

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования
«Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС»



УТВЕРЖДАЮ:

Проректор по учебной работе

В.Л. Петров

09 2017 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

Школа Цифровой Коммуникации

Возраст обучающихся: 10-17 лет

Срок реализации программы: 12 часов

Автор-составитель: Ю.В. Пушкина

Москва 2017 год

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Школа цифровой коммуникации - это специализированная проектно-ориентированная программа, которая позволяет создать условия для научно-технического творчества и культурно-эстетического развития школьников на основе междисциплинарного подхода к обучению путем использования проектной деятельности. При организации проектной деятельности возможно не только индивидуальная, самостоятельная, но и групповая работа учащихся. Это позволяет приобретать коммуникативные навыки и умения.

Постановка задач, решение проблем повышают мотивацию к проектной деятельности и предполагает целеполагание, предметность, инициативность, оригинальность в решении познавательных вопросов, неординарность подходов, интенсивность умственного труда, исследовательский опыт, организацию семиотического пространства.

Обучение на программе подходит для двух возрастных групп школьников (6-8 классы и 9-11 классы). Изучение проводится в два этапа: теоретические основы проектной и дизайнерской деятельности и практический модуль. Курс заканчивается защитой персонального или коллективного проекта. Тематика проекта может касаться как теоретического аспекта, связанного с углублением предметных курсов, так и актуального для практики вопроса, что обеспечивает естественную интеграцию знаний.

Развитие самостоятельного мышления происходит через решение оригинальных, нестандартных задач, ведение групповой и индивидуальной проектной и творческой деятельности, формирование представлений о культурной обусловленности вербальной и невербальной коммуникации в информационном пространстве на английском языке, знакомство с эстетическими основами современного технологического дизайна.

Программа «Школа Цифровой Коммуникации» является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой.

Программа носит междисциплинарный характер и направлена на развитие гуманитарно-эстетического и инженерно-технического мышления школьников.

Уровень освоения - общекультурный.

Программа предполагает в простых терминах и на понятном детям языке помочь развить такие навыки как умение добывать и практически использовать знания, извлекать информацию, анализировать, интерпретировать и адекватно использовать ее для решения проблем. Требование к успешному освоению программы - реализация проекта и его защита на английском языке.

Новизна программы заключается в том, что она реализуется в короткие сроки за счет сокращения теоретического материала, с использованием инновационных методики обучения. Это поддерживает высокую мотивацию обучающихся и результативность занятий. Программа основана на междисциплинарных связях информатики, физики, английского языка, логики, дизайна и преобразовательной техники.

Актуальность программы.

В связи с ростом и укреплением международных связей нашего государства с другими странами владение иностранным языком для взрослого и подрастающего поколения приобретает все большее значение. В процессе овладения обучающимися новым средством общения у них формируется правильное представление о языке как общественном явлении, развиваются интеллектуальные и языковые способности, воспитывается уважительное отношение к проявлениям иной культуры, расширяется представление об окружающем их мире. Метод проектов является на сегодняшний день наиболее актуальным в связи с введением в образовательное пространство таких категорий как системный анализ, информационные технологии, семиотика. Использование формы занятия "проектная деятельность" помогает раскрыть индивидуальность ребенка, он может соотнести свой выбор с многообразием способов достижения цели. Включение его в разрешение собственной проблематики, создание собственного образа действия, организация образовательного семиотического пространства необходимы для проявления внутренней сущности, глубинных механизмов реализации возможностей и потребностей учащегося.

Дополнительная образовательная программа направлена на:

- стимулирование интереса к рассматриваемым направлениям инженерно-технических дисциплин с целью формирования будущего поколения инженеров;
- развитие мотивации к познанию и творчеству;
- обеспечение эмоционального благополучия ребенка;
- приобщение к общечеловеческим ценностям;
- приобщение к проблемам экологии в мире;
- создание условий для социального, культурного и профессионального роста и развития;
- самоопределения, творческой самореализации личности ребенка, с интеграцией в систему мирового технического прогресса.

Педагогическая целесообразность.

Мероприятия в рамках Школы цифровой коммуникации для школьников позволят:

- внедрить проектно-исследовательский подход в обучении школьников как механизм повышения качества образования;
- повысить грамотность обучающихся в области иностранных языков (английский язык);
- апробировать предложенные методики на базе экспериментальных классов;
- развить самостоятельное и творческое мышление обучающихся с помощью решения оригинальных, нестандартных задач, а также групповой и индивидуальной проектной и творческой деятельности;
- сформировать представление о культурной обусловленности вербальной и невербальной коммуникации в информационном пространстве, в том числе на английском языке, а также эстетических основах современного технологического дизайна.

Цель программы:

Создание условий для развития проектной деятельности. Решение вопроса ранней профориентации на основе проектной деятельности обучающихся. Создание условий для научно-технического творчества и культурно-эстетического развития школьников на основе междисциплинарного подхода к обучению.

Задачи программы:

Обучающие:

- помочь определить предметность деятельности;
- овладеть технологией индивидуальной и групповой проектной деятельности, научить рефлексировать свою деятельность;
- формирование умения и навыков использования английского языка;
- формирование устойчивой мотивации к дальнейшему изучению современных технологий.

Развивающие:

- развивать навыки логического мышления;
- обучение аргументировано отстаивать свою точку зрения, принимать решения, думать аналитически, творчески представлять свои идеи не только посредством речи, но и посредством иллюстраций, схем и др.;
- формирование практических навыков работы с специализированными программами для реализации концепции в физический объект;
- развитие творческого и инженерного мышления;
- овладение навыками чтения, письма и говорения на английском языке;

- овладение навыками анализа материала;
- развитие психофизиологических качеств учеников: память, внимание, способность анализировать, концентрировать внимание на главном.

Воспитательные:

- формирование умения работать в команде, вести спор и корректно отстаивать свое мнение;
- формирование профессионально значимых и личностных качеств – чувства общественного долга, трудолюбия, коллективизма, организованности, дисциплинированности, толерантности, ответственности и пунктуальности;
- формирование творческого отношения к выполняемой работе.

Возраст обучающихся: 10-17 лет.

Требования к уровню подготовки обучающихся: владение английским языком на уровне не ниже B1

Сроки реализации: 12 часов в течение лагерной смены (6 дней).

Наполняемость группы: 10-12 человек.

Режим занятий: по 2 академических часа в день.

Формы проведения занятий. Занятия будут проходить в форме групповых практических мастер-классов с использованием вспомогательного, мультимедийного оборудования.

Формы организации деятельности: работа в команде по 2-3 человека, количество команд – не более 5.

Методы обучения: практические (школьники опробуют метод проектной деятельности), аналитические, аудио-лингвальный.

Ожидаемые результаты.

По окончании курса участники

- сформируют личные качества "ответственность", "пунктуальность", "толерантность", "гражданственность";
- получат опыт решения дизайнерских задач на основе разных культурных и эстетических кодов;
- познакомятся с принципами создания инновационной идеи;

- выполняют практический проект по созданию дизайнерского объекта;
- получают опыт публичного выступления на английском языке;

будут уметь:

- использовать иностранный язык;
- разрабатывать концепции проектов;
- аргументировано и корректно отстаивать свою точку зрения;
- работать в команде и принимать решения;
- творчески представлять свои идеи при помощи вербальных и иных средств передачи информации.

Виды контроля.

В образовательном процессе будут использованы следующие методы контроля усвоения учащимися учебного материала:

Текущий контроль. Будет проводиться с целью непрерывного отслеживания уровня усвоения материала и стимулирования учащихся. Для реализации текущего контроля в процессе объяснения теоретического материала педагог выдает практическое задание учащимся, которое выполняется в течение занятия.

Итоговый контроль. Защита проектов будет проведена в форме соревнования, включающего визуальное представление разработанного материала и сопроводительное выступление на английском языке.

В процессе обучения будут применяться различные методы контроля, в том числе с использованием современных технологий.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

п/п	Раздел / Тема	Количество часов		
		Всего (мин)	Теория	Практика
1	"Проектная деятельность"	350	120	240
2	"Основы дизайна"	350	120	240
Всего		720 12 часов	240	480

3. СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Модуль 1. «Практическая деятельность»

Английский язык - это ключевое средство взаимодействия в глобальном мире.

Цель занятия – консолидировать уже существующие языковые навыки школьников и расширить словарный запас для понимания и интерпретации креативных решений в промышленном дизайне, веб-дизайне, а также для создания собственного публичного выступления на английском языке.

Содержание занятий:

Занятие №1:

Теория: Вводное занятие: деятельность, проектная деятельность - что это такое. Какие бывают типы проектной деятельности. Теоретические аспекты проектирования.

Занятие №2:

Теория: организация проектной деятельности; этапы.

Практика: разработка коммуникационной концепции дизайнерского объекта.

Занятие №3:

Практика: создание персонализированного сообщения для дизайнерского объекта.

Занятие №4:

Теория: тезаурус.

Практика: подготовка брифа для будущего обладателя дизайнерского объекта; подготовка публичного выступления в формате «продажа идей».

Занятие №5:

Практика: создание электронной презентации для выступления.

Занятие №6: защита проекта.

Модуль 2. «Основы дизайна»

Изучение основ дизайна обусловлено значимостью визуального компонента в процессе коммуникации. Зрительное восприятие на девяносто процентов обеспечивает человека всей

получаемой информацией. Визуальные образы интернациональны, они позволяют легко преодолевать языковой барьер.

Цель занятия – создавать дизайн-объекты в различных сферах дизайна, используя методику дизайн-проектирования на английском языке.

Содержание занятий:

Занятие №1:

Теория: Понятие дизайна. Взаимосвязь индивидуальности человека и дизайна.

Темперамент (цветовые предпочтения).

Занятие №2:

Теория: Физиологическое и психологическое воздействие дизайн-объектов.

Тип личности.

Практика: разработка визуальной концепции дизайнерского объекта.

Занятие №3:

Теория: Формирование дизайнерского мышления учащихся.

Занятие №4:

Теория: Элементы графического дизайна: фирменные знаки и символы

Занятие №5:

Практика: создание электронной презентации для выступления.

Занятие №6: защита проекта.

4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

С целью стимулирования творческой активности учащихся будут использованы:

- метод проектов;
- игровые методики;
- метод погружения;
- методы сбора и обработки данных;
- исследовательский и проблемный методы;
- анализ справочных и литературных источников;
- обобщение результатов.

5. Виды дидактических материалов

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала будут использоваться:

- наглядные пособия смешанного типа (слайды, видеозаписи);
- дидактические пособия (карточки с заданиями, рабочие тетради с практическими заданиями, раздаточный материал).

7. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература

1. Gershon, Steven. Present yourself 1: experiences. – Cambridge University Press, 2008.
2. MacCarthy, Michael, McCarten Jeanne, Sandiford, Helen. Touchstone 4, 2010
3. Чечель И.Д. Управление исследовательской деятельностью педагога и учащегося в современной школе. –М.: Сентябрь, 1998. 144 с.
4. Девяткина Г.В. Проектирование учебно-технологических игр. // Школьные технологии. 1998. No4. С. 121-126.
5. Штейнберг В.Э. Технология проектирования образовательных систем и процессов. // Школьные технологии. 2000. No2. С. 3-24.
6. Бухтиярова И.Н. Метод проектов и индивидуальные программы в продуктивном обучении. // Школьные технологии. 2001. No2. С.108-115.
7. Данюшенков В.С., Сычкина Л.А. Педагогическая интерпретация как форма информационного взаимодействия в процессе обучения. // Наука и школа. 2000. No2. С. 19-25.
8. Горбунова Н.В., Кочкина Л.В. Методика организации работы над проектом. // Образование в современной школе. 2000. No4. С. 21-27.
9. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования д/ Под ред. Е.С.Полат –М., 2000
10. Полат Е.С. Метод проектов на уроках иностранного языка/ Иностранные языки в школе -No 2, 3 -2000 г.

7. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Реализаторы программы:

- модуль «Проектная деятельность» – Мешнина Е.Ю., ассистент кафедры ИЯКТ;
- модуль «Основы дизайна» – Пушкина Ю.В., зав. лабораторией кафедры ИЯКТ.

Перечень оборудования для проведения программы

Оборудование:

№	Наименование	На группу, шт	Примечание
Персональный компьютер или ноутбук	12	ОС не ниже Windows 7, необходим Доступ к сети Интернет скорость не ниже 50 Мбит/с Процессор 64-разрядный Примерно 2 ГБ свободного пространства на диске для клиента Fusion 360; Память: 3ГБ ОЗУ желательнее выше	Персональный компьютер или ноутбук
Проектор	1		Проектор для показа презентаций в аудитории.