

Направление: Обучение проектной деятельности в сети детских технопарков «Кванториум». Из опыта реализации проектной деятельности – лайфхаки и трудности.

Тема: «Разработка бренда детско-юношеского центра - общий проект образовательного учреждения»

Автор: Илюхина Ульяна Юрьевна, педагог дополнительного образования СП ДОД ДЮЦ ГБОУ СОШ с. Красный Яр, руководитель творческого объединения «Компьютерная графика».

С сентября 2019 года на базе школы с. Красный Яр открылся кабинет «Точка роста», который положил начало знакомству школьников с современными IT технологиями. А с сентября 2020 года тут же заработал детский технопарк «Кванториум». Обучение здесь ведётся по нескольким программам технической направленности, которые ориентированы на развитие интереса детей к инженерно-техническим и информационным технологиям, научно-исследовательской и конструкторской деятельности. Реализация этих программ включает в себя не только овладение детьми теми или другими видами технических предметов, само по себе изучение такой информации не даёт ребятам понимания возможностей, которые открываются им в будущем. Дети не всегда смогут сами придумать то, как можно применить свои знания на практике. Поэтому большую часть работы по реализации своей программы педагогу необходимо сосредоточить на проектной деятельности.

В начале 2020 года от руководства детско-юношеского центра был сформирован запрос для коллектива на разработку бренда организации, необходимого для того, чтобы идти в ногу с современностью, а также являющегося частью корпоративной политики учреждения. Педагогами идея была взята на вооружение и передана для реализации ребятам из творческих объединений, занимающихся по данным направлениям. Это был важный шаг для достижения не только обучающих, но и воспитательных задач. Он дал возможность привлечь больше детей к работе над проектом, которые будут осознавать себя частью большой команды.

Основной площадкой по реализации этого проекта стала программа «Компьютерная графика» педагога и дизайнера Илюхиной У.Ю., которая предполагает обучение 2D дизайну и 3D моделированию. Главный принцип программы «От простого к сложному». В первом модуле идет знакомство с самым простым графическим редактором Paint Net. Второй модуль – векторные графические редакторы Corel draw и Inkscape. И в третьем модуле ведётся обучение по овладению пространственным моделированием и созданием 3D моделей. Поэтому к началу работы над брендом образовательного учреждения у ребят был сформирован первоначальный опыт работы с графическими редакторами.

Однако общепланетарная ситуация установила новые правила. Весной прошлого года дистанционный формат обучения внёс свои корректировки. На первом этапе педагоги и дети немного растерялись, но постепенно подстроились под ситуацию и даже нашли в этом свои положительные стороны. Так как к обсуждению смогли подключиться воспитанники других творческих объединений и практически все педагоги ДЮЦ.

Для общения использовались социальные сети ВКонтакте и Viber, а также почтовый сервер.

Ребята получали задание от педагога на страницах соцсетей и высылали свои работы для общего обсуждения.

Были обозначены требования, установлены приоритеты и определена основная идея в работе детско-юношеского центра. Выделив главную цель, сформировали задачу, а затем всю предстоящую работу разделили на этапы.

1 этап – создание логотипа. Ребята сами предлагали различные варианты, поясняя свой выбор. Педагог выступал здесь как куратор и наставник, а также первый рецензент. Обсуждение велось в группе «Беседа в VK». Итоговую идею выложили в общую группу в Viber для обсуждения с педагогами ДЮЦ, так как они являются представителями организации. Во время летней профильной смены ребята продолжили разработку логотипа центра. Дистанционный формат помогал в этом. Одновременно появилось название центра - «Открытие». А уже к новому учебному году были готовы значки с логотипом ДЮЦ.

2 этап - разработка дизайна баннера для входной группы детско-юношеского центра «Открытие». Работа началась с сентября 2020 года уже на базе детского технопарка и велась в очном и дистанционном форматах одновременно. На занятиях решались вопросы дизайна и технические средства их выполнения, а в группах соцсетей принимались предлагаемые варианты. Была определена общая идея части фасада здания. Ребята предложили несколько вариантов рисунков, взятых из сети Интернет, доступных к свободному использованию, с дальнейшей их переработкой. В результате получился эскиз, созданный в программе векторной графики, с возможностью его последующего широкого применения.

3 этап- создание сайта ДЮЦ. Работа ведётся с ноября 2020 года и пока в процессе. Здесь появилась необходимость привлечь IT-специалиста, который отвечает за техническую сторону сайта, а также педагогов и методистов ДЮЦ – отвечающих за наполнение контента. Ребята из творческого объединения «Компьютерная графика» разработали первую страницу сайта, отдельные элементы и анимацию. На данном этапе включается в работу обучение по линии «Наставничество», которое с успехом применяется в

нашем центре. Педагог определяет в своих группах наставников, более старших ребят для помощи младшим. Таким образом обучение ведётся и по направлению ученик- ученик.

В работе над проектом становится очень важным опыт взаимодействия в команде, когда педагог и обучающиеся действуют в одном направлении и дети знают, что их труд необходим. Ребята учатся пониманию задачи и её выполнению, стараются сообща достигать цели, могут применить свои знания на практике.