

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»
Приморская Высшая школа музыкального и театрального искусства
(филиал РГИСИ во Владивостоке)
Школа креативных индустрий

Утверждаю:
Первый проректор – проректор по учебной
и воспитательной работе
А.М. Зеланд



« 21 » сентября 2025 г

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«3D-моделирование и анимация в Blender»**

Возраст обучающихся: 18–50 лет
Срок реализации программы: 1 неделя

Согласовано:
Начальник учебно-методического управления

 / Т. В. Сиднева/

Владивосток
2025

Разработчики:

Тарасова Е.М., педагог дополнительного образования ШКИ г. Владивосток

Оглавление

Пояснительная записка	29
Направленность программы	29
Актуальность программы	30
Отличительные особенности программы.....	30
Адресат программы	32
Объем и срок реализации программы	32
Цель и задачи программы	32
Условия реализации программы	33
Планируемые результаты	33
Учебный план.....	34
Календарный учебный график	34
Содержание программы.....	35
Оценочные и методические материалы.....	35
Список литературы.....	37

Пояснительная записка

Содержание образования и условия организации обучения и воспитания обучающихся определяются дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой «3D-моделирование и анимация в Blender» (ДООП «3D-моделирование и анимация в Blender»). ДООП «3D-моделирование и анимация в Blender» разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)», утвержденные Министерством образования и науки РФ 18.11.2015;
- Долгосрочной программой содействия занятости молодежи на период до 2030 г. от 14.12.2021 № 3581-р.;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28);
- локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств» и Филиала, регламентирующими организацию образовательного процесса.

Указанные нормативные основания позволяют образовательному учреждению разрабатывать образовательные программы с учетом интересов и возможностей обучающихся.

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни; дифференциация и индивидуализация обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

Направленность программы

ДООП «3D-моделирование и анимация в Blender» имеет художественную направленность и нацелена на развитие творческих способностей, нестандартного мышления, воображения, навыков проектной деятельности, основы исследовательской деятельности в сфере креативных индустрий (генерация и отбор идей, поиск / создание / трансформация креативных концепций, выбор средств выразительности, формирование

команды / взаимодействие с командой, творческая самопрезентация, личная и командная презентация результатов проектной деятельности).

Актуальность программы

Реализация программы «3D-моделирование и анимация в Blender» соответствует содержанию национальных проектов «Образование» и «Культура» в части, касающейся:

- формирования эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи, основанной на принципах справедливости, всеобщности и направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию всех обучающихся;

- создания условий для воспитания гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций;

- увеличения числа обращений к цифровым ресурсам в сфере культуры до 690 миллионов единиц в год к концу 2030 года.

Отличительные особенности программы

Отличительные особенности программы заключаются в актуальности и постоянном обновлении учебного материала, его практико-ориентированности и нацеленности на получение креативного продукта (преподаватели – резиденты креативных индустрий, опытные наставники, фасилитаторы и модераторы), а также в комплексности применяемого подхода:

- проектное обучение (работа над конкретным законченным продуктом, разделенная на отрефлексированные этапы);

- исследовательская деятельность (погружение в контекст, фокусировка на отдельных элементах и коллективное достраивание целостной картины);

- наставничество (авторитет педагога как эксперта, деятельностный подход в обучении, помощь в постановке целей, выделении этапов, задач, организация групповой работы, периодическая групповая и индивидуальная рефлексия, привитие культуры креативных и стратегических сессий);

- создание эффективной, современной и безопасной образовательной среды (актуальные информационные каналы, обновляемая база знаний, мультиформатные дополнительные материалы).

Педагогическая целесообразность

Программа «3D-моделирование и анимация в Blender» составлена таким образом, чтобы обучающиеся в максимально безопасной и комфортной образовательной среде имели возможность:

- развить навыки дизайн-мышления, овладеть креативными техниками (генерация и выбор идей; формулировка и защита концепции, техники мозговых штурмов), познакомиться с инструментами, приемами, конкретными шагами и алгоритмами работы в сфере современной анимации;

- ознакомиться в процессе практической деятельности с различными этапами работы над идеей, концепцией, прототипом, проектом; требованиями к законченному креативному продукту, профессиональной техникой и программным обеспечением;

- получить отрефлексированный опыт самостоятельного осмысления и переосмысления профессиональной деятельности представителей креативных индустрий через практическую деятельность: создания собственного уникального творческого продукта в безопасной принимающей образовательной среде;

- пройти углубленный и комфортный профориентационный маршрут в сфере 3D-моделирования и анимации, уточнить свои способности и предпочтения.

В процессе освоения программы обучающиеся получают:

- дополнительные актуальные знания в области применения технологий 3д-моделирования и анимации для обеспечения эффективности процессов проектирования и изготовления творческого продукта;

- опыт индивидуальной, микрогрупповой и командной генерации идей, проектной деятельности.

Содержание и организационно-методическая специфика программы разработаны таким образом, чтобы максимально способствовать ранней профориентации в сфере творческих профессий, успешной социализации, а также более успешному освоению программ общеобразовательной школы за счет получения новых инструментов активной познавательной деятельности.

Практическая значимость

В рамках освоения настоящей программы обучающиеся получают набор практических навыков:

- активного восприятия и обработки информации (выявление причинно-следственных связей, установление сходств и различий);

- поиск, подбор образцов, материалов, инструментов и техник.

В процессе специальным образом выстроенного социального взаимодействия обучающиеся сформируют навыки:

- бережной, конструктивной и экологичной обратной связи;

- эффективного творческого поиска, обмена идеями;

- работы в паре, микрогруппах;

- представления, защиты концепции и творческого продукта.

Содержание данной программы построено таким образом, что обучающиеся под руководством педагогов, изучая инструменты и техники работы в сфере анимации, получают конкретный креативный продукт (авторский видеоролик с элементами анимации).

В результате обучающиеся получают и закрепляют практические навыки разработки концепции творческого продукта и его воплощения средствами соответствующих инструментов и материалов, научатся успешно проходить этапы работы над творческим продуктом (препродакшн, продакшен и постпродакшн).

Ведущие теоретические идеи

Ведущая идея данной программы – создание современной практико-ориентированной высокотехнологичной образовательной среды, позволяющей эффективно реализовывать креативную и экспериментально-исследовательскую деятельность обучающихся в разновозрастных проектных командах, получать новые образовательные результаты, анализировать их и на основе полученных данных совершенствовать методики, приемы обучения и трансформировать образовательное пространство Школы креативных индустрий.

Данная безопасная и эффективная гуманистически-ориентированная среда должна способствовать раннему выявлению и развитию кандидатов для кадрового резерва в сфере креативных индустрий и креативной экономики в стратегических интересах Российской Федерации.

Ключевые понятия

Образовательная среда – комплекс организационных, кадровых, методических и материально-технических условий, приемов и средств, обеспечивающих максимально комфортное и эффективное усвоение материала программы (преподавательский состав, подобранные методические подходы и приемы, технологическое оснащение и специальное образовательное пространство, а также дополнительные методические материалы).

Проект – творческий продукт либо комплекс творческих продуктов, создаваемый обучающимися в процессе освоения программы под руководством преподавателя.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для обучающихся 18–50 лет. Входной контроль на определение навыков, умений и готовности к усвоению материала программы не требуется.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 1 неделя.

Объем программы – 16 академических часов.

Каждое занятие в рамках программы решает самостоятельные образовательные задачи в рамках работы над индивидуальным проектом. При прохождении всех занятий возникает эффект образовательной синергии.

Цель и задачи программы

Цель программы – формирование знаний, умений в области применения технологий 3D-моделирования и анимации для обеспечения эффективности процессов проектирования и изготовления творческого продукта. Курс направлен на воспитание творческой личности, способной создавать уникальные произведения, отражающие богатство и разнообразие культурного контекста страны, а также на развитие критического мышления и способности к осознанному ответственному самовыражению через искусство.

Задачи

Обучающие задачи:

Познакомить обучающихся с основными понятиями 3D-моделирования, комплексом базовых технологий, применяемых при моделировании.

Обучить навыкам 3D-моделирования и анимации.

Развивающие задачи:

Стимулировать развитие креативного подхода к созданию проектов, поощряя оригинальность и инновационные идеи.

Развивать способность анализировать и оценивать собственные и чужие работы, формируя умение давать конструктивную обратную связь.

Способствовать развитию навыков сотрудничества и коммуникации через совместные проекты и групповые задания.

Воспитательные задачи:

Воспитывать уважение к культурному наследию и традициям своей страны, подчеркивая важность патриотизма в творчестве.

Прививать подросткам понимание и уважение к традиционным духовным ценностям, побуждая отражать их в своих работах.

Воспитывать чувство ответственности за свои творения и поддерживать стремление к самовыражению через искусство, подчеркивая значимость индивидуальности в контексте общественных ценностей.

Условия реализации программы

Формы обучения

Форма обучения – очная.

Особенности организации образовательного процесса

Набор участников в группу – свободный. Программа предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы.

Состав групп от 6 до 10 человек. Группы разновозрастные.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут, между занятиями установлены 10-минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: 8 часов. Занятия проводятся ежедневно с понедельника по четверг.

Материально-техническое оснащение

Учебная студия, соответствующая санитарным нормам СанПин.

Студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса и предполагает размещение 10 обучающихся и одного педагога.

Помещение оборудовано столом аудиторным, столом преподавателя, стульями, проектором, доской, шкафом, кафедрой настольной, светильниками, персональными компьютерами.

Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования, специалист по образовательным программам (для подбора дополнительного материала, создания игровых упражнений в специальных редакторах).

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю модуля, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Планируемые результаты

В результате успешного освоения каждого модуля планируются следующие изменения в знании, понимании и деятельности обучающихся:

- обучающиеся знают и различают этапы разработки творческого продукта;
- обучающиеся разрабатывают, выполняют и защищают творческий продукт под руководством наставника;
- обучающиеся знают основные особенности культуры русского сторителлинга, знают и применяют приемы генерации историй;
- обучающиеся применяют основные принципы 3D-моделирования и анимации, способны создать оригинальную 3D-модель в программе Blender и анимировать ее;
- обучающиеся поддерживают уважительную, доброжелательную творческую атмосферу в команде, уважают плоды своей и чужой творческой деятельности;
- обучающиеся могут анализировать и оценивать свои работы и работы сверстников, предоставляя конструктивную обратную связь и применяя полученные знания для улучшения своих проектов;
- обучающиеся способны интегрировать традиционные духовные ценности в свои творческие проекты, осознавая их значимость в контексте современного общества.

- обучающиеся стремятся к саморазвитию, овладению новыми актуальными навыками, активной творческой деятельности и самостоятельному творческому поиску.

Учебный план

№ п/п	Название учебных модулей, разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
13.	Тема 1. Введение в образовательную программу. Техника безопасности.	1	1	2	Производственный план
14.	Тема 2. Blender – что ты такое?	1	1	2	Blender-файл
15.	Тема 3. Основы навигации.	1	1	2	Blender-файл
16.	Тема 4. Основы полигонального моделирования.	1	1	2	Blender-файл
17.	Тема 5. Материалы и текстуры объектов.	1	1	2	Blender-файл
18.	Тема 6. Анимация по ключевым кадрам.	1	1	2	Blender-файл
19.	Тема 7. Работа со светом и окружением. Физика объекта.	1	1	2	Blender-файл
20.	Тема 8. Система частиц.	1	1	2	Демонстрация проекта
Итого:	16	8	8	16	

Календарный учебный график

Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
Период весенних / осенних / летних каникул в общеобразовательных школах		2	8	16	4 раза в неделю по 2 часа

Содержание программы

Тема 1 Введение в образовательную программу. Техника безопасности

Теория: Правила работы в Школе креативных индустрий. Введение в образовательную программу школы. Рассказ о перспективах развития 3D направления в России.

Практика: Знакомство учащихся группы.

Тема 2. Blender – что это такое?

Теория: Знакомство с основными понятиями и элементами программы. Развитие моделирования.

Практика: Настройка рабочего поля программы, знакомство с интерфейсом.

Тема 3. Основы навигации.

Теория: Основы навигации, инструменты трансформации объектов, горячие клавиши

Практика: Использование базовых объектов, применение полученных знаний.

Тема 4. Основы полигонального моделирования.

Теория: Основы полигонального моделирования.

Практика: Создание 3д модели (1 модель на весь курс с нарастающей сложностью).

Тема 5. Материалы и текстуры объектов

Теория: Материалы и текстуры объектов, ресурсы с текстурами и моделями.

Практика: Проработка модели с учетом новых знаний.

Тема 6. Анимация по ключевым кадрам

Теория: Использование анимации при моделировании.

Практика: Проработка модели с учетом новых знаний.

Тема 7. Работа со светом и окружением. Физика объекта

Теория: Работа со светом и окружением. Физика объекта.

Практика: Проработка модели с учетом новых знаний.

Тема 8. Система частиц

Теория: Система частиц.

Практика: Доработка сцены и презентация своего проекта.

Оценочные и методические материалы

Механизм оценивания образовательных результатов

1. Уровень теоретических знаний

В связи с практической ориентированностью программы, теоретические знания обучающихся измеряются в игровой форме в онлайн-формате (квизы, дидактические игры, интерактивные презентации). Такой формат измерения теоретических знаний способствует вовлечению обучающихся, снижению уровня стресса и снятию тревожности.

При этом в результате анализа статистики выполнения заданий на усвоение теоретического материала, преподаватель может выделить следующие уровни:

- Низкий уровень. Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Более 66% игровых заданий не пройдены или пройдены с минимумом баллов.
- Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но до 50% игровых заданий проигнорировал или выполнил с минимумом баллов.
- Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. От 70% игровых заданий выполнено с максимумом баллов.

2. Уровень практических навыков и умений.

- Низкий уровень. Требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности. Плохо ориентируется в функционале, интерфейсе программного обеспечения.
- Средний уровень. Требуется периодическое напоминание о том, как работать с инструментами. Нуждается в подсказках по функциям, отдельным пунктам меню программного обеспечения.
- Высокий уровень. Четко и безопасно работает с инструментами, уверенно использует предложенные материалы, свободно ориентируется в функциях и интерфейсах программного обеспечения.

Формы подведения итогов реализации программы

Главной формой подведения итогов является презентация творческих продуктов, которая проводится по итогам освоения программы. Кроме степени завершенности самих продуктов, обращается внимание на сформированность начальных навыков публичной презентации.

Методическое обеспечение

Основные критерии отбора содержания:

- единство развития, обучения и воспитания;
- систематичность и последовательность;
- доступность;
- наглядность;
- взаимодействие и сотрудничество;
- актуальность;
- комплексный подход.

Ключевым критерием отбора материалов в связи с проектной спецификой программы, ее ориентацией на проектное обучение, является принцип практической направленности. Весь изучаемый материал и отрабатываемые практические навыки целенаправленно отбираются с акцентом на получение командного/индивидуального творческого продукта.

Основные технологии и методы

Основной технологией обучения по программе выбраны технологии проектного обучения.

Занятия развиваются по общепринятому алгоритму создания творческого продукта: препродакшн, продакшн, постпродакшн. Обучающиеся получают базовые знания в сфере основ русской культуры сторителлинга, знания основ разработки творческой концепции, оформления и презентации творческого продукта.

Каждое занятие состоит из 3-х частей:

1 часть включает в себя организационные моменты, изложение нового материала, инструктаж, планирование и распределение работы для каждого обучающегося на данное занятие;

2 часть – практическая работа обучающихся (индивидуальная или групповая, самостоятельная или совместно с педагогом, под контролем педагога). Здесь происходит ознакомление с новым материалом-стимулом, ставятся проблемные вопросы, проводится исследовательская деятельность;

3 часть посвящена анализу проделанной работы и подведению итогов. Это коллективная деятельность, состоящая из аналитической деятельности каждого обучающегося, педагога и всех вместе.

Конкретные формы коллективного взаимодействия в образовательных целях выбираются в зависимости от специфики изучаемого материала, степени эмоционального воздействия, его сложности для восприятия. Могут применяться:

- мозговой штурм в парах, микрогруппах, творческих командах с применением различных шаблонов;
- креативные сессии с различными способами фиксации идей;
- парная работа с выполнением индивидуальных заданий и с элементами самооценки;
- индивидуальная и групповая рефлексия;
- марафоны с выполнением дополнительных заданий, размещенных в электронной образовательной среде ШКИ.

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- экранные видео лекции, Screencast (экранное видео – записываются скриншоты (статические кадры экрана) в динамике);
- видеоролики;
- информационные материалы Базы знаний Школы креативных индустрий.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- наглядный (показ мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ педагогом, работа по образцу и др.);
- практический (выполнение работ по инструкционным чертежам, схемам и др.);
- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.).

При осуществлении образовательного процесса применяются следующие методы:

- проблемного изложения, исследовательский (для развития самостоятельности мышления творческого подхода к выполняемой работе, исследовательских умений);
- объяснительно-иллюстративный (для формирования знаний и образа действий);
- репродуктивный (для формирования умений, навыков и способов деятельности);
- словесный – рассказ, объяснение, беседа, лекция (для формирования сознания);
- стимулирования (вовлечение через элементы геймификации, возможность осознанного выбора действия, решения творческой задачи, предвкушения ситуации успеха на предстоящем творческом показе).

Список литературы

Для педагога дополнительного образования:

1. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Паблишер, 2020.
2. Бройнинг Л. Гормоны счастья. М.: МИФ, 2020.
3. Дирксен Д. Искусство обучать. Как сделать любое обучение нескудным и эффективным. М.: Флинта, 2021.
4. Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся преподавателей. М.: МИФ, 2022.
5. Намаконов И. Креативность: 31 способ заставить мозг работать. Серия «Навыки будущего для подростка». М., Альпина Паблишер, 2020.
6. Уоллес Э., Кэтмелл Э. Корпорация гениев. Как управлять командой творческих людей. М.: Эксмо-пресс, 2019.
7. Прахов А.А. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. — 400 с.