

Управление образования Администрации Новоуральского городского округа
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр внешкольной работы»

Принята
на заседании методического совета
МАУ ДО «ЦВР»
Протокол № 5 от «09» июня 2026 г.

Утверждена
приказом директора
МАУ ДО «ЦВР»
№ 106 од от «09» июня 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«АРТ-МАСТЕРСКАЯ»

Возраст обучающихся: 12 – 13 лет

Срок реализации: 1 год

Авторы-составители:
Алексеева Любовь Тахировна,
Лисина Ксения Евгеньевна,
Механошина Наталья Игоревна,
педагоги дополнительного образования

Содержание

1.	Комплекс основных характеристик общеразвивающей программы	
	1.1. Пояснительная записка	
	1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы	
	1.3. Содержание общеразвивающей программы	
	1.3.1. Учебный план	
	1.3.2. Учебный (тематический) план	
	1.3.3. Содержание учебного (тематического) плана	
	1.4. Планируемые результаты	
2.	Комплекс организационно-педагогических условий	
	2.1. Календарный учебный график	
	2.2. Условия реализации программы	
	2.2.1. Материально-техническое обеспечение	
	2.2.2. Кадровое обеспечение	
	2.2.3. Методические материалы	
	2.3. Формы аттестации / контроля и оценочные материалы	
3.	Список литературы	
	3.1. Нормативные документы	
	3.2. Литература, использованная при составлении программы	
	3.3. Литература для обучающихся и родителей	
4.	Аннотация	
5.	Приложения	
	5.1. Календарно-тематический план	
	5.2. Календарный план воспитательной работы	
	5.3. Диагностические материалы	

1. Комплекс основных характеристик

1.1. Пояснительная записка

Направленность: техническая.

Нормативно правовая основа программы.

Программа разработана на основе нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
3. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
4. Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 21.06.2021 № Р-126 «Об утверждении ведомственной целевой программы «Развитие дополнительного образования детей, выявление и поддержка лиц, проявивших выдающиеся способности»;
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2023 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
6. Локальный нормативный акт учреждения «О применении дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ».

Актуальность разработки дополнительной общеразвивающей программы «АРТ-мастерская».

Согласно Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года: «Целями развития дополнительного образования детей являются создание условий для самореализации и развития талантов детей, а также воспитание высоконравственной, гармонично развитой и социально ответственной личности».

«Создание необходимых условий для выявления и развития творческих и интеллектуальных способностей, обучающихся...» – одна из основных задач развития системы образования в Свердловской области («Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»).

В современных условиях цифровизации и стремительного развития технологий особенно востребованы программы, отвечающие актуальным запросам общества и образования, а также способствующие всестороннему развитию детей. Дополнительная общеразвивающая программа «АРТ-мастерская» объединяет в своем содержании 3D-моделирование, графический дизайн и блогинг и способствует ранней профориентации, развитию творческих и технических способностей, формированию у детей уверенности в своих силах.

Освоение 3D-моделирования формирует у детей навыки работы с современными технологиями, развивает пространственное мышление, креативность и инженерное мышление. Эти умения востребованы в архитектуре, игровой индустрии, инженерии и других сферах.

Графический дизайн – неотъемлемая часть современной визуальной культуры. Он применяется в рекламе, медиа, образовании, индустрии развлечений и повседневной жизни. Программа помогает детям освоить цифровые инструменты, развить художественный вкус и навыки визуальной коммуникации.

Блогинг развивает у детей навыки самопрезентации, письменной и устной речи, медиаграмотность, умение работать с аудиторией. Это способствует формированию активной гражданской позиции и цифровой компетентности.

Помогает адаптироваться к требованиям цифровой экономики и информационного общества.

Отличительные особенности программы, новизна.

Дополнительная общеразвивающая программа «АРТ-мастерская» разработана на основе дополнительных общеразвивающих программ:

«Моделирование 3Д-объектов», автор Механошина Н.И.,

«Цифровая магия: технологии и креативный дизайн», автор Лисина К.Е.,

«МедиаЛАБ: контент будущего», автор Алексеева Л.Т.

Особенность данной программы заключается в модульном построении содержания, объединяющего все три направления деятельности, при этом рекомендуемый объем каждой из частей составляет не менее 20 часов. Такой способ построения программы позволяет увеличить ее гибкость, вариативность и сформировать определенные компетенции в ходе его освоения.

Реализация Программы «АРТ-мастерская» играет важную роль в развитии личности ребенка, способствуя формированию его компетенций, интересов и ценностных ориентиров. Интеграция воспитательных элементов в образовательный процесс способствует формированию моральных качеств, ответственности, гражданской позиции, позволяет создать условия для всестороннего развития ребёнка, подготовки его к успешной адаптации во взрослом обществе и выполнению социальных ролей.

Адресат. Набор детей в возрасте 12 – 13 лет осуществляется на добровольной основе без предварительного тестирования, исходя из интересов детей, проявляющих интерес к данным видам деятельности, имеющих первоначальные навыки пользования компьютером и желающих повысить уровень знаний в данной области. Группа формируется в количестве 12-14 человек. Дополнительный набор в группы первого и второго годов обучения возможен, если уровень знаний и умений обучающегося соответствует среднему уровню знаний группы.

В 12 – 13 лет подростку хочется уже не просто играть, а сделать что-то по-настоящему. В этом возрасте происходит переход от наглядно-образного к абстрактно-логическому мышлению. Подростки начинают лучше анализировать, обобщать, строить гипотезы, работать с абстракциями. Это позволяет осваивать сложные технические концепции и алгоритмы. Дети стремятся к автономии, хотят принимать решения, проявлять инициативу. В обучении им важно давать возможность выбирать темы проектов, инструменты, способы реализации. В этом возрасте активно формируется «Я-концепция», возрастает интерес к мнению сверстников. Важна работа в группах, совместные проекты, возможность делиться результатами (например, через блогинг или презентации). Подростки могут быть ранимы, остро реагировать на критику. Требуется поддерживающая, позитивная атмосфера, акцент на успехах и конструктивной обратной связи. Моторика уже достаточно развита для работы с графическими планшетами, клавиатурой, сложными интерфейсами программ.

Режим занятий.

Продолжительность одного академического часа – 45 минут.

Перерыв между академическими часами – 10 минут.

Общее количество часов в неделю – 2 часа.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Объем общеразвивающей программы – 72 часа.

Особенности организации образовательного процесса.

Обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «АРТ-мастерская» осуществляется в очно-заочной форме с применением дистанционных технологий в национальном мессенджере МАХ.

Педагоги размещают видео и лекционные материалы для обучающихся в групповом чате. Обучающиеся изучают материалы, выполняют указанные задания и

присылают результаты педагогу. Педагог оценивает выполненные материалы и сообщает результаты обучающимся.

Взаимодействие обучающихся и педагога происходит в мессенджере МАХ по расписанию: онлайн-занятия с записью для возможности повторного просмотра при выполнении практических работ. В начале и по итогам каждого блока педагог проводится вебинар, для введения в тему и подведения итогов.

Уровень общеразвивающей программы.

Базовый уровень, который позволяет обучающимся не просто попробовать себя в новом деле, но и глубоко в него погрузиться, заложить фундамент для будущих профессиональных или творческих интересов. Программа может быть использована как самостоятельный курс освоения вида деятельности, так и как первая или вторая ступень для перехода к продвинутому уровню.

Перечень форм обучения: очная, очно-заочная, с использованием дистанционных технологий. По типу организации взаимодействия педагогов с обучающимися при реализации программы используются личностно-ориентированные технологии, технологии сотрудничества. Взаимодействие обучающихся и педагога происходит в мессенджере МАХ по расписанию: онлайн-занятия с записью для возможности повторного просмотра при выполнении практических работ

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий. Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- с помощью создания безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- контролем соблюдения обучающимися правил техники безопасности и правил работы на ПК;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

Перечень видов занятий: беседа, лекция, практическое занятие, семинар, лабораторное занятие, круглый стол, тренинг, мастер-класс, экскурсия, открытое занятие и др.

Перечень форм подведения итогов реализации общеразвивающей программы: презентация проектов.

1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы

Цель программы: развитие творческого потенциала и базовых компетенций личности ребенка средствами 3D-моделирования, графического дизайна и медиатехнологий в процессе создания проекта в области креативных индустрий.

Задачи общеразвивающей программы.

Обучающие:

Способствовать формированию представлений в образовательных областях 3D-моделирования, графического дизайна и медиатехнологий;

Содействовать освоению:

- профессиональной терминологии;
- практических навыков в областях 3D-моделирования, графического дизайна и медиатехнологий;
- методик и базовых принципов 3D-моделирования, графического дизайна и медиатехнологий;
- умения применять полученные навыки на практике при создании собственной творческой работы.

Развивающие:

Способствовать развитию умения:

- формулировать проблему исследования, составлять план её решения, выдвигать гипотезы;
- ставить цель и определять промежуточные задачи;
- делать обобщения и выводы, соединять форму и замысел в законченный творческий продукт (модель, проект, альбом и т.п.);
- анализировать и оценивать свою и стороннюю (чужую) деятельность (работу).

Воспитательные:

- способствовать формированию навыков профессионального общения;
- содействовать развитию навыков работы в команде и обмену идеями;
- способствовать формированию умения делать мотивированный выбор вида деятельности в области 3D-моделирования, графического дизайна и медиатехнологий.

1.3. Содержание общеразвивающей программы

Учебный план

Уровень сложности	Год обучения	Разделы (модули)	Количество часов			Формы аттестации
			Всего	Теория	Практика	
Стартовый	1	1. Введение в программу	2	1	1	Опрос, тестирование, практическое задание
		2. Моделирование 3Д-объектов	20	6	14	Тестирование, практическое задание
		3. МедиаЛАБ: контент будущего	22	6	16	Тестирование, практическое задание
		4. Графический дизайн	22	6	16	Тестирование, практическое задание
		5. Коллективный итоговый проект	6	1	5	Практическое задание
ИТОГО			72	20	52	

Учебный (тематический) план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в программу	2	1	1	Опрос, тестирование, практическое задание
2	Моделирование 3Д-объектов	20	6	14	Тестирование, практическое задание
2.1.	Введение в 3D-моделирование и интерфейс Компас 3D	2	1	1	Тестирование, практическое задание
2.2.	Основные операции с 3D-	2	1	1	Тестирование,

	объектами				практическое задание
2.3.	Работа с эскизами и создание объёмных тел	2	0,5	1,5	Тестирование, практическое задание
2.4.	Сложные операции: вырезы, скругления, фаски	2	0,5	1,5	Тестирование, практическое задание
2.5.	Проектирование и моделирование малых форм, текстурирование поверхностей	6	2	4	Тестирование, практическое задание
2.6.	Сборка проекта: «Жилой дом экогорода»	4	0,5	3,5	Тестирование, практическое задание
2.7.	Итоговая презентация и защита проекта	2	0,5	1,5	Тестирование, практическое задание
3	«МедиаЛАБ: контент будущего»	22	4,5	9,5	Тестирование, практическое задание
3.1.	Стартовая диагностика «Медиа-чек»	2	1	1	Интерактивный квест
3.2.	«Школа контент-мейкера»	8	2	6	Тестирование, практическое задание
3.3.	Сценарное мастерство: «О чем молчит Умный город?»	2	0,5	1,5	Тестирование, практическое задание
3.4.	Визуальный язык: «Снимай как профи»	2	0,5	1,5	Тестирование, практическое задание
3.5.	«Магия монтажа»	2	0,5	1,5	Тестирование, практическое задание
3.6.	Сборка компонентов	2	0,5	1,5	Тестирование, практическое задание
3.7.	Чистовой монтаж. Предзащита и «премьера».	2	0,5	1,5	Тестирование, практическое задание
3.8.	Просмотр роликов, презентация проектов	2	0,5	1,5	Защита проектов
4.	Графический дизайн	22	6	16	Тестирование, практическое задание
4.1.	Введение в графический дизайн	2	1	1	Создание коллажа из изображений при помощи канцелярских материалов.
4.2.	Знакомство с интерфейсом графического редактора и планшета	2	1	1	Создание простого графического проекта
4.3	Основы работы в графическом редакторе с использованием графического планшета Типографика	2	0,5	1,5	Создание постера с использованием различных шрифтов
4.4	Текст и эффекты	2	0,5	1,5	Практическое задание
4.5	Работа в графическом редакторе. Планирование структуры и композиции.	2	0,5	1,5	Составление индивидуального проекта:

4.6	Основы редактирования изображений	2	0,5	1,5	Коллаж с использованием фотографий и изображений
4.7	Индивидуальные проекты: Дизайн творческой работы. Создание элементов	2	0,5	1,5	Практическое задание
4.8	Индивидуальные проекты: - Сбор информации - Наполнение графического проекта - Создание новых элементов или подбор из уже имеющихся	4	1	3	Творческая графическая работа (коллаж, лифлет, постер, афиша, инфографика и т.д.)
4.9	Финальная подготовка - Работа над деталями и доработка проекта - Подготовка презентации творческой работы	2	0,5	1,5	Собеседование
4.10	Презентация творческой работы. Подведение итогов и практические советы по дальнейшему развитию	2	0,5	1,5	Презентация и защита индивидуального проекта
5	Коллективный итоговый проект	6	2	4	Защита проектов
Итого		72			

Содержание учебного (тематического) плана

1. Введение в программу.

Теория. Введение в программу. Правила информационной безопасности. Первичное представление о связке 3D-моделирования, графики и блогинга как единой производственной цепочки создания цифрового контента

Практика. Сборка объекта, который лучше всего описывает хобби обучающегося, его изображение и презентация

2. Моделирование 3D-объектов.

2.1. Введение в 3D-моделирование и интерфейс Компас 3D

Теория. Знакомство с программой, основные панели и инструменты. Настройка рабочего пространства.

Практика. Создание первой простой 3D-модели (куб, параллелепипед).

2.2. Основные операции с 3D-объектами

Теория. Перемещение, вращение, масштабирование. Копирование и симметрия.

Практика. Создание нескольких простых объектов и их трансформация.

2.3. Работа с эскизами и создание объёмных тел

Теория. Создание и редактирование эскизов. Операции выдавливания, вращения, по траектории.

Практика. Моделирование простых деталей (столб, балка). Сохранение файлов в разных форматах.

2.4. Сложные операции: вырезы, скругления, фаски

Теория. Создание и редактирование эскизов. Операции выдавливания, вращения, по траектории.

Практика. Моделирование простых деталей (столб, балка, клумба и т.п.). Сохранение файлов в разных форматах.

2.5. Проектирование и моделирование малых форм.

Теория. Создание объектов Моделирование перекрытий и пола. Моделирование малых форм, текстурирование поверхностей Создание объекта с помощью инструментов «по сечениям» и «по траектории». Использование массивов и симметрии.

Практика. Использование стандартных элементов (колонны, балки). Сборка каркаса. Добавление технологических элементов к зданию.

2.6. Сборка проекта: «Экогород»

Теория. Объединение всех элементов в единую сцену. Работа со слоями, группировка объектов.

Практика. Добавление технологических элементов к зданию. Интеграция эко технологических объектов в проект. Оформление презентации проекта (виды, разрезы).

2.7. Итоговая презентация и защита проекта

Теория. План защиты. Индивидуальная и групповая защита проекта. Закономерности восприятие информации.

Практика. Подготовка к защите: оформление чертежей, 3D-визуализация. Презентация своих работ. Обсуждение, обмен впечатлениями.

3. МедиаЛАБ: контент будущего

3.1. Стартовая диагностика «Медиа-чек»

Теория. Композиция, фокус, экспозиция, сюжет, монтажная логика, «микро-reels»

Практика. Интерактивный квест.

3.2. «Школа контент-мейкера»

Теория. Фундамент блогинга: идея, сценарий и безопасная съемка. Три кита удержания внимания. Цифровая гигиена. Авторское право простым языком.

Практика. Разбор референсов. Сценарный тайминг для Shorts/Клипов. Инструментарий, настройка камеры. Работа со светом. Точка съемки

3.3. Сценарное мастерство: «О чем молчит Умный город?»

Теория. Storytelling: как превратить набор 3D-объектов в захватывающую историю.

Архитектура сценария: хук (крючок), основная часть, призыв к действию.

Практика. Создание закадрового текста и разработка раскадровки (визуального плана).

3.4. Визуальный язык: «Снимай как профи»

Теория. Композиция кадра и «золотое сечение».

Мобильная видеография: лайфхаки для стабилизации и выбора ракурса.

Практика. Работа с освещением в кадре. Специфика съемки монитора с 3D-моделями и интеграция графического дизайна в живой кадр.

3.5. «Магия монтажа»

Теория. Знакомство с современным мобильным редактором (CapCut). Sound Design.

Практика. Динамический монтаж под бит. Работа с переходами и титрами.

Запись закадрового голоса без шумов, подбор лицензионной музыки и звуковых эффектов.

3.6. Сборка компонентов

Теория. Сборка компонентов. Подготовка и отбор материалов. Создание чернового монтажа (сборка скелета)

Практика. Запись интервью с «разработчиками» (собой или одноклассниками), запись экранных видео (Screen Recording) созданного 3D-города. Работа с видео (обрезка, склейка). Работа со звуком

3.7. Чистовой монтаж. Предзащита и «премьера».

Теория. Наложение графики, разработанной во втором модуле, создание инфографики поверх видео. Цветокоррекция и цветоградинг. Создание определённого стиля (например, «киношный» или «винтажный»)

Практика. Накладывание титров, субтитров, логотипов, анимированных переходов и других графических элементов.

3.8. Просмотр роликов, презентация проектов

Теория. Финальная проверка и экспорт. Отсутствие артефактов, корректность синхронизации, баланс звука и цвета.

Практика. Оформление проекта в итоговый видеофайл с заданными параметрами (кодек, разрешение, битрейт) в зависимости от площадки. Просмотр роликов, рефлексия и загрузка контента в соцсети или на платформу проекта.

4. Графический дизайн

4.1. Введение в графический дизайн

Теория. Знакомство с содержанием работы в объединении. Особенности работы с графическими редакторами на графических планшетах. Основы композиции и цвета.

Практика. Пробы детей. Создание коллажа из вырезанных изображений с использованием канцелярских материалов. Формулировка конечного результата работы по программе.

4.2. Знакомство с интерфейсом графического редактора и планшета.

Теория. Основные программы для работы с графикой. Основные инструменты и панели графического редактора. Горячие клавиши

Практика. Работа со слоями и масками. Получение практических навыков при работе в графическом редакторе. Создание простого графического проекта

4.3. Основы работы в графическом редакторе с использованием графического планшета. Типографика.

Теория. Понятие «типографика»

Практика. Анализ шрифтов различных афиш, рекламных буклетов, приглашений. Добавление и форматирование текста. Создание эффектных заголовков

4.4. Текст и эффекты.

Теория. Значение шрифтов в дизайне.

Практика. Применение фильтров и эффектов. Создание постера с использованием различных шрифтов

4.5. Работа в графическом редакторе.

Теория. Особенности работы с растровой и векторной графикой.

Практика. Редактирование изображений.

Составление персонального графического проекта: коллаж с использованием фотографий и иных изображений.

4.6. Основы редактирования изображений.

Теория. Яркость, контраст, цвета и их значение в дизайне. Цветовые палитры

Практика. Коррекция яркости, контраста и цветов. Использование инструментов выделения. Слои и маски

4.7. Индивидуальные проекты. Дизайн творческой работы. Создание элементов.

Теория. Как создать уникальный дизайн. Структура и композиция

Практика. Создание элементов (иконка, логотип, значок, изображение)

4.8. Индивидуальные проекты.

Теория. Особенности работы с информацией: актуальность и достоверность

Практика. Наполнение графического проекта. Создание новых элементов или подбор из уже имеющихся. Составление итоговой композиции проекта

4.9. Финальная подготовка

Теория. Особенности при презентации графического проекта

Практика. Работа над деталями и доработка проекта. Подготовка презентации творческой работы

4.10. Презентация творческой работы. Подведение итогов и практические советы по дальнейшему развитию.

Теория. Основы выступления перед публикой

Практика. Презентация творческой работы. Подведение итогов и практические советы по дальнейшему развитию

5. Коллективный итоговый проект

Теория. Общая стратегическая сессия. Как называется город, почему человечество переехало туда (глобальное потепление? перенаселение?), кто его жители.

Практика: Создание концепт-арта городского района. Сборка визуального ряда, производство ассетов. Создание графического пакета. Мобильный видеомонтаж и озвучка

5.1. Планируемые результаты

Планируемые результаты

Предметные.

Модуль 1. Моделирование 3-D объектов.

- Базовая навигация и геометрия: научится ориентироваться в пространстве 3D-редактора, перемещать камеру (облеты), приближать/отдалять объекты, Освоит понятие осей координат (X, Y, Z) и научится точно позиционировать объекты по сетке, сможет выполнять базовые булевы операции: объединять (*Group/Union*) простые геометрические тела (кубы, сферы, цилиндры) для создания сложных форм (например, домик из куба и пирамиды).

- Моделирование простых объектов: создаст с нуля 5–7 объектов реального мира, научится изменять размеры, пропорции и применять модификатор сглаживания (*Subdivision Surface/Smooth*) без критического искажения формы.

- Подготовка к печати (опционально, но крайне желательно для возраста 10+): проверит модель на наличие ошибок (негерметичность сетки — «дырки», перевернутые нормали), экспортирует готовую модель в формат STL для 3D-печати.

Модуль 2. Компьютерная графика и текстурирование

- Работа с растровыми редакторами: освоит интерфейс слоев: сможет накладывать изображения друг на друга, менять их прозрачность и режимы наложения, научится работать с инструментами выделения для простого фотомонтажа, применит инструменты цветокоррекции (Яркость/Контраст, Цветовой баланс) для улучшения качества фотографий своих работ.

- Текстурирование моделей: научится создавать простую UV-развертку для коробочных форм (домик, ящик) методом «швы + развернуть», нарисует свою первую текстуру в графическом редакторе и наложит ее на 3D-модель, добавит надпись или логотип на полигональную поверхность объекта.

- Постановка кадра: научится выставлять композицию по правилу третей при настройке камеры в 3D-сцене, разместит в сцене базовые источники света: Солнце (Sun) для общего освещения и Точечную лампу (Point Light) для акцентов, чтобы избежать черных теней, создаст серию из 3-х рендеров своего проекта в разных стилях: технический чертеж (white clay), реалистичный вид (с материалами) и рекламный плакат (на цветном фоне со вспышкой).

Модуль 3. Основы блогинга и медиакоммуникаций.

- Сторителлинг и сценарное мастерство: придумает концепцию личного блога или канала (паспорт канала: название, аватар, описание целевой аудитории), напишет сценарий короткого видео (до 60 секунд) с четкой структурой: зацепка, основная часть, вывод/призыв.

- Работа с камерой и звуком: научится снимать статичное интервью или обзор предмета, используя правило перекрестных углов, запишет закадровый голос (voice-over) на диктофон смартфона, избавляясь от длинных пауз и слов-паразитов.

- Мобильный видеомонтаж: соберет ролик в приложении CapCut/VN: обрежет лишнее, добавит переходы, наложит фоновую музыку (из бесплатной библиотеки) и

субтитры, создаст кликабельную обложку (превью) для видео, соблюдая безопасные зоны интерфейса соцсетей.

- Цифровая этика: назовет три правила безопасного поведения в блоге (не публиковать адрес школы, не переходить по ссылкам от незнакомцев, отличать факт от мнения).

Метапредметные:

Обучающиеся могут:

- формулировать проблему исследования, составлять план её решения, выдвигать гипотезы;

- ставить цель и определять промежуточные задачи;

- делать обобщения и выводы, соединять форму и замысел в законченный творческий продукт (модель, проект, альбом и т.п.);

- анализировать и оценивать свою и стороннюю (чужую) деятельность (работу).

Личностные:

- способны вести профессиональное общение;

- имеют навыки работы в команде и обмена идеями;

- способны сделать мотивированный выбор вида деятельности в предметной области.

6. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы

6.1. Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	Даты, сроки
1.	Количество учебных недель	36
2.	Количество учебных дней	36
3.	Количество часов в неделю	2
4.	Количество часов	72
5.	Количество недель в 1 полугодии	17
6.	Количество недель в 2 полугодии	19
7.	Начало занятий	01 сентября
8.	Выходные дни	30.12.2025 – 08.01.2026
9.	Окончание занятий	27 мая

6.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

- Помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин 2.4.3648-20 для учреждений дополнительного образования;

- Оборудованное рабочее место (*стол, стул, персональный компьютер или ноутбук с возможностью доступа в интернет и установленными программами, по возможности – наличие графического планшета*);

- МФУ (принтер, сканер, копир) с возможностью цветной печати – 1 шт.;

- операционная система Windows 8,10,11;

- Установленные на компьютеры актуальные версии пакета Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint);

- Установленная на компьютеры актуальная версия «Компас 3D»;

- Бесплатные или коммерческие графические редакторы;

- Яндекс браузер;
- Облачное хранилище) для хранения файлов и совместного доступа;

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогами дополнительного образования, обладающими профессиональными знаниями и компетенциями в организации и проведении образовательной и воспитательной деятельности.

Уровень образования педагогов: высшее образование – бакалавриат, высшее образование – специалитет или магистратура.

Уровень соответствие квалификации: образование педагога соответствует профилю программы. Профессиональная категория: без требований к категории.

Реализовывать программу могут и другие педагоги дополнительного образования, обладающие достаточными знаниями в области педагогики и психологии.

Методические материалы

Для педагога:

- Технологические карты занятий, используются пошаговые инструкции к практическим заданиям. Каждая карта содержит: цель, проблемную ситуацию, алгоритм действий, домашнее задание-расширение (применить тот же алгоритм к другому объекту).
- Банк референсов: папки с примерами удачных моделей, схем освещения, раскадровок видео и визуальных концепций, разбитые по темам.
- Глоссарий терминов: словарь и правил маркировки рекламы.
- Чек-листы самопроверки: перед сдачей проекта обучающийся сверяется со списком.
- Методическая копилка кейсов: разбор реальных ситуаций.

Для обучающегося:

- Мини-гайды: сжатые памятки формата А4, которые можно распечатать или держать на втором мониторе: «Горячие клавиши», «Шпаргалка по композиции кадра», «Форматы видео под разные площадки (Reels, VK Клипы и другие)», «Основы безопасного блогинга» (сетевой этикет, защита персональных данных).
- Видео-лекции, онлайн-материалы, демонстрация работы нейросетей.

Формы контроля, аттестации и фонд оценочных средств

Система мониторинга образовательных результатов по программе «АРТ-мастерская» реализуется посредством следующих механизмов:

1. Механизмы выявления, учета и презентации достижений обучающихся:

- инструментарий оценки: выполнение самостоятельных и практических заданий, защита результатов проектной деятельности.
- инструментарий фиксации данных: журнал успеваемости (ведомость), портфолио проектных работ слушателей.
- форматы публичной демонстрации компетенций: презентация решений учебных кейсов, защита итогового практического кейса.

2. Входная диагностика: предварительное тестирование при зачислении на общеразвивающую программу не проводится. В начале обучения осуществляется входное тестирование для определения исходного уровня компьютерной грамотности, которое является элементом стартового педагогического мониторинга и направлена на оценку базовых цифровых компетенций слушателей перед началом освоения курса.

3. Порядок проведения промежуточной и итоговой аттестации: диагностика учебных результатов обучающихся по программе «АРТ-мастерская» носит кумулятивный характер и формируется из суммы баллов, полученных за прохождение каждого модуля программы. Цикл отслеживания динамики формирования компетенций включает следующие этапы:

- стартовая диагностика;
- промежуточный контроль и итоговая аттестация.

Промежуточная аттестация представляет собой суммарную балльную оценку усвоения модулей разделов образовательной программы согласно календарно-тематическому плану. Оценка производится с применением утвержденного фонда оценочных материалов следующими методами:

- устный опрос;
- компьютерное тестирование;
- решение ситуационных задач;
- экспертное наблюдение;
- оценка качества выполнения практических заданий.

7. Список литературы

7.1. Нормативные документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
3. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 года);
4. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
5. Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 21.06.2021 № Р-126 «Об утверждении ведомственной целевой программы «Развитие дополнительного образования детей, выявление и поддержка лиц, проявивших выдающиеся способности»;
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями и дополнениями);
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 02.02.2021 № 38 «О внесении изменений в Целевую модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденную приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467»;
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2023 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
9. Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
10. Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденный от 22.09.2021 № 652н, Трудовая функция 3.1.5. Разработка программно-методического обеспечения реализации дополнительной общеобразовательной программы;
11. Решение Совета при Президенте Российской Федерации по реализации государственной политики в сфере защиты семьи и детей от 01.06.2021 на тему «Развитие системы дополнительного образования, выявления и сопровождения талантливых детей и молодежи»;
12. 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»;
13. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
 14. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
 15. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 06.05.2022 № 434-Д «Об утверждении Концептуальных подходов к развитию дополнительного образования детей в Свердловской области»;
 16. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;
 17. Письмо Министерства просвещения РФ от 07.05.2020 № ВБ-976-04 «Методические рекомендации по реализации курсов, программ воспитания и дополнительных программ с использованием дистанционных образовательных технологий»;
 18. Порядок предоставления муниципальной услуги «Запись на обучение по дополнительной образовательной программе в МАУ ДО «ЦВР» от 2022 года;
 19. Устав Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Центр внешкольной работы» от 2013 года с изменениями;
 20. Программа развития МАУ ДО «ЦВР» «Пространство самореализации: код успеха» на период 2025-2029 годы от 2021 года;
 21. Образовательная программа МАУ ДО «ЦВР» на 2023-2026 годы от 01.02.2023 года.

7.1. Литература, использованная при составлении программы.

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров/Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018. — 272 с.
2. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2020. — 91 с.
3. Аллен Дж. Базовые геометрические формы для дизайнеров и архитекторов/Дж. Аллен. — СПб.: Питер, 2017. — 85 с.
4. Вильямс Р. Дизайн для Недизайнеров/Р. Вильямс. — М.: Символ, 2015. — 192 с.
5. Джейсон Саймонс. Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстрации. /Пер. с англ А.В. Банкрашкова. — М.: АСТ; Астрель, 2008. — 256с.: ил.
6. Дизайн: иллюстрированный словарь-справочник. /Под ред. Г.Б. Минервина, В.Т. Шимко.— М.: Архитектура-С, 2004. — 288с.: ил.
7. Лаврентьев А. Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика. — М.: Юрайт, 2020. — 209 с.
8. Маилян Л.Р. Справочник современного дизайнера/Л.Р. Маилян. — Рн/Д: Феникс, 2016. — 256 с.
9. Павловская Е. Э. Графический дизайн. Современные концепции. — М.: Юрайт, 2020. — 120 с.
10. Павловская Е. Э. Основы дизайна и композиции: современные концепции. — М.: Юрайт, 2020. — 120 с.
11. Уильямс Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. Принципы оформления и типографики для начинающих / Р. Уильямс. — СПб.: Питер, 2019. — 240 с.

7.2. Литература для обучающихся и родителей.

1. Вильямс Р. Дизайн для Недизайнеров/Р. Вильямс. — М.: Символ, 2015. — 192 с.
2. Павловская Е. Э. Основы дизайна и композиции: современные концепции. — М.: Юрайт, 2020. — 120 с.

3. Уильямс Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. Принципы оформления и типографики для начинающих / Р. Уильямс. — СПб.: Питер, 2019. — 240 с.

8. Аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «АРТ-МАСТЕРСКАЯ» адресована обучающимся в возрасте 12 – 13 лет, срок реализации – 1 год.

Цель программы: развитие творческого потенциала и базовых компетенций личности ребенка средствами 3D-моделирования, графического дизайна и медиатехнологий в процессе создания проекта в области креативных индустрий.

Освоение 3D-моделирования формирует у детей навыки работы с современными технологиями, развивает пространственное мышление, креативность и инженерное мышление. Эти умения востребованы в архитектуре, игровой индустрии, инженерии и других сферах.

Графический дизайн – неотъемлемая часть современной визуальной культуры. Он применяется в рекламе, медиа, образовании, индустрии развлечений и повседневной жизни. Программа помогает детям освоить цифровые инструменты, развить художественный вкус и навыки визуальной коммуникации.

Блогинг развивает у детей навыки самопрезентации, письменной и устной речи, медиаграмотность, умение работать с аудиторией. Это способствует формированию активной гражданской позиции и цифровой компетентности.

Реализация дополнительной общеразвивающей программы «АРТ-мастерская» способствует ранней профориентации, развитию творческих и технических способностей, формированию у детей уверенности в своих силах.

Обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «АРТ-мастерская» осуществляется в очно-заочной форме с применением дистанционных технологий в национальном мессенджере МАХ.