


**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЕЙСКИЙ РАЙОН  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СТАНЦИЯ  
ЮНЫХ ТЕХНИКОВ ГОРОДА ЕЙСКА МУНИЦИПАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ЕЙСКИЙ РАЙОН**

Принята на заседании  
педагогического совета МБОУ ДО СЮТ  
г.Ейска МО Ейский район  
от 11 «04» 2022г  
Протокол №4

Утверждаю  
Директор МБОУ ДО СЮТ  
г.Ейска МО Ейский район  
 Л.А.Хоренкова  
Приказ №18 от 11 «04» 2022г



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«Цифровой мир. Компьютерные мастера. ОВЗ»**

**(Ан)**

**Уровень программы: базовый**

**Срок реализации программы: 1 год: 144 часа**

**Возрастная категория: от 12 до 17 лет**

**Форма обучения: очная, дистанционная**

**Вид программы: модифицированная**

**Программа реализуется на бюджетной основе**

**ID-номер Программы в Навигаторе: 37171**

Автор-составитель:

Гринев Николай Сергеевич

педагог дополнительного образования

# Раздел I «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты »

## 1.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современный человек должен хорошо ориентироваться в громадном потоке информации, уметь ей управлять, используя современные информационно-технические средства.

В настоящее время компьютер и информация, обрабатываемая им, имеют большое значение в профессиональной деятельности человека. Речь идет, прежде всего, о применении компьютеров не только с точки зрения игры, а в более широком спектре использования. Посещая занятия объединения «Цифровой мир», ребята смогут сделать шаги в изучении информационных технологий и сферы графического дизайна, уверенно продолжить свое движение в заданном направлении и, в дальнейшем, активно развиваться в данной сфере. Будущее докажет им необходимость этого, а занятия помогут им найти своё место в современном информационном мире.

Научившись работать с универсальными компьютерными программами, дети, осваивая специализированные компоненты и приложения, могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, и применять их как в образовательной области, так и в творческой деятельности.

Непрерывность образовательного процесса в течение всего календарного года – отличительная особенность системы дополнительного образования детей, поэтому одной из ключевых задач для организаций дополнительного образования детей является создание и обеспечение оптимальных условий для творческого развития, укрепления здоровья, профессионального самоопределения, социализации и для творческого труда учащихся. Исходя из того, что профессиональные знания стареют очень быстро, необходимо их непрерывное совершенствование. Дистанционная форма обучения дает сегодня возможность создания систем массового непрерывного самообучения, всеобщего обмена информацией, независимо от наличия временных и пространственных поясов.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа объединения «Цифровой мир» по курсу создания трехмерных карт, работы с анимацией и пакетом программного обеспечения office, а также 3d моделирование и графический дизайн обновляется с учетом применения электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в период режима «повышенной готовности» в соответствии со следующими **законодательными нормативно - правовыми документами:**

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» и Федеральный закон от 31 июля 2020г. №304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»

2. Письмо Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
4. Проект концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года.
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
6. Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования станция юных техников города Ейска муниципального образования Ейский район.
7. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. №1726-р
8. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. №996-р
9. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ № 273);
10. Приказ Министерства просвещения РФ от 17 марта 2020 г. № 103 «Об утверждении временного порядка сопровождения реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»
11. Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий
12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

Программа рассчитана на 144 часа обучения (4 часа в неделю) и в нее входят изучение сферы графического дизайна и цифрового рисунка, работа с программами и курсами по созданию растровой графики и изучение основ

программирования на языке python, создания программ и игр в приложении Unity.

### **1.1. Направленность программы.**

Данная программа имеет *техническую направленность*. Являясь наиболее доступным и относительно новым для детей младшего и среднего школьного возраста, начальное знание работы по созданию рисунка и взаимодействию с пиксельной двухмерной графикой обладает необходимой эмоциональностью, привлекательностью, эффективностью. Программа разрабатывалась с учетом реализации дистанционного обучения и ориентирована на развитие интереса детей к созданию изображений, редактированию графических файлов, мультимпликации и получение первоначальных знаний об цифровых и информационных технологиях, а также сфере графического дизайна и программирования.

### **1.2. Обоснование необходимости разработки и внедрения программы в образовательный процесс:**

**Новизна данной** заключается в использовании новых форм и видов занятий, современных образовательных технологий и методических материалов, в приобретении детьми навыков в доступной и увлекательной форме. В зависимости от конкретных условий, форм обучения, ресурсов, требований жизни и интересов учащихся, педагог может вносить новые технологии и методы в работе с анимацией. С помощью ознакомления с компьютерными программами для рисования и видео монтирования процесс обучения предусматривает *уникальную* возможность – создание различных мультфильмов и видеоклипов по собственным сюжетам, развитие творческих навыков посредством работы с трехмерными картами, а взаимодействие с программной и аппаратурной составляющей компьютера поможет обучающемуся окунуться в мир технической информатики.

#### **Актуальность.**

Детство – уникальная пора в жизни каждого человека, когда формируется его здоровье, происходит развитие личности. В то же время это годы, когда имеющиеся социальные и эмоциональные проблемы могут привести к тяжелым последствиям в молодости и взрослой жизни.

В России в настоящее время 4,5 % детей относятся к категории лиц с ограниченными возможностями здоровья. В связи с этим в современной политике нашего государства одной из первоочередных задач является решение проблемы интеграции людей с ОВЗ в общество и создание предпосылок к их полноценной и независимой жизни.

Работать с детьми в наше время непросто, а с детьми с ОВЗ – тем более. Ведь это дети со сложными заболеваниями и одновременно, как правило, очень одаренные, проблема в том, как ввести их в социум.

По Закону «Об образовании» и по Конвенции у нас любой ребенок имеет право на массовое образование. Только для этого ему нужно создать специальные условия. Вопрос проведения занятий дополнительного образования детей с ограниченными возможностями здоровья является актуальным и жизненно необходимым. Необходимость продиктована тем,

что многие дети инвалиды не имеют возможность посещать учреждения дополнительного образования. Но многие талантливы и хотят заниматься в различных кружках. Дополнительное образование предоставляет им такую возможность, оно социализирует детей в окружающее общество, вырабатывает у них раскрепощенность в общении и развивает их творчество, формирует разнообразные умения у детей, что является важным фактором социальной поддержки, возможностью продолжить образование по своим интересам и наклонностям. Система дополнительного образования способствует тому, что ребёнок с ограниченными возможностями здоровья не чувствует себя изолированным в обществе и жизни.

В настоящее время компьютер и информация, обрабатываемая им, имеют большое значение в профессиональной деятельности человека, а понятие «дизайна» и «digital иллюстрация» настолько расширило свои границы, что нам уже сложно представить себе окружающий мир без него. Дизайн проник практически во все сферы деятельности человека. Это в полной мере касается и такого вида дизайнерского искусства, как графический дизайн и цифровой рисунок. С его проявлениями мы сталкиваемся повсюду — мы покупаем газеты, книги и гляцевые журналы, обращаем внимание на рекламные листовки, этикетки и красочные афиши, сталкиваемся с графическим и цифровым дизайном в полиграфии и сети Интернет. Посещая занятия объединения «Цифровой мир. Компьютерные мастера. ОВЗ», ребята смогут сделать первые шаги в изучении информационных технологий и цифрового творчества, уверенно продолжить свое движение в заданном направлении. Будущее докажет им необходимость этого, а занятия помогут им найти своё место в современном информационном мире.

Научившись работать с универсальными компьютерными программами, дети, осваивая специализированные программы, могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, и применять их как в образовательной области, так и в творческой деятельности и сфере графического дизайна, а также повысить свою профориентацию.

**Педагогическая целесообразность** включает в себя следующие аспекты:

- изучение образовательных и игровых развивающих компьютерных программ, направленных на развитие логики, мышления, воображения, внимания, наблюдательности, а также математических, гуманитарных, естественнонаучных способностей;
- изучения ряда компьютерных программ, отличных от курса общеобразовательной школы;
- наличие конструктивно- творческих заданий в обучении, учитывающих психологические и возрастные особенности детей данного возраста.

Не все дети с ограниченными возможностями здоровья могут посещать школу и кружки. Круг общения их сужен и замкнут. И только индивидуальные занятия с педагогом дополнительного образования позволяют реализовать имеющиеся у них потенциальные возможности. Творчество-это деятельность человека, преобразующая природный и социальный мир в соответствии с целями и потребностями человека на основе объективных законов действительности. Содержание программы

построено таким образом, что учащиеся знакомятся с основными компьютерными программами, а также курсами и программами для создания векторной и растровой графики для возможности их дальнейшего широкого использования в области компьютерной графики и цифрового искусства.

### **1.3. Отличительные особенности программы.**

Специфика работы с детьми-инвалидами состоит в том, что средства, формы обучения и воспитания таких детей зависят от вида аномального развития, степени и характера нарушений различных функций, возрастных возможностей, а также от индивидуальных способностей детей. Данная программа разработана с учетом этих особенностей.

Главное в программе – не конкретные знания и умения, полученные ребенком с ОВЗ в кружке технического творчества, а существенные компоненты развивающейся личности – направленность интересов, мотивы ребенка; опыт общения и анализ отношений к себе, людям, миру; познание себя, самореализация, ведущие потребности, индивидуальные проявления и т.д. Программу отличает сочетание теоретической и практической направленности, творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения. Детям предлагается первоначальное ознакомление с одной из тем основной базовой программы объединения «Цифровой мир» с целью мотивировать детей продолжать дальнейшее обучение в данном объединении.

### **1.4. Адресат программы.**

Программа предназначена для работы с детьми с ОВЗ в возрасте *12-17 лет* и рассчитана на *144 часа* обучения. В объединения «Цифровой мир» принимаются все желающие без специального отбора.

Дети данной возрастной группы имеют свои *психологические особенности*:

- «потребность во внешних впечатлениях», которые реализуются при участии взрослого, его поддержке и одобрении, что способствует созданию климата эмоционального благополучия;
- познавательная потребность, выражающаяся в желании приобретать новые знания;
- потребность в общении, принимающая форму желания выполнять важную общественно значимую деятельность, имеющую значение не только для него самого, но и для окружающих взрослых.

Для успешной реализации программы, согласно требованиям СанПин 2.4.4.3172-14, Устава МБОУ ДО СЮТ г.Ейска МО Ейский район, численность детей составляет *6-15 человек*.

### **1.5. Уровень программы, объем и сроки реализации программы.**

Программа объединения «Цифровой мир» реализуется на *базовом уровне*.

Продолжительность образовательного процесса *144 часа*.

Сроки реализации программы: *с 15.09.2022 по 31.05.2023*

### **1.6. Формы обучения – очная**

### **1.7. Режим занятий.**

Согласно санитарно-гигиеническим требованиям СанПиН 2.4.3648-20, Устава МБОУ ДО СЮТ г.Ейска МО Ейский район в группе занятия проводятся *2 раза в неделю по 2 часа*.

Общее количество часов *144 часа*.

### **1.8. Особенности организации образовательного процесса.**

**Состав учащихся** в данной группе формируется из детей разного возраста, т.е. группа является *разновозрастной*.

**Форма занятий:** групповые занятия.

#### **Виды занятий:**

- практические;
- интегрированные (изучение одной учебной темы с использованием 2-3 видов творческой деятельности);
- индивидуальные консультации;
- конференции;
- презентация результатов творчества.

### **2. Цель и задачи программы.**

**Основная цель программы:** создание мотивирующей образовательной среды для формирования познавательного интереса детей для занятий информатикой.

**Основные задачи работы объединения:**

#### **Образовательные:**

- развитие познавательного интереса детей к занятию информатикой;
- знакомство с программами для создания объемных объектов;
- получение навыков создания объемных предметов декора, различных геометрических объектов и сложных фигур;
- расширение знаний обучающихся о профессиях: художника, монтажера, моделиста и специалиста по графическим эффектам;
- ознакомление с историей возникновения живописи, дизайна и графики;
- знакомство с программами для создания графики и артов;
- получение навыков создания изображений и графических файлов;
- освоение навыков организации и планирования работы;
- ознакомление с историей возникновения анимации, ее видами и современными трендами;
- знакомство программами для создания анимации;
- получение навыков создания простейшей анимации;
- ознакомление с программами для создания трехмерных карт и чертежей;
- знакомство со спецификой работы компьютера;
- развитие навыков по разборке и сборке компьютерных составляющих;
- знакомство с пакетом приложений MS Office;
- расширение знаний обучающихся о профессиях: сценариста, художника, оператора съёмки, монтажера, диктора, звукооператора.

#### **Личностные:**

- формирование творческого мышления, ассоциативных образов фантазии, умения решать художественно-творческие задачи;
- формирование общественной активности личности, гражданской позиции;
- формирование навыков культуры общения и поведения в социуме (умение строить свои отношения, работать в группе, с аудиторией);

- развитие навыков рефлексии;
- совершенствовать навыки познавательной самостоятельности учащихся;

**Метапредметные:**

- развитие мотивации к техническому творчеству;
- развитие потребности в творческой саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности;
- воспитание у детей понимание необходимости саморазвития и самообразования как залога дальнейшего жизненного успеха;
- воспитывать толерантность и гуманистическое мировоззрение.



### 3. Содержание программы

#### 3.1. Учебный план.

№ п/ п	Название темы.	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	2	0	Беседа
2.	Работа с элементами корпоративного дизайна.	30	10	20	Беседа, практическая работа.
3.	Создание брендбука и работа с motion-дизайном.	20	6	14	Беседа, практическая работа.
4.	Landing page. Разработка и создание.	20	6	14	Беседа, практическая работа.
5.	Figma. Работа с дополнительными элементами.	20	4	16	Беседа, практическая работа.
6.	Unity. Знакомство с программой.	24	12	12	Беседа, практическая работа.
7.	Unity. Разработка игр.	26	6	20	Беседа, практическая работа.
8.	Итоговое занятие.	2	2	0	Презентация

**Итого:** 144 часа

#### 3.2. Содержание учебного плана.

**1 год обучения (144 ч).**

**1. Вводное занятие (2 часа).** Знакомство с направлениями объединения «Цифровой мир». Правила техники безопасности и санитарно-гигиенические нормы. Подготовка рабочего места.

**2. Работа с элементами корпоративного дизайна. (30 часов).** Индивидуальная разработка концепции предметной области и элементов дизайна. Создание в программе Adobe Photoshop логотипа и визитки. Работа с анимацией: элементы дизайна на кружках, футболках и ручках. Создание макета сайта и дополнительных графических элементов.

**3. Создание брендбука и работа с motion-дизайном. (20 часов).** Разработка и создание полноценного брендбука для индивидуальной предметной

области. Создание презентации по получившимся результатам. Работа с motion-дизайном в программе Adobe Photoshop.

**4. Landing page. Разработка и создание. (20 часов).** Установка приложения. Просмотр презентации по предметной области. Установка плагинов для fligma. Работа с фигурами и кривыми. Создание элементов интерфейса лендинг-страницы по выбранной тематике. Работа с изометрией веб-страницы.

**5. Fligma. Работа с дополнительными элементами. (20 часов).** Изучение дополнительных курсов по работе с программой fligma. Работа с дизайном мокапов смартфонов и ноутбуков, создание выпадающего меню с анимацией, создание тени для объекта. Работа с картами через плагин «Map marker».

**6. Unity. Знакомство с программой. (24 часа).** Установка приложения Unity Hub. Взаимодействие с курсом по программе: манипуляция объектов, создание ключей и скелетов объекта, работа с физикой объекта и его свойствами, создание шейдеров и текстур, наложение текстур и теней на объекты.

**7. Unity. Разработка игр. (26 часов).** Поэтапная разработка двух мини-игр. Создание концепции симулятора картингов, создание объектов и локаций, настройка физики объектов, написание кода управления и взаимодействия между объектами, работа с текстурами. Разработка двухмерного платформера с использованием наработок программы aseprite.

**8. Итоговое занятие (2 часа).**

Презентация получившихся результатов. Подвод итогов.

### **Планируемые результаты.**

Успешная реализация программы предполагает достижение следующих результатов:

1. Активизация интереса детей к занятиям техническим творчеством, расширение кругозора.
2. Развитие инициативы, активизация и реализация творческого потенциала.
3. Активизация интереса детей к занятиям техническим творчеством, сфере дизайна, типографии и цифровой живописи, расширение кругозора.
4. Развитие инициативы, активизация и реализация творческого потенциала.
5. Формирование у ребёнка установки на престижность занятий техническим творчеством.
6. Освоение учащимися знаний в сфере графического дизайна и типографии, работы с растровой и векторной графикой, а также пиксель артом.
7. Освоение учащимися знаний в сфере программирование, изучение принципов работы объектов и их физических данных.

**К окончанию освоения программы учащиеся должны иметь:**

**образовательные результаты:**

- сформирован познавательный интерес детей к техническому творчеству;

- освоены навыки организации и планирования работы;
- сформировано представление о программе Adobe Photoshop и ее функциях;
- сформировано представление о программе Fligma и ее функциях;
- сформированы знания в сфере цифрового рисунка;
- освоены навыки создания растровой и векторной графики;
- освоены навыки работы с типографией;
- освоены навыки работы с плагинами и слоями;
- сформировано представление о программе Movavi и ее функциях;
- сформировано представление о приложении Unity и ее функциях;
- сформированы знания в сфере видеомонтажа;
- освоены навыки программирования;
- освоены навыки работы с физикой объектов;
- освоены навыки работы с структурой скелета и ключами объекта;
- освоены навыки создания видео на основе имеющихся ресурсов;

**личностные результаты:**

- сформированы навыки самообслуживания, самостоятельности, культуры общения, дисциплины, добросовестного отношения к труду, общественной собственности; чувства товарищества и взаимопомощи; выражения и отстаивания своей жизненной позиции;
- сформированы эстетическая, нравственная культуры поведения учащихся через приобщение к хореографическому творчеству;
- сформированы навыки рефлексии;
- освоены знания и применения правил гигиены и здорового образа жизни.

**метапредметные результаты:**

- развита мотивация к техническому творчеству;
- сформирована потребность в творческой саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности;
- сформировано аналитическое мышление, умения объективно оценивать явления, события, собственные действия в ходе образовательного процесса.

## Раздел №II «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации».

### Условия реализации программы.

#### **1. Материально-техническое обеспечение.**

Занятия в объединении «Цифровой мир. Компьютерные мастера. ОВЗ» проходят в соответствии с требованиями СанПиН 2.4.3648-20 к проведению дистанционного обучения в специально оборудованном кабинете.

Оборудование кабинета:

- стол и стул для педагога;
- ТСО: мультимедийный проектор с экраном;
- средства связи (веб-камера, микрофон);
- мультимедийное оборудование (компьютеры, принтер, наушники)

#### **2. Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы.**

1. Инструменты и приспособления, необходимые для дополнительного съемочного материала: ножницы, канцелярские ножи, пластилин, линейки, бумага и картон, потолочная плитка, клей-карандаш, клей ПВА.
2. Программа для работы с растровой и векторной графикой Fligma.
3. Программа для работы с растровой графикой Adobe Photoshop.
4. Программа для обработки видео Movavi.
5. Комплекс приложений для программирования и разработки приложений Unity Hub.
6. Пакет ПО для работы с документами ms office.

**3. Информационное обеспечение** – аудио, видео, фото, интернет источники, литература для педагога и детей.

**4. Кадровое обеспечение** – педагог дополнительного образования.

### 3. Формы аттестации.

Подведение итогов по реализации данной программы может осуществляться в следующих **формах**:

- **текущая аттестация** - практическая работа.
- **итоговая аттестация** - выставка, итоговое занятие.

Для закрепления полученных знаний и умений большое значение имеет *коллективный анализ детских работ*. При этом отмечают наиболее удачные решения, оригинальные подходы к выполнению задания, разбираются характерные ошибки.

Проверка усвоения программы производится в форме: опроса обучающихся по пройденному материалу, наблюдения за практической работой учащихся.

Основным критерием результативности данной программы является итоговая выставка готовых работ.

#### **4.Оценочные материалы.**

##### **Диагностика результативности и качества освоения программы.**

Во время образовательного процесса используются такой метод отслеживания результативности и качества освоения программы как *педагогическое наблюдение* (с какими знаниями ребёнок пришел на занятия и как эти знания развиваются и совершенствуются в течение образовательного процесса).

#### **7. Методические материалы.**

##### **5.1. Формы, приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса.**

Программа объединения «Цифровой мир» предусматривает использование таких *форм* организации учебно-воспитательного процесса, как:

- индивидуальный подход на занятиях, использование в практике элементов дифференцированного обучения, проведение нестандартных форм занятий;
- групповые занятия;
- использование современных ИКТ (интернет ресурсы, мультимедиа и др.);
- выставка.

Занятия в объединении «Цифровой мир» организуются на основе *методов*:

- *исследовательский*;
- *частично-поисковый*- участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- *проблемный*;
- *репродуктивный* - учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности.

##### **5.2.Современные образовательные технологии.**

*Технология личностно-ориентированного обучения* – максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования уже сформированных у него знаний и умений.

*Технология разноуровневого обучения* предполагает создание педагогических условий для включения каждого ученика в деятельность, соответствующую его развитию.

*Технология индивидуализированного обучения* – это такая организация учебного процесса, при которой индивидуальный подход и индивидуальная форма обучения являются приоритетными.

*Технология исследовательского (проблемного) обучения* при которой организация занятий предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего происходит овладение знаниями, умениями и навыками;

образовательный процесс строится как поиск новых познавательных ориентиров.

*Под здоровьесберегающими образовательными технологиями (ЗОТ)* в расширенном смысле можно понимать все те технологии, использование которых в образовательном процессе идет на пользу здоровья учащихся (это физминутки, подвижные игры).

*Игровые технологии.* В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности.

*Информационные и коммуникационные технологии (ИКТ)* - это «широкий спектр цифровых технологий, используемых для создания, передачи и распространения информации и оказания услуг (компьютерное оборудование, программное обеспечение, электронная почта, мультимедийные средства, а также Интернет)»

### **5. Алгоритм учебного занятия.**

Занятие в учреждении дополнительного образования детей представляет собой последовательность этапов в процессе усвоения знаний, построенных на смене видов деятельности обучающихся: восприятие, осмысление, запоминание, применение, обобщение, систематики.

При разработке занятия педагог дополнительного образования внимательно изучает:

- учебно-тематический план реализуемой образовательной программы;
- согласовывает определенный раздел и тему раздела с содержанием программы;
- определяет взаимосвязь содержания занятий с предыдущими и последующими;
- определяются тип и структура занятия; тема, цель, задачи.

### ***Модель учебного занятия в учреждении дополнительного образования детей.***

№ п/п	Этапы	Задачи этапа	Содержание деятельности
1.	<b><i>Подготовительный (Организационный)</i></b>	Подготовка детей к работе на занятии	Организация начала занятия, создание психологического настроения на учебную деятельность и активизация внимания

<b>2.</b>	<b>Основной</b> Подготовительный (Подготовка к новому содержанию)	Обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно- познавательной деятельности	Сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей
	Усвоение новых знаний и способов действий	Обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения	Использование заданий и вопросов, которые активизируют познавательную деятельность детей
	Закрепление новых знаний, способов действий и их применение	Обеспечение усвоения новых знаний, способов действий и их применения	Самостоятельная работа, беседа.
	Обобщение и систематизация знаний	Формирование целостного представления знаний по теме	Практические задания, беседа.
	Контрольный	Выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль и коррекция знаний и способов действий	Использование устного опроса, а также заданий различного уровня сложности.
<b>3.</b>	<b>Итоговый</b> Итоговый	Анализ и оценка успешности достижения цели, определение перспективы последующей работы	Совместное подведение итогов занятия

	Рефлексивный	Мобилизация детей на самооценку	Самооценка детьми своей работоспособности, психологического состояния, причин некачественной работы, результативности работы, содержания и полезности учебной работы
--	--------------	---------------------------------	--



## 6.Список литературы.

### Список литературы для педагога.

1. <https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2016/01/28/aktualnost-issledovaniya-v-period-stanovleniya>
2. <https://linchakin.com/словарь/и/информатика/>
3. <https://multiurok.ru/files/rabochaia-programma-po-dietskoi-animatsii.html>
4. <https://открытыйурок.рф/статьи/643088/>
5. <https://kinesko.com/blog/animaciya-i-3d-mul-tiplikaciya-sozdanie-personazhej/sozdanie-prostoy-animatsii-svoimi-rukami>
6. <http://softcatalog.info/ru/obzor/programmy-dlya-sozdaniya-programm-na-kompyutere>
7. <https://lumpics.ru/programs-for-make-programs/>
8. [https://sch1467.mskobr.ru/novosti/trebovaniya\\_sanpin\\_k\\_organizacii\\_distancionnogo\\_obucheniya/](https://sch1467.mskobr.ru/novosti/trebovaniya_sanpin_k_organizacii_distancionnogo_obucheniya/)
9. <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-zhivopis-kak-aktualnoe-napravlenie-otechestvennogo-iskusstva/viewer>
10. [http://ddtyeisk.ucoz.ru/2019/pismo\\_mo\\_o\\_napravlenii\\_informacii\\_compress\\_ed.pdf](http://ddtyeisk.ucoz.ru/2019/pismo_mo_o_napravlenii_informacii_compress_ed.pdf)
11. [https://sch1467.mskobr.ru/novosti/trebovaniya\\_sanpin\\_k\\_organizacii\\_distancionnogo\\_obucheniya/](https://sch1467.mskobr.ru/novosti/trebovaniya_sanpin_k_organizacii_distancionnogo_obucheniya/)
12. <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovye-napravleniya-v-sovremennom-izobrazitelnom-iskusstve/viewer>
13. [http://ddtyeisk.ucoz.ru/2019/pismo\\_mo\\_o\\_napravlenii\\_informacii\\_compress\\_ed.pdf](http://ddtyeisk.ucoz.ru/2019/pismo_mo_o_napravlenii_informacii_compress_ed.pdf)
14. <https://figma.center/category/uroki/>
15. [https://sch1467.mskobr.ru/novosti/trebovaniya\\_sanpin\\_k\\_organizacii\\_distancionnogo\\_obucheniya/](https://sch1467.mskobr.ru/novosti/trebovaniya_sanpin_k_organizacii_distancionnogo_obucheniya/)
16. <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovye-napravleniya-v-sovremennom-izobrazitelnom-iskusstve/viewer>
17. <https://learn.unity.com/tutorial/karting-mod-smart-karts-training-guide#5e81bfe9edbc2a26abd7ced8>
18. <https://floop.top/ru/unity/>
19. <https://habr.com/ru/company/timeweb/blog/664554/>