окружающими;
- воспитание аккуратности, усидчивости, ответственности, исполнительности;
- воспитание стремления к достижению поставленной цели и положительного результата своей деятельности;
- воспитание бережного отношения к материально-технической базе;
- воспитание положительного отношения к своему и чужому труду, потребности в труде; чувства гордости за достижения отечественной науки и техники.

1.3. Учебный план программы

№	Наименование модулей	Кол-во часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Основы компьютерной грамотности	3	29	32	Выполнение инд. задания
2.	Графика, иллюстрация, анимация	4	52	56	Выполнение инд. задания
3.	3D - моделирование	3	29	32	Выполнение инд. задания
4.	Фототворчество и видеотворчество	2	22	24	Выполнение инд. задания

1.3.1. Содержание учебного плана

Модуль 1: «Основы компьютерной грамотности»

Образовательная задача модуля:

формирование личного цифрового пространства.

Учебные задачи модуля:

- ознакомиться с интерфейсом и возможностями программного обеспечения ПК;

- раскрыть принципы работы программы MS Word, обозначить её особенности;
- выявить удобные средства для интернет-коммуникации;
- научиться создавать качественный презентационный материал.

Тематические рабочие группы и форматы:

коллективные, групповые, индивидуальные

№ п/п, тема	Виды учебных занятий, учебных работ, форма контроля	Содержание	Кол-во часов
Модуль 1: «Основы компьютерной грамотности»			
Тема 1.1 «Техническая грамотность»	Лекция (0,5 часа) Практикум (3,5 часа) Форма контроля: устный опрос	Архитектура ноутбука. Носители информации. Передача информации. Хранение информации. Техника безопасности и правила работы на компьютере. Безопасное поведение в сети Интернет	4
Тема 1.2 «MS Word и ее особенности»	Лекция (0,5 часа) Практикум (7,5 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Интерфейс программы MS Word . Главное меню. Панели инструментов, ее особенности. Включение в текстовый документ списков, таблиц и графических объектов. Включение в текстовый документ диаграмм, формул, нумерации страниц. Создание и редактирование изображений с помощью инструментов векторного редактора в MS Word	16
Тема 1.3 «Интернет-коммуникация»	Лекция (0,5 часа) Практикум (3,5 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Организация личного цифрового пространства (создание электронной почты, аккаунта в Google , аккаунта в Яндексе , графический интерфейс пользователя, облачные сервисы)	4
Тема 1.4 «Медиа-грамотность»	Лекция (1 часа) Практикум (7 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Отличительные особенности программы Power Point . Подготовка и создание презентационного материала в Power Point.	8
Итого часов: 32			

Модуль 2: «Графика, иллюстрация, анимация»

Образовательная задача модуля:

Знакомство с различными видами цифровых ресурсов и платформ.

Учебные задачи модуля:

- познакомиться с различными графическими редакторами и онлайн-платформами;
- познакомиться с базовыми инструментами растровой и векторной графики;
- обучиться основам композиции, перспективы, объема при решении творческих задач;
- освоить принципы правильной и качественной инфографики;
- научиться создавать онлайн-викторину с помощью сервиса;
- раскрыть этапы создания конструирования тестов с поддержкой математических формул, аудиофайлов, звуков;
- сформировать начальные компетенции при создании анимированных и интерактивных историй, игр, анимаций;

- освоить этапы создания простейших компьютерных игр.

Тематические рабочие группы и форматы:

коллективные, групповые, индивидуальные

Модуль 2: «Графика, иллюстрация, анимация»			
№ п/п, тема	Виды учебных занятий, учебных работ, форма контроля	Содержание	Кол-во часов
Тема 2.1 Создание цифрового продукта в «Paint.net»	Лекция (0,5 часа) Практикум (3,5 часа) Форма контроля: устный опрос	Базовые инструменты рисования. Создание растровых изображений в редакторе «Paint.net»	4
Тема 2.2 Создание цифрового продукта «Movavi»	Лекция (0,5 часа) Практикум (3,5 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Базовые инструменты рисования. Создание графических изображений в редакторе «Movavi»	4
Тема 2.3 Создание цифрового продукта «Icofx»	Лекция (0,5 часа) Практикум (3,5 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Редактирование и создание ярлыков, иконок, фавиконов, логотипов с помощью программы Icofx	4
Тема 2.4 Создание цифрового продукта «Инфографика»	Лекция (0,5 часа) Практикум (7,5 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Специфика инфографики. Структура и содержательные компоненты инфографики. Цифровые инструменты создания инфографики в редакторе.	8
Тема 2.5 Создание цифрового продукта «MyQuizz»	Лекция (0,5 часа) Практикум (7,5 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Онлайн - викторины. Инструменты для создания. Структура и содержательные компоненты сервиса MyQuizz. Создание онлайн – викторин в сервисе MyQuizz	8
Тема 2.6 Создание цифрового продукта «Quizizz»	Лекция (0,5 часа) Практикум (7,5 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Конструктор тестов. Структура и содержательные компоненты сервиса Quizizz. Конструирование тестов, которые поддерживают ввод математических формул, интеграцию изображений и аудиофайлов, использование библиотеки уже созданных сообществом Quizizz тестов.	8
Тема 2.7 Создание цифрового продукта «Scratch»	Лекция (0,5 часа) Практикум (9,5 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Создание анимированных и интерактивных историй, игр, анимаций. Структура и содержательные компоненты сервиса. Создание анимации.	10
Тема 2.8 Создание цифрового продукта «Pocket Code»	Лекция (0,5 часа) Практикум (9,5 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Отличительные особенности возможностей сервисов Scratch и Pocket Code. Создание игры.	10

Модуль 3: «3D - моделирование»**Образовательная задача модуля:**

сформировать начальные навыки работы в программах предметного трехмерного моделирования и навыки поэтапной работы при создании экстерьера и интерьера.

Учебные задачи модуля:

- изучить интерфейс программного обеспечения и приложения «Planner 5D»;
- овладеть практическими навыками при создании интерьера в программе «Planner 5D»;
- овладеть практическими навыками при создании экстерьера в программе «Planner 5D»;
- научиться создавать интерьер в программе «Sweet home»;
- освоить создание трехмерных предметов в программе.

Тематические рабочие группы и форматы:

коллективные, групповые, индивидуальные

№ п/п, тема	Виды учебных занятий, учебных работ, форма контроля	Содержание	Кол-во часов
Модуль 3: «3D - моделирование»			
Тема 3.1 «Введение в понятие 3D моделирования «Planner 5D»»	Лекция (0,5 часа) Практикум (5,5 часа) Форма контроля: устный опрос	Обзор интерфейса программы - назначение, свойства, возможности, функции.	6
Тема 3.2 «Цифровое конструирование интерьеров в планировщике помещений «Planner 5D»»	Лекция (0,5 часа) Практикум (5,5 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Главное меню. Панели инструментов. Привязки курсора. Материалы и текстурирование.	6
Тема 3.3 «Цифровое конструирование экстерьеров в «Planner 5D»»	Лекция (0,5 часа) Практикум (3,5 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Проектирование экстерьеров с помощью утилиты Planner 5D	4
Тема 3.4 «Создание цифрового продукта с использованием сетевых сервисов «Sweet home»»	Лекция (0,5 часа) Практикум (7,5 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Интерфейс программы. Главное меню. Панели инструментов. Привязки курсора. Материалы и текстурирование. Объектное проектирование в планировщике помещений «Sweet home».	8
Тема 3.5 «Создание цифрового продукта с использованием сетевых сервисов «Blender»»	Лекция (0,5 часа) Практикум (7,5 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Интерфейс программы. Главное меню. Панели инструментов. Привязки курсора. Материалы и текстурирование. Цифровое конструирование интерьеров в планировщике.	8
Итого часов: 32			

4 МОДУЛЬ: «Фототворчество и видеотворчество»

Образовательная задача модуля:

Сформировать навыки работы в фото- и видеоредакторах.

Учебные задачи модуля:

- освоить особенности выполнения работ в растровом фоторедакторе **Gimp**;
- научиться создавать фотоколлажи в фоторедакторах;
- познакомиться с этапами генерации GIF-анимации;
- научиться создавать видеоролики по заданной теме.

Тематические рабочие группы и форматы: коллективные, групповые, индивидуальные

№ п/п, тема	Виды учебных занятий, учебных работ, форма контроля	Содержание	Кол-во часов
4 МОДУЛЬ: «Фототворчество и видеотворчество»			
Тема 4.1 «Растровый фоторедактор Gimp »	Лекция (0,5 часа) Практикум (2,5 часа) Форма контроля: устный опрос	Создание и редактирование изображения инструментами фильтров и пресетов в растровом фоторедакторе GIMP и Pixlr. Работа с RGB каналами и кривыми.	3
Тема 4.2 «Растровый фоторедактор Pixlr »	Лекция (0,5 часа) Практикум (1,5 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Создание фотоколлажей по заданным параметрам или шаблонам в растровых фоторедакторах.	2
Тема 4.3 «Растровый фоторедактор Photoscape »	Лекция (0,5 часа) Практикум (2,5 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Генерация GIF-анимации с указанием цикличности, скорости, яркости в программе Photoscape.	3
Тема 4.4 «Киностудия Windows Live»	Лекция (0,5 часа) Практикум (15,5 часа) Форма контроля: Выполнение инд. задания	Изучение утилиты «Киностудия Windows Live». Добавление рабочего материала. Эффекты и анимация. Средства монтажа и редактирования проекта. Добавление титров и звука. Сохранение и публикация результата.	16
			Итого часов: 24

1.4. Планируемые результаты

В ходе освоения программы, планируемые результаты направлены на то, чтобы обучающийся смог применять, выполнять, отстаивать, доказывать, демонстрировать полученные знания, умения и навыки. Результаты

предметные:

- знают и соблюдают правила безопасного пользования ПК, правила безопасной работы в сети Интернет;
- научатся искать, сохранять и анализировать полученную информацию;

- умеют работать с персональным компьютером, текстовыми редакторами, презентациями, цифровыми изображениями, монтировать видео и фотографии; обрабатывать изображения в растровых, векторных графических редакторах;
- умеют выполнять работы в программах трёхмерного моделирования, создавать сложные графические работы, видеоролики по заданным темам;
- знают назначение различного программного обеспечения и его возможности;
- знают виды графических редакторов, облачных сервисов, программное обеспечение;
- знают способы достижения конечной цели;
- знают приёмы получения качественного конечного продукта.

метапредметные:

Регулятивные. Обучающиеся научатся:

- анализировать и систематизировать полученную информацию;
- мыслить творчески в ходе решения технических задач;
- применять критический подход для получения наиболее оптимального результата;
- управлять своей мотивацией, творческой и познавательной деятельностью.

Коммуникативные. Обучающиеся научатся:

- навыкам взаимодействия в процессе реализации индивидуальных и коллективных проектов;
- организовывать межличностное сотрудничество и совместную деятельность с учителем, сверстниками;
- совершенствовать умения находить общие решения, регулировать конфликты при столкновении интересов, формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

Познавательные. Обучающиеся научатся:

- поиску различной необходимой и безопасной информации для решения поставленных задач.

Личностные результаты:

- сформировано уважительное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, гражданской позиции;
- сформированы такие качества как аккуратность, усидчивость, ответственность, исполнительность;
- сформировано желание достигать поставленную цель, нацеленность на положительный результат;
- сформирована мотивация к обучению и поиску необходимой информации;
- сформировано бережное отношение к материально-технической базе;
- сформировано положительное отношение к труду и потребности в нём;
- сформировано чувства гордости за достижения отечественной науки и техники.

II. Комплекс организационно-педагогических условий.

2.1. Календарный учебный график

№	Тема занятия:	Количество часов	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
1 МОДУЛЬ: «Основы компьютерной грамотности»				

[illegible]

		2	03.04.2023	
		2	04.04.2023	
		2	10.04.2023	
		2	11.04.2023	
4 МОДУЛЬ: «Фототворчество и видеотворчество»				
61-64	Создание цифрового фотопродукта	2	17.04.2023	
		2	18.04.2023	
		2	24.04.2023	
		2	25.04.2023	
65-72	Создание цифрового видеопродукта	2	15.05.2023	
		2	16.05.2023	
		2	22.05.2023	
		2	23.05.2023	
		2	29.05.2023	
		2	30.05.2023	
		2	05.06.2023	
		2	06.06.2023	

2.2. Условия реализации программы

Программа будет реализовываться с использованием ресурсов кабинета информатики:

- беспроводная локальная сеть (Wi-Fi);
- рабочие места 10, стулья 10;
- ноутбуки/компьютеры (по планируемому количеству слушателей); экран 1 шт.; проектор 1 шт.;
- USB - флеш-накопители 2 шт.;
- сетевой фильтр 2 шт. на 5 гнезд;
- материалы для печатной деятельности: МФУ цветное (принтер, сканер, копировальный модуль); чернила черного, желтого, красного, синего цветов;
- канцелярские принадлежности: бумага формата А4, бумага для черчения формата А4 - 3 уп. по 20 шт., ножницы, клей - карандаш, файлы.

Перечень материалов используемых при реализации программы

- нормативно – правовые акты;
- учебный план;
- справочная учебно-методическая литература, цифровые дидактические материалы.

Информационное обеспечение

Электронные образовательные ресурсы:

- <http://ips.ifmo.ru> Сайт RusEdu: информационные технологии в образовании;
- <http://test.specialist.ru> Первые шаги: уроки программирования;
- <http://www.firststeps.ru> Программа Intel «Обучение для будущего»;

Сервисы, инструменты, позволяющие реализовать эффективное взаимодействие учителей, студентов, учащихся в цифровой среде:

- <https://docs.google.com> Документы Google, коллективная и индивидуальная работа над опросами, документами, презентациями, таблицами;
- <https://www.office.com> Microsoft Office;

- <https://vk.com/video> ВКонтакте, онлайн-трансляции видеопотока. Высокая вероятность наличия у учеников учётной записи, которая позволит быстро найти, оповестить, вовлечь в участие в видеотрансляции.

Распространение и хранение создаваемых материалов (для файлов любых типов):

- <https://disk.yandex.ru> Яндекс Диск. Распространение, облачное хранение, с возможностью удаленного доступа к файлам любых типов;
- <https://www.dropbox.com> DropBox. Совместная или индивидуальная работа над проектами, хранение файлов, организация совместного использования;
- <https://vk.com> ВКонтакте. Хранение файлов при создании сообщества по интересам: текстовые документы, презентации, аудио и видеофайлы. Высокая вероятность наличия у учеников учётной записи позволяет оперативно привлечь их для ознакомления с файлами.

Кадровое обеспечение

Реализация программы дополнительного образования «Цифровое творчество» обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими высшее образование, соответствующее профилю преподаваемого направления. Преподаватели проходят курсы повышения в профильных организациях не реже 1 раза в 3 года.

В связи с возможным временным переходом образовательных организаций на дистанционные форматы обучения, педагоги выбирают методы, технологии и платформы для организации обучения, используя различные цифровые ресурсы, а так же сервисы с широкими функциональными возможностями: российские образовательные платформы, электронная почта, социальные сети «ВКонтакте», «Одноклассники», «Телемост», «Яндекс360», мессенджеры «Telegram», «WhatsApp», «Viber». При организации деятельности возможно применение классических технологий дистанционного обучения: выполнение заданий, самостоятельная работа; творческие, исследовательские проекты в соответствии с выбранной темой.

2.3. Методические материалы, обеспечивающие реализацию программы

Важным этапом реализации программы является методическое обеспечение образовательного процесса. В программу включены задачи, планируемые результаты, календарно-тематическое планирование, содержание обучения. В содержании обучения раскрыты описания модулей, тем, заданных учебным планом. Описаны теоретическая и практическая части. Календарно-тематический план соответствует утвержденному расписанию занятий и календарным графиком. Занятия проводятся в соответствии с утвержденным расписанием занятий, тема занятий должна соответствовать календарно-тематическому плану.

В ходе обучения педагог использует разный учебный и дидактический материал: рабочую программу с календарно-тематическим планированием; поурочное планирование деятельности; информационные плакаты; презентации по темам программы; учебные фильмы на образовательных платформах.

Методы обучения: словесные (повествование, беседа), наглядные (показ презентаций, инфографика, наблюдения), практические (упражнения с использованием ноутбука), мотивация и стимулирование (похвала, создание ситуации успеха, поощрение), активные (творческие работы, проекты).

Педагогические технологии: личностно-ориентированные (модульное обучение).

2.4. Формы контроля/аттестации

Задачи реализуются путём проведения теоретических и практических заданий. Практическая часть выполняется с использованием ПК и соответствующего бесплатного программного обеспечения.

Для отслеживания результативности в освоении программы проводятся:

- **входной контроль**, с целью оценки начальных умений и знаний (методом наблюдения, тестирования, анкетирования);
- **текущий контроль**, с целью оценки применения теоретических знаний в решении повседневных задач (индивидуальные беседы, проблемные ситуации);
- **промежуточный контроль**, с целью оценки освоенного материала за полгода (устный опрос, практические работы, индивидуальные задания);
- **промежуточная аттестация** по пройденному материалу в форме индивидуального задания, устного опроса.

Достижения уровня личностного развития обучающихся сравниваются с планируемыми результатами.

Формы результатов фиксируются в виде созданных буклетов, инфографики, видеороликов, анимированных, интерактивных анимаций и игр, GIF-анимаций, созданных учащимися онлайн-викторин, экстерьеров и интерьеров помещений, отзывы обучающихся и их родителей, благодарности, грамоты, дипломы за участия в конкурсах, фестивалях.

№	Предмет оценивания	Формы и методы оценивания	Показатели оценивания	Критерии оценивания	Виды контроля
1.	Введение	Входящее тестирование (Приложение 1)	Правильные ответы	Без ошибок – 100% оптимальный уровень 1 ошибка 90% – допустимый уровень 2 ошибки 80% – критический уровень	Входной контроль
2.	Основы компьютерной грамотности	Выполнение инд. задания в программе Power Point, устный опрос	Раскрытие темы, правильная поэтапность выполнения, самостоятельность, объем выполненного задания.	Критерии оценивания презентаций (Приложение 2)	Текущий контроль
3.	Графика, иллюстрация, анимация	Выполнение инд. задания в программе Movavi, устный опрос	Раскрытие темы, правильная поэтапность выполнения, самостоятельность, объем выполненного задания.	Критерии оценивания творческого задания (Приложение 3)	Промежуточный контроль
4.	3D моделирование	Выполнение инд. задания в программе «Planner 5D» или «Sweet home», устный опрос	Раскрытие темы, правильная поэтапность выполнения, самостоятельность, объем выполненного задания.	Критерии оценивания творческого задания (Приложение 3)	Текущий контроль
5.	Фототворчество и видеотворчество	Выполнение инд. задания, устный опрос	Раскрытие темы, правильная поэтапность	Критерии оценивания творческого	Текущий контроль

			выполнения, самостоятельность, объем выполненного задания.	задания (Приложение 3)	
6.	Выполнение творческого задания	Выполнение инд. задания, устный опрос	Раскрытие темы, правильная позтапность выполнения, самостоятельность, объем выполненного задания.	Критерии оценивания творческого задания (Приложение 3)	Промежуточ ная аттестация

2.5. Список литературы

1. Дворецкая И. В., Уваров А. Ю., Вихрев В. В. Модели обновления общего образования в развивающейся цифровой среде: Аннотированная библиография — М.: ТОРУС ПРЕСС, 2020. 122 с.
2. Карлов И. А., Ковалев В. О., Кожевников Н. А., Патаракин Е. Д., Фрумин И. Д., Швиндт А. Н, Шонов Д. О. Экспресс-анализ цифровых образовательных ресурсов и сервисов для организации учебного процесса школ в дистанционной форме. Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Институт образования. — М.: НИУ ВШЭ, 2020. — 56 с. — (Современная аналитика образования. № 4 (34)).
3. Копосов Д. Г. 3D Моделирование и прототипирование. 7 класс. Уровень 1 - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. –112 с.
4. Косарецкий С.Г., Фрумина И.Д. Дополнительное образование детей в России: единое и многообразное - М.: Издательский дом ВШЭ, 2019. – 280 с.
5. Наместникова М.С. Информационная безопасность, или На расстоянии одного вируса. 7-9 классы. – М.: Просвещение, 2019. - 80 с.
6. Уваров А. Ю. Цифровая трансформация и сценарии развития общего образования. Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Институт образования. — М.: НИУ ВШЭ, 2020. — 108 с. (Современная аналитика образования. № 16(46)).
7. Уваров А.Ю., Фрумин И.Д. Трудности и перспективы цифровой трансформации образования. Серия коллективных монографий: Российское образование: достижения, вызовы, перспективы. 2019.
8. URL-адрес: <https://cyberleninka.ru/article/n/integratsiya-napravleniy-v-sisteme-dopolnitelnogo-obrazovaniya/viewer>. Тихонов Е.В. Научная статья «Интеграция направлений в системе дополнительного образования».

Входящее тестирование

№	Вопрос	Варианты ответа	Правильный
1.	Клавиатура - это:	1) Устройство обработки информации 2) Устройство для ввода информации 3) Устройство для хранения информации 4) Устройство для передачи информации	2
2.	Какая из перечисленных программ предназначена для работ с электронными таблицами?	1) Word 2) Point 3) Excel 4) Zoom	3
3.	Как создать папку на рабочем столе?	1) кликнуть на рабочем столе правой клавишей мыши, выбрать «Папка» в подменю, создать папку 2) кликнуть на рабочем столе левой клавишей мыши затем выбрать «Папка» в подменю создать 3) кликнуть на кнопку пуск затем выбрать «Папка» в подменю создать 4) выйти в интернет, в поисковой строке набрать команду «Создать папку»	1
4.	Какого инструмента нет в меню программы Paint.net?	1) Кисть 2) Карандаш 3) Заливка 4) Экран	4
5.	Что лишнее в структуре инфографики?	1) Водеоряд 2) Цифры, большой объём информации 3) Тема, мотивация 4) Факты, вывод	1
6.	Для чего используется программа Scratch?	1) Создание статичных иконок 2) Создание анимированных и интерактивных историй, игр, анимаций 3) Создание презентаций 4) Создание видеороликов	2
7.	Какая из программ не используется для создания 3D проектов?	1) Blender 2) Planner 5D 3) Sweet home 4) Power Point	4
8.	В каком программном обеспечении можно создавать трехмерные объекты?	1) Blender 2) Planner 5D 3) Все программы 4) Sweet home	3
9.	У какой программы есть своё мобильное приложение для работы со смартфоном?	1) Blender 2) Planner 5D 3) Все программы 4) Sweet home	2
10.	Графические редакторы имеют бесплатные шаблоны. Какой популярный сервис имеет более 60.000 бесплатных шаблонов?	1) Movavi 2) GIMP 3) Paint.NET 4) SketchUp	1
11.	Что самое главное для получения качественной фотографии?	1) Камера 2) Фотозона 3) Настроение фотографа 4) Свет	4

12.	Какое программное обеспечение позволяет создавать видеоряд из фотографий, футажей, видеозаписей?	1) Blender 2) Planner 5D 3) Киностудия Windows Live 4) Movavi	3
-----	--	--	---

Оценка входящего тестирования обучающихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе осуществляется по 100 % системе и имеет три уровня оценивания:

- Оптимальный (100% -91%);
- Допустимый (90%-81%);
- Критический (80% и ниже)

Критерии оценивания презентаций

Одним из видов творческой работы может являться презентация.

Оценка «5» ставится за полное соответствие выдвинутым требованиям.

Оценка «4» ставится за небольшие несоответствия выдвинутым требованиям.

Оценка «3» ставится за минимальные знания темы и, возможно, не совсем корректное оформление презентации.

Критерии оценивания	Параметры	Оценка
Оформление презентации	Общий дизайн работы - оформление презентации логично, отвечает требованиям эстетики, противоречит содержанию презентации и заданной теме;	
	Диаграммы, рисунки, артобъекты –правильно оформлены, соответствуют содержанию;	
	Текст, цвет, фон – текст легко читается, фон сочетается с графическими элементами;	
	Списки и таблицы – списки и таблицы выстроены и размещены корректно;	
	Ссылки – все работают;	
	Анимация использована уместно.	
	Средний балл по оформлению	
Содержание презентации	Тема раскрыта полностью;	
	Материал изложен в доступной форме;	
	Системный набор подходящих рисунков;	
	Расположение слайдов в логической последовательности;	
	Заключительный слайд имеет выводы;	
	Список используемых ресурсов, URL-ссылки с датами обращения к страницам.	
	Средний балл по содержанию	
Представление презентации	Владение информацией по заданной теме;	
	Рассказ о проделанной работе	
	Средний балл по представлению	
	Итоговая оценка	

Критерии оценивания творческого задания

Оценка	Параметры
«5» (оптимальный уровень)	обучающийся самостоятельно выполнил все этапы задания с оптимальным применением подходов к решению поставленных задач, получено требуемое представление результата работы.
«4» (допустимый уровень)	работа выполнена не полностью, обучающийся владеет основными навыками работы на компьютере, требуемыми для решения поставленной задачи, использованы наименее оптимальные подходы к решению поставленной задачи.
«3» (критический уровень)	допущены существенные ошибки, обучающийся не применяет навыки работы с информацией и программным обеспечением, необходимым для выполнения задач или значительная часть работы выполнена не самостоятельно.