ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 26ADAA3CADCD154164284BE8B6E56076
Владелец: Симбирских Елена Сергеевна
Действителен: с 06.07.2022 до 29.09.2023

Аннотация

Паспорт программы

Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Основы 3D-моделирования»			
Публичное наименование программы	«Основы 3D-моделирования»			
Вид программы по степени авторства	**модифицированная**	**экспериментальная**	**авторская**	
	-	-	x	
Направленность программы	техническая			
Уровень программы	**стартовый (ознакомительный)**	**базовый**	**углублённый**	
	x	-	-	
Нормативный срок освоения программы	**месяцев**	**всего**	**теория**	**практика**
	8	96 ак.ч.	21 ак.ч.	75 ак.ч.
Режим занятий	**продолжительность 1 занятия**	**количество занятий в неделю**		
	3 ак.ч.	1		
Возраст обучающихся	**от**	**до**		
	9 лет	13 лет		
Объём группы	8 чел	12 чел		
Цель программы	Создание условий для развития технического творчества детей.			
Методологические подходы	Деятельностный, практико-ориентированный, проблемный, ситуативный			
Значимость для	Программа разработана в соответствии с пунктом 3.2 Стратегии социально-экономического развития Кировской области на период до 2035 года - содействие			

региона	развитию и укреплению человеческого потенциала, созданию возможностей личностного развития и реализации	
Необходимость медицинского заключения об отсутствии противопоказаний к освоению ДОП	**да**	**нет**
	-	x
Сведения о разработчике	Махлейт Никита Евгеньевич, преподаватель информатики СПО, педагог дополнительного образования	
Сведения о членах комиссии, проводивших экспертизу	Великоредчанина Елена Олеговна, руководитель детского центра «Агрополис», специалист по УМР со школьниками, педагог дополнительного образования. Сведения об образовании и квалификации: clck.ru/33ZESL Рачеев Никита Олегович, директор института дополнительного образования детей, член российского общества социологов РАН, российского экологического общества, младший научный сотрудник лаборатории педагогических инноваций. Сведения об образовании и квалификации: clck.ru/33pRGq	
Адрес реализации программы (фактический)	г. Киров, пр-кт Октябрьский, 133 (Вятский ГАТУ, корпус Б)	
Ключевые слова	3D-графика, моделирование, Blender, информационные технологии, пространственное мышление	

Аннотация. 3D-моделирование – процесс создания объектов реального мира или абстрактных моделей. В современном мире 3D-графика применяется в различных сферах, от досугово-развлекательной до научно-исследовательской [1]. 3D-моделирование является базовым этапом при изучении 3D-графики. Также можно смело заявить, что профессия 3D-художника востребована на современном рынке профессий [2].

Актуальность программы заключается в работе с 3D-графикой – одним из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Занимаются таким видом деятельности не только представители творческих направлений, но и представители конструкторско-технический направлений. 3D-моделирование способствует воспитанию активности детей в познавательной деятельности, развитию высших психических функций (повышению внимания, развитию памяти и логического мышления), аккуратности, самостоятельности в учебном процессе. Также поддержка и развитие детского технического творчества соответствуют актуальным и перспективным потребностям личности и стратегическим национальным приоритетам Российской Федерации.

Новизна. Обучение нацелено не только на изучение основных современных техник и тенденций в области 3D-моделирования с уклоном в творческое самовыражение ребенка, но и на развитие у детей системного логического подхода к изучению новых программ и видов деятельности. Общие элементы образовательного процесса моделируются под реальные условия производственной деятельности. Реализация программы осуществляется в образовательном пространстве высшего учебного заведения, способствующее развитию у детей компонентов коммуникативной культуры и дисциплинированности.

Педагогическая целесообразность программы заключается в её метапредметности. Знания, умения и навыки, полученные в ходе освоения программы, помогут обучающемуся оптимально использовать информационные технологии и навыки проектной деятельности для решения различных задач. Практическая направленность программы может способствовать профессиональному самоопределению детей.

Отличительной особенностью программы является индивидуальный подход к обучению, использование методологических педагогических приемов развития личностных и профессиональных навыков. Обучение нацелено на понимание основных процессов создания трехмерных моделей и производственного пайплайна при разработке компьютерных игр. Дети получат знания основных историко-культурологических элементов классических цивилизаций. Обучающиеся имеют свободу творчества при выполнение персональных проектов. Процесс обучения осуществляет действующий специалист по созданию 3D-графики.

Целью программы является создание условий для развития технического творчества детей.

Для достижения поставленной цели были определены и сформулированы следующие **задачи**:

1. **Образовательные:**

- формирование современных взглядов на IT-индустрию;
- ознакомление с культурой и философией IT-сферы;
- ознакомление с основами разработки компьютерных игр и медиа-контента;
- ознакомление с культурно-историческими аспектами цивилизаций мира, посредствам моделирования основных идентифицирующих элементов цивилизаций;
- ознакомление с графическим интерфейсом Blender;
- формирование знаний об основах 3D-моделирования.

2. **Развивающие:**

- развитие интереса к 3D-графике, компьютерным технологиям, техническому творчеству, высоким технологиям и IT-сфере;
- развитие умения работать по инструкциям;

- развитие психофизиологических качеств детей: памяти, внимания, творческого и логического мышления, пространственного воображения, анализа, навыков проектной деятельности;
- развитие навыков анализа ошибок и выполняемых задач;
- развитие навыков работы в программе Blender;
- формирование “мягких” навыков использования ПК (файловая самоорганизация, цифровая гигиена);
- развитие умения разбираться в визуальных компонентах культурного кода цивилизаций различных эпох;
- развитие исследовательских навыков активного технического творчества с использованием современных технологий.

3. Воспитательные:

- формирование предпосылок к учебной деятельности (волевых качеств личности детей): умения и желания трудиться, выполнять задания в соответствии с инструкцией и поставленной целью, планировать будущую работу, доводить начатое дело до конца;
- формирование базовой грамотности в области информационных технологий;
- формирование мотивации к получению образования в IT-сфере;

воспитание умения работать в микрогруппах и коллективе в целом.