

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ  
ПОЛИТИКИ ВОРОНЕЖСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ВОРОНЕЖСКОЙ ОБЛАСТИ  
«РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР ВЫЯВЛЕНИЯ, ПОДДЕРЖКИ И РАЗВИТИЯ  
СПОСОБНОСТЕЙ И ТАЛАНТОВ У ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ «ОРИОН»  
(ГАУ ДО ВО «Региональный центр «Орион»)

РАССМОТРЕНО  
на заседании  
Экспертного совета  
ГАУ ДО ВО «Региональный центр»  
«Орион»  
Протокол № 6  
от «25» августа 2020 г.

УТВЕРЖДАЮ  
  
Директор  
ГАУ ДО ВО «Региональный центр»  
«Орион»  
\_\_\_\_\_ Н.Н. Голева

**«Мир 4К»**

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
(с применением электронного обучения и дистанционных образовательных  
технологий)

Направленность: техническая  
Профиль: информатика  
Тип программы: модифицированная  
Возраст участников программы: 12 – 18 лет  
Срок реализации программы: 108 часов  
Уровень освоения: базовый

г. Воронеж  
2020 г.

Современный мир стремительно развивается. Новые технологии вливаются в нашу повседневную жизнь, и мы, порой перестаем замечать этого. Так мы не задумываемся, когда запускаем стирку или посудомоечную машину, что эти приборы работают благодаря запрограммированным алгоритмам и четким инструкциям. И если мы посмотрим вокруг, то с легкостью сможем перечислить с десятков умных гаджетов, начиная от смартфона с голосовым помощником, до умного пылесоса. Все это и есть современный умный мир. И мы его не замечаем и часто не понимаем, как он работает. Модифицированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Мир 4К» направлена на раскрытие современного мира технологий и обучению с ним работать. Программа реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

**Актуальность** дополнительной общеразвивающей программы «Мир 4К» состоит в том, что она позволяет учащимся освоить различные виды деятельности технической направленности, проводя свои исследования, способствующие развитию творческих способностей, умению выстраивать коммуникации в творческой группе.

**Новизна.** В мире интересного контента и игр учащимся необходимо предлагать интересные практики, что является основой данной программы, а именно разработка различных игр и контента.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в привлечении учащихся к занятиям техническим творчеством, что влияет на развитие логического мышления, творческих способностей, развивает воображение и способствует ранней профориентации подростков.

#### **Отличительные особенности программы.**

Основное количество часов отводится практическому написанию программ и игр, созданию контента. Каждый обучающийся реализует индивидуальный проект в результате освоения программы. Продукт, полученный в результате освоения программы, имеет прикладной характер и может быть использован по необходимости.

**Цель программы:** обучение учащихся различным видам деятельности в интернет пространстве от создания игр и моделей, до осуществления съемки интересного видео контента, что способствует воспитание конкурентоспособной личности современного общества.

**Срок реализации программы:** программа рассчитана на 108 часов.

**Возраст участников программы:** 12 – 18 лет

**Состав группы:** постоянный, разновозрастный.

**Форма занятий:** групповая.

**Количество занятий:** занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

К концу освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мир 4К» учащиеся приобретают комплекс взаимосвязанных знаний, умений, определённый навык.

По итогам реализации программы, учащиеся будут **знать:**

- принципы создания и монтажа видео;
- созданию 3D моделей;
- основы обработки данных;
- принципы построения искусственного интеллекта;
- основы дизайнерского оформления созданных программ.

будут **уметь:**

- 3d моделировать простые объекты и создавать виртуальные миры;
- разрабатывать собственные игры и приложения;
- создавать фото и видео контент;
- запускать и отлаживать программы.

**Учебно-тематический план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир 4К»**

№	Темы	Количество часов	
		теория	практика
1.	Вводное занятие. Мир в 4К. Аспекты и развитие it отрасли.	2	2
2.	Сервисы Google. Графический дизайн и разработка сайтов.	1	7
3.	Создание 3D миров	2	6
4.	Создание Игр в Констракт 3	4	14
5.	Создание Игр в Roblox Studio	4	14
6.	Съемка фото и видео. Обработка и монтаж видео	6	18
7.	Фотосъемка	2	8
8.	Цифровая архитектура в SketchUp	2	10
9.	Мир в 4К. Безопасность в интернете. Сервисы упрощения жизни и работы	6	-
	<b>ИТОГО: 108 часа</b>	<b>29</b>	<b>79</b>