

Департамент социальной политики
Администрации г.Кургана
МБОУДО «Дворец детского (юношеского) творчества», г.Кургана

ПРИНЯТА
на заседании методического
совета
От «___» _____ 20 г.
Протокол № _____

УТВЕРЖДАЮ
Директор ДД(Ю)Т
Ребенко Г.И.



**Дополнительная
общеобразовательная
(общеразвивающая) программа
технической направленности
«ВизуаРис»**
*возраст учащихся 13-16 лет,
срок реализации 1 год*

Автор – составитель:
Пилигримова Татьяна Викторовна
педагог дополнительного
образования

2022 г.

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

<i>Ф.И.О. автора-составителя</i>	Пилигримова Татьяна Викторовна
<i>Учреждение</i>	МБОУДО «Дворец детского (юношеского) творчества» г. Кургана
<i>Наименование программы</i>	«ВизуаРис»
<i>Объединение</i>	ВизуаРис
<i>Направленность</i>	техническая
<i>Вид программы</i>	авторская
<i>Возраст учащихся</i>	13-16 лет
<i>Срок обучения</i>	1 год
<i>Объем часов по годам обучения</i>	144 часа
<i>Уровень освоения программы</i>	ознакомительный
<i>Цель программы</i>	Формирование информационной компетенции подростка в ходе освоения мобильных технологий визуализации.
<i>С какого года реализуется программа</i>	2018

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка.

Сегодня с уверенностью можно констатировать факт существования нового цифрового (сетевое) поколения Z, для которого мобильные девайсы являются такими же естественными элементами их жизненного пространства, как природа и общество. Меняются цели и задачи, стоящие перед современным образованием, акцент переносится с “усвоения знаний” на формирование “компетентности”. Благодаря IT-технологиям обучение становится личностно-ориентированным, информация и программное обеспечение - доступными в любое время, а знания выступают не как цель, а как способ, средство развития личности.

Что нужно современному ребенку? Минимум затрат, максимум результат. Владение техниками быстрой визуализации информации позволяет в «два клика» сделать любое обучение – увлекательным, выступление – запоминающимся, а презентацию – яркой и убедительной, что, несомненно, положительно отразится на успехах подростка в школе. Учащийся приобретает универсальные качества, которые в будущем будут опорой в любой сфере деятельности. Это логическое, образное, креативное мышление, способность эффективно работать в команде, принимать быстрые практические решения.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа "ВизуаРис" (далее Программа) практикоориентированная, имеет техническую направленность, предоставляет учащимся возможность уверенно ориентироваться в многообразии мобильных устройств, правильно подбирать IT-инструменты для визуализации информации. В процессе обучения по программе «ВизуаРис», учащиеся овладевают навыками работы с мобильными девайсами, умениями «здесь и сейчас» визуализировать различную информацию, как для потребления, так и для ее представления, а также получают опыт организации безопасности личного информационного пространства.

Отличительная особенность Программы «ВизуаРис» в том, что данный курс обучения дает не только навыки работы с мобильными устройствами, развивает визуальное мышление, расширяет кругозор, но и способствует формированию ценностно-смысловой, общекультурной и социальной компетентностей учащихся. Это умение контактировать со сверстниками в творческой деятельности, соблюдать нормы и правила общения в сети Интернет, высказывать, аргументировать и в культурной форме отстаивать свою точку зрения, умение визуализировать окружающий мир, ориентироваться в информационном пространстве. Программа составлена на основе принципов компетентностного подхода.

Программа «ВизуаРис» адресована подросткам 13-16 лет. В объединение принимаются все желающие, независимо от опыта, так как навыки, необходимые для работы с различными приложениями, учащиеся получают в процессе выполнения конкретных заданий. Наличие девайсов так же не обязательно, так как в случае необходимости они могут предоставляться на занятии.

1.2. Цель и задачи.

Цель программы: Формирование информационной компетенции подростка в ходе освоения мобильных технологий визуализации.

Задачи программы:

- совершенствовать умения осознанной самостоятельной работы с информацией, повышая собственный образовательный уровень;
- воспитывать коммуникативные навыки и способность к творческому взаимодействию как с участниками группы, педагогом, так и в информационном пространстве Интернет;
- расширять опыт работы в информационном пространстве в соответствии с правилами кибербезопасности;
- знакомить с основными видами современных средств, мобильных инструментов визуализации и особенностями их использования в процессе творческого предъявления информации.

Программа рассчитана на 1 год. Общее количество учебных часов - 144, периодичность занятий 2 раза в неделю по 2 часа.

Форма обучения – очная, с асинхронным выполнением практических заданий. Учащиеся самостоятельно регулируют свое продвижение по практическому материалу, изучая теорию в рамках занятий, а опыт работы с приложениями получают вне кабинета.

Программа реализуется в группе учащихся с незначительной разницей в возрасте, 13 - 16 лет, в работе объединения могут участвовать совместно с учащимися и взрослые (родители и т.д.) без включения в основной состав.

Планируемые результаты.

Исходя из поставленных целей и задач, обучение по программе будет способствовать формированию у учащихся следующих компетенций:

- навыков самостоятельного обучения с помощью мобильных устройств;
- способности к творческому взаимодействию с педагогом и с другими участниками группы в онлайн и офлайн режимах;
- опыта организации безопасности личного информационного пространства и Интернет-серфинга;
- готовности адаптироваться к постоянно изменяющимся современным средствам IT-визуализации;
- выбора оптимальных IT-средств визуализации в зависимости от решаемой задачи, использование современных девайсов «здесь и сейчас»;
- эффективной работы в мобильных операционных системах и с приложениями визуализации информации.

Знания, умения и навыки, приобретенные в процессе обучения по программе, могут быть использованы для решения простыми способами, посредством визуального языка, таких сложных задач как:

- поиск, генерация, анализ, планирование и реализация творческих идей,
- структурирование и запоминание больших объемов информации,
- проведение мозговых штурмов и презентаций,
- разработка сложных проектов,
- собственное обучение, развитие и самоанализ и др.

1.3. Рабочая программа.

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Всего часов	Количество часов		Форма контроля
			теория	практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Анкетирование. Педагогическое наблюдение
2.	Мобильные устройства. Кибербезопасность. Типология приложений.	8	4	4	Фронтальный опрос по теме. Тестирование.
3.	Социальные сети. Особенности использования в образовательном процессе.	10	4	6	Тестирование с многовариантным выбором ответов.
4.	Определение и назначение визуального сторителлинга.	12	4	8	Выполнение практических заданий.
5.	Мобильные технологии дополненной реальности	12	4	8	Выполнение практических заданий.
6.	Мобильная фотография. Эффект оживших фото.	18	6	12	Комплексное задание на использование различных эффектов.
7.	Оперативный видеомонтаж	18	6	12	Творческая работа с использованием изученных инструментов
8.	Виды интерактивной визуальной коммуникации: графическая фасилитация, скрайбинг и скетчноутинг.	20	8	12	Творческий проект
9.	Коллажирование и гибридный скрапбукинг	10	4	6	Творческий проект
10.	Инфографика. Библиотеки символов.	12	4	8	Творческая работа с использованием изученных инструментов
11.	Каллиграфия и леттеринг.	18	6	12	Творческая работа с использованием изученных шрифтовых эффектов.
12.	Итоговое занятие. Презентация визуального	4	2	2	Итоговая аттестация: презентация творческой

	портфолио.				работы
	Итого:	144	52	92	

Содержание Программы

1. Вводное занятие (2/1/1)

Теория (1 ч.): Определение целей и задач обучения. Экскурсия по Дворцу. Инструктаж по технике безопасности и правилам поведения.

Практика (1 ч.): Знакомство с коллективом: игры на знакомство. Диагностика уровня творческой активности учащихся.

2. Мобильные устройства. Кибербезопасность. Типология приложений. (8/4/4)

Теория (4 ч.): Мобильные устройства. Обзоры устройств. Спецификации. Подключение к сети. Мобильные операционные системы. Магазины приложений. Кибербезопасность, интернет-зависимость, антивирусные решения, безопасный серфинг, мошенничество в сети, кибербуллинг. Хранение данных, синхронизация, облачные хранилища.

Практика (4 ч.): Подключение к сети (Мобильные сети, Wi-Fi, Bluetooth, Авиарежим, режим модема). Знакомство с магазинами приложений. Мобильные приложения для оперативной визуализации: загрузка приложений, установка, регистрация. Набор визуализатора. Мультизадачность.

3. Социальные сети. Особенности использования. (10/4/6)

Теория (4 ч.): Социальные сети: ВКонтакте, Instagram, Телеграмм, Pinterest, YouTube и др. Особенности использования в образовательном процессе. Правила ведения аккаунта. Визуальная концепция: привлекательный аккаунт. Сетевой этикет.

Практика (6 ч.): Регистрация, создание и продвижение аккаунта, размещение и оформление контента. SMM-стратегия: составление календаря продвижения аккаунтов в приложениях. Оформление аккаунта.

4. Определение и назначение визуального сторителлинга. (12/4/8)

Теория (4 ч.): Понятие визуализации (статическая, динамическая, интерактивная). Области применения. Основные виды современных средств визуализации. Методы визуализации. Понятие «Визуальный сторителлинг или Digital storytelling». Визуальные заметки для увлекательной учебы: примеры использования средств визуализации при обучении различным предметным дисциплинам.

Практика (8 ч.): Материалы и изобразительные техники для разных видов визуализации. Пошаговые алгоритмы и техники перевода текста в образы. Основные элементы визуальных заметок. Легкие способы быстрого рисунка.

Композиция для структурирования заметок. Типы текстов, определение структуры текста, ключевых слов.

5. Мобильные технологии дополненной реальности (12/4/8)

Теория (4 ч.): Дополненная реальность (AR), виртуальная реальность (VR), смешанная реальность (MR) в образовании. Мобильные приложения дополненной реальности. Интерактивные знаки: QR-коды, маркеры, ауры и т.д., области применения.

Практика (8 ч.): Знакомство с AR-приложениями, установка. Работа с камерой, определение интерактивных меток. Использование мобильных VR-устройств. Web-квесты: прохождение, разработка. Использование AR- и VR-приложений в образовательном процессе.

6. Мобильная фотография. Эффект оживших фото (18/6/12)

Теория (6 ч.): Мобильная фотография. Технические характеристики мобильной камеры. Параметры съемки. Основы композиции в фотографии. Мобильная анимация: синемаграфия, StopMotion, Gif-анимация.

Практика (12 ч.): Фотографирование. Упражнения на построение композиции. Мобильные приложения для обработки фотографий и способы редактирования фотографий. Поиск примеров мобильной анимации. «Оживление» фотографий в различных приложениях. Разработка сценария анимации, раскадровка, хронометраж и количество кадров. Создание StopMotion роликов.

7. Оперативный видеомонтаж. (18/6/12)

Теория (6 ч.): Особенности мобильной видеосъемки. Форматы мобильного видео. Знакомство с приложениями видеообработки.

Практика (12 ч.): Работа над проектом в приложениях. Обрезка, склейка кадров, вставка видеоэффектов. Управление временной шкалой. Озвучивание. Наложение текста, gif-анимации.

8. Виды интерактивной визуальной коммуникации: графическая фасилитация, скрайбинг и скетчноутинг. (20/8/12)

Теория (8 ч.): Графическая фасилитация, скрайбинг и скетчноутинг: сходства и различия. Суть фасилитационного процесса и особенности его визуального сопровождения. Основные элементы визуального украшения выступления. Визуальные заметки: скетчи и скетч-нотинг. Определение скрайбинга. Ручной скрайбинг. Компьютерный скрайбинг. Средства создания скрайбинга.

Практика (12 ч.): Визуальный ряд и схематизация при быстром рассказе, техника «рисования на лету». Составные элементы визуальных историй. Визуализация процессов и сложных понятий в образы. Композиционные решения для

фасилитации. Иллюстрирование презентаций. Создание визуальных шаблонов под разные задачи. Развитие навыка одновременного выступления и рисования. скрайбинга. Выработка собственного стиля скетчинга.

9. Коллажирование и гибридный скрапбукинг. (10/3/7)

Теория (3 ч.): Средства создания коллажа. Базовые стили и техники, используемые в скрапбукинге. Материалы и изобразительные техники для разных видов визуализации.

Практика (7 ч.): Составление карты желаний. Лифтинг работ известных мастеров. Оформление Project Life (гибридный стиль). Коллаж в стиле Mixed Media.

10. Инфографика Библиотеки символов. (12/4/8)

Теория (4 ч.): Инфографика для обучения. Признаки качественной инфографики: достоверность, понятность, лаконичность, структурированность, целенаправленность. Примитивная инфографика. Библиотеки символов и пиктограмм для выступлений и презентаций.

Практика (8 ч.): Разработка предварительной блок-схемы будущей инфографики. Группировка данных по хронологии, логике, иерархии, геолокации, алфавиту и тд. Создание индивидуальной библиотеки символов. Сторителлинг в инфографике.

11. Каллиграфия и леттеринг. (18/6/12)

Теория (6 ч.): Различие леттеринга и каллиграфии. Шрифты и их разнообразие, анатомия букв. Шрифтовая композиция, основные элементы оформления. Влияние шрифта на восприятие информации.

Практика (12 ч.): Упражнения по развитию навыка быстрого и красивого письма. Каллиграфия. Практика изображения заголовков разными шрифтами. Способы выделения текстовых и визуальных элементов, объем, рамки и блок. Создание шрифтовой композиции. Создание уникального шрифта на примере заданного.

12. Итоговое занятия. Презентация визуального портфолио. (4/2/2)

Теория (2 ч.): Визуальное портфолио, виды, способы представления. Систематизация информационных продуктов, созданных с использованием средств визуализации. Диагностика уровня творческой активности учащихся.

Практика (2 ч.): Тед презентация портфолио.

Тематическое планирование первого года обучения.

№ п/п	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля
1.	Сентябрь	2	Вводное занятие.	Презентация программы	Анкетирование. Педагогическое

					наблюдение
2.	Сентябрь	2	Мобильные устройства.	Занятие-презентация	Фронтальный опрос по теме.
3.	Сентябрь	2	Кибербезопасность. Хранение данных.	Виртуальная экскурсия	Решение проблемных задач
4.	Сентябрь	2	Подключение к сети. Работа с магазинами приложений.	Занятие-презентация	Фронтальный опрос по теме.
5.	Сентябрь	2	Мобильные приложения для оперативной визуализации.	Презентация приложений	Тестирование.
6.	Сентябрь	2	Социальные сети.	Виртуальная экскурсия	Тестирование с многовариантным выбором ответа
7.	Сентябрь	2	Правила ведения аккаунта.	Учебная игра	Педагогическое наблюдение
8.	Сентябрь	2	Создание аккаунта, размещение контента.	Творческая мастерская	Практическое задание
9.	Октябрь	2	SMM-стратегия.	Практическое занятие	Практическое задание
10.			Оформление аккаунта	Практическое занятие	Практическое задание
11.	Октябрь	2	Понятие визуализации Основные виды современных средств визуализации.	Занятие-презентация	Педагогическое наблюдение
12.	Октябрь	2	Методы визуализации.	Практическое занятие	Практическое задание
13.	Октябрь	2	Материалы и изобразительные техники для разных видов визуализации.	Практическое занятие	Практическое задание
14.	Октябрь	2	Разработка пошагового алгоритма и техники перевода текста в образы.	Практическое занятие	Практическое задание
15.	Октябрь	2	Основные элементы визуальных заметок.	Практическое занятие	Практическое задание
16.	Октябрь	2	Композиция для структурирования заметок.	Творческая мастерская	Демонстрация результатов
17.	Октябрь	2	Мобильные приложения дополненной реальности.	Виртуальная экскурсия	Практическое задание
18.	Октябрь	2	Интерактивные знаки: QR-коды, маркеры, ауры и т.д., области применения.	Практическое занятие	Демонстрация результатов
19.	Ноябрь	2	AR-приложения, установка.	Практическое занятие	Практическое задание
20.	Ноябрь	2	Работа с камерой, определение интерактивных меток.	Практическое занятие	Практическое задание
21.	Ноябрь	2	Использование мобильных VR-устройств. Web-квесты.	Практическое занятие	Практическое задание.
22.	Ноябрь	2	Использование AR- и VR-приложений в образовательном процессе.	Мастер-класс	Практическое задание.
23.	Ноябрь	2	Мобильная фотография. Технические характеристики мобильной камеры.	Практическое занятие	Комплексное задание на использование различных

					эффектов.
24.	Ноябрь	2	Параметры съемки. Основы композиции в фотографии.	Практическое занятие	Демонстрация результатов
25.	Ноябрь	2	Мобильная анимация: синемаграфия, StopMotion, Gif-анимация.	Практическое занятие	Комплексное задание на использование различных эффектов.
26.	Ноябрь	2	Фотографирование. Упражнения на построение композиции.	Творческая мастерская	Задание на самостоятельное выполнение
27.	Ноябрь	2	Мобильные приложения для обработки фотографий	Практическое занятие	Практическое задание
28.	Декабрь	2	Способы редактирования фотографий.	Практическое занятие	Практическое задание
29.	Декабрь	2	Поиск в Интернете примеров мобильной анимации.	Виртуальная экскурсия	Демонстрация результатов
30.	Декабрь	2	«Оживление» фотографий в различных приложениях.	Творческая мастерская	Задание на самостоятельное выполнение
31.	Декабрь	2	Разработка сценария анимации. Создание StopMotion роликов.	Практическое занятие	Комплексное задание на использование различных эффектов.
32.	Декабрь	2	Особенности мобильной видеосъемки.	Занятие-презентация	Педагогическое наблюдение
33.	Декабрь	2	Форматы мобильного видео.	Занятие-презентация	Фронтальный опрос по теме
34.	Декабрь	2	Знакомство с приложениями видеобработки.	Презентация приложений	Педагогическое наблюдение
35.	Декабрь	2	Работа над видеопроектом в приложениях.	Творческая мастерская	Творческая работа с использованием изученных инструментов
36.	Январь	2	Обрезка, склейка кадров	Практическое занятие	Задание на самостоятельное выполнение
37.	Январь	2	Вставка видеоэффектов.	Практическое занятие	Демонстрация результатов
38.	Январь	2	Управление временной шкалой.	Практическое занятие	Практическое задание
39.	Январь	2	Озвучивание видеоролика.	Практическое занятие	Задание на самостоятельное выполнение
40.	Январь	2	Наложение текста, gif-анимации.	Практическое занятие	Демонстрация результатов
41.	Январь	2	Графическая фасилитация, скрайбинг и скетчноутинг: сходства и различия.	Творческая мастерская	Решение проблемных задач
42.	Январь	2	Фасилитация. Элементы визуального украшения выступления.	Виртуальная экскурсия	Практическое задание
43.	Февраль	2	Визуальные заметки: скетчи и	Занятие-	Педагогическое

			скетчноутинг.	презентация	наблюдение
44.	Февраль	2	Определение скрайбинга. Средства создания скрайбинга.	Занятие- презентация	Педагогическое наблюдение
45.	Февраль	2	Визуальный ряд и схематизация при быстром рассказе.	Мастер-класс	Педагогическое наблюдение
46.	Февраль	2	Техника «рисования на лету».	Практическое занятие	Практическое задание
47.	Февраль	2	Составные элементы визуальных историй.	Практическое занятие	Задание на самостоятельное выполнение
48.	Февраль	2	Визуализация процессов и сложных понятий в образы.	Творческая мастерская	Практическое задание
49.	Февраль	2	Композиционные решения для фасилитации.	Практическое занятие	Практическое задание
50.	Февраль	2	Создание визуальных шаблонов под разные задачи.	Панорама творческих работ	Творческий проект
51.	Март	2	Средства создания коллажа. Базовые стили и техники, используемые в скрапбукинге.	Творческая мастерская	Практическое задание
52.	Март	2	Материалы и изобразительные техники для разных видов визуализации.	Занятие- презентация	Педагогическое наблюдение
53.	Март	2	Составление карты желаний.	Творческая мастерская	Практическое задание
54.	Март	2	Оформление Project Life (гибридный стиль)	Практическое занятие	Практическое задание
55.	Март	2	Коллаж в стиле Mixed Media.	Творческая мастерская	Практическое задание
56.	Март	2	Инфографика. Признаки качественной инфографики.	Занятие- презентация	Педагогическое наблюдение
57.	Март	2	Примитивная инфографика. Библиотеки символов и пиктограмм.	Занятие- презентация	Педагогическое наблюдение
58.	Март	2	Разработка предварительной блок-схемы будущей инфографики.	Практическое занятие	Практическое задание
59.	Апрель	2	Группировка данных по хронологии, логике, иерархии, геолокации, алфавиту и тд.	Практическое занятие	Решение проблемных задач
60.	Апрель	2	Создание индивидуальной библиотеки символов.	Занятие импровизация	Демонстрация результатов
61.	Апрель	2	Создание инфографики для презентации.	Занятие импровизация	Творческая работа с использованием изученных инструментов
62.	Апрель	2	Различие леттеринга и каллиграфии.	Занятие- презентация	Педагогическое наблюдение
63.	Апрель	2	Шрифты и их разнообразие, анатомия букв.	Практическое занятие	Практическое задание
64.	Апрель	2	Шрифтовая композиция, основные элементы оформления.	Занятие- презентация	Творческая работа с использованием изученных шрифтовых

					эффектов.
65.	Апрель	2	Упражнения по развитию навыка быстрого и красивого письма.	Практическое занятие	Задание на самостоятельное выполнение
66.	Апрель	2	Каллиграфия.	Творческая мастерская	Практическое задание
67.	Май	2	Практика изображения заголовков разными шрифтами.	Практическое занятие	Демонстрация результатов
68.	Май	2	Способы выделения текстовых и визуальных элементов, объем, рамки и блок.	Практическое занятие	Практическое задание
69.	Май	2	Создание шрифтовой композиции.	Мастер-класс	Творческая работа с использованием изученных шрифтовых эффектов.
70.	Май	2	Создание уникального шрифта на примере заданного.	Практическое занятие	Задание на самостоятельное выполнение
71.	Май	2	Создание визуального портфолио.	Учебная игра	Итоговая аттестация: презентация творческой работы
72.	Май	2	Ted презентация портфолио.	Презентация творческой работы	Итоговая аттестация
		144			

2.Комплекс организационно-педагогических условий Календарный учебный график.

I полугодие: с 01.09.2022 г. по 31.12.2022 г., 17 учебных недель

Каникулы: с 01.01.2023 г. по 08.01.2023 г.

II полугодие: с 09.01.2023 г. по 31.05.2023г., 19 учебных недель

Промежуточная аттестация: 24.05.2023 г.

Формы текущего контроля/промежуточной аттестации.

Для отслеживания результатов работы по реализации Программы в процессе обучения используются следующие контрольно-оценочные средства:

- *Первичный контроль* – проводится на первых занятиях в форме тестирования и предназначено для выявления уровня первоначальных знаний.
- *Текущий контроль* – проводится в ходе каждого занятия с целью определения усвоения знаний и умений по данной теме. Для отслеживания результатов используются педагогическое наблюдение, опросы, творческие и тестовые задания
- *Промежуточная аттестация* – проводится с целью определения качества усвоения учебного материала. Форма промежуточной аттестации – выставка, презентация индивидуальных творческих работ, TED

презентации визуального портфолио.

Материально – техническое обеспечение.

Для успешной реализации дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы должны быть созданы следующие организационно-педагогические условия:

- наличие мобильных средств обучения собственных (концепция BYOD “принеси свое собственное устройство“) или выданных на занятия, подключенных к сети Интернет;
- наличие необходимого программного обеспечения для работы с устройствами;
- наличие примеров, демонстрирующих способы визуализации информации, организация доступа к данным примерам (видеофрагментам, текстовым файлам, презентациям и др.);
- учебно-методические материалы «Современные средства визуализации информации»;
- инструменты и материалы: бумага белая различной плотности для эскизирования и записей; графические инструменты для эскизирования: стилусы, простые карандаши, гелевые ручки, линеры, маркеры, фломастеры;
- учебная аудитория, оснащённая презентационными устройствами, столами и стульями.

Информационное обеспечение.

Интернет-ресурс:

1. Дизайн взаимодействия [Электронный ресурс] Режим доступа:<https://jetstyle.ru/>
2. Школа Визуализации [Электронный ресурс] – Электрон. журн. – Режим доступа к журн.: <https://elenalitvinova.wordpress.com/>.
3. Интеллект-карты. Тренинг эффективного мышления [Электронный ресурс] – Электрон. журн. – Режим доступа к журн.: <http://www.mind-map.ru/>
4. Примеры инфографики [Электронный ресурс] – Электрон. журн. – Режим доступа к журн.: http://www.cmsmagazine.ru/library/items/graphical_design/jj_2011-10-25/.
5. Приемы инфографики [Электронный ресурс] – Электрон. журн. – Режим доступа к журн.: <http://www.jetstyle.ru/novosti/2012/7/30/18849>.
6. Cmsmagazine. Все о Digital [Электронный ресурс] – Электрон. журн. – Режим доступа к журн.: <https://cmsmagazine.ru/>.

Кадровое обеспечение.

Для реализации данной программы педагогу необходимо иметь педагогическое образование, быть уверенным пользователем мобильных приложений.

Методические материалы.

Использование технологии BYOD (Bring Your Own Device) – Принеси Своё Собственное Устройство – позволяет осуществлять педагогу персональное сопровождение учащихся в образовательном пространстве, обеспечивает наглядность, интерактивность, дает возможность подросткам проявлять собственную активность. Мобильные устройства выступают как инструменты для создания индивидуальной или групповой образовательной траектории, создания образовательных сообществ в сети Интернет, создания индивидуальных и совместных информационных продуктов, их презентации.

Занятия по программе «ВизуаРис» предполагают творческий подход, как со стороны педагога, так и со стороны его учащихся. Структура занятия не всегда повторяет привычный ход с сообщением новых знаний, контролем изученного, чаще это синтез различных форм, оригинальный, с измененной последовательностью обычных этапов, с трансформированными способами организации образовательного процесса, с игровой основой и т.д. Поэтому в основном используются нетрадиционные формы занятий – занятие-презентация, виртуальная экскурсия, занятие-импровизация, мастер-класс, учебная игра и т.д. Такие занятия – это переход в иное эмоциональное состояние, это другой стиль общения, ощущение себя (как педагога и учащегося) в новом качестве; это возможность развивать творческие способности, оценивать роль знаний и видеть их применение на практике в повседневной жизни и в школе, ощущать взаимосвязь разных предметных областей.

В процесс обучения по Программе могут включаться и родители учащихся. Помимо традиционных форм взаимодействия, таких как родительское собрание, консультация и открытое занятие, родители и дети могут периодически вовлекаться в совместную деятельность в творческих мастерских.

Учебный материал выдается на занятиях в виде простых и доступных алгоритмов, легко воспроизводимых самостоятельно, позволяющих решать задачи по обработке информации разными способами и в разных обстоятельствах (на занятии, в школе, дома и т.д.)

Использование мобильных приложений в образовательном процессе затрагивает и другую важную проблему – сохранности здоровья учащихся. ИТ-технологии затронули и сферу здоровьесбережения. В процессе обучения учащиеся получают опыт работы с эффективными диагностическими приложениями, которые могут отслеживать физическое состояние организма, фитнес-приложениями и т.д. Но не исключаются и классические приемы и методы сохранения здоровья учащихся, такие как:

- постоянное внимание педагога к правильной организации рабочего места и положению учащегося;
- проведение перемен и 2-х 3-х минутных разминок, включающих гимнастику для глаз и упражнения на позвоночник;
- обязательное сочетание краткосрочных и длительных, теоретических и практических заданий;
- выполнение учащимися правил по технике безопасности.

Оценочные материалы.

В приложении 1 представлен диагностический инструментарий для оценивания уровня творческой активности учащихся.

Список литературы.

для педагогов

1. Джонсон, Кэти. Артбук: ваша жизнь в словах и картинках; пер. с англ. Анны Авдеевой - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. - 144 с.: илл.
2. Дизайн и основы композиции в дизайнерском творчестве и фотографии/ Авт. сост. М.В.Адамчик. - Минск: Харвест, 2010. - 192 с.
3. Каплин С. Дизайн компьютерных пиктограм: Пер. с англ./С.Каплин. - М.: ООО "Издательство Астрель", 2013. - 192 с.
4. Клеон О., Кради как художник. 10 уроков творческого самовыражения/ Остин Клеон; пер с англ. С.Филина. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. - 176 с.
5. Кот Д. Копирайтинг: как не съесть собаку. Создаем тексты, которые продают. - СПб.: ПИтер, 2013. - 256 с.
6. Майк Роуди. Визуальные заметки. Иллюстрированное руководство по скетчноутингу. : Манн, Иванов и Фербер, 2018.
7. Мартин, Б. Рисуем с удовольствием/ Пер. с англ. А.В. Жабцев. - 4-е изд. - Мн.: ООО "Попурри", 2010. - 144 с.
8. Уэйншенк С. 100 новых главных принципов дизайна. - СПб.: Питер, 2016. - 288 с.:ил.
9. Франк, Я. 365 дней очень творческого человека: ежедневник/ Яна Франк. - 3-е изд. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2011. - 256 с.
- 10 Франк, Я. Муза и чудовище: как организовать творческий труд/ Яна Франк. - 3-е изд. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012. - 272 с.
- Франк, Я. Муза, где твои крылья? Книга о том, как отстоять свое желание сделать творчество профессией и научиться жить на вдохновении, не оборвав Музе крылья/ Яна Франк. - 1-е изд. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. - 304 с.
- 11 Шнейдеров В. Фотография, реклама, дизайн на компьютере. Самоучитель. - СПб.: Питер, 2002.
- 12 Шпаковский, Ю.Ф. Шрифты. Справочное пособие дизайнера / Ю.Ф. Шпаковский. – Минск: Харвест, 2006. – 336 с.
- 13 Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. – СПб.: БХВ-Петербург, 2004. – 240 с.: ил.

Литература для учащихся.

1. Большой самоучитель рисования / Пер. с англ. О.Солодовниковой, Н. Веденеевой, А. Евсеевой. - М.: ЗАО "Росмен-пресс", 2010
2. Дорошева С. Книга, найденная в кувшинке: графический роман/ Светлана Дорошева. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2016. – 216 с.: ил.
3. Запаренко В.С. Большая энциклопедия рисования Виктора Запаренко/ Виктор Запаренко. – М.: АСТ; СПб.: Астрель-СПб, 2007. – 239с. – (Школа рисования).

4. Петровский, П.В. Скрайбинг. Объяснить просто/ П. Петровский, Н. Любецкий, М. Кутузова. – Москва : Издательство «Э», 2018. – 208 с.: ил.
5. Смит, Кери. Оставь свое послание миру. Набор для стрит-арта/ Кери Смит. – Москва: Издательство «Э», 2016. – 144 с.: с ил.
6. Сонхайм Карла. Художественная графика. - СПб.:Питер, 2015.- 144 с.
7. Уиллемс Х., Хертинг Н. Доведи идею до ума/ Уиллемс, Хертинг; пер. с англ. Е. Петровой; - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 176 с: ил.
8. Шнейдеров В. Фотография, реклама, дизайн на компьютере. Самоучитель (+CD). – СПб.: Питер, 2002. – 320с.: ил.
9. Д'Эфилиппо В. История мира в инфографике/ Валентина Д'Эфилиппо, Джеймс Болл; Пер. с англ. – 2-е изд. – М. : Альпина Паблишер, 2015. – 224 с., илл.

МЕТОДИКА ДИАГНОСТИКИ УРОВНЯ ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ

Методика, подготовленная М.И. Рожковым, Ю.С. Тюнниковым, Б.С. Алишевым, Л.А. Воловичем предназначена для проведения сравнительного анализа изменений в сформированности у учащихся творческой активности. основополагающим методом исследования является тестирование. Методика предназначена для подростков и 13-15 лет. Результаты методики проводится в стандартных условиях учебных заведений (групповая форма тестирования). Интерпретация результатов проводится в соответствии с ключом оценки и обработки данных исследования.

Ход проведения. Замеры осуществляются по четырем критериям: чувство новизны; критичность; способность преобразовать структуру объекта; направленность на творчество. Предусмотрен также контрольный опрос, предполагающий сравнение оценки ответов и самооценки качеств, осуществляемой испытуемыми.

Оценивание критерия осуществляется по средней оценке, получаемой учащимися по каждому критерию. При этом важно сопоставить полученные результаты с самооценкой, которая выявляется в последнем разделе опросника. Самооценка по критерию «чувство новизны» определяется по среднему баллу ответов на вопросы 41 — 44; по критерию «критичность» — на вопросы 45 — 48; по критерию «способность преобразовать структуру объекта» — на вопросы 49 — 52; по критерию «направленность на творчество» — на вопросы 53 — 56. Например, по критерию «чувство новизны» средний балл составил 1,45, а самооценка — 0,9. В этом случае мы корректируем оценку, высчитывая средний результат между оценкой и самооценкой.

Можно выделить три уровня творческой активности учащегося и отдельных ее аспектов: низкий — от 0 до 1; средний — от 1 до 1,5; высокий — от 1,5 до 2.

1. Опросник «Чувство новизны»

Выберите тот ответ, который соответствовал бы Вашему поступку в предложенных ниже ситуациях (заполняется символ ответа в карточках):

- | | |
|---|---|
| 1. Если бы я строил дом для себя, то: | |
| а) построил бы его по типовому проекту | 0 |
| б) построил бы такой, который видел на картинке в журнале или в кино | 1 |
| в) построил бы такой, которого нет ни у кого | 2 |
| 2. Если мне нужно развлекать гостей, то я: | |
| а) провожу вечер, как проводят мои родители со своими знакомыми | 0 |
| б) сочиняю сам сюрприз для гостей | 2 |
| в) стараюсь провести вечер, как любимые герои в кино | 1 |
| 3. Среди предложенных задач на контрольной я выбираю: | |
| а) оригинальную | 2 |
| б) трудную | 1 |
| в) простую | 0 |
| 4. Если бы я написал картину, то выбрал бы для нее название: | |
| а) красивое | 1 |
| б) точное | 0 |
| в) необычное | 2 |
| 5. Когда я пишу сочинение, то: | |
| а) подбираю слова как можно проще | 0 |
| б) стремлюсь употреблять те слова, которые привычны для слуха и хорошо отражают мои мысли | 1 |
| в) стараюсь употребить оригинальные, новые для меня слова | 2 |

6. Мне хочется, чтобы на уроках.	
а) все работали	1
б) было весело	0
в) было много нового	2
7. Для меня в общении самое важное:	
а) хорошее отношение товарищей	0
б) возможность узнать новое («родство душ»)	2
в) взаимопомощь	1
8. Если бы я был поваром, то:	
а) стремился бы к тому, чтобы все, кто ест мои блюда, были сыты и довольны	0
б) создавал бы новые блюда	2
в) старался бы мастерски готовить все известные блюда	1
9. Из трех телевизионных передач, идущих по разным программам, я выбрал бы:	
а) «Седьмое чувство»	0
б) «Поле чудес»	1
в) «Очевидное—невероятное»	2
10. Если бы я отправился в путешествие, то выбрал бы:	
а) наиболее удобный маршрут	0
б) неизведанный маршрут	2
в) маршрут, который хвалили мои друзья	1

2. Опросник «Критичность»

Согласны ли Вы со следующими высказываниями великих? Обозначьте на карточке следующими символами Ваши ответы:

- а) полностью согласен — 0;
 - б) не согласен — 2;
 - в) не готов дать оценку данному высказыванию — 1.
11. Знания и только знания делают человека свободным и великим (Д.И. Писарев).
 12. Лицо — зеркало души (М. Горький).
 13. Единственная настоящая ценность — это труд человеческий (А. Франс).
 14. Разум человека сильнее его кулаков (Ф. Рабле).
 15. Ум, несомненно, первое условие для счастья (Софокл).
 16. Дорога к славе прокладывается трудом (Публиций Сир).
 17. Боятся презрения лишь тот, кто его заслуживает (Франсуа де Ларошфуко).
 18. Нас утешает любой пустяк, потому что любой пустяк приводит нас в уныние (Блез Паскаль).
 19. Способности, как и мускулы, растут при тренировке (К.А. Тимирязев).
 20. Только глупцы и покойники никогда не меняют своих мнений (Д.Л. Оруэлл).

3. Испытание «Способность преобразовывать структуру объекта»

21—23

В каждом пункте есть пара слов, между которыми существует некая связь или какое-то соотношение. Вы должны определить, какая связь или какое соотношение существует между этими двумя словами, и выбрать из четырех предложенных ответов пару слов, между которыми существует та же связь или то же соотношение. Запишите в карточку номер ответа.

21. ИЗГНАНИЕ - ЗАВОЕВАТЕЛЬ

- а) вор
- б) обвиняемый
- Арест в) судья
- г) адвокат

22. ОЗЕРО - ВАННА

- а) лужа

- Водопад б) труба
в) вода
г) душ

23. ВУЛКАН - ЛАВА

- 1) источник — родник
2) глаз — слеза
3) огонь — костер
4) шторм — наводнение

24—27

Найдите выход из предложенных ниже ситуаций (свой ответ запишите на обороте карточки).

24. Заснув в своей постели, утром Вы проснулись в пустыне. Ваши действия?

25. В машине, которой Вы управляли, оказались проколотыми два колеса, а запасное только одно. Необходимо срочно ехать дальше — Ваши действия?

26. В чужом городе Вы оказались без документов и денег. Вам нужно найти выход из положения.

27. Вы оказались в городе, где говорят на незнакомом вам языке. Как Вы будете изъясняться?

Для ответа на каждый из четырех вопросов дается 30 секунд. Экспериментатор оценивает ответ следующим образом: отсутствие ответа — 0; тривиальный ответ — 1; оригинальный ответ — 2.

28—30. На обороте карточки перечислите как можно больше способов использования каждого названного ниже предмета.

28. Консервная банка.
29. Металлическая линейка.
30. Велосипедное колесо.

4. «Направленность на творчество»

31-40. Если бы у Вас был выбор, то что бы Вы предпочли?

- | | | |
|-----|--|---|
| 31. | а) читать книгу | 0 |
| | б) сочинять книгу | 2 |
| | в) пересказывать содержание книги друзьям | 1 |
| 32. | а) выступать в роли актера | 2 |
| | б) выступать в роли зрителя | 0 |
| | в) выступать в роли критика | 1 |
| 33. | а) рассказывать всем местные новости | 0 |
| | б) не пересказывать услышанное | 1 |
| | в) прокомментировать то, что слышали | 2 |
| 34. | а) придумывать новые способы выполнения работ | 2 |
| | б) работать, используя испытанные приемы | 0 |
| | в) искать в опыте других лучший способ работы | 1 |
| 35. | а) исполнять указания | 0 |
| | б) организовывать людей | 2 |
| | в) быть помощником руководителя | 1 |
| 36. | а) играть в игры, где каждый действует сам за себя | 2 |

- б) играть в игры, где можно проявить себя 1
в) играть в команде 0
37. а) смотреть интересный фильм дома 1
б) читать книгу 2
в) проводить время в компании друзей 0
38. а) размышлять, как улучшить мир 2
б) обсуждать с друзьями, как улучшить мир 1
в) смотреть спектакль о красивой жизни 0
39. а) петь в хоре 0
б) петь песню соло или дуэтом 1
в) петь свою песню 2
40. а) отдыхать на самом лучшем курорте 0
б) отправиться в путешествие на корабле 1
в) отправиться в экспедицию с учеными 2

5. Самооценка (контрольный опрос)

Да — 2; трудно сказать — 1; нет — 0.

41. Мне нравится создавать фантастические проекты.
42. Могу представить себе то, чего не бывает на свете.
43. Буду участвовать в том деле, которое для меня ново.
44. Быстро нахожу решения в трудных ситуациях.
45. В основном стараюсь обо всем иметь свое мнение.
46. Мне удастся находить причины своих неудач.
47. Стараюсь дать оценку поступкам и событиям на основе своих убеждений.
48. Могу обосновать: почему мне что-то нравится или не нравится.
49. Мне нетрудно в любой задаче выделить главное и второстепенное.
50. Убедительно могу доказать свою правоту.
51. Умею сложную задачу разделить на несколько простых.
52. У меня часто рождаются интересные идеи.
53. Мне интереснее работать творчески, чем по-другому.
54. Стремлюсь всегда найти дело, в котором могу проявить творчество.
55. Мне нравится организовывать своих товарищей над интересными делами.
56. Для меня очень важно, как оценивают мой труд окружающие.

Карта ответов на вопросы анкеты*

Фамилия _____ Группа _____ Дата заполнения _____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56

*В карточке с номером вопроса напишите букву или цифру, обозначающую выбранный Вами ответ.

Тезаурус

К мобильным устройствам можно отнести:

- смартфон (SmartPhone) – мобильное устройство, обладающее функциями телефона, и позволяющее использовать приложения для осуществления информационной деятельности пользователя;
- планшет (table computer) – сенсорное мобильное устройство, позволяющее использовать приложения для осуществления информационной деятельности пользователя.

Ноутбук (или нетбук) и электронная книга (E-book) не являются мобильными устройствами, так как не отвечают ряду требований:

- ноутбук имеет функцию подключения к Интернету, но для этого необходимы дополнительные роутеры, подготовка к работе сопровождается обновлениями программного обеспечения;
- электронная книга – узкоспециализированное устройство, предназначенное для отображения текстовой информации, экраны большинства электронных книг работают по технологии «имитация обычной бумаги», т. е. экран не имеет подсветки, программное обеспечение узкоспециальное и не позволяет работать в режиме онлайн.

Virtual reality — VR (виртуальная реальность), Augmented Reality — AR (дополненная реальность), и Mixed reality, MR (смешанная реальность). Технология дополненной реальности (дословный перевод фразы augmented reality (или аббревиатура AR)) - называют симбиоз нашей реальности, и виртуальной, создаваемый специальным программным обеспечением и компьютером. Чаще всего, дополненная реальность - это визуальное дополнение реального мира, путем проецирования и введения каких-либо виртуальных, мнимых объектов на настоящее пространство (на экране, компьютере, планшете, смартфоне и подобных устройств) с помощью веб-камеры.

Техники визуализации в образовательном процессе:

- Таймлайн (от англ. timeline – букв. «линия времени») – это временная шкала, прямой отрезок, на который в хронологической последовательности наносятся события. Линии или ленты времени используются при работе с биографиями или творчеством писателя, а также для формирования у учащихся системного взгляда на исторические процессы. Другая сфера использования таймлайнов — управление проектами. Таймлайны в проектной деятельности помогают участникам отмечать и видеть этапы реализации проекта, сроки его окончания.

- Интеллект-карта (ментальная карта, диаграмма связей, карта мыслей, ассоциативная карта, mind map) — это графический способ представить идеи, концепции, информацию в виде карты, состоящей из ключевых и вторичных тем. То есть, это инструмент для структурирования идей, планирования своего времени, запоминания больших объемов информации, проведения мозговых штурмов.
- Скрайбинг (от английского «scribe» – набрасывать эскизы или рисунки) – это визуализация информации при помощи графических символов, просто и понятно отображающих ее содержание и внутренние связи. Техника скрайбинга была изобретена британским художником Эндрю Парком. Выступление в технике скрайбинга – это прежде всего искусство сопровождения произносимой речи «на лету» рисунками фломастером на белой доске (или листе бумаги). Как правило, иллюстрируются ключевые моменты рассказа и взаимосвязи между ними. Создание ярких образов вызывает у слушателя визуальные ассоциации с произносимой речью, что обеспечивает высокий процент усвоения информации.
- Инфографика – это графический способ подачи информации, данных и знаний. Основными принципами инфографики являются содержательность, смысл, легкость восприятия и аллегоричность. Для создания инфографики могут использоваться таблицы, диаграммы, графические элементы и т.д.

Коллаж. <http://ru.wikipedia.org/wiki/Коллаж>