

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЕМ 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 10 «04» 2023 г
Протокол №3

Утверждаю
Директор МБОУ ДО СЮТ
г.Ейска МО Ейский район
_____ Л.А.Хоренкова
Приказ № 29-од от «10» 04 2023г

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«ЦИФРОВОЙ МИР. Компьютерные мастера»

(Работа с видеоматериалами, видеомонтаж, объемное
моделирование, разработка игр и программ)

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 1 год: 72 часа

Возрастная категория: от 9 до 17 лет

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер Программы в Навигаторе:

МУНИЦИПАЛЬНО
Е БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬН
ОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬН
ОГО
ОБРАЗОВАНИЯ
СТАНЦИЯ ЮНЫХ
ТЕХНИКОВ
ГОРОДА ЕЙСКА
МУНИЦИПАЛЬНО
О ОБРАЗОВАНИЯ
ЕЙСКИЙ РАЙОН

C=RU, S=Краснодарский край,
STREET="Р. ЛЮКСЕМБУРГ УЛИЦА,
46", L=Ейск, T=Директор,
O=МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ СТАНЦИЯ ЮНЫХ
ТЕХНИКОВ ГОРОДА ЕЙСКА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЕЙСКИЙ РАЙОН,
OGRN=1022301120800,
SNILS=00542903818, ИНН
КЮП=2306020696,
ИНН=230606223000,
E=sul@eysk.edu.ru, G=Людмила
Александровна, SN=Хоренкова,
CN=МУНИЦИПАЛЬНОЕ
БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ СТАНЦИЯ ЮНЫХ
ТЕХНИКОВ ГОРОДА ЕЙСКА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЕЙСКИЙ РАЙОН
Я являюсь автором этого документа
Место подписания
2023.08.30 11:57:38+0300'

Автор-составитель:

Гринев Николай Сергеевич

педагог дополнительного образования

г.Ейск, 2023

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, видеомонтажа и сферы разработчика приложений, 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 и помочь в дальнейшем с выбором профессии.

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. Компьютерные мастера» 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. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся.

3. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

4. Письмо Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»

5. Письмо Минпросвещения России от 7 мая 2020 г. № ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации, дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий».

6. Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022 г. №678-р

7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

8. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года ТЧ 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»

9. Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования станция юных техников города Ейска муниципального образования Ейский район.

10. Обновляется программа с учетом развития науки, техники, экономики, технологий и социальной сферы.

Программа рассчитана на 72 часа обучения (2 часа в неделю) и реализацию ПФДО. В программу ПФДО входят изучение сферы графического и web дизайна, работа с программами и курсами по созданию растровой и векторной графикой – Adobe Indesign и Fligma.

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 растрового рисунка, разработке сайтов и их рекламном продвижении. Программа разрабатывалась с

учетом реализации дистанционного обучения и ориентирована на развитие интереса детей к созданию развлекательного, научного и образовательного контента, представленного в виде презентационных видеоматериалов, объемных моделей, а также программ и игр под разные типы устройств и жанровую составляющую.

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

Новизна данной программы заключается в использовании новых форм и видов занятий, современных образовательных технологий и методических материалов, в приобретении детьми начальных навыков в доступной и увлекательной форме посредством дистанционного обучения. В зависимости от конкретных условий, ресурсов, форм обучения, требований жизни и интересов учащихся, педагог может вносить новые технологии в работе с созданием объемных моделей. С помощью ознакомления с компьютерными программами для видеомонтажа, моделирования и изучения принципов программирования и разработки игр процесс обучения предусматривает *уникальную* возможность - создание уникального контента: видеоматериалы, 3-д модели, программы и игры, а также развитие навыков в сфере программирования и видеомонтажа.

Актуальность.

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества, а также дальнейшее повышение квалифицированных специалистов. В наше время велика роль информатики как фундаментальной отрасли научного знания, формирующей представление об информационных процессах, объектах и явлениях, а также методах и средствах их представления и моделирования на базе информационных и коммуникационных технологий. Актуальность видеомонтажа и работы с изображением сегодня не вызывает сомнения. На данный момент профессии, связанные с созданием контента и его продвижением являются наиболее востребованными и хорошо оплачиваемыми. Использование цифровых компьютерных технологий позволило сфере блогинга развиваться с невероятной скоростью. Дети, которые занимаются созданием видео контента развивают чувство вкуса, воображение, практические навыки в видеомонтаже и просто занимаются тем, что им нравится. В дальнейшем они могут работать в обширной сфере создания цифрового контента, ведь сама сфера быстро развивается и охватывает другие различные направления. Также актуальной профессией является разработчик приложений и игр, так как все мы пользуемся цифровыми гаджетами, а создание контента для этих устройств или приложений, упрощающих взаимодействие с ними является приоритетной задачей. Такие увлекательные уроки особенно полезны для детей, испытывающих некоторые затруднения в общении со сверстниками и освоении

школьной программы, а использование дистанционного обучения способствует решению задач повышения эффективности: учебной деятельности учащихся, организации учебного процесса, использования возможностей информационно – коммуникационных технологий при организации учебно-воспитательного процесса.

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.

Содержание программы построено таким образом, что учащиеся знакомятся с основными компьютерными программами, программами для создания программного обеспечения, приложений и игр, развлекательного контента и объемных моделей, и текстур, а также средствами для монтирования и редактирования видео.

1.3. Отличительные особенности программы.

Программу отличает сочетание теоретической и практической направленности, творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов, приемов и форм обучения, а также упор на профориентацию учащихся. Детям предлагается первоначальное ознакомление с одной из тем основной ознакомительной программы объединения «Цифровой мир. Компьютерные мастера» с целью мотивировать детей продолжать дальнейшее обучение в данном объединении.

1.4. Адресат программы.

Программа предназначена для работы с детьми в возрасте **9-17 лет** и рассчитана на **72 часа** обучения. В объединения «Цифровой мир. Компьютерные мастера» 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 2.4.4.3172-20, 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. Компьютерные мастера» реализуется на **ознакомительном уровне**.

Продолжительность образовательного процесса **72 часа**.

Сроки реализации программы: *с 15.09.2023 по 31.05.2024*

1.6. Формы обучения – очная.

В период возможных временных ограничений, связанных с эпидемиологической ситуацией, программа предусматривает обучение детей с применением дистанционных технологий. В этом случае вносятся изменения в календарный учебный график, в расписание занятий в соответствии с рекомендациями.

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 **1 раз в неделю по 2 часа**.

Общее количество часов **72 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;
- освоение навыков организации и планирования работы;
- ознакомление с современными трендами и видами контента;
- знакомство с программами для обработки и монтирования видео;
- получение навыков программирования и написания игрового кода;
- получение навыков в сфере трехмерного моделирования;
- расширение знаний обучающихся о профессиях: разработчик приложений и игр, блогер, видео редактор.

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.

«Работа с видеоматериалами, видеомонтаж, объемное моделирование, разработка игр и программ»

№ п/ п	Название темы.	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	2	0	Беседа
2.	Adobe After Effect. Создание видео контента.	28	4	24	Беседа, практическая работа.
3.	Blender. Разработка трехмерных моделей.	12	2	10	Беседа, практическая работа.
4.	Unity. Платформа для создания приложений.	28	4	24	Беседа, практическая работа.
5.	Защита итоговой презентации.	2	0	2	Выставка

Итого: 72 часа

3.2. Содержание учебного плана.

1. Вводное занятие (2 часа). Знакомство с направлениями объединения «Цифровой мир. Компьютерные мастера». Правила техники безопасности и санитарно-гигиенические нормы. Подготовка рабочего места и установка необходимого программного обеспечения.

2. Adobe After Effect. Создание видео контента. (28 часов). Установка программы Adobe After Effect. Презентация о профессии контентмейкера и актуальности блогеров. Работа с отснятым материалом, добавление музыкального сопровождения и настройка аудиодорожки. Создание текстовых блоков, добавление фильтров и видеозффектов, вставки и анимации переходов. Итоговый рендеринг видео.

3. Blender. Разработка трехмерных моделей. (12 часов). Установка программы Blender. Изучение (повторение) горячих клавиш. Создание следующих работ: создание скелета трехмерной модели, скульптинг объектов, создание частиц и физики.

4. Unity. Платформа для создания приложений. (28 часов). Поэтапная разработка платформера. Создание концепции мира, создание объектов и локаций, настройка физики объектов, свойства объектов и локаций, наложение текстур на спрайты фона. Работа с текстурами и портирование моделей из программы blender.

5. Итоговое занятие (2 часа).

Презентация полученных результатов. Подведение итогов.

Планируемые результаты.

Успешная реализация программы предполагает достижение следующих результатов:

1. Активизация интереса детей к занятиям техническим творчеством и программированием, сфере видеомонтажа и создание видео контента, расширение кругозора.
2. Развитие инициативы, активизация и реализация творческого потенциала.
3. Формирование у ребёнка установки на престижность и актуальность занятий техническим творчеством.
4. Освоение учащимися знаний в сфере программирование, изучение принципов работы объектов и их физических данных.
5. Формирование у ребёнка знаний работы в сфере 3д дизайнера.
6. Получение опыта организации содержательного досуга, участия в выставке детского творчества.

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

Учебный календарный график (приложение №1)

Условия реализации программы.

1. Материально-техническое обеспечение.

Занятия в объединении «Цифровой мир. Графический дизайн.» 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;
- столы и стулья для учеников

- ТСО: мультимедийный проектор с экраном;
- средства связи (веб-камера, микрофон);
- мультимедийное оборудование (компьютеры, принтер, наушники, мышки, клавиатуры)

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

1. Видеокамера или мобильный телефон.
2. Инструменты и приспособления, необходимые для дополнительного съемочного материала: ножницы, канцелярские ножи, пластилин, линейки, бумага и картон, потолочная плитка, клей-карандаш, клей *ПВА*.
3. Программа для обработки видео Adobe After Effect.
4. Программа для создания трехмерного контента Blender.
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 защита в виде презентации промежуточных проектов по определенным темам и итоговая выставка готовых работ.

В конце каждого блока темы дети работают по принципу «ученик=учитель»: после разработки и реализации индивидуального проекта, ребенок компилирует свои наработки в виде презентации, после чего защищает

ее перед группой, параллельно объясняю способы и методы реализации своей работы. К таким промежуточным проектам относятся:

- создание видео дорожки в индивидуальном проекте
- экспортирование файла в формат mp4
- создание скелета будущей трехмерной модели
- скульптинг модели и обработка мелких деталей
- создание спрайтов объекта
- создание текстур для фона
- создание текстур для объектов
- добавление свойств физики объектам

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).

6. Календарный план воспитательной работы (приложение №2)

7. Методические материалы.

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

Программа объединения «Цифровой мир. Графический дизайн» 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. Компьютерные мастера» 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.

7.2. 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)»

7.3. 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.	Подготовительный (Организационный)	Подготовка детей к работе на занятии	Организация начала занятия, создание психологического настроения на учебную деятельность и активизация внимания
2.	Основной 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	Формирование целостного	Практические задания, беседа.

	знаний	представления знаний по теме	
	Контрольный	Выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль и коррекция знаний и способов действий	Использование устного опроса, а также заданий различного уровня сложности.
3.	Итоговый 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.

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/
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_compressed.pdf
11. 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. <https://learn.unity.com/tutorial/karting-mod-smart-karts-training-guide#5e81bfe9edbc2a26abd7ced8>
14. <https://floop.top/ru/unity/>
15. <https://habr.com/ru/company/timeweb/blog/664554/>

Месяца обучения	январь				февраль				март				апрель				май			Всего учебн ых	Всего часов	
	08. 01- 14. 01	15. 01- 21. 01	22. 01- 28. 01	29. 01- 04. 02	05. 02- 11. 02	12. 02- 18. 02	19. 02- 25. 02	26. 02- 03. 03	04. 03- 10. 03	11. 03- 17. 03	18. 03- 24. 03	25. 03- 31. 03	01. 04- 07. 04	08. 04- 14. 04	15. 04- 21. 04	22. 04- 28. 04	29. 04- 05. 05	06. 05- 12. 05	13. 05- 19. 05			
Недели обучения																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	19		
Кол-во часов Группа №1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		38	
Промежуточна я аттестация (П)	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п			
Итоговая аттестация (И)																						
Каникулярны й период (К)										к												
Занятия не предусмотренн ые расписанием																						
Всего часов по программе в год				72																		

Календарный план воспитательной работы

№	Направления воспитательной деятельности	Мероприятие	Форма проведения	Дата проведения
1.	Трудовое воспитание и профессиональное самоопределение	«Будущее дизайна».	Беседа	сентябрь
2.	Популяризация научных знаний	«Своя игра»	Интеллектуальная игра	октябрь
3.	Популяризация научных знаний	«Изучаем интересные профессии»	Мастер-класс	ноябрь
4.	Популяризация научных знаний	«Своя игра» на базе платформы discord	Интеллектуальная игра	декабрь
5.	Трудовое воспитание и профессиональное самоопределение	«Новогодние открытия»	Мастер-класс	декабрь
6.	Приобщение детей к культурному наследию	«Рождественские посиделки»	Беседа	январь
7.	Патриотическое воспитание	«Защитники Отечества»	Мастер-класс	февраль
8.	Духовное и нравственное воспитание	«Мамин день»	Мастер-класс	март
9.	Трудовое воспитание и профессиональное самоопределение	«Своя игра»	Интеллектуальная игра	март
10.	Популяризация научных знаний	«Необъятный океан»	Мастер-класс	апрель
11.	Патриотическое воспитание	«Что для меня Родина?»	Беседа	май