

**Комитет образования города Курска**  
**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**  
**«Средняя общеобразовательная школа № 60 имени героев Курской битвы»**

Принята на заседании  
методического (педагогического) совета  
от «22» февраля 2023 г.  
Протокол № 4

Утверждаю  
И. о. директора МБОУ «СОШ №60  
им. героев Курской битвы»  
/Бурьян М.Л./  
Приказ от «27» февраля 2023 г.  
№ 151-ОД  
М.П.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ**  
**ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
**технической направленности**  
**«Дистанционный IT-лагерь ЦИФРАГРАД»**  
(ознакомительный уровень)

Возраст обучающихся: 9 - 17 лет

Срок реализации: 1 неделя

Авторы-составители:  
Педагоги дополнительного образования  
ЦЦО «IT-КУБ»

г. Курск, 2023 г.

## **Оглавление**

- 1. Комплекс основных характеристик Программы**
  - 1.1. Пояснительная записка
  - 1.2. Цели и задачи Программы
  - 1.3. Планируемые результаты Программы
  - 1.4. Содержание Программы
- 2. Комплекс организационно-педагогических условий**
  - 2.1. Календарный учебный график
  - 2.2. Оценочные материалы и формы аттестации
  - 2.3. Методические материалы
  - 2.4. Условия реализации Программы
- 3. Рабочая программа воспитания**
- 4. Список литературы**
- 5. Приложение**

## **1. Комплекс основных характеристик Программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами в сфере дополнительного образования:

-Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 21.12.2012, № 273-ФЗ (в ред. от 30.12.2021 г.);

-Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р);

-Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

-Приказ Министерства образования и науки Курской области от 17.01.2023 №1-54 «О внедрении единых подходов и требований к проектированию, реализации и оценке эффективности дополнительных общеобразовательных программ»;

-«Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (СП 2.4.3648-20 от 28.09.2020 г.);

-Письмо Минобрнауки от 18.11.2015 г. №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;

-Устав МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 60 имени героев Курской битвы» с изменениями (приказ комитета образования г. Курска от 30.04.2020 г. №92);

-Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе (приказ от 06.05.2022 г. №251);

-Положение о промежуточной аттестации учащихся в МБОУ «СОШ №60 им. героев Курской битвы» (приказ от 06.05.2022 г. №251).

### **Направленность Программы**

Техническая.

## **Актуальность Программы**

Актуальность программы обусловлена с повышением уровня информатизации и компьютеризации современного мира, возрастающим спросом в специалистах IT профиля, а также необходимостью осуществления комплекса мер по повышению уровня IT-грамотности подрастающего поколения.

## **Отличительные особенности Программы**

Программа «Дистанционный IT-лагерь ЦИФРАГРАД» направлена на развитие познавательной самостоятельной активности посредством приобщения детей к проектной деятельности. Ее отличительной особенностью является то, что она реализуется в каникулярный период посредством применения дистанционных образовательных технологий (платформ).

Программа включает в себя четыре направления, реализуемых отдельно на выбор ребенка:

- студия 3D графики (10-15 лет);
- студия разработки приложений (9-11 лет);
- МЕДИА студия (10-13 лет);
- Web-разработка (12-17 лет).

## **Уровень Программы**

Ознакомительный.

## **Адресат Программы**

Программа адресована учащимся младшего школьного (7-11 лет) и подросткового возрастов (10-17 лет).

**Младший школьный возраст (7-11 лет).** Развитие психики детей этого возраста осуществляется главным образом на основе ведущей деятельности - учения. Учение для младшего школьника выступает как важная общественная деятельность, которая носит коммуникативный характер. В процессе учебной деятельности младший школьник не только усваивает знания, умения и навыки, но и учится ставить перед собой учебные задачи (цели), находить способы усвоения и применения знаний, контролировать и оценивать свои действия. Новообразованием младшего школьного возраста являются произвольность психических явлений, внутренний

план действий, рефлексия. Дети в этом возрасте очень подвижны, полны энергии, обожают игры.

**Подростковый возраст (10-17 лет).** Признаком подросткового возраста является переход от детства к взрослости. Социальная ситуация развития характеризуется стремлением приобщиться к миру взрослых, ориентацией поведения на общепринятые нормы и ценности, эмансипацией от взрослых и группирование. Главной направленностью жизнедеятельности является личностное общение в процессе обучения и организационно-трудовой деятельности, стремление занять положение в группе сверстников. Кризисным моментом возраста является чувство «взрослости», восприятие себя и самооценка. Происходит становление человека как субъекта собственного развития. Возраст характеризуется теоретическим рефлексивным мышлением, интеллектуализацией восприятия и памяти, личностной рефлексией и гипертрофированной потребностью в общении со сверстниками.

Наполняемость учебной группы не ограничена.

### **Объем и срок освоения Программы**

Программа «Дистанционный IT-лагерь ЦИФРАГРАД» рассчитана на 18 академических часов (1-2 недели обучения).

### **Режим занятий**

Занятия проводятся с понедельника по субботу в период с 10.00 до 12.30.

Продолжительность одного академического часа – 30 минут. Перерыв между занятиями составляет 30 минут.

Форма обучения: заочная (электронное обучение с применением дистанционных технологий).

Форма проведения занятий: групповая.

Форма реализации Программы: образовательный процесс реализуется с использованием дистанционных образовательных технологий.

## **1.2.Цели и задачи Программы**

Цель - приобщение учащихся к практико-ориентированной деятельности в сфере информационных технологий, популяризация технических профессий,

увеличение охвата учащихся ИТ-технологиями, ранняя профессиональная ориентация.

### **Задачи Программы:**

1. Организация дистанционной образовательной активности, которая способствует усвоению новой информации.
2. Создание условий для выявления и поддержки талантливых детей.
3. Вовлечение школьников в проектную и исследовательскую деятельность.

### **1.3. Планируемые результаты Программы**

В процессе реализации предполагается знакомство обучающихся с разными способами программирования, с программами, сервисами и инструментами в соответствии с выбранными направлениями. В результате обучающиеся получат необходимые первоначальные навыки и умения в сфере ИТ.

#### **Метапредметные результаты**

##### **Регулятивные УУД:**

- осознанное целеполагание и планирование учебной деятельности;
- самостоятельная работа в соответствии с планированием (по алгоритму), анализ результатов, коррекция при необходимости;
- рефлексия учебной деятельности на основных этапах работы.

##### **Познавательные УУД:**

- осознание необходимости новых знаний;
- самостоятельный выбор источников информации для поиска нового;
- умение отличать новое знание от ранее приобретенного.

##### **Коммуникативные УУД:**

- уважение к мнению собеседника;
- компромисс в споре;
- умение выражать свои мысли;
- продуктивное сотрудничество с педагогом и другими учащимися;

#### **Личностные результаты**

##### **Учащимися проявлены:**

- наглядно-образное, пространственное, композиционное мышление;
- любознательность, познавательная активность, потребность в самообразовании;
- фантазия, способности к творческому самовыражению;
- проявленные исследовательские способности;
- внимание, наблюдательность, зрительная память;
- бережливость и аккуратность;
- ответственность, дисциплинированность, трудолюбие;
- доброжелательность, дружелюбие и взаимоподдержка;
- уважение, интерес и патриотические чувства к своей стране, курскому краю;
- осознанная потребность в здоровом образе жизни;
- эстетическое отношение к окружающему миру.

### Содержание Программы

Таблица 1

#### Учебный план курса «Студия 3D графики»

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Часы
		Всего	Теория	Практика	
1.	Знакомство с программой Blender 3D	2	1	1	2
2.	Актуальные профессии в 3D моделировании	2	1	1	2
3.	Начало создания проекта «Сосуд жизни»	2	0	2	2
4.	Блокинг проекта	3	0	3	3
5.	Детализация проекта	2	0	2	2
6.	Наложение текстур и материалов	3	1	2	3
7.	Постановка света и камеры	2	1	1	2
8.	Презентация проектов	2	0	2	2
		18	4	14	18

Таблица 2

#### Учебный план курса «Студия разработки приложений»

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Часы
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Знакомство со средой	2	2	-	2

	программирования Mit App Inventor				
2.	Первое приложение. Изучение основных инструментов среды: кнопка, текст, надпись	1	1	-	1
3.	Изучение компонентов: звук, изображение. Создание приложения	2	1	1	2
4.	Создание простого графического редактора для рисования графическими примитивами	3	-	3	3
5.	Создание викторины. Работа с несколькими окнами	3	-	3	3
6.	Создание игры «Лабиринт»	3	-	3	3
7.	Создание игры «Ленивый кликер»	2	-	2	2
8.	Добавление пароля в приложение	2	-	2	2
		18	4	14	18

Таблица 3

## Учебный план курса «МЕДИА студия»

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Часы
		Всего	Теория	Практика	
1.	Знакомство с курсом. Основы работы с графическим редактором	4	2	2	4
2.	Основы обработки фотографий	4	1	3	4
3.	Создание анимации	5	1	4	5
4.	Разработка стикеров для социальных сетей и мессенджеров	5	-	5	5
		18	4	14	18

Таблица 4

## Учебный план курса «WEB-разработка»

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Часы
		Всего	Теория	Практика	
1.	Знакомство с курсом. Знакомство с понятием верстка сайтов, веб-программирование	3	1	2	3
2.	Знакомство с языком гипертекстовой разметки HTML	4	-	4	4
3.	Знакомство с языком стилей CSS	6	2	4	6
4.	Знакомство с медиа-запросами для адаптивности сайтов	2	-	2	2



5.	Знакомство с системой контроля версий Git	3	1	2	3
		18	4	14	18

### Содержание учебного плана

Курс «Студия 3D графики»

#### 1. Знакомство с программой Blender

*Теория:* Представление курса. Введение в программу

*Практическая работа:* Овладение первичными навыками 3D моделирования в программе Blender

#### 2. Актуальные профессии в 3D моделировании

*Теория:* Выявление актуальных профессий в сфере 3D моделировании

*Практическая работа:* Практическое применение одной из профессий 3D моделирования в программе Blender

#### 3. Начало создания проекта «Сосуд жизни»

*Практическая работа:* Создание проекта. Подготовка к созданию.

#### 4. Блокинг проекта

*Практическая работа:* Блокинг – моделирование из простых геометрических фигур. Вытягивает, экструдирование.

#### 5. Детализация проекта

*Практическая работа:* Изменение геометрии в уже созданных объектов. Работа с вертексами, полигонами.

#### 6. Наложение текстур и материалов

*Теория:* Изучение информации о текстурах, материалах и их свойств.

*Практическая работа:* Создание материалов объектов, его свойств. Наложение текстур и их настройка.

#### 7. Постановка света и камеры

*Теория:* Изучение информации о правильном расположении источников освещения и камеры.

**Практическая работа:** Расстановка правильного освещения. Точечных источников освещения, глобального освещения. Правильно отображение теней. Установка правильного ракурса камеры.

## 8. Презентация проектов

**Практическая работа:** Защита и презентация проектов детей

Курс «Студия разработки приложений»

### 1. Вводное занятие. Правила техники безопасности. Знакомство со средой программирования Mit App Inventor

**Теория.** Представление курса. Техника безопасности. Знакомство со средой программирования Mit App Inventor.

**Практическая работа.** Работа в среде Mit App Inventor, знакомство с интерфейсом программы.

### 2. Первое приложение. Изучение основных инструментов среды: кнопка, текст, надпись

**Теория.** Основные инструменты среды: кнопка, текст, надпись.

**Практическая работа.** Создание первого простейшего приложения, пользуясь основными инструментами среды.

### 3. Изучение компонентов: звук, изображение. Создание приложения

**Теория.** Компоненты: звук, изображение.

**Практическая работа.** Создание приложения со звуком и картинками.

### 4. Создание простого графического редактора для рисования графическими примитивами

**Теория.** Компоненты: холст, часы.

**Практическая работа.** Создание простого графического редактора.

### 5. Создание викторины. Работа с несколькими окнами

**Теория.** Знакомство с условным оператором.

**Практическая работа.** Создание викторины на выбранную тему.

### 6. Создание игры «Лабиринт»

**Теория.** Компоненты: спрайт. Знакомство с математическими блоками.

*Практическая работа.* Создание игры «Лабиринт».

### **7. Создание игры «Ленивый кликер»**

*Теория.* Условный оператор.

*Практическая работа.* Создание игры «Ленивый кликер».

### **8. Добавление пароля в приложение**

*Теория.* Компоненты: пароль.

*Практическая работа.* Создание приложения с паролем.

Курс «МЕДИА студия»

### **1. Знакомство с курсом. Основы работы с графическим редактором**

*Теория:* Представление курса. Введение в программу. Работа с простейшими редакторами.

*Практика:* Установка и настройка программ Adobe Photoshop и GIMP. Настройка программы.

### **2. Основы обработки фотографий**

*Теория:* Знакомство с основами обработки фотографий.

*Практика:* Работа в программе Adobe Photoshop. Обработка фотографий.

### **3. Создание анимации**

*Теория:* Теоретические основы создания анимаций.

*Практика:* Работа в программе GIMP. Созданий анимаций.

### **4. Разработка стикеров для социальных сетей и мессенджеров**

*Теория:* Теоретические основы создания анимаций.

*Практика:* Работа в программе GIMP. Созданий стикеров. Выгрузка стикеров в социальные сети и мессенджеры.

Курс «WEB-разработка»

**1. Знакомство с курсом. Знакомство с понятием верстка сайтов, веб-программирование.**

*Теория:* Представление курса. Введение в программу. Работа с простейшими текстовыми редакторами. Знакомство с понятием веб-программирование.

**Практика:** Установка и настройка программы Visual Studio Code. Добавление расширений. Настройка программы и интерфейса пользователя.

## **2. Знакомство с языком гипертекстовой разметки HTML.**

**Теория:** Знакомство с языком гипертекстовой разметки HTML. Понятие тег. Теги необходимые для создания базовой структуры страницы.

**Практика:** Разработка веб-страниц с использованием языка гипертекстовой разметки HTML. Построение базовой структуры страницы.

### **а. Знакомство с языком стилей CSS.**

**Теория:** Введение в понятие таблицы стилей.

**Практика:** Добавление к элементам HTML цвета, фона, изменения размера, параметров наведения и т.д. Разработка страниц с использованием HTML и CSS.

### **б. Знакомство с медиа-запросами для адаптивности сайтов.**

**Теория:** Знакомство с понятием медиа-запрос. Принципы использования медиа-запросов.

**Практика:** Добавление медиа-запросов к странице. Изменение элементов под различные размеры экранов.

### **с. Знакомство с системой контроля версий Git.**

**Теория:** теоретические основы использования системы контроля версий.

**Практика:** регистрация на сайте GitHub. Добавление своих веб-страниц на сервера git. Использование GitHub Pages.

## **2. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1. Календарный учебный график**

№ п/п	Группа	Год обучения, номер группы	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Нерабочие праздничные дни	Сроки проведения промежуточной
1.	Студия 3D графики	с 2023	-	-	1	7	18	Пн.-сб. 10:00 - 12:30	-	01.04. 23
2.	Студия разработки приложений	с 2023	-	-	1	7	18	Пн.-сб. 10:00 - 12:30	-	01.04. 23
3.	МЕДИА студия	с 2023	-	-	1	7	18	Пн.-сб. 10:00 - 12:30	-	01.04. 23
4.	Web разработка	с 2023	-	-	1	7	18	Пн.-сб. 10:00 - 12:30	-	01.04. 23

## 2.2. Оценочные материалы и формы аттестации

Достижением обучающихся планируемых результатов Программы является создание ими проекта, который представляется по завершению профильной смены.

Форма отслеживания, фиксации, предъявления и демонстрации образовательных результатов: сертификат о прохождении обучения.

## 2.3. Методические материалы

При реализации Программы используются современные педагогические технологии (технология проектной деятельности), методы обучения (наглядный, практический, проектный) и воспитания (мотивация, поощрение).

Особенности и формы организации образовательного процесса - групповая с использованием дистанционных образовательных технологий.

Формы учебного занятия: вводное и практическое занятия (по дидактической цели); защита проектов, индивидуальная работа и практическое занятие (по особенностям коммуникативного взаимодействия).

Таблица 6

Курс «Студия 3D графики»

№ п/п	Название раздела, тема	Материально-техническое оснащение, дидактико	Формы учебного занятия ( <i>вводное, практическое,</i>	Формы контроля/ аттестации
-------	------------------------	--	--	----------------------------

		<b>– методический материал</b>	<b>индивидуальная работа и т.п.)</b>	
1.	Знакомство с программой Blender 3D	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон, программа Blender версией 2.8 и выше	Вводное	Опрос
2.	Актуальные профессии в 3D моделировании	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон, программа Blender версией 2.8 и выше	Практическое	Опрос
3.	Начало создания проекта «Сосуд жизни»	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон, программа Blender версией 2.8 и выше	Практическое	Опрос
4.	Блокинг проекта	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон, программа Blender версией 2.8 и выше	Практическое	Опрос
5.	Детализация проекта	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон, программа Blender версией 2.8 и выше	Практическое	Опрос
6.	Наложение текстур и материалов	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон, программа Blender версией 2.8 и выше	Практическое	Опрос
7.	Постановка света и камеры	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон, программа Blender версией 2.8 и выше	Практическое	Опрос
8.	Презентация проектов	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон, программа Blender версией 2.8 и выше	Практическое	Проект

Таблица 7

## Курс «Студия разработки приложений»

<b>№ п/п</b>	<b>Название раздела, тема</b>	<b>Материально-техническое оснащение, дидактико – методический материал</b>	<b>Формы учебного занятия (вводное, практическое, индивидуальная работа и т.п.)</b>	<b>Формы контроля/ аттестации</b>
1.	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Знакомство со средой программирования Mit App Inventor.	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон	Вводное	Опрос

2.	Первое приложение. Изучение основных инструментов среды: кнопка, текст, надпись	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон	Практическое	Опрос
3.	Изучение компонентов: звук, изображение. Создание приложения	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон	Практическое	Опрос
4.	Создание простого графического редактора для рисования графическими примитивами	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон	Практическое	Опрос
5.	Создание викторины. Работа с несколькими окнами	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон	Практическое	Опрос
6.	Создание игры «Лабиринт»	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон	Практическое	Опрос
7.	Создание игры «Ленивый кликер»	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон	Практическое	Опрос
8.	Добавление пароля в приложение	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон	Практическое	Опрос

Таблица 8

## Курс «МЕДИА студия»

№ п/п	Название раздела, тема	Материально-техническое оснащение, дидактико – методический материал	Формы учебного занятия ( <i>вводное, практическое, индивидуальная работа и т.п.</i> )	Формы контроля/ аттестации
1.	Знакомство с курсом. Основы работы с графическим редактором	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон, программа Adobe Photoshop, GIMP	Вводное	Опрос
2.	Основы обработки фотографий	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон, программа Adobe Photoshop	Практическое	Опрос
3.	Создание анимации	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон, программа GIMP	Практическое	Опрос
4.	Разработка стикеров для социальных сетей и мессенджеров	Компьютер/ноутбук, веб-камера, микрофон, программа GIMP	Практическое	Опрос

Таблица 9

## Курс «WEB разработка»

№ п/п	Название раздела, тема	Материально-техническое оснащение, дидактико – методический материал	Формы учебного занятия ( <i>вводное, практическое, индивидуальная работа и т.п.</i> )	Формы контроля/ аттестации
1.	Знакомство с курсом. Знакомство с понятием верстка сайтов, веб-программирование	Компьютер или ноутбук	Вводное	Опрос
2.	Знакомство с языком гипертекстовой разметки HTML	Компьютер или ноутбук. Справочник по HTML и CSS	Практическое	Опрос, контрольные вопросы и задания
3.	Знакомство с языком стилей CSS	Компьютер или ноутбук. Справочник по HTML и CSS	Практическое	Опрос, контрольные вопросы и задания
4.	Знакомство с медиа-запросами для адаптивности сайтов	Компьютер или ноутбук. Справочник по HTML и CSS	Практическое	Контрольные вопросы и задания
5.	Знакомство с системой контроля версий Git	Компьютер или ноутбук. Справочник по HTML и CSS	Практическое	Контрольные вопросы и задания

**2.4. Условия реализации Программы**

## Материально-технические обеспечение

Оборудование: ПК с установленной платформой Discord и доступом к сети Интернет, микрофон, видеокамера.

Кадровое обеспечение: педагоги дополнительного образования.



**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 60 имени героев Курской битвы»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ**  
**к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей**  
**программе технической направленности**  
**«Дистанционный IT-лагерь ЦИФРАГРАД»**

г. Курск, 2023 г.

**Цель программы:** создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

**Задачи:**

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности.

**Формы, методы и технологии воспитательной работы**

*Формы:* соревнования, конкурсно-развлекательные мероприятия.

*Методы:* поддержки, мотивации, коллективного мнения, создание ситуации успеха.

*Технологии:* технология самоорганизации самовоспитания, технология установления связей с общественностью, технология педагогической поддержки.

**Планируемые результаты**

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывать помощь членам коллектива, находить с ними общий язык и общие интересы.

**Календарный план воспитательной работы**

<b>№ п/п</b>	<b>Название мероприятия</b>	<b>Форма проведения</b>	<b>Срок и место проведения</b>	<b>Ответственн ый</b>
1	Муниципальный фестиваль научно-технического творчества «IT-FEST46»	Очно-заочная	Февраль-март	Педагог ДО
2	Региональный конкурс по программированию «НАМ С IT ПО ПУТИ»	Очно-заочная	Ноябрь-декабрь	Педагог ДО

## Список литературы

### Рекомендованная литература для педагогов и учащихся

1. Александр Амзин, Артем Галустян, Василий Гатов, Мануэль Кастельс и другие «Как новые медиа изменили журналистику»: 2012-2016.
2. Большаков В.П. Основы 3D-моделирования / В.П. Большаков, А.Л. Бочков- СПб: Питер, 2013- 304с.
3. Евгений Ющук «Блог. Создать и раскрутить», 2007.
4. Иен Хейдн Смит «Главное в истории фотографии».
5. Кирьянов Д.В., Кирьянова Е.Н. Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех: Adobe Premiere Pro CS4 и After Effects CS4 Автор: Издательство: БХВ-Петербург Год: 2010 Страниц: 416.
6. Кронистер Дж. - Основы Blender. Учебное пособие (3-е издание) v. 2.49 – 2010.
7. Оливер Вильяр. Learning Blender: Практическое руководство по созданию 3D-анимированных персонажей.: Эддисон-Уэсли Профессионал, 2017.
8. Петелин А. Ю. 3D-моделирование в SketchUp 2015 - от простого к сложному. Самоучитель / А.Ю. Петелин. - М.: ДМК Пресс, 2015. - 370 с.
9. Петелин А. Ю. 3D-моделирование в SketchUp 2015 - от простого к сложному. Самоучитель / А.Ю. Петелин. - М.: ДМК Пресс, 2015. - 370 с.
10. Сазонов, А. А. 3D-моделирование в AutoCAD. Самоучитель (+ CD-ROM) / А.А. Сазонов. - М.: ДМК Пресс, 2012. - 384 с.

### Электронные интернет-ресурсы, рекомендованные педагогам и учащимся

1. Videoinfographica (блог о видео, дизайне, графике): <https://videoinfographica.com/>
2. Бесплатная книга «Adobe Premiere Pro CS 6 Быстрый старт. Монтаж простого фильма» (2013) (<http://video-kursov.net/besplatnaya-kniga-adobe-premiere-pro-cs-6-bystryj-start-montazh-prostogo-filma-2013/>) Электронный самоучитель по Adobe Premiere (<http://videosmile.ru/lessons/premiere-pro>)

3. <http://ddt1.ru/index> Работа с родителями.
4. <http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka> Есенкова Е.А. Современное учебное занятие в учреждении дополнительного образования детей.
5. [http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem\\_pedtex.doc](http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc) Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко).
6. Blender website (Интернет-ресурс) blender.org.
7. <http://wikiblender.org> WikiBlender website.
8. <http://3d.mezon.ru> Blender 3d.

## Приложения

Календарно-тематическое планирование на период весенних каникул в 2022-2023  
учебном году

Таблица 10

### Курс «Студия 3D графики»

№ п/п	Дата план	Дата факт	Тема занятия	Кол-во часов	Форма / тип занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	25.03.23	25.03.23	Знакомство с программой Blender 3D	2	Вводное	Discord	Опрос
2.	27.03.23	27.03.23	Актуальные профессии в 3D моделировании	2	Практическое	Discord	Опрос
3.	27.03.23	27.03.23	Начало создания проекта «Сосуд жизни»	2	Практическое	Discord	Опрос
4.	28.03.23	28.03.23	Блокинг проекта	3	Практическое	Discord	Опрос
5.	29.03.23	29.03.23	Детализация проекта	2	Практическое	Discord	Опрос
6.	30.03.23	30.03.23	Наложение текстур материалов	3	Практическое	Discord	Опрос
7.	31.03.23	31.03.23	Постановка света и камеры	2	Практическое	Discord	Опрос
8.	01.04.23	01.04.23	Презентация проектов	2	Практическое	Discord	Проект

## Курс «Студия разработки приложений»

№ п/п	Дата план	Дата факт	Тема занятия	Кол-во часов	Форма / тип занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	25.03.23	25.03.23	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Знакомство со средой программирования Mit App Inventor.	2	Вводное	Discord	Опрос
2.	27.03.23	27.03.23	Первое приложение. Изучение основных инструментов среды: кнопка, текст, надпись	1	Практическое	Discord	Опрос
3.	27.03.23	27.03.23	Изучение компонентов: звук, изображение. Создание приложения	2	Практическое	Discord	Опрос
4.	28.03.23	28.03.23	Создание простого графического редактора для рисования графическими примитивами	3	Практическое	Discord	Опрос
5.	29.03.23	29.03.23	Создание викторины. Работа с несколькими окнами	3	Практическое	Discord	Опрос
6.	30.03.23	30.03.23	Создание игры «Лабиринт»	3	Практическое	Discord	Опрос
7.	31.03.23	31.03.23	Создание игры «Ленивый кликер»	2	Практическое	Discord	Опрос
8.	01.04.23	01.04.23	Добавление пароля в приложение	2	Практическое	Discord	Опрос

Таблица 12

## Курс «МЕДИА студия»

№ п/п	Дата план	Дата факт	Тема занятия	Кол-во часов	Форма / тип занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	25.03.23	25.03.23	Знакомство с курсом. Основы работы с графическим редактором	3	Вводное	Discord	Опрос
2.	27.03.23	27.03.23	Основы обработки фотографий	4	Практическое	Discord	Опрос
3.	28.03.23	28.03.23	Создание анимации	5	Практическое	Discord	Опрос
4.	30.03.23	30.03.23	Разработка стикеров для социальных сетей и мессенджеров	5	Практическое	Discord	Опрос

Таблица 13

## Курс «WEB разработка»



№ п/п	Дата план	Дата факт	Тема занятия	Количество часов	Форма / тип занятия	Место проведения	Форма контроля
1	25.03.23	25.03.23	Торжественное открытие лагеря «Цифраград»	1	Вводное	Discord	Опрос
2	25.03.23	25.03.23	Вводное занятие. Понятие веб-программирования, верстка сайтов	1	Практическое	Discord	Материалы тестирования
3	27.03.23	27.03.23	Установка и настройка программы Visual Studio Code	1	Практическое	Discord	Материалы тестирования
4	27.03.23	27.03.23	Знакомство с языком HTML	1	Практическое	Discord	Контрольные вопросы и задания
5	27.03.23	27.03.23	Понятие тег	1	Практическое	Discord	Контрольные вопросы и задания
6	28.03.23	28.03.23	Базовая структура страницы	1	Практическое	Discord	Контрольные вопросы и задания
7	28.03.23	28.03.23	Добавление картинок и ссылок на веб страницы	1	Практическое	Discord	Контрольные вопросы и задания
8	28.03.23	28.03.23	Знакомство с CSS	1	Практическое	Discord	Контрольные вопросы и задания
9	29.03.23	29.03.23	Изучение свойств, применяемых к тексту	1	Практическое	Discord	Контрольные вопросы и задания

10	29.03.23	29.03.23	Изучение свойств изменения объектов	1	Практическое	Discord	Контрольные вопросы и задания
11	29.03.23	29.03.23	Позиционирование объектов	1	Практическое	Discord	Контрольные вопросы и задания
12	30.03.23	30.03.23	Выравнивание объектов с помощью flex	1	Практическое	Discord	Контрольные вопросы и задания
13	30.03.23	30.03.23	Выравнивание объектов с помощью flex	1	Практическое	Discord	Контрольные вопросы и задания
14	30.03.23	30.03.23	Знакомство с медиа-запросами	1	Практическое	Discord	Контрольные вопросы и задания
15	31.03.23	31.03.23	Знакомство с медиа-запросами	1	Практическое	Discord	Контрольные вопросы и задания
16	31.03.23	31.03.23	Разработка собственной страницы	1	Практическое	Discord	Контрольные вопросы и задания
17	01.04.23	01.04.23	Разработка собственной страницы	1	Практическое	Discord	Контрольные вопросы и задания
18	01.04.23	01.04.23	Закрытие лагеря «Цифраград»	1	Практическое	Discord	Опрос

## Материалы для проведения мониторинга

### Курс «Студия 3D графики»

Разработка проекта «Сосуд жизни»

### Курс «Студия разработки приложений»

Предложить несколько идей своих приложений. Проанализировать, кто может быть пользователями этих приложений, на кого они ориентированы, где могут быть использованы?

Создать краткое описание приложения, действий, которые будут выполняться при его работе.

### Курс «МЕДИА студия»

Разработка собственных стикеров

### Курс «WEB-разработка»

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSci23QCTbg7ZSrf83a2BPMbwKpVH0HWj4zCGMHs-6wfhUyzUw/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSci23QCTbg7ZSrf83a2BPMbwKpVH0HWj4zCGMHs-6wfhUyzUw/viewform?usp=sf_link)

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfxNBWiki0xW4TfoA9LTDZlkSyaBQ6-Ya29KU3fgVQiAkfTeA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfxNBWiki0xW4TfoA9LTDZlkSyaBQ6-Ya29KU3fgVQiAkfTeA/viewform?usp=sf_link)