

с. Быньги, 2025 г.

Пояснительная записка

- Направленность программы: Техническая.
- Актуальность программы: Программа отвечает требованиям современного цифрового общества, ориентирована на формирование у обучающихся ключевых компетенций XXI века: креативности, критического мышления, коммуникации и коллаборации. Изучение основ графического дизайна, видеомонтажа, использования нейросетей и правил кибербезопасности является актуальным и востребованным.
- Отличительные особенности программы: Программа сочетает в себе изучение популярных среди подростков digital-инструментов с фундаментальными знаниями в области цифровой безопасности. Деятельность носит практико-ориентированный и продуктивный характер.
- Возраст детей: 11-12 лет (5 класс).
- Объем программы: 68 академических часов.
- Срок реализации: 1 учебный год (с сентября по май).
- Формы и режим занятий: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 академическому часу (45 минут). Формы организации: групповая, индивидуально-групповая.
- Цель и задачи программы: (Остаются без изменений, см. оригинал).
- Планируемые результаты: (Остаются без изменений, см. оригинал).
- Формы подведения итогов: (Остаются без изменений, см. оригинал).
- Оценочные материалы: (Остаются без изменений, см. оригинал).

- **Задачи программы:**
 - *Образовательные:* познакомить с интерфейсом и основными инструментами графических редакторов (на примере Photoshop/Figma/Canva); обучить основам монтажа цифрового видео; сформировать навыки создания эффективных презентаций; дать представление о принципах работы нейросетей для генерации изображений.
 - *Развивающие:* развить творческое и алгоритмическое мышление; развить навыки проектной деятельности и работы в команде; сформировать критическое отношение к цифровому контенту.
 - *Воспитательные:* воспитать ответственность и культуру поведения в цифровом пространстве; сформировать понимание важности защиты персональных данных и авторского права.
- **Планируемые результаты:**
 - *Личностные:* проявление интереса к digital-творчеству; понимание норм поведения в сети; осознание последствий своих действий в интернете.
 - *Метапредметные:* умение планировать и реализовывать индивидуальные и коллективные проекты; способность эффективно использовать digital-инструменты для решения задач.
 - *Предметные:* знание основ интерфейса изученных программ; умение создать коллаж/обработать фото; умение смонтировать короткий видеоролик; умение создать презентацию; умение сформулировать запрос для нейросети; знание базовых правил кибербезопасности.
- **Формы подведения итогов:** Защита итогового творческого проекта (например, создание короткого промо-ролика или цифрового плаката на заданную тему с использованием всех изученных инструментов). Выставка цифровых работ обучающихся на школьном сайте.
- **Оценочные материалы:** Критерии оценки итогового проекта, практические задания на каждом занятии, тест на знание основ цифровой безопасности.

Учебный план (68 часов)

№ п/п	Наименование раздела/темы	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля
1.	Введение в цифровой мир. Безопасность в сети.	8	2	6	
1.1	Цифровая грамотность: что это и зачем нужна?	1	1	-	Беседа
1.2	Цифровой этикет и культура общения. Кибербуллинг.	1	1	-	Дискуссия
1.3	Защита персональных данных и парольная гигиена.	2	0.5	1.5	Практикум
1.4	Критическое мышление: как распознать фейк?	2	0.5	1.5	Анализ кейсов, мини-проект
1.5	Безопасные покупки в сети. Интернет-мошенничество.	1	0.5	0.5	Решение ситуационных задач
1.6	Авторское право в цифровом пространстве.	1	0.5	0.5	Беседа, анализ примеров
2.	Основы графического дизайна и обработки изображений.	20	4	16	
2.1	Знакомство с интерфейсом редактора (Photoshop/Canva).	2	1	1	Выполнение задания
2.2	Инструменты выделения: основы и практика.	4	1	3	Создание простого коллажа
2.3	Работа со слоями: структура, эффекты, маски.	4	1	3	Создание многослойного изображения
2.4	Коррекция изображений: цвет, яркость, контраст, ретушь.	4	0.5	3.5	Обработка фото
2.5	Работа с текстом: шрифты, обводка, эффекты.	2	0.5	1.5	Создание текстового постера
2.6	Создание цифрового плаката/открытки (проект).	4	-	4	Защита мини-проекта

3.	Творчество с помощью нейросетей.	8	2	6	
3.1	Что такое нейросеть? Как она создает изображения?	2	1.5	0.5	Обсуждение, демонстрация
3.2	Практикум: генерация изображений по текстовому запросу.	2	-	2	Создание арт-объектов
3.3	Нейросети в дизайне: доработка и использование результатов.	2	-	2	Интеграция в проект
3.4	Нейросети для генерации текста и идей.	2	0.5	1.5	Практикум
4.	Искусство презентации.	10	2	8	
4.1	Правила создания эффектных презентаций.	2	1	1	Анализ примеров
4.2	Сервисы для создания презентаций (Google Slides/Canva).	4	-	4	Практическая работа
4.3	Вставка и работа с мультимедиа (фото, видео, графика, анимация).	2	-	2	Создание презентации
4.4	Публичное выступление: как представить свою работу.	2	1	1	Репетиция выступления
5.	Основы видеомонтажа.	14	3	11	
5.1	Знакомство с программой для монтажа (CapCut/Kinemaster).	2	1	1	Интерфейс
5.2	Монтаж клипа: нарезка, склейка, переходы.	4	1	3	Монтаж ролика
5.3	Добавление и наложение звуковой дорожки (музыка, голос).	3	0.5	2.5	Ролик с фонограммой
5.4	Добавление титров, текста и простых эффектов.	3	0.5	2.5	Ролик с титрами и эффектами

5.5	Создание анимированной инфографики в видео.	2	-	2	Готовый видеоролик
6.	Итоговый проект.	6	-	6	
6.1	Разработка идеи и плана итогового проекта.	2	-	2	План проекта
6.2	Реализация проекта (индивидуально/в парах).	3	-	3	Консультация с педагогом
6.3	Презентация и защита проектов.	1	-	1	Выступление
7.	Резервное время.	2			
	ИТОГО:	68	13	55	

Календарный учебный график (примерный на 34 недели)

Неделя	Тема занятия (Кратко)	Форма контроля
1	Вводное занятие. Цифровая грамотность. ТБ.	Активность в беседе
2	Цифровой этикет. Кибербуллинг.	Устные ответы, кейсы
3	Защита персональных данных. Практикум: создание паролей.	Практическое задание
4	Критическое мышление в сети: фейковые новости.	Тест
5	Интернет-мошенничество. Авторское право.	Решение задач
6	Знакомство с интерфейсом графического редактора.	Выполнение задания
7	Инструменты выделения. Практика.	Простой коллаж
8	Работа со слоями. Практика.	Многослойное изображение
9	Коррекция изображений: цветокоррекция.	Обработанное фото
10	Ретушь фотографии.	Обработанное фото
11	Работа с текстом в графическом редакторе.	Текстовый постер
12	Создание цифрового плаката (проект).	Защита мини-проекта
13	Что такое нейросети? Принципы работы.	Обсуждение
14	Практикум: генерация изображений по запросу.	Галерея изображений
15	Доработка изображений от нейросети в редакторе.	Комбинированная работа

16	Нейросети для генерации текста и идей.	Практикум
17	Правила создания презентаций. Анализ примеров.	Анализ
18	Практикум: создание презентации в Google Slides/Canva.	Простая презентация
19	Работа с мультимедиа в презентациях.	Презентация с медиа
20	Искусство публичного выступления.	Репетиция выступления
21	Знакомство с интерфейсом видеоредактора. Импорт материалов.	Знание интерфейса
22	Основы монтажа: нарезка и склейка клипов.	Смонтированный ролик (3-4 клипа)
23	Наложение звуковой дорожки, музыка, голос.	Ролик с фонограммой
24	Добавление титров и текста. Простые эффекты.	Ролик с титрами
25	Создание анимированной инфографики для видео.	Готовый ролик
26	Обсуждение идей для итогового проекта. Выбор темы.	Утвержденный план проекта
27	Работа над проектом (сбор материалов, создание графики).	Консультация
28	Работа над проектом (монтаж видео, создание презентации).	Консультация
29	Работа над проектом (финальная сборка, подготовка к защите).	Консультация
30	Презентация и защита итоговых проектов (1-я часть).	Выступление, оценка
31	Презентация и защита итоговых проектов (2-я часть).	Выступление, оценка
32	Резерв: повторение тем по запросу. Доработка проектов.	-
33	Резерв: итоговое тестирование по курсу. Подведение итогов.	Итоговый тест
34	Резерв (или награждение, выставка работ).	-

Содержание учебного плана (краткое описание разделов)

- Раздел 1. Теоретические основы безопасного поведения в интернете. Практическое занятие по созданию надежных паролей и настройке приватности в соцсетях.
- Раздел 2. Знакомство с интерфейсом растрового графического редактора. Освоение базовых инструментов для обработки изображений и создания композиций. Выполнение практических работ по ретуши фото и созданию графических работ.
- Раздел 3. Изучение принципов работы AI-генераторов изображений. Формулирование эффективных текстовых запросов (промптов). Практика генерации и последующего использования полученных изображений в своих проектах.
- Раздел 4. Изучение принципов визуального storytelling. Освоение облачных сервисов для создания презентаций. Практика создания презентации на свободную тему с использованием графики, видео и анимации.
- Раздел 5. Основы нелинейного монтажа. Импорт материала, монтажная склейка, наложение звуковой дорожки, добавление текста и простых визуальных эффектов. Создание короткого видеоролика.
- Раздел 6. Самостоятельная или парная работа над проектом, объединяющим полученные навыки (например, социальный ролик о безопасности в сети или промо-презентация школьного кружка).

Методическое обеспечение программы

- Дидактические материалы: Инструкционные карты к практическим работам, шаблоны для презентаций, примеры промптов для нейросетей, тестовые задания по кибербезопасности.
- Материально-технические средства: Компьютерный класс с ПК, выход в интернет, проектор, интерактивная доска, лицензионное или свободно распространяемое ПО (Photoshop/Photopea, CapCut, Canva, Google Slides), графические планшеты.
- Методы обучения: Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, проблемный, проектный, исследовательский.
- Формы организации: Групповая, индивидуально-групповая.
- Формы учебных занятий: Практикум, лабораторная работа, творческая мастерская, презентация проекта.
- Педагогические технологии: Технология проектной деятельности, личностно-ориентированного обучения, игровые технологии.

Список литературы

Литература, использованная педагогом:

1. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" № 273-ФЗ.
2. Методические рекомендации по проектированию доп. общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242).
3. Ресурсы портала «Единый урок по безопасности в сети «Интернет»».

Литература, рекомендуемая для обучающихся и родителей:

1. Голдберг, Ю. «Цифровая грамотность для детей и родителей». (Или аналогичное современное пособие).
2. Интернет-ресурсы: Kaspersky Academy (уроки по безопасности), Canva Design School (бесплатные уроки по дизайну), официальные справки по используемым программам (CapCut, Photopea и т.д.).
3. «Хочу все знать»: Безопасность в интернете. [Для детей, в доступной форме].