

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лузинская средняя общеобразовательная школа № 2
Омского муниципального района Омской области»

Рассмотрено
на педагогическом совете
Протокол № 13 от 28 июня 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор _____ А.В.Сливкин
Приказ № 346/1 от 19 августа 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Основы компьютерного моделирования в Sculptris»
цифровой направленности**

Возраст детей: 5-10 лет
Срок реализации: 1 год (72 ч.)
Форма обучения: очная
Уровень сложности: базовый

Автор-составитель:
Ломаева Жанна Александровна, педагог
дополнительного образования

с. Лузино 2024 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы: цифровая.

Содержание программы кружка «Основы компьютерного моделирования в Sculptris» нацелено на формирование творческой личности и воспитание духовно – нравственных качеств путем целенаправленного и организованного обучения.

Современные методики внешкольной деятельности в области искусства органично сочетают в себе элементы обучения и развития художественно–творческих способностей. Главное – раскрыть и развить индивидуальные художественные способности, которые в той или иной мере свойственны всем детям.

Актуальность программы: в связи с активным развитием современных технологий всё большее внимание уделяется компьютерному моделированию. В современном обществе не осталось практически ни одной области деятельности человека, которая не была бы подвержена влиянию 3д моделированию. Эта деятельность помогает развивать фантазию ребенка, используя компьютер как инструмент для воплощения своих идей.

Цель: развитие творческого потенциала у каждого ребенка, изучение компьютерной программы

Задачи программы:

1. Развитие умения создавать свои собственные дизайнерские объекты, учить находить новое применение знакомым предметам, по – новому их оформлять и употреблять в быту.
2. Воспитание усидчивости, терпения, внимательности, старательности.
3. Формировать умения и навыки работы с компьютерными программами

Организация работы

Программа рассчитана на 1 год обучения, 72 часа в год для обучающихся 5 - 10 лет.
Режим работы: 1 раз в неделю по 2 часа. Количество обучающихся в группе - 15 чел.
Принимаются все желающие, имеющие творческие наклонности.

Характеристика целевой группы:

В основе практической работы лежит выполнение творческих заданий моделированию. Дети 7 – 10 лет способны на эмоционально – образном уровне выполнить предлагаемые задания: после рассматривания готового изделия, созданного руководителем, они сочиняют свой оригинальный объект дизайнерской мысли.

Основные принципы реализации программы - научность, доступность, добровольность, партнерство, результативность и творчество, нацеленность на успех.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности;
- самооценка своих возможностей в различных сферах с позиций будущей социализации;
- проявление творческого потенциала при организации своей деятельности;

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- способности к самостоятельному приобретению новых знаний и практических умений, умения управлять своей познавательной деятельностью;
- умения организовывать свою деятельность, определять её цели и задачи, выбирать средства реализации цели и применять их на практике, оценивать достигнутые результаты;
- самостоятельно обнаруживать и формулировать проблему, определять цель работы, выбирать тему проекта;
- искать самостоятельно средства достижения цели;
- составлять (индивидуально или в группе) план решения проблемы (выполнения проекта).

Познавательные УУД:

- формирование и развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- комбинирование известных алгоритмов технического и технологического творчества в ситуациях, не предполагающих стандартного применения одного из них;
- компьютерное моделирование объектов.

Коммуникативные УУД:

- самостоятельно организовывать работу в группе
- умение слушать, выражать свои мысли, владение монологической и диалогической речью.

Предметные результаты

В результате работы по программе *«Основы компьютерного моделирования в Sculptris»* обучающиеся **должны знать:**

- основы компьютерного моделирования;
- стилизации натуральных форм живой и неживой природы и на этой основе развитие аналитических способностей, зрительной памяти, пространственных представлений, творческого воображения;

должны уметь:

- доводить работу до полного завершения, через что прививается культура труда;
- воплощать свои фантазии, как и выражать свои мысли;
- дизайнерски оформлять готовые формы

Ожидаемые результаты:

1. Раскрытие творческого потенциала школьников, повышение уровня духовности.
2. Умение воплощать в работах свои собственные впечатления.
3. Ценить свой труд, уважать чужой.
4. Уметь применять теоретические знания на практике.
5. Знать интерфейс и создавать простые формы в программе скульптурис.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование учебных дисциплин, курсов, разделов и тем	Всего час	Количество часов учебных занятий	
			Теор. занятия	Практ. занятия
Моделирование (16)				
1	Основы моделирования	2	1	1
2	Моделирование из пластилина	2	-	1
3	Пластилиновые животные	2	-	1
4	Цветы из пластилина	2	-	1
5	Насекомые из пластилина и природного материала	2	-	1
6	Моделирование из теста	2	1	1
7	Морской конек из теста	2	-	2
8	Теремок из теста	2	-	2
Работа с пластическими материалами (10)				
9	Отпечатки на пластилине	2	-	2
10	Рисование пластилином	2	-	2
11	Обратная мозаика на прозрачной основе	2	-	2
12	Моделирование из природных материалов на пластилиновой основе	2	-	2
13	Транспорт	2	-	2
Компьютер и работа с ним (22)				
14	Как устроен компьютер	2	1	1
15	Учимся создавать и подписывать папки.	2	-	2
16	Знакомство с программой Paint. Интерфейс.	6	2	4
17	Paint. Основные примитивы.	9	2	7
18	Программы для создания 3д моделей, как в них работать	3	1	2
Моделирование простых форм (24)				
19	Интерфейс программы Скульптурис	4	1	3
20	«Лепим» колобка.	4	1	3
21	Внешнее оформление. Раскрашиваем объект.	3	1	2
22	Творческое задание, Создание персонажа.	3	1	2
23	Создание тематического героя из любимого мультфильма	4	-	4
24	Моделирование из глины	2	-	2
25	Сказочные герои из глины	2	-	2
26	Барельеф из глины	2	-	2
Всего:		72	12	60

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. **Основы моделирования.** Что такое моделирование, виды, материалы.
Практические занятия «Я умею моделировать»
2. **Моделирование из пластилина.** Особенности лепки из пластилина, основные приемы.
3. **Пластилиновые животные.** Применение знаний на практике. Лепка животного.
4. **Цветы из пластилина.** Применение знаний на практике. Лепка цветка для мамы.
5. **Насекомые из пластилина и природного материала.** Применение знаний на практике.
Творческий проект.
6. **Моделирование из теста.** Особенности лепки из теста, особенности лепки, все ли тесто можно использовать для моделирования?
7. **Морской конек из теста.** Применение знаний на практике.
 - Лепка Морского конька по образцу;
 - Роспись поделки.
8. **Теремок из теста.** Творческий проект. Роспись.
9. **Отпечатки на пластилине.** Создание художественных образов из пластилина и бумаги с новой технологией.
10. **Рисование пластилином.** Дети учатся простейшему моделированию, создавать образы любимых героев и украшать их
11. **Обратная мозаика на прозрачной основе.** Тренируются выполнять штрихи разной длины нажатием стеки. Выполняют свои эскизы.
12. **Моделирование из природных материалов на пластилиновой основе.** Овладение приемами и способами работы с природными материалами, подготовка их к работе, создание аппликации из природного материала по образцу.
13. **Транспорт.** Лепка объемных форм.
14. **Как устроен компьютер.**
15. **Учимся создавать и подписывать папки.** Практика по созданию папок и переносу информации.
16. **Знакомство с программой Paint. Интерфейс.**
17. **Paint. Основные примитивы.**
18. **Программы для создания 3д моделей, как в них работать**
19. **Интерфейс программы Скульптурис.** Основные возможности, инструменты
20. **«Лепим» колобка.** Практика
21. **Внешнее оформление. Раскрашиваем объект.** Практика
22. **Творческое задание. Создание персонажа.** Применение знаний на практике, создание своего персонажа, рисунок персонажа и перенос его в цифровой вид.
23. **Создание тематического героя из любимого мультфильма.** Закрепление полученных навыков, доработка героя.
24. **Моделирование из глины.** Особенности лепки из пластилина, основные приемы.
25. **Сказочные герои из глины.** Лепка героя и роспись
26. **Барельеф из глины.** Что такое барельеф, выбор тематики, лепка, роспись.

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

Оценка знаний проводится дифференцированно, с учетом возраста с тем, чтобы соблюдался гуманистический подход и свободное развитие личности.

Для проверки знаний воспитанников проводятся викторины, тестирование.

Для определения уровня освоения предметной области и степени сформированности основных общеучебных компетентностей педагогам проводится Мониторинг результатов обучения обучающегося по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Методы диагностики
Теоретическая подготовка			
1. Теоретические знания (по основным разделам учебнотематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребёнка программным требованиям;	- (Н) низкий уровень (ребёнок овладел менее чем 1/2 объёма знаний, предусмотренных программой) - (С) средний уровень (объём усвоенных знаний составляет более 1/2); - (В) высокий уровень (ребёнок освоил практически весь объём знаний, предусмотренных программой за конкретный период).	Наблюдение Тестирование. Контрольный опрос.
2. Владение специальной терминологией	Осмысление и правильность использования специальной терминологии	- (Н) низкий уровень (знает не все термины); - (С) средний уровень (знает все термины, но не применяет); - (В) высокий уровень (знание терминов и умение их применять)	Собеседование
Практическая подготовка			
1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по разделам учебнотематического плана)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	- (Н) низкий уровень (ребёнок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков); - (С) средний уровень - (В) высокий уровень (ребёнок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период).	Контрольное задание
2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	- (Н) низкий уровень (ребёнок испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием); - (С) средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога); - (В) высокий уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей).	Контрольное задание

3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	- (Н) начальный (элементарный) уровень развития креативности (ребёнок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога); - (С) репродуктивный уровень (выполняет в основном задания на основе образца); - (В) творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества)	Контрольное задание
Общеучебные умения и навыки			
1. Учебно - интеллектуальные умения анализировать специальную литературу	Самостоятельно сть в подборе и анализе литературы	- (Н) низкий уровень умений обучающийся испытывает серьёзные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; - (С) средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей); - (В) высокий уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	Анализ
2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельно сть в использовании компьютерным и источниками	- (Н) низкий уровень умений обучающийся испытывает серьёзные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; - (С) средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей); - (В) высокий уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	Анализ
Учебно-организационные умения и навыки			
1. Умение организовать своё рабочее место	Способность готовить своё рабочее место к деятельности и убирать его за собой	- (Н) низкий уровень умений (обучающийся испытывает серьёзные затруднения, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога); - (С) средний уровень - (В) высокий уровень (всё делает сам).	Наблюдение

2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	- (Н) низкий уровень (ребёнок овладел менее чем % объёма навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой); - (С) средний уровень (объём усвоенных навыков составляет более %); - (В) высокий уровень (воспитанник освоил практически весь объём навыков, предусмотренных программой за конкретный период).	Наблюдение
3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	- (Н) удовлетворительно - (С) хорошо - (В) отлично	Наблюдение

Сводная карта 1

№ п/п	ФИ воспитанника	Теоретическая подготовка обучающегося			Практическая подготовка обучающегося			Общеучебные умения и навыки обучающегося			За год
		0 срез	1 полугод.	2 полугод.	0 срез	1 полугод.	2 полугод.	0 срез	1 полугод.	2 полугод.	

0- срез проводится на первом году обучения. Н - низкий уровень, С - средний уровень, В - высокий.

Низкий уровень - нет первоначальных умений и навыков работы с компьютером.

Средний уровень - работу выполняет с помощью педагога.

Высокий уровень - работает самостоятельно, творчески.

Мониторинг личностных результатов обучающихся

Работа по предложенной технологии позволяет содействовать личностному росту ребенка, выявлять то, каким он пришел, чему научился, каким стал через некоторое время.

В качестве **методов диагностики** личностных изменений ребенка можно использовать наблюдение, анкетирование, тестирование и другие.

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Уровень развития	Методы диагностики
1. Организационно - волевые качества				
1. Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки, уметь преодолевать трудности.	- терпения хватает меньше, чем на 1/2 занятия; - терпения хватает больше, чем на 1/2 занятия - терпения хватает на всё занятие	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения

2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	- волевые усилия воспитанника побуждаются извне; - иногда- самим воспитанником; - всегда - самим воспитанником;	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения
3. Самоконтроль	Умение контролировать поступки (приводить к должному действию)	- воспитанник постоянно действует под воздействием контроля; - периодически контролирует себя сам; - постоянно контролирует себя сам	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения
2 Ориентационные качества				
1. Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	- завышенная - заниженная - нормальная	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Анкетирование
2. Интерес к занятиям в детском объединении	Осознание участия воспитанника в освоении программы	- интерес к занятиям продиктован извне; - интерес периодически поддерживается самим воспитанником; - интерес постоянно поддерживается воспитанником самостоятельно.	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Тестирование
3. Поведенческие качества				
1. Конфликтность	Умение воспитанника контролировать себя в любой конфликтной ситуации	- желание участвовать (активно) в конфликте (провоцировать конфликт) - сторонний наблюдатель - активное примирение	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдение
2. Тип сотрудничества	Умение ребёнка сотрудничать	- не желание сотрудничать (по принуждению) - желание сотрудничать (участие) - активное сотрудничество (проявляет инициативу)	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдение

4. Личностные достижения воспитанника				
1	Участие в мероприятиях учреждения	Степень и качество участия	- не принимает участия - принимает участие с помощью педагога или родителей - самостоятельно выполняет работу	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)
				Выполнение работы

Карта 2 «Реализация творческого потенциала обучающегося»

Дата	Ф.И.О. воспитанник а, название коллектива (кол-во)	Название мероприятия, результат				
		Внутри учреждения	Район	Город	Регион	Федерация

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Методическое Обеспечение

С целью обеспечения комфортной эмоциональной среды, занятия проводятся с переключением видов деятельности, с игровыми моментами (соответственно возрасту учащихся). Форма организации занятий презентации, мастер классы, видео уроки.

Материально-техническое оснащение программы:

Для реализации программы необходим кабинет, в котором имеются место для работы, столы и стулья, компьютеры, мышки, доску и место для вывешивания готовых работ.

Также желательно иметь принтер, видеопроектор.

Кадровое обеспечение:

Обучение по программе ведет педагог, имеющий профильное образование.

Методы обучения:

словесный, игровой, объяснительно-иллюстративный, практический, частично-поисковый, исследовательский, проблемный, дискуссионный, проектный и др.;

Методы воспитания:

убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация;

Формы организации образовательного процесса:

индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая;

Педагогические технологии:

технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология дифференцированного обучения, технология разноуровневого обучения, технология развивающего обучения.

Список литературы

Нормативные документы

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р)
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
4. Письмо Министерства образования Омской области от 12.02.2019 «Методические рекомендации по разработке и проведению экспертизы дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы»
5. Положение о порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных программ учреждения МБОУ ДО «ЦРТДиЮ «Ровесник».

Литература для педагога

1. Адамчик, М. В. Все секреты пластилина. Развиваем моторику рук / М.В. Адамчик. - М.: Астрель, 2014.
2. Багрянцева, А. Домашние животные из пластилина / А. Багрянцева. - М.: Эксмо, 2014.
3. Волшебный пластилин. - М.: Ранок, 2013.
4. Лыкова, И.А. Лепка из пластилина. Сказка. 5-8 лет / И.А. Лыкова. - М.: Карапуз, 2010.
5. Янушко, Е.А. Лепим с малышом. Пластилин и тесто / Е.А. Янушко. - Москва: Гостехиздат, 2014.

Литература для обучающихся

1. Веселый пластилин. Первые шаги. Выпуск 1. - М.: Фламинго, 2014.
2. Веселый пластилин. Первые шаги. Выпуск 2. - М.: Фламинго, 2014.
3. Волкова, Наталия Разноцветный пластилин. Оригинальные поделки для веселого творчества / Наталия Волкова. - М.: Эксмо, 2011.
4. Чудо-раскраска. Пластилин и краски. - М.: Сова, 2012.
5. Шабельникова, Е. Поделки из пластилина / Е. Шабельникова. - М.: Лада, 2010.

Интернет-ресурсы:

1. <https://yandex.ru/video/preview/10314074080261726285>
2. <https://yandex.ru/video/preview/8968529930052081251>

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название темы	Кол-во часов	Дата
1	Основы моделирования	2	
2	Моделирование из пластилина	2	
3	Пластилиновые животные	2	
4	Цветы из пластилина	2	
5	Насекомые из пластилина и природного материала	2	
6	Моделирование из теста	2	
7	Морской конек из теста	2	
8	Теремок из теста	2	
9	Отпечатки на пластилине	2	
10	Рисование пластилином	2	
11	Обратная мозаика на прозрачной основе	2	
12	Моделирование из природных материалов на пластилиновой основе	2	
13	Транспорт	2	
14	Как устроен компьютер	2	
15	Учимся создавать и подписывать папки.	2	
16	Знакомство с программой Paint. Интерфейс.	6	
17	Paint. Основные примитивы.	9	
18	Программы для создания 3д моделей, как в них работать	3	
19	Интерфейс программы Скульптурис. Основные возможности.	4	
20	«Лепим» колобка.	4	
21	Внешнее оформление. Раскрашиваем объект.	3	
22	Творческое задание, Создание персонажа.	3	
23	Создание тематического героя из любимого мультфильма	4	
24	Моделирование из глины	2	
25	Сказочные герои из глины	2	
26	Барельеф из глины	2	
Всего:		72	