

Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение
Свердловской области «Дворец молодёжи»
Региональный центр детско-юношеского туризма и краеведения Свердловской области

Принята на заседании
Научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
Протокол № 5 от 30.05.2024 г.

Утверждаю:
Директор ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
А.Н. Слизько
Приказ № 663-д от 30.05.2024 г.

**Модульная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
туристско-краеведческой направленности
«Краеведческая проектно-исследовательская лаборатория»**

Возраст обучающихся: 11 - 16 лет

Срок реализации: 1 год
Стартовый, базовый уровни

Согласовано:
Начальник регионального центра
детско-юношеского туризма
и краеведения Свердловской области
И.Н. Шинкаренко

Авторы-составители программы:
Березина О.А., старший методист
Габдулганиева Д.В., педагог дополнительного
образования;
Глазунова В.Г., педагог дополнительного
образования

РАЗДЕЛ № 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1. Пояснительная записка

Модульная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Краеведческая проектно-исследовательская лаборатория» (далее – программа) *туристско-краеведческой направленности*.

Основанием для проектирования и реализации данной программы служит перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:

- ✓ Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- ✓ Федеральный Закон Российской Федерации от 14.07.2022 №295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- ✓ Федеральный закон от 21.11.2011 №323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации»;
- ✓ Федеральный Закон Российской Федерации от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
- ✓ Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- ✓ Распоряжение Правительства Свердловской области № 507-РП от 16.10.2020 «О создании в Свердловской области новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей»;
- ✓ Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;
- ✓ Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- ✓ Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- ✓ Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- ✓ Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- ✓ Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;

- ✓ Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах государственного автономного нетипового образовательного учреждения Свердловской области «Дворец молодёжи» от 14.05.2020 № 269-д;
- ✓ Положение о формах, периодичности и порядке осуществления текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся государственного автономного нетипового образовательного учреждения Свердловской области «Дворец молодёжи» от 23.11.18 № 618-д.

Актуальность. Поисково–исследовательская деятельность – это огромная возможность для детей думать, пробовать, искать, экспериментировать, а самое главное самовыражаться. С помощью поисково–исследовательской деятельности можно поддержать и развить в ребенке интерес к исследованиям, приобретению опыта успешной собственной исследовательской деятельности, содействовать развитию восприятия, мышления, сформировать умение размышлять, рассуждать и анализировать.

Отличительные особенности программы.

С развитием города, с течением времени происходят реконструкции и модернизации городских объектов, их интерьеров. Изменяются, а в некоторых случаях и исчезают навсегда, объекты со страниц истории города. Используя исследовательский краеведческий материал и цифровые технологии, возможно воссоздать некоторые исторические элементы, события, сохраняя и транслируя историю в настоящем и будущем.

Краеведческая работа позволяет изучать, сохранять и передавать культурно-историческое наследие, а цифровые возможности (технические средства) делать его привлекательным и интересным. Обучающиеся РЦДЮТиК в рамках реализации программы будут собирать и изучать краеведческий материал согласно заданной теме, а затем с помощью цифровых технологий создадут модели исторических зданий или краеведческих объектов.

Программа по форме организации образовательного процесса является модульной, предполагает срок освоения один год. Модульный принцип представления содержания и построения учебного плана включает относительно самостоятельные дидактические единицы, позволяющие повысить ее гибкость, вариативность. Такое построение программы предоставляет обучающемуся возможность выбора модуля, нелинейной последовательности их изучения, построения индивидуальных учебных планов.

В рамках реализации модуля «Краеведение» планируется составление оригинальных туристских маршрутов по родному краю.

В рамках реализации модуля «Медиа» планируется создание медиа-продуктов: видеорепортажи, подкасты, лонгриды, документальный фильм и т.д. Для создания медиа-продуктов будет проведен ряд мастер-классов.

В рамках реализации модуля «Техно» итогом станет интерактивный продукт, в котором будет содержаться информация об исторических и культурных объектах Екатеринбурга, а также 3Д-модели данных объектов.

Новизна программы:

- интеграция туристско-краеведческой, социально-гуманитарной и технической направленностей для расширения возможности доступа обучающихся к лаборатории,

к встрече с наставниками, научными руководителями, консультантами или экспертами;

- актуализация и обогащение личного опыта обучающихся на основе их самоопределения, самостоятельности и инициативы в выборе замысла проекта или исследования на местности, предоставления возможности осуществления пробного действия с дальнейшим погружением в полный цикл реализации проектно-исследовательской деятельности;
- содействие обретению обучающимися новых инструментов осмысленного обогащения опыта при изучении конкретных объектов на местности;
- организация продуктивной проектно-исследовательской деятельности в логике «замысел—реализация—представление результатов/рефлексия» с возможностью после завершения программы переходить на новый уровень, в том числе от региональных к межрегиональным сопоставительным исследованиям и проектам.

Адресаты программы.

Программа предназначена для детей в возрасте от 11 до 16 лет.

В среднем школьном возрасте (11-14 лет) ведущими видами деятельности являются учебная, общественно-организационная, спортивная, творческая, трудовая. Важнейшая задача среднего школьного возраста – самосознание и самоопределение в системе ценностей и отношений между людьми. Средний школьный возраст – самый благоприятный для творческого развития. В этом возрасте обучающимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие. Подросткам интересны мероприятия, в ходе которых можно высказать свое мнение и суждение. Самостоятельно решать проблему, участвовать в дискуссии, отстаивать и доказывать свою правоту. Поэтому в программе предусмотрено участие детей в обсуждении процесса и результатов деятельности: как коллектива, так и каждого ребенка. И чем чаще дети участвуют в совместном анализе, рефлексии, тем больше шансов для формирования у каждого из них адекватной самооценки, умения договариваться друг с другом, обосновывать своё мнение и суждение, слушать других. В 15-16 лет ведущей является учебно-профессиональная деятельность. Социальная ситуация развития в старшем подростковом возрасте приводит к необходимости самоопределения и планированию собственного будущего. Познавательная деятельность направлена на познание профессий – в данном случае освоение «жёстких» компетенций. Новообразования возраста – абстрактное мышление, самосознание, автономная мораль, определение собственных ценностей и планов на будущее, формирование мировоззрения, навыков самообразования. Преимущественно развивается познавательная сфера психики. В мышлении «старших подростков» происходит переход от словесно-логического к гипотетико-рассуждающему мышлению, что приводит в перспективе к обобщенности и абстрактности.

Реализация программы предполагает принцип максимального учёта возрастных особенностей детей в разновозрастных группах и использование здоровьесберегающих технологий. Здоровьесберегающая деятельность реализуется через:

- создание безопасных материально–технических условий;

- включение в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- контроль соблюдения правил работы с техническими средствами;
- создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

Прием на обучение по программе осуществляется в соответствии с Правилами приема, обучения, перевода, отчисления и восстановления обучающихся ГАНОУ СО «Дворец молодежи», утвержденными приказом директора от 29.11.2018 №598-д без предварительного отбора.

По уровню освоения программа разноуровневая. В каждом модуле предусмотрен стартовый и базовый уровни.

Стартовый уровень представлен вводным модулем, с которого начинается погружение в программу. Модуль предполагает комплексное изучение одного из районов города Екатеринбурга с учетом индивидуальной траектории обучения группы. Комплексное изучение района выстраивается через рассмотрение всех сторон и сфер его деятельности, что соответствует междисциплинарному характеру программы. Помимо исследования районов города с традиционных для краеведения дисциплин (история, география, этнография, топонимика и т.д.), программа предусматривает исследования выбранного объекта с позиций социологии, экономики и т.д.

Базовый уровень предусматривает обучение по выбранному направлению: модуль «Краеведение», модуль «Медиа», модуль «Техно» в зависимости от интересов обучающихся и способов презентации и продвижения своих проектов.

Объем и срок освоения программы: программа рассчитана на один год обучения – 216 час по каждому модулю.

Режим занятий: на всех уровнях программы длительность одного занятия составляет 3 академических часа, периодичность занятий – 2 раза в неделю. Продолжительность каждого часа 45 минут, перемены – 10 минут.

Количество обучающихся в группе – 12–15 человек. Состав групп постоянный.

Место проведения занятий: г. Екатеринбург, ул. Опалихинская, 25.

Форма обучения - очная, с применением дистанционных технологий. Под образовательными дистанционными технологиями понимается применение информационно-телекоммуникационных сетей (интернет) при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии учащихся и педагогических работников. (Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 21.07.2014) «Об образовании в Российской Федерации»).

2. Цель и задачи программы

Цель программы: сформировать у обучающихся проектно-исследовательские компетенции посредством активного освоения краеведческого материала и историко-культурного наследия города Екатеринбурга с использованием современных информационно-коммуникационных технологий.

Задачи.

Обучающие:

- расширить знания о Екатеринбурге, его истории, географии, традициях и культуре;
- познакомить обучающихся с музеиными коллекциями, отдельными уникальными экспонатами, документами, архивами, материалами экскурсий, картами и т.д.;
- познакомить с основными этапами создания виртуальных туров, интерактивных маршрутов, карт, рабочих тетрадей, краеведческих открыток и настольных краеведческих игр с дополненной реальностью;
- познакомить с основами журналистики и медиадеятельности – видеосъёмки, фотосъёмки, редактирования видео, продвижения в социальных сетях;
- формировать навыки поиска информации (поиск, анализ, использование информации в сети Интернет);
- познакомить с процессом работы в программе 3D моделирования «Blender».

Развивающие:

- способствовать развитию навыков проектно-исследовательской деятельности;
- способствовать развитию личностных свойств и качеств: самостоятельности, аккуратности, настойчивости в достижении цели;
- способствовать развитию познавательных интересов и творческих способностей обучающихся в процессе проектно-исследовательской деятельности.

Воспитательные:

- формировать активную гражданскую позицию;
- формировать целеустремлённость, организованность, ответственное отношение к труду, толерантность и уважительное отношение к окружающим;
- формировать мотивацию к получению качественного законченного результата;
- формировать устойчивый интерес к выбранному виду деятельности.

3. Содержание общеразвивающей программы
Модуль «Краеведение»
Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля и аттестации
		Всего	Теория	Практика	
Стартовый уровень					
	1. Вводный модуль	60	22	38	
1.1	Вводное занятие Инструктаж по мерам безопасности. Антикоррупционное просвещение «Что значит быть честным?».	3	1	2	Беседа, наблюдение
1.2	Методика организации экскурсионной деятельности	45	18	27	Практическая работа, выполнение заданий
1.2	Методика организации экскурсионной деятельности	45	18	27	Практическая работа, выполнение заданий
1.3	Основы проектно-исследовательской деятельности	9	3	6	Практическая работа, выполнение заданий
1.5	Итоговое занятие	3	-	3	Тестирование
Базовый уровень					
	2. Краеведение-модуль	156	27	129	
2.1	Введение в профессию экскурсовод	15	3	12	Практическая работа, выполнение заданий
2.2	Экскурсионный потенциал Свердловской области и Екатеринбурга	6	3	3	Беседа, опрос
2.3	Составление экскурсионного маршрута	81	9	72	Практическая работа, выполнение заданий
2.4	Техника публичных выступлений	6	3	3	Наблюдение, выполнение творческих заданий
2.5	Конфликтные ситуации на экскурсионных маршрутах и приемы конструктивного взаимодействия	6	3	3	Беседа, опрос
2.6	Организация маркетинговой и рекламной деятельности	6	3	3	Беседа, опрос
2.7	Ценообразование турпродукта	6	3	3	Практическая работа,

					выполнение заданий
2.8	Оформление турпродукта	24	-	24	Практическая работа, выполнение заданий
2.9	Представление проекта	6	-	6	Защита проектов
Итого		216	49	167	

Содержание учебного плана.

1. Вводный модуль.

Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж по мерам безопасности.

Теория: Знакомство с обучающимися. Инструктаж по мерам безопасности. Введение в программу «Краеведческая проектно-исследовательская лаборатория». Знакомство с содержанием деятельности. Антикоррупционное просвещение «Что значит быть честным?».

Практика: Проведение квеста по зданию Регионального центра детско-юношеского туризма и краеведения.

Тема 1.2. Методика организации экскурсионной деятельности

Теория: Экскурсия. Сущность и признаки экскурсии. Классификация экскурсий. Тема, цели и задачи экскурсии. Экскурсионные объекты, классификация. Структура экскурсии, этапы ее подготовки; маршрут экскурсии, принципы построения. Нормативно-правовая база экскурсионной деятельности.

Практика: Экскурсия - одна из формы работы музея. Знакомство с работой экскурсовода и экспозициями музея. Учебно-тематические выходы в музеи. Квест как форма экскурсионной деятельности. Проведение квеста.

Тема 1.3. Основы проектно-исследовательской деятельности

Теория: Основы проектной и исследовательской деятельности.

Практика: Планирование проекта. Определение идеи (замысла), темы, цели и задач проекта. Работа над идеей проекта. Обсуждение конечного продукта. Участники проекта, распределение ролей. Определение целевой аудитории. План работы. Сроки реализации проекта. Учебно-тематический выход.

Тема 1.4. Итоговое занятие.

Практика: Подведение итогов по вводному модулю. Тестирование.

2. Модуль «Краеведение»

Тема 2.1. Введение в профессию экскурсовод

Теория: Профессия экскурсовод. Профессиональные и квалификационные требования, умения, навыки. Работа с микрофоном. Культура речи экскурсовода. Жесты и мимика.

Практика: практическая работа на учебных экскурсиях, мастер-класс.

Тема 2.2. Экскурсионный потенциал Свердловской области и Екатеринбурга

Теория: Экскурсионный потенциал Свердловской области и Екатеринбурга: обзор популярных экскурсионных маршрутов. Брендинг территории.

Практика: Экскурсионный потенциал Свердловской области и Екатеринбурга: особенности региона, обзор и содержание популярных экскурсионных, культурно-познавательных маршрутов. Презентация туристического потенциала города Екатеринбурга.

Тема 2.3. Составление экскурсионного маршрута

Теория: Контрольный и индивидуальный тексты экскурсии. Технологическая карта экскурсии. Портфель экскурсовода.

Практика: Определение темы, целей и задач. Определение источников информации. Подбор библиографии по краеведению и истории Урала. Использование интернет-ресурсов для планирования экскурсий. Поиск, изучение и отбор экскурсионных объектов, разработка маршрута экскурсии. Разработка программы экскурсионного маршрута. Работа над созданием текста экскурсии. Разработка технологической карты маршрута. Создание «портфеля» экскурсовода. Учебно-тематические выходы.

Тема 2.4. Техника публичных выступлений

Теория: Характеристика приемов, которыми пользуются выступающие. Подготовка к выступлению. Техника произнесения речи. Методы преодоления страха. Привлечение внимания. Невербальные средства общения. Культура речи экскурсовода.

Практика: Практическая работа по формированию навыков публичного выступления. Упражнение на совершенствование навыков произношения, на развитие темпа речи, мимики и жестов.

Тема 2.5. Конфликтные ситуации на экскурсионном маршруте и приемы конструктивного взаимодействия

Теория: Понятия «конфликт» и «конфликтная ситуация». Непредвиденные ситуации и сложности, возникающие в процессе работы экскурсовода. Основные подходы к разрешению конфликтной ситуации.

Практика: Практическая работа по предупреждению конфликтных ситуаций в форме игр и упражнений.

Тема 2.6. Организация маркетинговой и рекламной деятельности

Теория: Понятия «маркетинг», «продвижение туристского продукта», «реклама». Маркетинг в туризме, суть маркетинга. Продвижение и изучение перспектив разработанного турпродукта. Современные инструменты и механизмы продвижения турпродукта.

Практика: Практическая работа по изучению и продвижению перспектив разработанного турпродукта.

Тема 2.7. Ценообразование турпродукта

Теория: понятия «Себестоимость», «цена-нетто», «цена-брутто», «прибыль». Расчет себестоимости турпродукта.

Практика: Практическая работа по расчету стоимости тура.

Тема 2.8. Оформление турпродукта

Практика: Обработка полученных данных. Подготовка экскурсионно-краеведческого материала и представление экскурсионного оригинального маршрута по Екатеринбургу. Проведение пробной экскурсии.

Тема 2.9. Представление проекта

Практика: Представление и защита проекта.

Модуль «Медиа»

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля и аттестации
		Всего	Теория	Практика	

Стартовый уровень					
1. Вводный модуль		60	19	41	
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по мерам безопасности. Антикоррупционное просвещение «Что значит быть честным?»	3	1	2	Беседа, наблюдение
1.2	Общий обзор. Городское краеведение	6	6	-	Опрос
1.3	Краеведческий практикум. Екатеринбурговедение. Знакомство с интерактивными форматами в краеведении: квесты, игры, экскурсионные маршруты.	15	3	12	Практическая работа, выполнение заданий
1.4	Практикум «Медиаграмотность краеведа»	6	3	3	Выполнение заданий
1.5	Формы представления информации в краеведении: тексты, фото, видео, инфографика, лонгрид	18	3	15	Практическая работа, выполнение заданий
1.6	Основы проектно-исследовательской деятельности	9	3	6	Беседа, опрос, выполнение заданий
1.7	Итоговое занятие	3	-	3	Тестирование
Базовый уровень					
2. Медиа-модуль		156	42	114	
2.1	Брендирование в краеведении	21	9	12	Опрос, выполнение заданий
2.2	Сторителлинг. Искусство рассказывать истории	21	9	12	Выполнение заданий
2.3	Задачи открытого типа. Видео-сюжеты. Опросы, интервью	45	15	30	Практическая работа, выполнение заданий
2.4	Проектно-исследовательская деятельность	63	9	54	Практическая работа
2.5	Захист проекта	6	-	6	Захист проекта
Итого		216	61	155	

Содержание учебного плана

1. Вводный модуль

Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж по мерам безопасности.

Теория: Знакомство с обучающимися. Инструктаж по мерам безопасности. Введение в программу «Краеведческая проектно-исследовательская лаборатория». Знакомство с содержанием деятельности. Антикоррупционное просвещение «Что значит быть честным?».

Практика: Проведение квеста по зданию Регионального центра детско-юношеского туризма и краеведения.

Тема 1.2. Городское краеведение. Общий обзор

Теория: Знакомство с родным краем: Урал, Свердловская область, Екатеринбург. Знакомство с понятием «краеведение». Знакомство с понятием «урбанистика». Особенности жизни в мегаполисе, небольшом городе, поселке.

Тема 1.3. Краеведческий практикум. Екатеринбурговедение.

Теория: Знакомство с интерактивными форматами в краеведении: квесты, игры, экскурсионные маршруты. Екатеринбург моими глазами, глазами жителя, глазами гостя. Промышленное и культурное наследие.

Практика: Выбор района для исследования, изучение локаций, знакомство с госучреждениями города, предприятиями и другими значимыми городскими объектами (промышленные предприятия, Дома культуры, музеи, исторически значимые сооружения и т.д). Поиск объекта исследования. Изучение его истории. Размышление на тему «Что можно сделать с заброшенным, бесхозным объектом?». Создание мудборда «образ будущего». Работа в командах по разработке интерактивного формата: квеста, экскурсионного маршрута или настольной игры. Изучение родного края посредством проведения краеведческих настольных игр «Лица улиц», «Моя Родина Россия», «Фотовикторина чудеса России», «Орел или решка РОССИЯ». Екатеринбург моими глазами, глазами жителя, глазами гостя.

Тема 1.4 Практикум «Медиаграмотность краеведа».

Теория: Методы сбора информации. Факты в журналистике. Способы интерпретации фактов.

Практика: Переработка предложенных текстов в заданный формат. Оформление и размещение постов в социальной сети «ВКонтакте».

Тема 1.5 Формы представления информации в краеведении.

Теория: Знакомство с различными способами представления информации: тексты, фото, видео. Понятие «лонгрид», этапы и технология разработки. Понятие «инфографика», этапы и технология разработки.

Практика: Сопровождение страницы в социальных сетях по представлению краеведческой информации в форме постов, статей, фото и видеорепортажей. Создание инфографики. Создание лонгрида.

Тема 1.6. Основы проектно-исследовательской деятельности.

Теория: Знакомство с понятием «проект», типы, виды и этапы создания проектов. Определение темы проекта. Определение проблемы проекта. Работа над идеей проекта. Определение реперных точек (работа с маршрутной картой). Командообразование: принципы распределения ролей при выполнении проекта. Оформление презентаций и других графических элементов.

Практика: Практическая работа на местности. Поиск открытых данных по выбранной теме. Посещение госучреждений района, предприятий, других значимых институций (администрация района, промышленные предприятия, культурные учреждения - Дома культуры, музеи, исторически значимые сооружения и т.д). Оформление презентаций и других графических элементов. Создание мини-проекта по выбранной теме. Презентация проектов. Рефлексия.

Тема 1.7. Итоговое занятие.

Практика: Подведение итогов по вводному модулю. Тестирование.

2. Модуль «Медиа»

Тема 2.1. Брендирование в краеведении.

Теория: Понятие «бренд». Личные, семейные бренды. Мерч, сувениры, брендированная продукция. Краеведческий материал как основа для разработки бренда.

Практика: разработка брендированной продукции, посвященной городу Екатеринбургу.

Тема 2.2 Сторителлинг. Искусство рассказывать истории.

Теория: Знакомство с понятием сторителлинг. Основные приемы, позволяющие грамотно выстроить рассказ: карта, герой, антигерой, характеристика, сюжет, сюжетные линии.

Практика: Создание экскурсий по выбранным темам.

Тема 2.3. Задачи открытого типа. Видео-сюжеты. Опросы, интервью.

Теория: Основы журналистики и медиа деятельности. Основы грамотной устной и письменной речи. Умение ставить актуальные вопросы себе и собеседнику. Актуальные медиаформаты. Режиссёрский сценарий. Знакомство с видеоредакторами. Обзор техники, необходимой для видеосъемки. Терминология.

Практика: Создание коротких видео по краеведческим объектам Екатеринбурга. Анализ готовых видеорядов, сочетающих кадры разной крупности. Работа с режиссёрским сценарием. Работа перед камерой. Оформление и размещение постов в социальной сети «ВКонтакте»

Тема 2.4. Проектно-исследовательская деятельность.

Теория: Основные цели и задачи, составление маршрута работы. Дорожная карта проекта. Определение формата итоговой работы. Основы игротехники. Таймменджмент при работе с проектом.

Практика: Мастер-класс от медиа-специалистов – совместная видеосъемка и обсуждение результатов. Определение формата итоговой работы. Составление маршрутной карты проекта. Распределение ролей в команде. Поисково-исследовательская деятельность по выбранной теме. Практическая работа на местности. Обработка собранного материала. Оформление проекта.

Тема 2.5. Защита проекта.

Практика: Подготовка групповой/индивидуальной проектно-исследовательской работы к защите. Защита проекта. Рефлексия.

Модуль «Техно» **Учебный план**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля и аттестации	
		Всего	Теория	Практика		
Стартовый уровень						
1. Вводный модуль		60	19	41		
1.1	Вводное занятие Инструктаж по мерам безопасности. Антикоррупционное просвещение «Что значит быть честным?».	3	1	2	Беседа, наблюдение	
1.2	Общий обзор модуля	6	3	3	Опрос	

	«Техно»				
1.3	Общий обзор в области краеведения. Екатеринбурговедение	30	6	24	Практическая работа, выполнение заданий
1.4	Основы проектно-исследовательской деятельности	18	9	9	Опрос, выполнение заданий
1.5	Итоговое занятие	3	-	3	Тестирование
Базовый уровень					
2. Модуль «Техно»		156	22	134	
2.1	Общий обзор технических средств в проектной деятельности	12	3	9	Опрос, выполнение заданий
2.2	Основы работы в программе PowerPoint	15	6	9	Опрос, выполнение заданий
2.3	Обзор программы трехмерной графики 3D Blender	9	3	6	Опрос, выполнение заданий
2.4	Проектная деятельность	118	10	108	Практическая работа, выполнение заданий
2.5	Итоговое занятие	2	-	2	Защита проектов
Итого		216	41	175	

Содержание учебного плана

1. Вводный модуль

Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж по мерам безопасности.

Теория: Знакомство с обучающимися. Инструктаж по мерам безопасности. Знакомство с содержанием деятельности. Введение в программу «Краеведческая проектно-исследовательская лаборатория». Антикоррупционное просвещение «Что значит быть честным?».

Практика: Проведение квеста по зданию Регионального центра детско-юношеского туризма и краеведения.

Тема 1.2. Общий обзор модуля «Техно».

Теория: Знакомство с модулем «Техно». Возможности использования цифровых технологий в краеведении.

Практика: Игры на командообразование, краеведческие игры на онлайн ресурсах.

Тема 1.3. Общий обзор в области краеведения. Екатеринбурговедение.

Теория: Что такое краеведение? Профессиональные компетенции будущего. Введение в изучение города: Екатеринбург - столица Свердловской области. Административное деление Екатеринбурга – 8 внутригородских районов. Екатеринбург «моими глазами», «глазами гостя».

Практика: выбор района для исследования, изучение локаций, знакомство и посещение госучреждений города, предприятий, культурных учреждений, музеев,

исторически значимых сооружений и пр. Игры на развитие навыков командной работы, на развитие коммуникативных навыков.

Тема 1.4. Основы проектно-исследовательской деятельности.

Теория: Оформление презентаций и других графических элементов. Определение темы проекта. Определение проблемы проекта. Работа над идеей проекта. Определение реперных точек (работа с маршрутной картой). Командообразование: принципы распределения ролей при выполнении проекта.

Практика: Практическая работа на местности. Поиск открытых данных по выбранной теме. Посещение госучреждений района, предприятий, культурных учреждений, музеев, исторически значимых сооружений и пр. Оформление презентации к защите. Проведение профориентационных игр, тренингов.

Тема 1.5. Итоговое занятие.

Практика: Презентация краеведческой составляющей будущего проекта. Тестирование. Подведение итогов по вводному модулю.

Модуль «Техно»

Тема 2.1. Общий обзор технических средств в проектной деятельности.

Теория: Знакомство с программным обеспечением. Визуализация краеведческого материала через онлайн сервисы. Создание 3D модели исследуемого объекта. Создание метки в приложении AR.

Практика: Практическая работа с использованием программного обеспечения, мастер-классы технической направленности. Игры на развитие навыков командной работы, на развитие коммуникативных навыков.

Тема 2.2. Основы работы в программе PowerPoint.

Теория: Знакомство с общими сведениями о программе Microsoft Office PowerPoint. Знакомство с основными возможностями и принципами Microsoft Office PowerPoint. Элементы презентации. Правила оформления слайдов и размещения информации на слайдах. Способы размещения информации на слайдах. Определение структуры презентации. Анализ, отбор и размещение информации на слайдах. Элементы управления презентацией. Управляющие кнопки. Гиперссылки (текстовые и графические).

Практика: Работа в программе Microsoft Office PowerPoint. Создание интерактивной презентации по сценарию и выбранным темам.

Тема 2.3. Обзор программы трехмерной графики 3D Blender.

Теория: Знакомство с программой Blender. 3D графика. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса программы Blender. Структура окна программы. Панели инструментов.

Практика: Основные операции с документами. Примитивы, работа с ними. Выравнивание и группировка объектов. Сохранение сцены. Внедрение в сцену объектов. Простая визуализация и сохранение картинки.

Тема 2.4. Проектная деятельность

Теория: Поиск и обработка информации. Выбор темы проекта, формата. Определение ролей участников проектной команды. Примерное содержание и регламент презентации работы, рекомендации по ее оформлению и выступлению. Критерии оценки итоговых проектов. Перспективы развития проекта.

Практика: Практическая работа с информационными ресурсами, их обработка. Практическая работа на местности. Разработка интерактивной краеведческой настольной игры с дополненной реальностью. Оформление итогового продукта к защите. Проведение игр на укрепление коммуникаций в команде.

Тема 2.5. Итоговое занятие.

Практика: Защита проектов. Подведение итогов.

4. Планируемые результаты

Модуль «Краеведение»

Предметные результаты:

знание:

- истории и географии Свердловской области;
- терминологии в области краеведения и туризма;
- структуры и этапов подготовки и проведения экскурсии;

умение:

- составлять технологическую карту экскурсии;
- собирать, обобщать и верифицировать из различных источников достоверную информацию;
- использовать технику публичных выступлений.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно формулировать для себя новые задачи, планировать свои действия, планировать пути решения поставленной задачи для получения эффективного результата, корректировать свои действия;
- понимание процесса организации исследовательской и проектной деятельности;
- владение навыком работы с различными источниками информации, умение извлекать нужную информацию из открытых источников;
- умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

Личностные результаты:

- повышение уровня коммуникабельности, умение выстраивать диалог как со сверстниками, так и с взрослыми незнакомыми людьми;
- способность к сотрудничеству и взаимодействию с различными участниками разнообразных проектов;
- владение навыками общения и сотрудничества со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- формирование адекватной позитивной самооценки.

Модуль «Медиа»

Предметные результаты:

знание:

- интерактивных форматов в краеведении;

- основ видеосъёмки, фотосъёмки, редактирования видео, продвижения в социальных сетях;

- программного обеспечения для монтажа и редактирования видео.

умение:

- сопровождать страницы в социальных сетях по представлению краеведческой информации;
- создавать инфографику, лонгриды и иные актуальные медиа-форматы;
- работать с видеокамерой;
- подготавливать материалы для монтажа и редактирования видео;
- работать в программах для редактирования и монтажа видео;
- собирать, обобщать и верифицировать из различных источников достоверную информацию.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно формулировать для себя новые задачи, планировать свои действия, планировать пути решения поставленной задачи для получения эффективного результата, корректировать свои действия;
- понимание процесса организации исследовательской и проектной деятельности;
- владение навыком работы с различными источниками информации, умение извлекать нужную информацию из открытых источников;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

Личностные результаты:

- повышение уровня коммуникабельности, умение выстраивать диалог как со сверстниками, так и с взрослыми незнакомыми людьми;
- способность к сотрудничеству и взаимодействию с различными участниками разнообразных проектов;
- владение навыками общения и сотрудничества со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- формирование адекватной позитивной самооценки.

Модуль «Техно»

Предметные результаты:

знание:

- принципов разработки и создания интерактивных рабочих тетрадей, настольных краеведческих игр с дополненной реальностью;
- основ алгоритма создания интерактивной метки в виртуальном туре;
- профильного программного обеспечения.

умение:

- работать с профильными компьютерными программами и техникой;
- разрабатывать и создавать интерактивные рабочие тетради, настольные краеведческие игры с дополненной реальностью;

- собирать, обобщать и верифицировать из различных источников достоверную информацию.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно формулировать для себя новые задачи, планировать свои действия, планировать пути решения поставленной задачи для получения эффективного результата, корректировать свои действия;
- понимание процесса организации исследовательской и проектной деятельности;
- владение навыком работы с различными источниками информации, умение извлекать нужную информацию из открытых источников;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

Личностные результаты:

- повышение уровня коммуникабельности, умение выстраивать диалог как со сверстниками, так и с взрослыми незнакомыми людьми;
- способность к сотрудничеству и взаимодействию с различными участниками разнообразных проектов;
- владение навыками общения и сотрудничества со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- формирование адекватной позитивной самооценки.

РАЗДЕЛ № 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ.

1. Календарный учебный график на 2024-2025 учебный год

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	Показатель
1.	Количество учебных недель	36
2.	Количество учебных дней	72
3.	Количество часов в неделю	6
4.	Количество часов на учебный год	216
5.	Количество недель в I полугодии	13
6.	Количество недель во II полугодии	23
7.	Начало занятий	1 октября 2024
8.	Окончание занятий	15 июня 2025
9.	Сроки зимних каникул	1-7 января 2025

2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- соответствующее требованиям освещение;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочее место для педагога.

Оборудование:

Материально-техническое обеспечение, приобретенное за счет средств государственной субсидии:

- стол-трансформер;
- стул ученический;
- интерактивная панель Next Panel 75S;
- телевизор;
- ноутбук;
- персональный компьютер RAYbook Si1512;
- гарнитура;
- компьютерная мышь;
- многофункциональное устройство.

Материально-техническое обеспечение РЦДЮТиК СО:

- флипчарты;
- стол для педагога;
- стул для педагога;
- многофункциональное устройство Color Lazer Jet Pro MFP M176n;
- Очки виртуальной реальности.

Программа предполагает использование обучающимися собственного оборудования для видеосъемки и монтажа.

Расходные материалы:

- whiteboard маркеры;
- бумага писчая;
- бумага для флипчарта;
- шариковые ручки;
- permanent маркеры.

Информационное обеспечение:

Операционная система Windows 7,8,10; поддерживаемые браузеры: Yandex Browser, Chrome, Chrome Mobile, Firefox, Opera, Safari, Mobile Safari; платформы для просмотра видео: YouTube; программы для монтажа видео Adobe Premier, CapCut; Movavi; сервис для создания изображений: Canva.

Кадровое обеспечение:

Реализовывать программу могут специалисты, соответствующие требованиям профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования» и обладающие достаточными знаниями в рамках реализуемой программы.

3. Формы аттестации и оценочные материалы

Мониторинг освоения программы обучающимися представляется в виде учёта суммарных баллов индивидуальных результатов, которые фиксируются в таблице (Приложение 4). Промежуточный контроль проводится в конце первого учебного полугодия в виде тестирования по вводному модулю (Приложение 1), а также посредством текущего педагогического наблюдения. Итоговый контроль включает в себя тестирование по материалам модулей базового уровня (Приложение 2), а также защиту индивидуальных либо групповых проектов (Приложение 3). Итоговый контроль проводится в конце учебного года.

Уровень освоения программы по результатам промежуточной /итоговой аттестации оценивается следующим образом:

Уровень освоения программы	Набранные баллы обучающимися
Промежуточный контроль (стартовый уровень)	
Низкий	0-10 баллов
Средний	11-15 баллов
Высокий	16-20 баллов
Итоговый контроль (базовый уровень – тестирование по модулям)	
Низкий	0–10 баллов
Средний	10–20 баллов
Высокий	21–30 баллов
Итоговый контроль (базовый уровень – защита проектов)	
Низкий	0–20 баллов
Средний	21–40 баллов
Высокий	41–50 баллов

Освоение программы обучающимися (общий результат) оценивается по 100-балльной шкале, которая переводится согласно таблице:

Количество набранных баллов	Уровень освоения программы
0 – 40	Низкий
41 – 80	Средний
81 – 100	Высокий

4. Методические материалы

При реализации программы применяются следующие педагогические технологии:

- личностно-ориентированная технология;
- технология развивающего обучения;
- технология исследовательской деятельности;
- технология проектной деятельности;
- здоровьесберегающая технология;
- игровая технология;
- педагогика сотрудничества;
- информационно-коммуникационная технология.

В образовательном процессе используются следующие методы:

- информационно-рецептивный;
- репродуктивный;
- метод проблемного изложения;
- эвристический;
- исследовательский;
- наглядный;
- творческий;
- метод мозгового штурма;
- ролевые и деловые игры.

Выбор методов обучения осуществляется, исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия.

Формы организации учебного занятия.

– *фронтальная* – предполагает работу педагога сразу со всеми обучающимися в едином темпе и с общими задачами. Для реализации обучения используется компьютер педагога с мультимедиа проектором, посредством которых учебный материал демонстрируется на общий экран. Активно используются Интернет-ресурсы;

– *коллективная* – это форма сотрудничества, при которой коллектив обучает каждого обучающегося и каждый член коллектива активно участвует в обучении своих товарищей по совместной учебной работе;

– *групповая* (в том числе использование деления на микрогруппы) – единая и дифференцированная;

– *индивидуальная* – подразумевает взаимодействие преподавателя с одним обучающимся. Как правило, данная форма используется в сочетании с фронтальной. Часть занятия (объяснение новой темы) проводится фронтально, затем обучающиеся выполняют индивидуальные задания или общие задания в индивидуальном темпе;

– *дистанционная* – взаимодействие педагога и обучающихся между собой на расстоянии, отражающее все присущие учебному процессу компоненты. Для реализации дистанционной формы обучения весь дидактический материал размещается в свободном доступе в сети Интернет, происходит свободное общение педагога и обучающихся в социальных сетях, по электронной почте, посредством видеоконференций или в общем чате. Кроме того, дистанционное обучение позволяет проводить консультации обучающегося при самостоятельной работе дома.

В образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения детьми образовательной программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием учебного модуля: беседа, лекция, мастер-класс, практическое занятие, защита проектов.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, поощрение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Методическое обеспечение: Методические разработки, подготовленные педагогом с учётом конкретных задач, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии программного обеспечения, инструкции по настройке оборудования, учебная и техническая литература. Набор цифровых образовательных ресурсов – дидактические материалы, интерактивные тесты, информационные плакаты.

5. Список литературы

Нормативные документы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
2. Федеральный Закон Российской Федерации от 14.07.2022 №295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р. «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
6. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3 648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
9. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
10. Распоряжение Правительства Свердловской области № 646-РП от 26.10.2018 «О создании в Свердловской области целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей»;
11. Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах государственного автономного нетипового образовательного учреждения Свердловской области «Дворец молодёжи» от 14.05.2020 № 269-д;
12. Положение о формах, периодичности и порядке осуществления текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся государственного автономного нетипового образовательного учреждения Свердловской области «Дворец молодёжи» от 23.11.18 № 618-д.

Список литературы, использованной при написании программы:

1. Анциферов Н.П. Непостижимый город. Санкт-Петербург: Лениздат, 1991;
2. Аврамов Д.С. Профессиональная этика журналиста. Москва: Мысль, 1999;
3. Бердников Н.Н. Город в двух измерениях. Свердловск: Средне-Уральское книжное издательство, 1976;
4. Ворошилин С.И. Храмы Екатеринбурга. Екатеринбург, 1995;
5. Гладкова И.М. Екатеринбургские тайны. Встречи, поиск, воспоминания журналиста / Инна Гладкова; под общ. Ред. Э. Гильмана. Екатеринбург: ОО «Урал. Землячество»; Издательство «АМБ», 2012;

6. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. 3-е изд. Москва: Просвещение, 2013;
7. Ермилов А.В. - Живой репортаж: профессиональные советы тележурналисту. Москва: Аспект Пресс, 2010;
8. Екатеринбург: листая страницы столетий (1723-2008). Екатеринбург: Сократ, 2008;
9. Екатеринбург: Фотоальбом. Екатеринбург: Сократ, 2008;
10. Качкаева В.Г., Шомова С.А. Мультимедийная журналистика. Москва: Издательский дом Высшей школы экономики, 2017;
11. Козинец Л.А. Каменная летопись города. Свердловск: Средне-Уральское книжное издательство, 1989;
12. Окулов С. М. Основы программирования. Москва: Бином. Лаборатория знаний, 2012;
13. Цымбаленко С. Б. Подросток в информационном мире: практика социального проектирования. – Москва: НИИ школьных технологий, 2010;
14. Эльконин, Д. Б. Детская психология: учебное пособие для студентов высших учебных заведений. Москва: Издательский центр «Академия», 2007.

Электронные ресурсы

1. Строим новость. Учебное пособие для журналистов региональных газет. [Электронный ресурс] URL: https://vk.com/doc3514538_456651694?hash=f68e6a779825feffe1&dl=5e5edd5aee88607a16
2. Городские прогулки. Сезон 2022 Музей истории Екатеринбурга <https://m-i-e.ru/>
3. Дом-Музей Д.Н. Мамина-Сибиряка. Виртуальный тур-викторина для школьников https://panoquiz.ru/platform/quests/quests/ekb/quest_dom-muzei_mamina_sibiryaka/
5. Рабочая тетрадь «Разработка виртуальной и дополненной реальности», Москва 2020 [https://www.center-pro.ru/images/files/%D0%A0%D0%B0%D0%B7%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%BA%D0%B0%20%D0%B2%D0%B8%D1%80%D1%82_%20%D0%B8%20%D0%B4%D0%BE%D0%BF_%20%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8\(1\).pdf](https://www.center-pro.ru/images/files/%D0%A0%D0%B0%D0%B7%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%BA%D0%B0%20%D0%B2%D0%B8%D1%80%D1%82_%20%D0%B8%20%D0%B4%D0%BE%D0%BF_%20%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8(1).pdf)

Тест для проведения промежуточной аттестации (стартовый уровень).

Оценивание: 1 балл за каждый правильный ответ. Максимальное количество баллов за правильные ответы – 20 баллов.

1. Где расположена Свердловская область?

- а) Полярный и Северный Урал;
- б) Средний и Северный Урал;
- в) Средний и Южный Урал;
- г) Южный Урал.

2. Рядом с какой границей находится город Екатеринбург?

- а) Азия – Европа;
- б) Урал – Сибирь;
- в) Россия – Казахстан;
- г) Россия – Монголия.

3. С какой областью РФ НЕ граничит Свердловская область?

- а) Курганская;
- б) Тюменская;
- в) Челябинская;
- г) Оренбургская.

4. Какова приблизительная численность населения Свердловской области?

- а) 1,5 млн. человек;
- б) 2,5 млн. человек;
- в) 3,5 млн. человек;
- г) 4,5 млн. человек.

5. Какая часть населения Свердловской области проживает в ее областном центре – Екатеринбурге?

- а) Четверть;
- б) Треть;
- в) Половина;
- г) Две трети.

(Почти треть населения области.)

6. Какое из утверждений соответствует действительности?

- а) Екатеринбург второй по величине город России;
- б) Екатеринбург входит в тройку крупнейших городов России;
- в) Екатеринбург входит в пятёрку крупнейших городов России;
- г) Екатеринбург входит в число десяти крупнейших городов России.

7. Назовите наивысшую точку Свердловской области.

- а) Конжаковский камень (1569м);
- б) Гора Народная;
- в) Гора Белая;
- г) Медведь камень.

8. Назовите одну из самых крупных рек Урала.

- а) Урал;
- б) Кама;
- в) Вишера;

г) Енисей.

9. На какой реке стоит город Екатеринбург?

а) Исеть;

б) Уфа;

в) Бисерть;

г) Урал.

10. Как называется одно из крупных водораздельных озёр на территории Свердловской области?

а) Бисертское;

б) Литетское;

в) **Исетское (24км.кв);**

г) Таватуйское (21,2 кв.км).

11. Название какого уральского озера переводится с башкирского как «Сердце-озеро»?

а) Чебаркуль;

б) **Зюраткуль;**

в) Увильды;

г) Ирtyш.

(Очертаниями берегов озеро и в самом деле напоминает сердце, да и расположилось оно в самом центре - в сердце Уральских гор.

12. Уральский Эверест – это гора... Какая?

а) Народная;

б) Общественная;

в) Публичная;

г) Демократическая.

13. Какой из этих городов не расположен в Свердловской области?

а) **Верхний Уфалей;**

б) Верхний Тагил;

в) Верхняя Салда;

г) Верхняя Пышма.

13. Какой из этих городов второй по числу жителей город Свердловской области?

а) Каменск-Уральский;

б) Первоуральск;

в) Красноуфимск;

г) **Нижний Тагил.**

14. Как называется фирменный поезд, курсирующий по маршруту Екатеринбург - Санкт-Петербург?

а) Екатерининский;

б) **Демидовский;**

в) Татищевский;

г) Петровский.

15. Кто не является коренным населением Среднего и Северного Урала?

а) **Марийцы;**

б) Ненцы;

- в) Манси;
- г) Ханты.

16. В каком году основан областной центр Екатеринбург?

- а) 1723 год;
- б) 1732 год;
- в) 1826 год;
- г) 1886 год.

(Основан в 1723 году. Датой основания Екатеринбурга принято считать 18 ноября 1723 года. В этот день на вновь построенном казенном заводе на берегу реки Исети состоялся пробный пуск кричных боевых молотов. Эта дата является Днем города, а отмечается праздник в третью субботу августа.).

17. Назовите самый старый город Свердловской области.

- а) Екатеринбург;
- б) Нижний Тагил;
- в) **Верхотурье;**
- г) Красноуральск.

(Верхотурье - основан в 1598 после подписания 12 октября 1597 царем Федором Иоанновичем грамоты о построении города на реке Туре.)

18. Автор всеми любимых Уральских сказов?

- а) А.С. Пушкин;
- б) **П.П. Бажов;**
- в) Д.Н. Мамин-Сибиряк;
- г) В.П. Крапивин.

19. Кому принадлежат эти известные слова о нашем крае, написанные на девизной ленте герба свердловской области?

«Урал — опорный край державы. Её добытчик и кузнец».

- а) Павел Петрович Бажов;
- б) Борис Николаевич Ельцин;
- в) **Александр Трифонович Твардовский;**
- г) Дмитрий Наркисович Мамин-Сибиряк.

20. Какое животное изображено на гербе Свердловской области, являющееся символом Северного и Среднего Урала и Сибири?

- а) **Соболь;**
- б) Норка;
- в) Хорёк;
- г) Бобр.

(Соболь означает не только пушные богатства края, но и, прежде всего, марку всемирно известного демидовского металла.)

Тесты для проведения итогового контроля (базовый уровень):***Тест по модулю «Краеведение»***

Оценивание: 2 балла за каждый правильный ответ. Максимальное количество баллов за правильные ответы – 30 баллов.

1. Краеведение изучает ...

- а) субъект Российской Федерации
- б) историю любой охраняемой местности
- в) окраины населенных пунктов

г) культурно-исторические и природные особенности какой-либо местности

2. Какой русский государь придавал большое значение народному краеведению?

- а) Алексей Михайлович **б) Петр I**
- в) Екатерина II г) Николай II

3. Кто из краеведов первым был избран в Российскую академию наук?

- а) И.Г. Прыжов б) В.В. Крестинин
- в) **П.И. Рычков** г) А.Т. Болотов

4. Как назывался учебный предмет, который был введен в ряде школ России в XIX веке?

- а) Региональная история б) Фольклор
- в) Краеведение **г) Родиноведение**

5. Назовите фамилию первого русского краеведа, опубликовавшего свою работу.

- а) **С.У. Ремезов** б) В.В. Крестинин
- в) Ф.И. Янкович г) А.И. Фомин

6. Документальные памятники — это:

- а) письменные документы,
- б) юридические документы;
- в) архивные документы;
- г) рукописи и печатные издания, звукозаписи письма, киноматериалы, фотоматериалы.**

7. Какие экспонаты необходимо собирать в первую очередь для составления коллекций музея, посвященного знаменитому земляку?

- а) уникальные;
- б) подлинные той эпохи
- в) принадлежащие этому земляку;**
- г) наиболее типичные.

8. Как надо вести записи при беседе с информаторами?

- а) редактируя при расшифровке;
- б) записывая только главное;
- в) дословно, без редактирования;**
- г) быстро.

9. В честь какой Императрицы назван город Екатеринбург?

- а) в честь Екатерины I**
- б) в честь Екатерины II
- в) в честь Екатерины III

10. Какие животные держат щит на гербе города Екатеринбурга?

- а) медведь и соболь;**
- б) медведь и лиса;
- в) соболь и волк.

11. Какие цвета у флага города Екатеринбурга?

- а) жёлтый, зелёный и красный;
- б) жёлтый, зелёный и синий;**
- в) синий, зелёный и красный.

12. Как называются жители города Екатеринбурга?

- а) Екатеринбуржане;
- б) Екатеринбуржцы;**
- в) Екатеринбургеры.

13. Год основания города Екатеринбурга?

- а) 1723;**
- б) 1730;
- в) 1823.

14. В добыче какой руды Екатеринбург стал первым городом России?

- а) золотой руды;**
- б) серебряной руды;
- в) железной руды.

15. Кто из знаменитых писателей родился в Екатеринбурге?

- а) П. Бажов;
- б) Ф. Решетников;**
- в) Д. Мамин-Сибиряк.

Тест по модулю «Медиа».

Оценивание: 2 балла за каждый правильный ответ. Максимальное количество баллов за правильные ответы – 30 баллов.

1. Термин «журналистика» пришел в русский язык из ... языка.

- а) Английского б) Чешского **б) Французского**

2. Что является главным «инструментом» журналиста?

- а) Слово** б) Графическая информация в) Звуковая информация

3. Как называлась первая в России печатная газета?

- а) «Ведомости»** б) «Императорские известия» в) «Голос пролетариата»

4. Желтая пресса – это:

- а) Наиболее достоверная пресса
- б) Тематические издания для отдельных слоев населения
- в) Газеты, журналы и другие периодические издания, информация в которых основана на сплетнях и слухах.**

5. Основная задача журналистики как профессии заключается в:

- а) Передаче информации**
- б) Сборе и систематизации информации
- в) Отражении определенной точки зрения

6. Закон РФ «О СМИ» определяет обязанности журналиста в ... статье.

- а) 15 **б) 49** в) 109

7. Главный компонент любого жанра, вида и рода журналистской деятельности – это:

- а) Объективный характер подачи информации
- б) Субъективный характер подачи информации
- в) Литературная основа**

8. Специалист, который обеспечивает пластику экрана, постановку кадра в тележурналистике – это:

- а) Статист
- б) Оператор**
- в) Осветитель

9. Укажите условие, при котором допускается распространение продукции СМИ.

- а) Издание или передача полностью сформированы

б) Главный редактор дал разрешение на выход в свет или эфир

- в) Административные органы выдали соответствующее разрешение

10. Перечислите элементы, которые входят в систему журналистских видов деятельности.

- а) Пропагандистская деятельность, редакторская деятельность, исследовательская деятельность

б) Рекламная деятельность, редакторская деятельность, писательская деятельность

в) Творческая деятельность, рекламная деятельность, редакторская деятельность

11. Укажите свойство массовой информации.

а) Общепризнанность и общедоступность

- б) Исходит лишь от профессиональных журналистов

- в) Не ориентируется на широкую аудиторию

12. Какой вид журналистской деятельности отличается самым низким индексом позитивного отношения?

- а) Руководство отделом или редакцией

- б) Общение с посетителями редакции

в) Правка материалов других сотрудников

13. Чаще всего против журналистов подают исковые заявления в суд из-за:

- а) Пропаганды экстремизма

- б) Необъективной подачи информации

в) Унижения чести, достоинства, деловой репутации и клеветы

14. Кодекс профессиональной этики российского журналиста был разработан?

- а) в 1984 г.
- б) в 1894 г.
- в) в 1994 г.**
- г) в 2004 г.

15. Журналистика – это?

- а) Наука о журналистах

- б) Область научно-практической деятельности

- в) Вид деятельности по подготовке и доведению до потребителя информации

г) Деятельность по сбору, обработке и распространению сообщений и материалов для редакции средствами массовой информации.

Тест по модулю «Техно»

Оценивание: 3 балла за каждый правильный ответ. Максимальное количество баллов за правильные ответы – 30 баллов.

1. Верно ли утверждение: «Эта технология еще в новинку, демонстрация продуктов в виртуальной реальности производит сильнейший эффект на потребителей, поэтому в маркетинге рекомендуется использовать VR»?

а) Да, так и есть

б) Нет, все это неэффективно

PS: Маркетинговые акции в VR помогают произвести «вау-эффект», но при этом стоит помнить о том, что место, публика, механики, длительность сессии и десятки других параметров, влияющих на впечатление от виртуальной реальности, должны быть подобраны верно.

2. Что составляет львиную долю стоимости разработки VR-проекта?

а) Зарплаты команды

б) Стоимость оборудования

в) Поддержка проекта

г) Покупка готовых 3D-моделей и других элементов для VR-мира

PS: Основная статья расходов — это выплаты специалистам, создающим проект. Поддержка наступает после этапа разработки, оборудование можно взять в аренду, а покупка готовых моделей и вовсе помогает сэкономить.

3. Какое из этих утверждений неверно?

а) Чем больше сцен, тем дороже разработка

б) Чем реалистичнее графика, тем дороже разработка

в) Чем больше нужно использовать 3D-сканирование, тем дешевле разработка.

PS: Операции 3D-сканирования обычно довольно дороги: вам надо закинуть специальное оборудование и команду специалистов на нужный объект, выделить ресурсы на обмеры и саму процедуру сканирования, а затем потратиться на доработку полученной 3D-копии под ваши задачи.

4. Что такое кибернетика?

а) наука об искусственном интеллекте.

б) наука об общих закономерностях процессов управления и передачи информации в машинах, живых организмах и обществе.

в) наука об ЭВМ.

г) наука о формах и законах человеческого мышления.

5. Информационные технологии – это?

а) сведения о ком-то или о чём-то, передаваемые в форме знаков или сигналов.

б) технологии накопления, обработки и передачи информации с использованием определённых (технических) средств.

в) процессы передачи, накопления и переработки информации в общении людей, в живых организмах, технических устройствах и жизни общества.

г) система для работы с программами, файлами и оглавлениями данных на компьютере.

6. Компьютерная цифровая программа – это?

а) игры, предназначенные для использования на компьютере.

б) набор инструкций на машинном языке, который хранится в виде файла на магнитном диске и по команде пользователя загружается в компьютер для выполнения.

в) набор инструкций, предназначенный для запуска компьютера.

г) набор инструкций, предназначенный для работы компьютера.

7. Кто является основоположником отечественной вычислительной техники?

а) С.А. Лебедев

б) М.В. Ломоносов

в) П.Л. Чебышев

г) Н.И. Лобачевский

8. Первоначальный смысл английского слова "компьютер"?

а) вид телескопа

б) электронный аппарат

в) электронно-лучевая трубка

г) человек, производящий расчёты

9. В каком году появилась первая ЭВМ?

а) 1823

б) 1946

в) 1951

г) 1949

10. Кто разработал основные принципы цифровых вычислительных машин?

а) Блез Паскаль

б) Лейбниц

в) Чарльз Беббидж

г) Джон фон Нейман

Критерии защиты проектных работ

1	№ п/п	Ф.И.О. обучающегося
2	Тема проекта	Соответствие теме (0-5 баллов)
	Понимание проблемы (0-5 баллов)	Представление результатов (0-10 баллов)
	Структурированность, логичность (0-5 баллов)	Культура выступления (0-5 баллов)
	Грамотность речи (0-5)	Наглядность (0-5 баллов)
	Культура дискуссии (0-5 баллов)	Особое мнение (0-5 баллов)
		Итого (максимум 50 баллов)

Таблица для заполнения баллов по контрольным мероприятиям

№ п/п	Ф.И.О. обучающегося	Количество баллов за тестирование по вводному модулю (стартовый уровень)	Количество баллов за тестирование по основному модулю (базовый уровень)	Количество баллов за защиту проекта	Общее количество баллов	Уровень освоения программы
1						
2						
...						
Итого по группе (человек/процент от общего количества):						
						Низкий уровень
						Средний уровень
						Высокий уровень

Игры, развивающие навыки решения проблем

1. «Тонущий корабль».

Развивает умение адаптироваться.

Необходимый инвентарь: веревка, одеяло или клейкая лента, чтобы обозначить место на полу.

Правила игры. Отметьте с помощью веревки (одеяла, клейкой ленты) ограниченный участок на полу, и пусть ваша команда на него встанет. Постепенно сокращайте это пространство в течение 10-15 минут, а участники пусть ищут способ удержать друг друга внутри и не «вывалиться за борт».

2. «Башня из спагетти и зефира».

Развивает навыки командной работы.

Необходимый инвентарь: по 20 штук сырых спагетти, одному мотку клейкой ленты, метровому куску веревки и одному зефиру на каждую команду.

Правила игры. Ваша цель — построить самую высокую башню, способную стоять самостоятельно, опередив команды соперников. Если хотите усложнить игру, поставьте дополнительное условие: зефир должен находиться на вершине башни и использоваться в качестве «купола». Это упражнение учит активному мышлению, а также укрепляет командный дух и развивает лидерские способности.

3. «Взаперти».

Развивает коммуникационные навыки, умение принимать решения.

Необходимый инвентарь: «офис».

Правила игры. Представьте, что ваша команда оказалась запертой в офисе. Все двери заблокированы, ломать их или выбивать окна нельзя. За 30 минут участники команды должны выбрать 10 обычных предметов из вашего офиса, которые необходимы им для выживания, и расположить их по степени значимости. Цель заключается в том, чтобы за тридцать минут обсудить предложенные списки и порядок предметов и прийти к согласию.