

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Лицей №8»  
г. Назарово Красноярского края  
662200 Красноярский край, г. Назарово, ул. Карла Маркса, 46А  
тел.: 8(39155)7-00-60, 7-10-04, 7-01-31, 7-00-16, 7-04-10; факс: 8(39155)7-00-60  
E-mail: school8nazarovo@nazarovo.krskcit.ru

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по ВР



Кукишева О.А.

УТВЕРЖДЕНО

Директор



Юшков Г.В.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Библиостудия»

Направленность программы: техническая

Уровень программы: общекультурный

Возраст обучающихся 12-17 лет

**2024/2025 учебный год**

Разработчик программы:  
педагог-библиотекарь  
Степанова Валентина Григорьевна

**Назарово 2024**

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Библиостудия» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р).
- СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей" (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. №41);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 № 1008).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р)
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242);

**Направленность программы:** техническая

Программа направлена на:

- повышение функциональной грамотности,
- формирование навыков аналитического чтения,
- формирование навыка цифрового дизайна,
- овладение универсальными инструментами учебного проектирования,

- овладение навыка работы с образовательными онлайн-платформами и программами Calameo, Genially, LearningApps.
- повышение культурного уровня учащихся.

Современное молодое поколение погружено в виртуальный мир, считая его основным привлекательным познавательным пространством. С помощью создания виртуальных выставок, интерактивных игр, рекомендательных списков в интернет-пространстве дети 11-15 лет научатся работать с бумажной литературой, раскроют в себе творческий потенциал, освоят навык аналитического чтения, тем самым сформировав функциональную грамотность.

Данная программа углубляет содержание образовательных школьных программ по литературе и даёт возможность детям освоить актуальные художественные и прикладные умения, необходимые в современной жизни. Программа соотносится с тенденциями развития дополнительного образования и согласно Концепции развития дополнительного образования способствует развитию у учащихся: функциональной грамотности, критического мышления, читательской активности.

Широкое использование аудиовизуальной и компьютерной техники в значительной мере повышает эффективность самостоятельной работы детей в процессе поисково-исследовательской работы. Информационные технологии выступают новым средством превращения знаний в информационный ресурс общества, его новым движущим фактором, становятся средством его эффективного использования.

Занятия нацелены на формирование у школьников функциональной грамотности. Значительное количество занятий направлено на практическую деятельность - самостоятельный творческий поиск, совместную деятельность обучающихся и педагога. Создавая свой творческий исследовательский проект (выставку, тематико-экспозиционный план, маршрут экскурсии, научно-исследовательскую работу), школьник тем самым раскрывает свои способности, самовыражается и самореализуется.

Широкое использование аудиовизуальной и компьютерной техники может в значительной мере повысить эффективность самостоятельной работы детей в процессе поисково-исследовательской работы. Разработка презентаций, оформление экспозиций и выставок проводятся с привлечением информационных технологий, что может быть предметом совместной творческой работы руководителя программы и детей.

Программа отличается от других программ тем, что позволяет развить умения и навыки современного маркетинга; повышает медиа-социальный уровень учащихся; развивает эстетический вкус; ориентирована на формирование целеустремленной, уверенной в себе личности.

Адресат программы: учащиеся в возрасте 11-15 лет. Содержание программы предполагается реализовать в объеме 153 часов в 2 возрастных группах: 11-13 лет и 14-15 лет. В неделю 4 раза – 4,5 часа. В месяц – 17-18 часов. Наполняемость групп: 7-10 человек.

Форма обучения: очная

Используется модульная система обучения.

Работа библиостудии ведется в нескольких направлениях:

*1. Наблюдение:* Знакомство с информационными платформами Calameo, Genially, Online Test Pad. Освоение знаний в области библиографии и типографии. Знакомство с новыми читательскими технологиями, технологиями мозгового штурма.

*2. Исследование:* Создание медиапроектов в области библиографии с помощью информационных образовательных платформ. Участие в Краевом конкурсе исследовательских работ «Научный конвент».

*Формы работы для формирования информационной грамотности у учащихся:*

- Презентации, обзоры современной литературы.
- Участие в интерактивных играх.
- Виртуальные экскурсии по современным библиотечным выставкам.
- Знакомство с известными реализованными медиапроектами в области искусства.
- Конкурсы на лучший медиапроект: виртуальную выставку, интерактивный плакат, букчеллендж, лендинг.

Формы занятий:

1. Индивидуальная.
2. Групповая.
3. Коллективная.

Состав библиостудии – учащиеся 5-8 классов.

Для участия в краевых и всероссийских просветительских медиапроектах будет организован внутришкольный отборочный тур с размещением конкурсных работ на сайте лицея.

Функции участников библиостудии:

*Участники библиостудии имеют права:*

- по собственному желанию выйти из состава студии;
- при желании учредить специальную эмблему или логотип студии;
- выявлять свои достойные работы на сайт лицея;
- выступать с любой инициативой;
- получать ответ на любой вопрос, связанный с деятельностью студии;
- высказывать собственное мнение по размещению виртуальных выставок и интерактивных плакатов на информационных ресурсах;
- иметь равноправный голос в разрешении вопросов, связанных с жизнедеятельностью студии.

*Каждый участник клуба обязан:*

- активно участвовать во внутришкольных библиотечных акциях и просветительских конкурсах разных уровней;

- систематически посещать занятия;
- соблюдать нормы этики;
- относиться творчески ко всем медиапроектам.

## Цель и задачи дополнительной образовательной программы

**Цель программы:** формирование у учащихся функциональной грамотности посредством создания виртуальных выставок, интерактивных литературных игр, букчелленджей, лендингов.

### Задачи:

#### Обучающие:

- Закреплять терминологию и основные художественные понятия;
- Сформировать представления о художественной культуре;
- Приобщить подростков к общечеловеческим ценностям: собственная жизнь, здоровье, семья, профессиональное самоопределение и самореализация;
- Обучить работе в программных средах компьютерной графики на основе решения широкого круга задач из разных предметных областей.

#### Развивающие:

- Сформировать умения применения новых культурологических знаний, информационных технологий для целей проектирования объектов и процессов;
- Развивать логическое, алгоритмическое и операционное мышления (умения планировать последовательность действий для достижения цели);
- Сформировать системный подход (рассмотрение сложных объектов в виде набора более простых составляющих частей и связей между ними).
- Развивать умение работать с различными видами информации;

#### Воспитательные:

- Воспитывать эстетический вкус;
- Воспитывать трудолюбие и упорство при самостоятельном решении поставленных задач.
- Воспитывать творческую активность и потребность в самовыражении;
- Воспитывать информационную культуру общения;
- Сформировать коммуникативную культуру (умения общаться со сверстниками и работать в команде).

## Содержание программы

### Учебный план

№	Наименование разделов, тем	Количество часов		Фиксация результатов
		теория	практика	
1.	Формы и виды медиапроектов	2	8	Расширение кругозора.
2.	Интерактивные игры	2	5	Формирование ЗУН работы в команде.
3.	Букчеллендж	2	5	Развитие читательской грамотности.
4.	Особенности современного дизайна интеллектуального продукта	2	8	Формирование навыков анализа и синтеза полученной информации.
5.	Обзор современной литературы	4	16	Развитие читательской грамотности.
6.	Особенности классической литературы	1	4	Формирование навыков анализа и синтеза полученной информации.
7.	Обзор периодики	1	2	Развитие читательской грамотности.
8.	Знакомство с образовательными и информационными онлайн-платформами	3	9	Формирование навыков анализа и синтеза полученной информации.
9.	Создание медиапроектов	7	55	Формирование креативного мышления.
10.	Экскурсии	17	0	Расширение кругозора.
<b>Итого:</b>		<b>153 часа</b>		

## Содержание учебного плана программы

**Раздел 1:** Популярные интерактивные игры.

**Тема 1.1:** ВЕБ-КВЕСТ.

**Теория (7 часов):** Знакомство с понятием «квест» и видами квестов, правилами создания и проведения данной интерактивной игры. Теоретические знания работы в информационной платформе Genially. Экскурсии в библиотеки города.

**Практика (12 часов):** Формирование навыка работы в информационной платформе Genially. Создание веб-квеста на заданную тему, используя поисковое чтение.

**Тема 1.2:** ВЕБ-КВИЗ.

**Теория (8 часов):** Знакомство с понятием «веб-квиз», требованиями к составлению логических задач и правилами их оформления в виртуальном пространстве. Обзор современной литературы и периодики. Экскурсии в дома культуры с целью знакомства с методикой проведения массовых мероприятий на широкую публику, правила составления сценария.

**Практика (11 часов):** Формирование навыка создания веб-квиза по произведениям современных писателей с целью пропаганды художественной литературы.

**Раздел 2:** Реклама книги в виртуальном пространстве.

**Тема 2.1:** Виртуальная выставка.

**Теория (6 часов):** Знакомство с основными видами анализа текста. Теоретические знания особенностей графической работы в презентации Power Point и в информационной платформе Calameo. Экскурсии в библиотеки города с целью знакомства с современной литературой. Обзор современной литературы и периодики. Экскурсии в организации СМИ с целью знакомства с особенностями журналистского слога.

**Практика (13 часа):** Формирование навыка работы в информационной платформе Calameo. Создание виртуальной выставки на заданную тему, используя публицистический стиль.

**Тема 2.2:** Интерактивный плакат.

**Теория (6 часов):** Знакомство с понятием «Интерактивный плакат» и его преимуществом над виртуальной выставкой. Требования к оформлению интерактивного плаката. Правила поиска безопасных сайтов.

**Практика (13 часа):** Формирование навыка работы в информационной платформе Genially. Создание интерактивного плаката на заданную тему, используя аудио и видеоматериалы.

**Раздел 3:** Блоги как популяризация произведений литературы и пропаганда чтения.

**Тема 3.1:** Лендинг.



**Теория (12 часов):** Особенности современного делового языка, знакомство с понятием «Уместность речи». Знакомство с конструктором сайтов wix.com и понятием «Лендинг». Правила ведения лендинга. Обзор современной литературы и периодики. Экскурсия в музейно-выставочный центр с целью знакомства с творческими людьми Назарово и особенностями культуры малой родины.

**Практика (26 часа):** Формирование навыка создания собственного сайта с помощью конструктора сайтов wix.com. Создание лендинга на заданную тему, используя деловой язык.

**Раздел 4:** Букчеллендж.

**Тема 4.1:** Челендж.

**Теория (7 часов):** Знакомство с правилами создания и проведения челленджа. Теоретические знания работы в информационной платформе Genially. Экскурсии в библиотеки города.

**Практика (12 часов):** Формирование навыка работы в информационной платформе Genially. Создание челленджа на заданную тему, используя поисковое чтение.

**Тема 4.2:** Букчеллендж.

**Теория (8 часов):** Знакомство с понятием «букчеллендж», требованиями к составлению интеллектуальных вопросов и правилами их оформления в виртуальном пространстве. Обзор современной литературы и периодики.

**Практика (11 часов):** Формирование навыка создания букчелленджа на основе русской литературы с целью его рекламы.

## Планируемые результаты

### Личностные

Учащиеся разовьют:

- литературный вкус.
- читательскую активность,
- абстрактное мышление,
- креативность,
- уважение к собственной персоне.

### Метапредметные

У учащихся появятся:

- критическое и креативное мышление;
- функциональная грамотности;
- нравственно-эстетические ценности.

## **Предметные**

К концу обучения учащиеся:

- Научатся создавать медиапродукты с помощью информационных онлайн-программ.
- Овладеют навыками аналитического чтения.
- Получат основные знания в области современного дизайна постера и инновационного маркетинга.

### Календарно – тематическое планирование

Тематический блок	Разделы	Количество часов		Входной контроль	Выходной контроль	Метапредметные результаты
		теория	практика			
Букчеллендж	5 правил челленджа	2	4	Букчеллендж «Кто больше?»		Развитие читательской и информационной грамотности
	Виды чтения	4	6			
	Экскурсии в библиотеки города	6				
	Информационная платформа Genially	2	6			
	Создание букчелленджа		8			
Виртуальные выставки и плакаты	Основные виды анализа текста	2	6	Аннотация на любимую книгу		
	Особенности презентации Power Point	4	4			
	Экскурсии в организации СМИ	2				
	Информационная платформа Salameo	2	4			
	Обзор современной литературы и периодики	2	4			
	Создание виртуальной		8			

	выставки				своей виртуальной выставки в своем классе
Лендинг	Особенности современного делового языка	2	4	Сочинение-рассуждение «Школьная форма как элемент образовательного процесса»	
	Знакомство с конструктором сайтов wix.com	2	8		
	Обзор современной литературы и периодики	2	4		
	Экскурсия в музейно-выставочный центр	2			
	10 правил успешного ведения лендинга	2	4		
	Правила составления сценария познавательного мероприятия	2	2		
	Создание лендинга		4		Организация и проведение познавательного

					мероприятия с использованием лендинга в 7 классе
Интерактивная игра	Виды интерактивных игр	2	6	Веб-квест «Война в художественной литературе»	
	Обзор современной литературы и периодики	2	4		
	Экскурсии в дома культуры	6			
	Основные требования к составлению интеллектуальных вопросов	4	4		
	Правила составления сценария познавательного мероприятия	2	2		
	Создание интерактивной игры		6		Организация и проведение веб-квиза «Лето с книгой» в 6 классе

## Условия реализации программы

Общие требования к обстановке в кабинете и материально-техническое обеспечение:

- оформление и техническое обеспечение информационно-библиотечного центра соответствует содержанию программы, постоянно обновляется художественной и познавательной литературой, периодическими изданиями, оснащен 4 ноутбуками и большим телевизором с выходом в интернет;
- чистота, освещённость, проветриваемость кабинета.

Кадровое обеспечение:

Библиотекарь реализует данную программу, владея следующими профессиональными и личностными качествами:

- обладает филологическим педагогическим образованием;
- имеет опыт в создании виртуальных выставок, интерактивных литературных игр, рекомендательных списков литературы на образовательных интернет-платформах;
- владеет навыками и приёмами организации индивидуально-групповой работы;
- знает физиологию и психологию детского возраста;
- умеет создать комфортные условия для успешного развития личности воспитанников;
- систематически повышает уровень квалификации по специальности «Библиотекарь».

Библиотекарь имеет педагогический стаж 3 года, высшее филолого-педагогическое образование. На период работы в МАОУ «лицей №8» получила почётную грамоту за участие в ежегодном всероссийском конкурсе презентаций «Видеочитальня», организованном которого является московское издательство «Либерия», почетную грамоту за курирование проектно-исследовательской работы участника муниципального тура Краевого конкурса исследовательских работ «Научный конвент».

## Формы аттестации и оценочные материалы

Общие критерии оценивания результатов:

- Владение знаниями по программе.
- Активность. Участие в конкурсах медиа-проектов разных уровней.
- Личностные достижения.

*Форма подведения итогов* (механизмы оценивания результатов)

Участие в школьных культурно-массовых мероприятиях в роли ведущих.

Участие в Краевом конкурсе исследовательских работ «Научный конвент».

## Список использованной литературы

1. Адлер, Мортимер. Как читать книги. Руководство по чтению великих произведений. - Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2021.
2. Добровинский, Александр Андреевич. Йога для мозгов [Текст]: [как расширить свой кругозор и хорошо провести время с семьей и друзьями] : [16+] / Александр Добровинский. - Москва : Эксмо, Бомбора, 2018. - 199 с. : ил.; 21 см.
3. Доши, Нил. Заряженные на результат [Текст] : культура высокой эффективности на практике / Нил Доши и Линдси Макгрегор ; перевод с английского Михаила Попова. - Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2017. - 317, [1] с.
4. Луков, Валерий Андреевич. Социальное проектирование [Текст] : учебное пособие / В. А. Луков ; Ин-т молодежи. - 2-е изд., перераб. и доп. - Москва : Социум, 2000. - 223 с.; 20 см.
5. Норман, Дональд Артур. Дизайн привычных вещей [Текст] / Дон Норман ; перевод с английского Анастасии Семиной. - [2-е] изд., обновленное и доп. - Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. - 380, [1] с.