

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: 10–17 лет  
Срок реализации программы: 1 неделя

Согласовано:

Начальник учебно-методического управления

*Т. В. Сиднева*  
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 подростков в возрасте 10–17 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	
21.	Тема 1. Введение в образовательную программу. Техника безопасности.	1	1	2	Производственный план
22.	Тема 2. Blender – что ты такое?	1	1	2	Blender-файл
23.	Тема 3. Основы навигации.	1	1	2	Blender-файл
24.	Тема 4. Основы полигонального моделирования.	1	1	2	Blender-файл
25.	Тема 5. Материалы и текстуры объектов.	1	1	2	Blender-файл
26.	Тема 6. Анимация по ключевым кадрам.	1	1	2	Blender-файл
27.	Тема 7. Работа со светом и окружением. Физика объекта.	1	1	2	Blender-файл
28.	Тема 8. Система частиц.	1	1	2	Демонстрация проекта
<b>Итого:</b>	16	8	8	<b>16</b>	

### 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.