


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА  
ВСЕВОЛОЖСКОГО РАЙОНА»

**«ПРИНЯТО»**

На заседании экспертно-  
методического совета  
протокол № 1  
от «29» августа 2019 г.

**«УТВЕРЖДАЮ»**  
Директор  
Моржинский А.Т.  
приказ № 443  
от «30» августа 2019 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА  
«МИР ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»**

Автор (составитель): **Лысенко Дарья Сергеевна,**  
педагог дополнительного образования

Направленность программы: **техническая**

Уровень программы: **базовый**

Возраст детей осваивающих программу: **10-14 лет**

**Срок реализации программы – 1-3 года.**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### Нормативно-правовая база

Дополнительная общеразвивающая программ **технической** направленности **базового** уровня «Мир цифровых технологий» разработана на основе:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.12);
- Концепции развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года (№ 1726-р от 04.09.14);
- Приказа Министерства просвещения РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (№ 196 от 09.11.18);
- Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (СанПиН 2.4.4.3172-14);
- Указа Президента РФ «О национальной стратегии действий в интересах детей на 2012-2017 годы» (№ 761 от 01.06.2012 г.);
- Федерального закона «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (№ 124-ФЗ от 24.07.98);
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (№ 996-р от 29.05.15);
- Федерального закона «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» (№ 149 от 27.07.06);
- Концепции общенациональной системы выявления и развития молодых талантов (от 03.07.12);
- Постановления Правительства РФ «Об утверждении Правил выявления детей, проявивших выдающиеся способности, сопровождения и мониторинга их дальнейшего развития» (№ 1239 от 17.11.15);
- Концепции воспитания в Ленинградской области (N 2871-р от 16.11.15).
- Устава МБОУДО ДДЮТ;
- Положения о дополнительных общеразвивающих программах, реализуемых в МБОУДО ДДЮТ.

**Программа реализуется в ДДЮТ с 2015 года.**

Данная дополнительная образовательная программа обеспечивает получения необходимых базовых знаний для проектной работы учащихся, без владения которыми сложно представить полноценное использование ПК в учебных целях. Проектные технологии способствуют повышению познавательного интереса обучающихся, позволяя проявить себя в новой роли, формируя навыки самостоятельной продуктивной деятельности и способствуя созданию ситуации успеха для каждого ученика, предоставляют больше возможностей для развития личных и социальных навыков.

Также данная программа знакомит с миром 3D графики, моделированием, возможностями и приемами работы в современных редакторах. Трехмерное моде-

лирование развивает воображение учащихся, позволяет увидеть предметы, которых на данный момент не существует, или существуют, но нет возможности их увидеть «вживую».

**Актуальность программы** обусловлена практически повсеместным использованием 3-D графики в создании медиа-контента, в таких отраслях и сферах деятельности как: киноиндустрия, реклама, дизайн макетов и интерьеров. Трехмерная графика уже давно и, порой незаметно, входит в нашу жизнь, является одним из самых перспективных и многообещающих направлений развития учащихся при занятии творчеством и проектной деятельностью с помощью персонального компьютера.

### **Отличительные особенности**

Программа модифицированная, состоит из трех модулей:

#### **1-й модуль. «MS Office в проектной деятельности учащихся»:**

Данный модуль дает основные знания, необходимые для использования пакета программ MS Office в процессе обучения, проектной деятельности, в практических и творческих работах. Дети получают необходимые знания о интерфейсе программ, форматировании текста, списках, таблицах, создании и вставки иллюстраций, работе со стилями и создании презентаций. Знания закрепляются и проверяются на итоговой творческой работе «Саммит большой десятки».

2-й модуль «**3-D в проектах**» знакомит учащихся с миром 3-D графики и моделирования, наглядно показывает возможности и сферы применения трехмерной графики. Знакомит с разными видами редакторов и приемами работы в них. Для отработки практических навыков детям предложены задания в виде проектов и презентаций.

3-й модуль «**Объемный мир**» продолжает освоение знаний о мире трехмерной графики на более сложном материале. Изучаются возможности 3-D моделирования и приемы работы в приложениях Google SketchUp, Blender, Sweet Home 3D, Windows Movie Maker.

### **Цели программы:**

Сформировать у учащихся базовые знания и навыки по работе с приложениями MS Office, познакомить с возможностями 3D моделирования, создать условия для осуществления творческой и проектной деятельности в сфере ИТ и 3-D.

### **Задачи программы:**

#### **Обучающие:**

- Знакомство с основными возможностями и способами работы в программах MS Office
- Обучение приемам работы и закрепление полученных навыков при создании презентаций и творческих работ.
- Знакомство со способами применения трехмерной графики, возможностями и перспективами.
- Знакомство с wybranными редакторами трехмерной графики, сферами их применения, возможностями, интерфейсом и приемами работы.

#### **Развивающие:**

- формирование умений работать с различными источниками информации, критической оценки информации, информационной грамотности

- Развитие компетенций по проектной деятельности и оформлению результатов с помощью ПК.

- Формирование умения постановки целей и планирования деятельности

**Воспитательные:**

- Воспитание отзывчивости, навыков работы в команде и коллективе

- Воспитание желания и умения доводить задуманный проект до конца

**Сроки реализации** образовательной программы *3 года.*

**Возраст учащихся**, на который рассчитана образовательная программа *10-14 лет.*

**Наполняемость группы:** 10 человек

**Режим занятий:** по 1 час 1 раз в неделю.

**Форма обучения** *очная.*

**Формы организации образовательной деятельности учащихся**  
*групповая.*

**Формы занятий** – *проектная работа, учебное занятие, дискуссия, дебаты, виртуальные экскурсии.*

Модули учебной программы возможно осваивать как последовательно, так и параллельно. При последовательно освоении модулей срок реализации программы составляет три года. В зависимости от возраста и интересов обучаемых, могут осваиваться параллельно один из модулей (желаемой сложности) по работе с 3D технологиями и модуль проектной деятельности, что дает дополнительный синергетический эффект обучению. При таком способе организации режим занятий получается 2 раза в неделю по 1 академическому часу.

**Условия реализации программы**

1. IBM PC-совместимый компьютер.

2. Процессор с тактовой частотой не ниже 1 ГГц.

3. Оперативная память не меньше 512 Мб (рекомендуется 1 Гб или больше).

**Программное обеспечение:**

1. Операционная система: Windows XP (SP3), Windows Vista, Windows 7, Windows 8.

2. Пакет Microsoft Office 2010 (MS Word 2010 и MS PowerPoint 2010).

3. LEGO Digital Designer, Google SketchUp, Xfrog 3.5, Aurora 3d Animation Maker, Астра конструктор мебели.

4. Sweet Home 3D, Terragen, True Space, Blender;

**Планируемые результаты:**

В результате обучения учащиеся должны:

- приобрести знания и умения по выполнению на компьютере различных действий над объектами текстового документа и созданию творческих работ.

- ознакомиться с основными способами применения новых информационных технологий;

- иметь опыт моделирования различных объектов;

- уметь подбирать трёхмерный редактор в зависимости от цели проекта;

- знать сферы применения 3D-графики в различных областях (киноиндустрия, компьютерные игры, архитектура, наука, реклама и пр.)

- применять основные возможности графических редакторов Google SketchUp, Sweet Home 3D, Terragen, True Space, Blender, LEGO Digital Designer, SketchUp, Xfrog, Астра Конструктор Мебели, Aurora 3D Animation Maker;
- использовать правила композиционного построения и знания об основных составляющих интерьера для разработки собственных дизайн-макетов;
- использовать генераторы ландшафтов для создания трёхмерного изображения природы;
- создавать анимационные ролики трёхмерных объектов;
- понимать принципы создания и редактирования трёхмерных моделей технологиями полигонального (бокс) и сплайн-моделирования.
- уметь быстро и качественно обрабатывать и демонстрировать информацию;
- уметь ответственно решать текущие задачи (в том числе и нестандартные);
- уметь проявлять инициативу и креативный подход при решении задач;
- получить умения публичного выступления, целеполагания, прогнозирования результатов деятельности,
- научиться работать самостоятельно и в группах,
- получить условия для развития творческой личности, способной к самосовершенствованию и самовоспитанию.

#### **Система оценки результатов освоения программы:**

Текущий контроль результативности осуществляется в течение года. В форме педагогического наблюдения и на основе следующей деятельности учащихся:

- **Общеобразовательный аспект** – результаты тестовых заданий, наблюдение контроль над знаниями (тесты, практические работы); участие детей в конкурсах, викторинах, выставках

- **Воспитательный аспект** – наличие у младшего школьника следующих качеств: взаимопомощь, взаимное уважение, умение сотрудничать с другими людьми, чувства ответственности за порученное дело.

**Промежуточная аттестация** проводится в форме презентаций проектов и творческих работ учащихся на итоговом занятии в конце года. Первый год представляет проект «Саммит большой десятки», второй год — итоговый проект по моделированию на выбор.

**Итоговая аттестация** проводится на завершающем этапе обучения и представляет собой выставку, оценку презентаций и проектов учащихся (портфолио).

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов	Количество часов по годам		
		1 год	2 год	3 год
1.	<b>Первый год</b> обучения. Итого:	36		
2.	Раздел 1. «Создание и обработка текстовых документов на компьютере. Текстовый процессор»	25		
3.	Раздел 2. «Создание, обработка и демонстрация мультимедийных презентаций на компьютере. Редактор презентаций»	11		
4.	<b>Второй год</b> обучения. Итого:		36	
5.	Раздел 1. «Знакомство с 3-D-графикой»		5	
6.	Раздел 2. «3-D-конструктор LEGO»		5	
7.	Раздел 3. «Моделирование в SketchUp»		4	
8.	Раздел 4. «Моделирование 3-D-растений»		3	
9.	Раздел 5. «3D-конструктор мебели»		3	
10.	Раздел 6. «Трёхмерная открытка»		4	
11.	Раздел 7. «Итоговый проект»		12	
12.	<b>Третий год</b> обучения. Итого:			36
13.	Раздел 1. «Введение в трёхмерную графику»			15
14.	Раздел 2. «3-D-мастерская»			9
15.	Раздел 3. «Дифференцированный зачёт»			12
16.	Итого за все года обучения	<b>108</b> часов за три года		

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**  
**Первый год обучения. «MS Office в проектной деятельности»**

№ п/п	Разделы, темы	Всего			Форма контроля, промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
	<b>Раздел 1. «Создание и обработка текстовых документов на компьютере. Текстовый процессор»</b>	25	3	22	
1	Техника безопасности, правила поведения в компьютерном классе. Обзор курса.		1		<i>Беседа, опрос</i>
2-5	Набор, редактирование и форматирование текста «Моё хобби»			4	<i>Беседа, практическая работа</i>
6-9	Создание и работа с таблицами. Дизайн таблиц.			4	
10-11	Создание и форматирование списков. Маркеры, нумерация, многоуровневые списки.		1	1	
12-19	Работа с изображениями, WordArt			8	
20-24	Подготовка к созданию реферата. Стиль и оглавление		1	4	
25	Практическая работа № 1			1	<i>Практическая работа.</i>
	<b>Раздел 2. «Создание, обработка и демонстрация мультимедийных презентаций на компьютере. Редактор презентаций»</b>	11	2	9	
26-29	Создание компьютерной презентации «Саммит большой десятки». Работа со слайдами.			4	<i>Практическая работа.</i>
30	Защита проекта			1	<i>Презентация и защита проекта. «Саммит большой десятки» Промежуточная аттестация.</i>
31	Защита проекта			1	
32	Вставка объектов в компьютерную презентацию (фигуры, изображения, фото)		1		<i>Беседа, практическая работа</i>
33	Дополнительные средства управления компьютерной презентацией		1		
34	Настройка режима демонстрации компьютерной презентации			1	
35-36	Создание и настройка шаблонов презентации. Фотоальбом			2	
	<b>ИТОГО (общее количество часов за год)</b>	36	5	31	

### Второй год обучения. «3-D в проектах»

№ п/п	Разделы, темы	Всего			Форма контроля, промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1-5	Раздел 1. « <b>Знакомство с 3D-графикой</b> »	5	1	4	Обобщающее занятие, презентация работ.
6-10	Раздел 2. « <b>3D-конструктор LEGO</b> »	5	1	4	Обобщающее занятие, презентация работ.
11-14	Раздел 3. « <b>Моделирование в SketchUp</b> »	4		4	Обобщающее занятие, презентация работ.
15-17	Раздел 4. « <b>Моделирование 3D-растений</b> »	3		3	Обобщающее занятие, презентация работ.
18-20	Раздел 5. « <b>3D-конструктор мебели</b> »	3		3	Обобщающее занятие, презентация работ.
21-24	Раздел 6. « <b>Трёхмерная открытка</b> »	4		4	Обобщающее занятие, презентация работ.
25-36	Раздел 7. « <b>Итоговый проект</b> »	12	6	6	Создание презентаций по итоговым проектам. Защита проектов. Промежуточная аттестация.
	<b>ИТОГО</b> (общее количество часов за год)	36	8	28	



### Третий год обучения. «Объёмный мир»

№ п/п	Разделы, темы	Всего			Форма контроля, промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
	<b>Раздел 1. «Введение в трёхмерную графику»</b>	15	1	14	
1	Вводное занятие. Техника безопасности, правила поведения в компьютерном классе. Обзор курса и практических работ.		1		<i>Беседа, опрос</i>
2-3	Трёхмерная графика. Знакомство, основные понятия			2	<i>Беседа, опрос</i>
4-7	Создание архитектурной визуализации (основы работы в Google SketchUp)			4	<i>Беседа, опрос, практическая работа</i>
8-10	Основы создания интерьера в 3D-конструкторе Sweet Home			3	
11-13	Создание пейзажа с помощью генератора ландшафтов			3	
14-15	Практическая работа № 1			2	<i>Практическая работа № 1</i>
	<b>Раздел 2. «3D-мастерская»</b>	9		9	
16-18	Трёхмерная анимация в TrueSpace			3	<i>Беседа, опрос, практическая работа</i>
19-23	Трёхмерное моделирование в Blender			5	
24	Трёхмерное моделирование в Blender. Своя модель.			1	<i>Презентация</i>
	<b>Раздел 3. «Дифференцированный зачёт»</b>	12	3	9	
25-26	Работа в одной из 3-d программ (выбор учащихся)			2	<i>Беседа, опрос, практическая работа</i>
27-28	Создание фильма из выполненных работ.			2	
29-30	Создание портфолио			2	
31-36	Защита проекта			6	<i>Подготовка и защита проектов. Итоговая аттестация.</i>
	<b>ИТОГО (общее количество часов за год)</b>	36	4	32	

# СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

## Модуль 1. «MS Office в проектной деятельности»

### **Раздел 1. «Создание и обработка текстовых документов на компьютере. Текстовый процессор» 25 часов.**

*Введение (1 час, теория):* Техника безопасности, правила поведения в компьютерном классе. Обзор курса.

#### **Тема 1.1. Набор, редактирование и форматирование текста.**

*Практика, 4 часа:* набор, редактирование и форматирование текста «Мое хобби».

Текстовый документ. Основные компоненты текстового документа. Возможности компьютера по созданию, обработке и хранению текстовых документов. Текстовые редакторы и текстовые процессоры. Пользовательский интерфейс текстового процессора. Создание документа. Управление отображением документа (границы текста, непечатаемые знаки). Способы набора, редактирования и форматирования текста. Выравнивание абзаца, абзацные отступы, отступ в красной строке, интервалы между абзацами, междустрочные интервалы. Работа с блоком текста.

#### **Тема 1.2. Таблицы. Создание таблицы: «Топ-10 любимых фильмов».**

*Практика, 4 часа:* Таблицы и их свойства. Виды таблиц. Вставка таблицы в текстовый документ. Добавление и удаление строк и столбцов в таблицах. Изменение размеров строк и столбцов. Обрамление и заливка. Группа вкладок Работа с таблицами, окно Свойства таблицы. Использование таблицы для размещения объектов в текстовом документе.

#### **Тема 1.3. Списки. Создание списков: «разнообразие наук»**

Содержание темы

*Теория, 1 час:* Списки и их виды.

*Практика, 1 час:* Создание списка. Использование автоформата при создании списков. Создание и редактирование нумерованных, маркированных и многоуровневых списков. Настройка списка.

#### **Тема 1.4 Работа с изображениями, WordArt.**

*Практика, 8 часов:* Поиск и сохранение информации (текст, изображения) с использованием сети Интернет. Составление и форматирование документа. Создание заголовка информационного документа. Создание и добавление колонок и графики. Создание элементов WordArt и других изображений. Рецензирование и редактирование текста. Использование шаблонов. Редактирование изображений.

#### **Тема 1.5 Стили и оглавление. Автоматическая настройка содержания.**

*Теория, 1 час:* Подготовка к созданию реферата «Города- герои».

*Практика, 4 часа:* Создание реферата.

#### **Тема 1.6 Практическая работа, 1 час.**

## **Раздел 2. «Создание, обработка и демонстрация мультимедийных презентаций на компьютере. Редактор презентаций» 11 часов.**

*Теория, 2 часа:* Работа с объектами в презентации. Настройка режима демонстрации.

*Практика, 9 часов:* Проектное задание: «Саммит большой 10-ки»

*Задачи проекта:*

Создать своё государство (страну)

Разработать план проекта

Выбрать местоположение государства

Составить план развития (финансы, ресурсы, численность населения, герб, флаг)

Изучить вопрос политического устройства

Создать презентацию, и представить свою страну.

*Технология создания проекта:*

Придумать название государства. Использование инструментов рисования Word или другой графической программы для создание флага и герба.

Географическое положение, используя карту мира.

Разработка денежной единицы.

Традиции, праздники.

Визитная карточка правителя.

Разработка презентации, настройка анимации.

Разработка таблицы «Рейтинг стран»

## **Модуль 2. «3-D в проектах»**

### **Раздел 1. «Знакомство с 3-D-графикой»**

*Теория, 1 час:* Что такое 3-D? Определение 3D-графики. 2-D или 3-D, а заметна ли разница? Галереи 3-D-графики.

*Практика:* Практическая работа в интерактивном электронном учебнике. Создание доклада об использовании 3-D технологий в нашей жизни.

### **Раздел 2. «3D-конструктор LEGO»**

*Теория, 1 час:* Многообразие конструкторов LEGO. Детский конструктор — реальное 3-D-моделирование. LEGO-фильм. Любительские и профессиональные LEGO-фильмы. Знакомство с программой LEGO Digital Designer. Готовые модели роботов.

*Практика, 4 часа:* Моделирование в программе LEGO Digital Designer. Моделирование дома из деталей LEGO. Оформление участка вокруг дома. Моделирование персонажей. Создание шаблонов. Моделирование транспорта. Сохранение проекта. Снимок модели. Моделирование собственного LEGO-мира.

### **Раздел 3. «Моделирование в SketchUp».**

*Практика, 4 часа:* Моделирование базы отдыха в программе SketchUp. Эскиз будущей модели. Масштабирование сцены. Первые шаги в моделировании. Создание каркаса. Направляющие линии. Инструменты Смещение и Тяни/Голкай. Текстурирование. Библиотека компонентов. Изменение компонентов. Импорт моделей. Освещение. Рендеринг (визуализация).

### *Задачи:*

моделировать архитектурные композиции в программе SketchUp;  
использование библиотеки компонентов и импорт готовых моделей для оформления проекта;  
уметь выполнять визуализацию готового проекта;  
создавать самостоятельные проекты.

## **Раздел 4. «Моделирование 3D-растений»**

*Практика, 3 часа:* Знакомство с программой Xfrog. Программы для генерации деревьев и других растений. Галереи работ, выполненных в программе Xfrog. Моделирование деревьев в программе Xfrog. Компоненты. Каркас дерева. Простые и множественные связи. Панель Parameter Editor. Моделирование ствола. Режим каркасного отображения. Окраска ствола. Моделирование ветвей. Моделирование листьев. Эксперимент с цветами на деревьях. Сохранение проекта. Экспорт модели.

### *Задачи:*

уметь моделировать деревья и другие растения, составляя их из компонентов программы;  
уметь настраивать параметры компонентов, изменяя тем самым внешний вид модели;  
уметь экспортировать готовые модели;  
создание самостоятельных проектов.

## **Раздел 5. «3D-конструктор мебели».**

*Практика, 3 часа:* Знакомство с программой Астра Конструктор Мебели. Примеры проектов, выполненных в этой программе. Панели инструментов. Библиотека изделий и элементов. Типовая деталь. Подготовка к проектированию — анализ существующих образцов мебели. Проектирование мебели. Проектирование угловой книжной полки. Создание собственных деталей. Сборка модели из деталей. Проектирование тумбочки. Презентация мебели в интерьере.

### *Задачи:*

уметь проектировать предметы мебели из деталей;  
уметь оформлять готовые проекты для презентации их в интерьере.

## **Раздел 6. «Трёхмерная открытка»**

*Практика, 4 часа:* Создание мультимедийной 3-D-открытки в программе Aurora 3D Animation Maker. Знакомство с программой Aurora 3D Animation Maker. Пустой шаблон. Создание фона. Создание 3-D-моделей для открытки с помощью 3D-инструментов программы. Объёмный текст из шаблонов. Анимация. Эффект туманности.

## **Раздел 7. Создание и защита итогового проекта. 12 часов:**

Создание «портфолио мой 3-D мир» из всех работ учащихся за учебный год.

## **Модуль 3. «Объёмный мир»**

### **Раздел 1. «Введение в трёхмерную графику». 15 часов.**

*Теория, 1 час:* Вводное занятие. Техника безопасности, правила поведения в компьютерном классе. Обзор курса и практических работ.

### **Трёхмерная графика. Знакомство, основные понятия:**

*Практика, 2 часа:* Проектирование и создание двухэтажного дома. Понятие трёхмерной компьютерной графики. Области применения и место трёхмерной компьютерной графики в современном мире. Двумерная и трёхмерная графика. Общая характеристика курса «Этот объёмный мир». Этапы создания трёхмерной модели: моделирование, текстурирование, освещение, съёмка, рендеринг.

Способы ввода информации в компьютер: сканирование, загрузка с цифровой фотокамеры. Способы вывода графики: вывод на монитор или телевизор, печать с помощью принтера, в том числе фотопечать. Использование интерактивного электронного учебника.

### **Создание архитектурной визуализации (Основы работы в Google SketchUp).**

*Практика, 4 часа:* Графический редактор Google SketchUp. Структура и компоненты пользовательского интерфейса программы: меню, панели и т. д. Настройка интерфейса программы. Освоение базовых навыков работы в программе Google SketchUp.

Создание архитектурного макета. Использование материалов. Текстура. Компоненты. Библиотека компонентов. Экспорт моделей. Настройка отображения. Освещение. Визуализация (рендеринг).

#### *Задачи:*

овладеть основными приёмами использования графического редактора Google SketchUp;

понимать особенности навигации по трёхмерному изображению;

выполнять необходимую трансформацию объекта;

создавать макеты архитектурных построек;

обладать способностью подбирать необходимые параметры рендеринга в зависимости от цели создания модели.

### **Основы создания интерьера в 3-D-конструкторе Sweet Home.**

*Практика, 3 часа:* Проект «Создание квартиры и интерьера в 3-D-конструкторе Sweet Home 3D».

Графический редактор Sweet Home 3D. Структура и компоненты пользовательского интерфейса программы: меню, панели и т. д. Настройка интерфейса программы. Освоение базовых навыков работы в программе Sweet Home 3D. Планировка квартиры. Каталог образцов. 3-D-просмотр. Виртуальный посетитель. Создание трёхмерного плана квартиры. Интерьер. Основные составляющие интерьера. Гармония (атмосфера). Стили интерьера. Организация пространства, функциональность. Цвет и фактура. Предметы интерьера и аксессуары. Освещение.

### **Создание пейзажа с помощью генератора ландшафтов.**

*Практика, 3 часа:* Проект «Создание пейзажа с помощью генератора ландшафтов в программе Terragen 2 Free Edition».

Этапы создания ландшафта. Составляющие пейзажа: земля, вода, атмосфера, солнце. Использование и настройка инструментов: Terrain, Shaders, Water, Atmosphere, Lighting. Объекты (Objects). Экосистема (Population). Навигация: поворот сцены, перемещение сцены вверх-вниз. Трансформация объектов. Импорт объектов. Визуализация (Renderers). Создание трёх пейзажей.

**Практическая работа, практика, 2 часа.**

**Раздел 2. 3-D-мастерская. 9 часов.**

**Проект 1. Трёхмерная анимация в trueSpace.**

*Практика, 3 часа:* Библиотеки (Library). Библиотека Characters. Персонажи. Выбор модели. Скелет модели: кости, суставы, подвижность суставов. Скелетная анимация. Временная шкала. Ключевые кадры. Виджет навигации. Виды проекции. Визуализация (рендеринг). Скелетная анимация. Создание «мультфильма» с участием акулы и муравьяда.

**Проект 2. Трёхмерное моделирование в Blender.**

*Практика, 6 часов:* Виды проекции. Выделение объектов. Горячие клавиши. Бокс-моделирование (полигональное или mesh). Mesh-модель: вершины, рёбра, грани. Действие над объектом и его составляющими: поворот, масштабирование, перемещение, разрезание, выдавливание, копирование, удаление, отражение, искажение, дублирование, Работа с эскизом. Фоновый рисунок. Сплайн-моделирование. Сплайн: опорные точки, управляющие вершины. Вращение. Шов. Группа граней. Текстуры, материалы. Модификаторы. Камера. Визуализация (рендеринг).

Создание «натюрморта»

Моделирование матрёшки.

**Раздел 3. «Дифференцированный зачёт». Создание портфолио в программе Windows Movie Maker. Практика, 12 часов.**

Импорт материалов. Монтаж фильма. Портфолио. Создание эффектов. Создание видеопереходов. Шкала времени. Кадры. Титры. Фоновая музыка.

«Создание рекламного ролика, или Видеомонтаж в Movie Maker!»

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

№п/п	Наименование разделов	Методы обучения	Формы занятий	Комплекс средств обучения
<b>Модуль 1. «MS Office в проектной деятельности»</b>				
1.	Раздел 1. «Топ 10-любимых фильмов»	словесные (рассказ, беседа); наглядные (показ, поиск информации, просмотр видеороликов); практические (разработка и оформление таблицы)	учебное занятие, проектная работа, дискуссия.	Программы Microsoft Word.
2.	Раздел 2. «Саммит большой 10-ки»	словесные (рассказ, объяснение, беседа); наглядные (показ, просмотр презентаций); практические (разработка и оформление проекта)	учебное занятие, проектная работа, дебаты, круглый стол	Программы Microsoft Word, Excel, PowerPoint, Paint.
<b>Модуль 2. «3-D в проектах»</b>				
1.	Раздел 1. «Создание доклада об использовании 3-d технологий в нашей жизни»	словесные (рассказ, беседа); наглядные (использование интерактивного электронного учебника, поиск информации.); практические (разработка и оформление таблицы)	учебное занятие, проектная работа, дискуссия.	Программы Microsoft Word.
2.	Раздел 2. «Моделирование собственного LEGO-мира»	словесные (рассказ, объяснение, беседа); наглядные (показ, просмотр Lego-фильма); практические (разработка и оформление проекта)	учебное занятие, проектная работа.	Программа LEGO Digital Designer.
3	Раздел 3. «Моделирование в SketchUp». База отдыха.	словесные (рассказ, объяснение, беседа); наглядные (демонстрация интерфейс программы); практические (разработка и оформление проекта)	учебное занятие, проектная работа.	Программа Google SketchUp
4	Раздел 4. «Моделирование	словесные (рассказ, объяснение, беседа); наглядные (демонстрация интерфейс про-	учебное занятие, проектная работа.	Программа Xfrog

	3D-растений»	граммы); практические (разработка и оформление проекта)		
5	Раздел 5. «3D-конструктор мебели».	словесные (рассказ, объяснение, беседа); наглядные (демонстрация интерфейс программы); практические (разработка и оформление проекта)	учебное занятие, проектная работа.	Программа Астра Конструктор Мебели
6	Раздел 6. «Трёхмерная от-крытка»	словесные (рассказ, объяснение, беседа); наглядные (демонстрация интерфейс программы); практические (разработка и оформление проекта)	учебное занятие, проектная работа.	Программа Aurora 3D Animation Maker
7	Раздел 7. Создание «порт-фолио мой 3-d мир»	словесные (рассказ, объяснение, беседа); наглядные (демонстрация презентаций); практические (разработка и оформление про-екта)	учебное занятие, про-ектная работа, дебаты, круглый стол.	Программы Microsoft Word, Excel, Power-Point, Paint.
<b>Модуль 3. «Объёмный мир»</b>				
1.	Раздел 1. Проект 1. Проектирование и создание двух-этажного дома.	словесные (рассказ, объяснение, беседа); наглядные (показ, просмотр презентаций, ви-деороликов); практические (разработка и оформление проекта)	учебное занятие, про-ектная работа, дискус-сия, круглый стол	Программа Google SketchUp
	Раздел 1. Проект 2. Создание квартиры и интерьера в 3-D-конструкторе Sweet Home 3D.	словесные (рассказ, объяснение, беседа); наглядные (показ, просмотр презентаций, ви-деороликов); практические (разработка и оформление проекта)	учебное занятие, про-ектная работа, дискус-сия, круглый стол	Программа Sweet Home 3D.
	Раздел 1. Проект 3. Создание пейзажа с помощью генера-тора ландшафтов	словесные (рассказ, объяснение, беседа); наглядные (показ, просмотр презентаций, ви-деороликов); практические (разработка и оформление проекта)	учебное занятие, про-ектная работа, дискус-сия, круглый стол	Программа Terragen 2 Free Edition.



	Terragen 2 Free Edition.			
2	Раздел 2. Проект 1. Трёхмерная анимация в trueSpace. Создание «мультфильма»	словесные (рассказ, объяснение, беседа); наглядные (показ, видеороликов); практические (разработка и оформление проекта)	учебное занятие, проектная работа.	Программа: trueSpace
	Раздел 2. Проект 2. Трёхмерное моделирование в Blender. Создание «натюрморта» Моделирование матрёшки.	словесные (рассказ, объяснение, беседа); наглядные (показ, видеороликов); практические (разработка и оформление проекта)	учебное занятие, проектная работа	Программа Blender.
3	Раздел 3. Проект 1. Создание портфолио. Проект 2«Создание рекламного ролика, или Видеомонтаж в Movie Maker!»	словесные (рассказ, объяснение, беседа); наглядные (показ, видеороликов); практические (разработка и оформление проекта)	учебное занятие, проектная работа, дискуссия, круглый стол	Программа Windows Movie Maker

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Список литературы для педагога:

1. Кравченко С.В. Через 3D к реальным проектам: Методические рекомендации.- 2014.
2. Котова А.В. Через 3D к реальным проектам: Задание к итоговому проекту.- 2013.
3. Котова А.В. Этот объёмный мир: Методические рекомендации.- 2015.
4. Котова А.В. Этот объёмный мир: Задания для проведения контрольной работы «Трёхмерная графика».- 2015 год.
5. Котова А.В. Этот объёмный мир: Задание к итоговому проекту.-2015.

### Список литературы для учащихся и их родителей:

1. Котова А.В. Через 3D к реальным проектам: Рабочая тетрадь.-2013.
2. 3D в проектах: Интерактивный электронный учебник.
3. Котова А.В. Этот объёмный мир: Учебное пособие.-2015.
4. Этот объёмный мир: Интерактивный электронный учебник.

### Интернет-ресурсы

1. <http://www.metodist.ru> Лаборатория информатики МИОО
2. <http://www.it-n.ru> Сеть творческих учителей информатики
3. <http://www.metod-kopilka.ru> Методическая копилка учителя информатики
4. <http://fcior.edu.ru> <http://eor.edu.ru> Федеральный центр информационных образовательных ресурсов (ОМС)
5. <http://pedsovet.su> Педагогическое сообщество
6. <http://school-collection.edu.ru> Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.

Список литературы для работы:

1. Кравченко С.В. Проект 3D в реальном времени. Мультимедийные документы. СПб. - 2014.
2. Котлов А.В. Проект 3D в реальном времени. Задачи и системный подход. СПб. - 2013.
3. Котлов А.В. Проект 3D в реальном времени. Задачи и системный подход. СПб. - 2013.
4. Котлов А.В. Проект 3D в реальном времени. Задачи и системный подход. СПб. - 2013.
5. Котлов А.В. Проект 3D в реальном времени. Задачи и системный подход. СПб. - 2013.



*В.А. Баранова*  
 В.А. Баранова  
 30.08.2019  
 ) лист 06

В данном документе пронумеровано, прошнуровано и скреплено печатью