

Перечень
дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых
на сайте «Красноярский краевой Дворец пионеров он-лайн»
в 2020 - 2021 учебном году

Наименование программы	Перечень модулей*	Время начала и окончания модуля	Срок реализации	Возраст	Аннотация
Магия оригами	Модуль 1. Основы технологии работы с бумагой Модуль 2. Проектные работы на основе базовых форм оригами Модуль 3. Модульное оригами	10.09– 25.01 25.01– 31.05 25.01– 31.05	144 часа, 1 год	7–10 лет	Программа направлена на развитие мотивации обучающегося к познанию и творчеству посредством конструирования из бумаги. Обучающиеся приобретут опыт складывания бумажного листа различными техниками при создании 2-х, 3-х мерных композиций, бумажных моделей
МультиКадр	Модуль 1. «Перволого» Модуль 2. «Логомиры» Модуль 3. «ЛогоГейм»	10.09– 25.01 25.01– 31.05 25.01– 31.05	144 часа, 1 год	8-10 лет	Программа направлена на изучение языков программирования Лого, формирование умений редактирования фото и видеомоментов, создания анимационных сюжетов. Каждый обучающийся создает лично значимую для него образовательную продукцию — сначала простейшие фигуры и элементы, затем придают им цвет, изменяют форму и задают анимацию.

Развитие культуры речи. Филологическая мастерская	нет	10.09–31.05	144 часа, 1 год	10–12 лет	<p>В процессе реализации программы решаются следующие задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развить интерес к читательской деятельности и к творческому осмыслению материала; - развить стремление фантазировать, использовать нестандартные способы решения учебных задач; - сформировать навык самостоятельного создания письменных текстов, максимально используя возможности современного русского литературного языка; <p>Формой предъявления коллективного образовательного результата по программе может являться альманах, в который войдут лучшие тексты, написанные обучающимися в течение учебного года.</p>
В мире слов. Занимательное языкознание	нет	10.09–31.05	144 часа, 1 год	11–13 лет	<p>Программа направлена на формирование навыков культуры речи, способствующих успешной коммуникации в современном обществе.</p> <p>Формой итогового контроля будут являться создание альманаха, в который войдут лучшие тексты, написанные обучающимися в течение учебного года, сборник кроссвордов, составленных обучающимися, участие обучающихся в конкурсах и викторинах.</p>
Основы видеомонтажа	<p>Модуль 1. «Введение в предмет. Работа с Windows Movie Maker/Киностудия Live»</p> <p>Модуль 2. «Создание видеороликов через видеоредакторы VSDC Free Video Editor и VideoPad. Создание тематического канала YouTube»</p> <p>Модуль 3. «Создание</p>	<p>10.09– 25.01</p> <p>25.01– 31.05</p> <p>25.01– 31.05</p>	144 часа, 1 год	15–17 лет	<p>Программа направлена на формирование у обучающихся практических навыков создания видеосюжетов.</p> <p>Обучающиеся приобретают навык создания видеороликов.</p>

	видеороликов по средствам программы VirtualDub и Создание видеороликов по средствам программы Movavi Video Editor»				
Основы моделирования дизайна интерьеров	Модуль 1. Создание архитектурной среды по средствам программы Google Sketchup Модуль 2. Изучение архитектурных стилей по средствам программы Google Sketchup Модуль 3. Изучение архитектурных стилей по средствам ручной графики	10.09– 25.01 25.01– 31.05 25.01– 31.05	144 часа, 1 год	10–17 лет	Программа направлена на обучение основам архитектурных стилей и принципам формирования дизайна архитектурной среды, посредством выполнения учебных заданий в ручной или компьютерной графике. Обучающиеся приобретут опыт создания дизайн проектов в компьютерной среде Google Sketchup или ручной графике с учетом изученных художественных стилей
Программирование игр и приложений (три модуля базового уровня)	Модуль 1. Основы Scratch Модуль 2. Занимательный Scratch Модуль 3. Виртуальное программирование Construct 2 Модуль 4. Основы Python Модуль 5. Занимательный Python Модуль 6. Программирование на ActionScript (Adobe Flash)	10.09– 25.01 25.01– 31.05 25.01– 31.05	144 часа, 1 год	10–17 лет	Программа направлена на формирование навыков работы с технологиями программирования в программных средах Scratch, Python, ActionScript для создания собственных проектов.

Основы сайтостроения	Модуль 1. Основы HTML» Модуль 2. Microsoft FrontPage Модуль 3. Конструкторы сайтов	10.09– 25.01 25.01– 31.05 25.01– 31.05	144 часа, 1 год	10–14 лет	Программа направлена на формирование у обучающихся практических навыков проектирования и создания web-ресурсов различной сложности и тематики, их оформление с использованием языка разметки HTML, программной оболочки Microsoft FrontPage конструкторов сайта. По результатам обучающиеся приобретут опыт оформления, создания и программирования страниц(ы) сайта по средствам, языка программирования HTML, программной оболочки Microsoft FrontPage, конструкторов сайта
Компьютерная графика	Модуль 1 Растровая графика (Gimp) Модуль 2 Векторная графика (Inkscape) Модуль 3 Растровая графика (Adobe Photoshop)	10.09– 25.01 25.01– 31.05 25.01– 31.05	144 часа, 1 год	10–17 лет	Программа направлена на формирование навыков работы с технологиями создания и обработки графических изображений в программных средах растровой и векторной графики (Gimp, Inkscape, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator)
Поле научных проб	нет	10.09– 25.01, 25.01– 31.05	72 часа, 0,5 года	10–11 лет	Программа направлена на изучение окружающего мира через наблюдение, самостоятельные пробы. Учит находить ответы на открытые задачи окружающего мира, через гипотезирование и экспериментирование
Фабрика мысли (основы проектной деятельности)	нет	10.09 — 31.05	144 часа, 1 год	10 - 13 лет	Программа направлена на овладение способами и приемами проектной деятельности. Результатом проектной деятельности обучающихся выступает лично или общественно значимый продукт: изделие, информация (доклад, сообщение, т.д.), комплексная работа, социальная помощь. Проекты по содержанию могут быть практико-ориентированные, исследовательские, информационные, творческие.
Арт - кадр	нет	10.09– 25.01, 25.01– 31.05	72 часа, 0,5 года	10-17 лет	Программа интегрирует две направленности художественную и техническую для достижения одного результата в виде

					<p>творческого проекта и сформированных мягких компетенций художественной направленности и жестких компетенций технической направленности средствами цифровых технологий. Где фотография представляет собой один из самых распространенных видов изобразительного искусства и как всякое искусство опирается на применение различных технических средств (Технического описания компетенции «Фотография», Союз «Ворлдскиллс Россия», 2019 г.);</p> <p>А видеопроизводство представляется динамически меняющейся областью медиа индустрии, сферой деятельности которой является создание экранного аудиовизуального произведения (Технического описания компетенции «Видеопроизводство», Союз «Ворлдскиллс Россия», 2019 г)</p>
Цифровая фотография	<p>Модуль 1. Цифровая фотография основы</p> <p>Модуль 2. Цифровое фотоискусство</p> <p>Модуль 3 Секреты фотографии</p>	<p>10.09– 25.01</p> <p>25.01– 31.05</p> <p>25.01– 31.05</p>	144 часа, 1 год	11-17 лет	<p>Программа направлена на изучение основ работы с фотографией.</p> <p>В данной программе обучающиеся узнают основы композиции, принципы и особенности цифровой фотосъемки. Хорошие снимки - результат правильного выполнения всех стадий процесса фотосъемки: выбор сюжета, построение кадра, получение резкого изображения, экспонирование, непосредственно съемка, просмотр фотографий на компьютере и их обработка (если требуется), печать, демонстрация.</p>
Школа молодого предпринимателя «Бизнес-класс»	нет	<p>Очная – 12.09-16.01;</p> <p>Очно-заочная - 14.09-19.12</p>	Очная – 72 часа, полгода; очно-заочная – 108 часов, полгода	12-18 лет	<p>Школа молодого предпринимателя позволяет обучающимся сделать первые шаги в генерации и реализации своих предпринимательских идей, познакомиться со сферой бизнеса и определить относительно предпринимательской деятельности. Ключевым преимуществом реализации является создание деловой образовательной площадки, на которой школьники взаимодействуют с реальными предпринимателями.</p>

Краевой школьный парламент	<p>Модуль 1. Базовый уровень сложности. Социальный проект как средство развития компетентностей. Разработка социального проекта.</p> <p>Модуль 2. Продвинутый уровень сложности. Реализация социального проекта. Анализ деятельности.</p>	<p>Модуль 1 – 10.09.20-20.01.21</p> <p>Модуль 2. 25.01.21-15.06.21</p>	<p>Модуль 1 - 108 часов, полгода</p> <p>Модуль 2 – 108 часов, полгода</p>	12-18 лет	<p>Участники краевого школьного парламента научатся выступать перед публикой, отстаивать свою точку зрения, работать в команде, вести переговоры и вести за собой других. Приятным бонусом станет определение ресурсного пакета лидера – каждый школьник выделит свои особенно развитые качества и умения, составит свой образовательный путь на ближайший год. Результатом обучения станет разработанный и реализованный социальный проект.</p>
Школа будущих лидеров отрядов ЮИД	<p>Модуль 1. Я – будущий лидер отряда ЮИД</p> <p>Модуль 2. Очная интенсивная школа</p> <p>Модуль 3. Правовая грамотность лидеров отрядов ЮИД.</p> <p>Модуль 4. Знай! Умей! Соблюдай!</p> <p>Модуль 5. Очная интенсивная школа.</p> <p>Модуль 6. Медиалаборатория ЮИД.</p>	<p>Модуль 1. 10.09.2020 - 01.11.2020</p> <p>Модуль 2. 02.11.2020 - 06.11.2020</p> <p>Модуль 3. 01.12.2020-02.02.2020</p> <p>Модуль 4. 02.02.2020-02.03.2020</p> <p>Модуль 5. 05.03.2020-10.03.2020</p> <p>Модуль 6. 10.03.2020-31.05.2020</p>	216 часов, 1 год	11-14 лет	<p>Программа модульная: включает в себя рассмотрение основ «дорожной», правовой грамотности, медиапозиционирование деятельности отрядов ЮИД, направленных на подготовку к краевым и всероссийским конкурсам по вопросам развития системы профилактики детского дорожно-транспортного травматизма, а также два выездных интенсивных модуля.</p> <p>Цель - формирование установки безопасного поведения на дороге посредством развития личностных лидерских качеств обучающихся – будущих лидеров отрядов ЮИД.</p> <p>Результатом программы является проба в области организации и реализации социального, агитационно-информационного проекта по пропаганде безопасного поведения на дорогах и профилактике детского дорожно-транспортного травматизма.</p>

--	--	--	--	--	--

* для полного освоения программы необходимо выполнить все практические, и тестовые работы 2-х модулей из предложенных