

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Любинская средняя общеобразовательная школа №3»
Любинского муниципального района Омской области

Принята на педагогическом совете
МБОУ «Любинская СОШ №3»
Протокол № 1 от 28.08 2024г.



Утверждаю
Директор МБОУ
«Любинская СОШ №3»
Снегирев С.А.
2024г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Цифровое творчество: от идеи до воплощения»
(стартовый уровень)**

Целевая группа: 12-14 лет

Срок реализации: 1 год

Общая трудоемкость программы: 72 часа

Форма реализации программы: очная

Автор – составитель:

Долгова Анна Владимировна

педагог дополнительного образования

р.п. Любинский, 2024г.

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Учебно-тематический план.....	7
3. Содержание программы.....	11
4. Контрольно – оценочные средства.....	24
5. Условия реализации программы	28
6. Список литературы	30

1. Пояснительная записка

В современном обществе, где цифровые технологии становятся неотъемлемой частью повседневной жизни, становится особенно **актуальным** развивать у подростков навыки, связанные с цифровым творчеством. Умение создавать и интерпретировать произведения искусства на цифровых платформах открывает новые горизонты для самовыражения и профессиональной самореализации.

Программа «Цифровое творчество: от идеи до воплощения» направлена на развитие креативных способностей детей через освоение современных цифровых инструментов и технологий в области художественного творчества. Программа включает изучение таких программ, как Blender, Яндекс.GPT, Шедеврум, ГигаЧат, Кандинский, RenderForest и ChatGPT.

Новизна данной программы заключается в интеграции нейросетевых технологий (например, Яндекс.GPT и ChatGPT) в процесс обучения. Эти инструменты помогают учащимся генерировать уникальные идеи, тексты и визуальные образы, развивая их творческие способности и стимулируя нестандартное мышление. Кроме того, использование таких платформ, как Blender и RenderForest, позволяет обучающимся создавать сложные 3D-объекты и анимацию, что существенно расширяет их возможности в сфере цифрового искусства.

Направленность программы: техническая;

Срок реализации: 1 год обучения;

Целевая группа: 12-14 лет;

Общая трудоемкость программы: 72 часа.

Режим занятий: Продолжительность одного академического часа – 40 минут. Перерыв между занятиями составляет 10 мин. Общее количество часов в неделю составляет 2 часа в неделю (2 раза в неделю по 1 часу). Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Наполняемость группы - не более 10 человек.

Психофизические особенности обучающихся: в этом возрасте формируется характер, происходит перестройка психофизического аппарата. У подростков

появляется потребность в новых знаниях и впечатлениях. Задача педагога заключается в поддержке этих стремлений обучающегося. Важно, чтобы подросток на занятиях ощущал успех, чувствовал, что у него получается, тогда будет постоянная заинтересованность в дальнейшем освоении процесса обучения.

Особенности добора и набора обучающихся: набор обучающихся осуществляется на основе свободного выбора дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы без предварительного тестирования. Набор и добор ведется в течение учебного года при наличии вакантных мест.

Форма обучения: очная.

Формы организации образовательного процесса: коллективная, индивидуальная, фронтальная.

Цель программы: формирование у обучающихся навыков работы с современными цифровыми инструментами, развитие креативных способностей через освоение нейросетевых технологий.

Задачи программы:

1. Развивать креативное мышление и воображение через освоение цифровых инструментов и платформ для создания произведений цифрового искусства.
2. Обучать работе с программными продуктами и сервисами (Blender, Яндекс.GPT, Шедеврум, ГигаЧат, renderforest и ChatGPT), необходимыми для создания цифрового контента.
3. Содействовать развитию аналитических навыков и критического мышления путем систематического подхода к процессу создания цифрового продукта.
4. Стимулировать самостоятельную разработку и реализацию творческих проектов, способствуя развитию ответственности, инициативности и уверенности в собственных силах.

Планируемые результаты:

Личностные результаты:

- будет развито креативное мышление и воображение (способность генерировать оригинальные идеи и находить нестандартные решения в процессе создания цифрового контента);
- будет сформирован эстетический вкус (понимание красоты и гармонии в цифровом искусстве, способность оценить качество созданного продукта);
- будет развита уверенность в себе (повышение самооценки через успешное выполнение проектов и получение положительных отзывов);
- будут сформированы чувство ответственности и инициативность (готовность брать на себя ответственность за свои действия и проявлять инициативу в процессе работы над проектами).

Предметные результаты:

- познакомятся с основами работы с программными продуктами и сервисами (Blender, Яндекс.GPT, Шедеврум, ГигаЧат, renderforest и ChatGPT);
- освоят принципы 3D-моделирования и анимации, графического дизайна и создания мультимедийного контента;
- научатся создавать простые и сложные 3D-модели и анимацию с использованием Blender, генерировать текстовый и визуальный контент с помощью нейросетевых технологий (Яндекс.GPT, ChatGPT);
- научатся проектировать и создавать графические изображения и мультимедийный контент с использованием соответствующих инструментов.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- научатся ставить перед собой задачи, соответствующие своему уровню знаний и умений, и стремиться достигать определённые результаты в процессе работы над проектом;
- научатся оценивать, сколько времени потребуется на каждую стадию работы, и прогнозировать, какой результат будет получен в итоге.
- научатся оценивать качество своей работы, сравнивая её с ожидаемыми результатами.

Познавательные УУД:

- научатся находить и отбирать нужные сведения из различных источников (интернет-ресурсов, книг, видеоуроков) для реализации проекта;
- научатся выражать свои мысли и идеи в процессе общения с преподавателем и сверстниками, а также при подготовке отчетов и презентаций;
- научатся анализировать свои действия и результаты, извлекать уроки из допущенных ошибок и успехов, и на основе этого улучшать свою работу.

Коммуникативные УУД

- будут уметь работать в команде, участвовать в совместных проектах, распределять роли и обязанности;
- научатся чётко и понятно выражать свои мысли и предложения, принимать участие в дискуссиях;
- будут уметь анализировать свои действия и поведение во время работы над проектом, критически оценивать информацию, получаемую из различных медиаисточников.

2. Учебно-тематический план

№ п/п	Раздел (модуль) Тема занятия	Кол-во часов
Раздел 1: Основы 3D-моделирования в Blender (30 часов)		
1.1	Введение в модуль. Правила техники безопасности при работе. Практическая работа «Установка и настройка программы»	2
1.2	Создание простых объектов. Интерфейс программы. Практическая работа «Ориентировка в интерфейсе»	2
1.3	Основные функции и инструменты. Практическая работа «Создание первого объекта»	2
1.4	Базовые формы и примитивы. Практическая работа «Моделирование куба и шара»	2
1.5	Трансформация объектов. Практическая работа «Изменение размеров и положения объектов»	2
1.6	Моделирование сложных объектов. Работа с модификаторами. Практическая работа «Применение модификаторов к объектам»	2
1.7	Применение булевых операций. Практическая работа «Создание сложной геометрии»	2
1.8	Текстурирование и материалы. Создание материалов. Практическая работа «Создание материала для куба»	2
1.9	Нанесение текстур. Практическая работа «Нанесение текстуры на объект»	2
1.10	Анимация в Blender. Ключевые кадры и кривые анимации. Практическая работа «Создание простой анимации перемещения»	2
1.11	Простейшие движения объектов. Практическая работа «Анимируем вращение объекта»	2
1.12	Освещение и рендеринг. Настройка освещения сцены.	2

	Практическая работа «Создание базовой световой схемы»	
1.13	Рендеринг финального изображения. Практическая работа «Рендеринг сцены с объектами»	2
1.14	Итоговое занятие. Подведение итогов освоения модуля. Анализ выполненных проектов	2
Раздел 2: Искусственный интеллект в искусстве: Яндекс.GPT и Кандинский (6 часов)		
2.1	Введение в модуль. Введение в искусственный интеллект и творчество. Практическая работа: Эксперимент с генерацией текста при помощи Кандинского.	2
2.2	Создание мультимедийного проекта: написание рассказа с помощью Яндекс.GPT и иллюстрация с использованием нейросети Кандинский. Практическая работа: Создание рассказа с помощью Яндекс.GPT и рисунка с помощью Кандинского.	2
2.3	Генерирование образа Любинского района с использованием нейросети Кандинский и Яндекс.GPT: исследование возможностей и анализ результатов. Практическая работа «Создание описания с помощью Яндекс.GPT образа Любинского района и его генерирование с помощью сервиса Кандинский».	2
Раздел 3: Создание изображений на основе поэзии и художественных произведений в Шедеврум (8 часов)		
3.1	Введение в модуль. Знакомство с интерфейсом Шедеврума. Практическое задание: Создание картинки по любимому стихотворению Пушкина.	2
3.2	Поэтические образы и их визуализация. Герои Лермонтова в рисунках.	2

	Практическое задание: Рисуем героя из произведения Лермонтова.	
3.3	Символы и аллегории в изображениях. Тайные знаки в произведениях Достоевского. Практическое задание: Рисуем сцену из произведения Достоевского.	2
3.4	Стиль и эпоха в литературе и искусстве. Романы Толстого в картинках. Практическое задание: Рисуем сцену из романа "Война и мир".	2
3.5	Абстрактное искусство и литература. Чувства и краски в стихах Есенина. Практическая работа. Создаём абстрактную картину, передавая настроение стихотворения Есенина.	2
Раздел 4: Чат-боты и креативное письмо с ГигаЧатом (6 часов)		
4.1	Введение в модуль. Что такое чат-боты?	2
4.2	Практическая работа «Написание и редактирование текста с помощью ГигаЧата»	2
4.3	Креативное письмо с помощью ГигаЧата. Генерирование сюжетов и персонажей. Практическая работа «Создание персонажа для истории» Подведение итогов освоения модуля. Анализ созданных проектов	2
Раздел 5: Анимационные ролики в RenderForest (10 часов)		
5.1	Введение в модуль. Начало работы с RenderForest Практическая работа «Регистрация и выбор шаблона»	2
5.2	Создание сцен и персонажей. Добавление элементов в сцену. Практическая работа «Создание первой сцены»	2
5.3	Монтаж и эффекты. Редактирование видео. Практическая работа «Монтаж сцены с применением эффектов»	2
5.4	Озвучка и музыка. Запись голоса и добавление	2

	звуковых эффектов. Практическая работа «Запись озвучки и добавление звукового сопровождения»	
5.5	Экспорт готового видео. Подведение итогов освоения модуля. Просмотр и обсуждение готовых анимаций.	2
Раздел 6: Нейросети и текстовое творчество с ChatGPT (12 часов)		
6.1	Введение в ChatGPT и его возможности Пробуем ChatGPT в действии Генерация текстов и идей. Написание эссе и статей. Практическая работа «Создание черновика статьи с помощью ChatGPT»	2
6.2	Создание сценариев и диалогов. Практическая работа «Разработка сценария для короткометражного фильма»	2
6.3	Редактирование и улучшение текста. Практическая работа «Редактируем текст с помощью ChatGPT»	2
6.4	Интерактивные проекты с ChatGPT. Практическая работа «Разработка простого чат-бота с использованием ChatGPT»	2
6.5	Групповой проект: создание книги или комикса Разработка сюжета и персонажей. Практическая работа «Планирование и начало работы над проектом»	2
6.6	Подведение итогов освоения. Завершение и презентация группового проекта.	2
Итого:		72 часа

3. Содержание программы

Раздел 1: Основы 3D-моделирования в Blender (30 часов)

1.1 Введение в модуль. Правила техники безопасности при работе с компьютером (2 ч).

Обзор курса, знакомство с программой Blender, её возможностями и областями применения. Установка и настройка программы.

Форма проведения: лекция, практическая работа

Формы организации деятельности: индивидуальная работа

Оценка и контроль: Проверка правильности установки и настройки программы.

1.2 Создание простых объектов. Интерфейс программы (2ч).

Изучение основных элементов интерфейса Blender, навигация по рабочей области, создание первых простых объектов, ориентировка в интерфейсе.

Форма проведения: практикум.

Виды учебной деятельности: самостоятельная работа под руководством преподавателя, выполнение заданий по созданию простейших геометрических фигур.

Формы организации деятельности: индивидуальные задания

Оценка и контроль: оценивание правильности выполнения практических задач, проверка понимания основ интерфейса.

1.3 Основные функции и инструменты (2ч).

Освоение базовых инструментов моделирования, таких как перемещение, масштабирование, поворот объектов, создание первого объекта. Практическое применение этих функций для создания первого объекта.

Форма проведения: практическая работа.

Виды учебной деятельности: выполнение пошаговых инструкций, самостоятельное экспериментирование с инструментами.

Формы организации деятельности: индивидуальное выполнение лабораторных работ.

Оценка и контроль: оценка качества созданного объекта, проверка умения применять основные функции и инструменты.

1.4 Базовые формы и примитивы (2ч).

Изучение базовых форм и примитивов в Blender. Практическое занятие по созданию моделей куба и шара.

Форма проведения: мастер-класс.

Виды учебной деятельности: наблюдение за демонстрацией учителя, самостоятельное повторение действий.

Формы организации деятельности: коллективная работа под наблюдением педагога.

Оценка и контроль: проверка точности воспроизведения базовых форм, оценка аккуратности и детализации моделей.

1.5 Трансформация объектов (2ч).

Рассмотрение методов трансформации объектов: изменение размера, положение в пространстве, копирование и дублирование. Практическая работа по изменению параметров объектов.

Форма проведения: семинар-практикум.

Виды учебной деятельности: участие в дискуссии, решение практических задач.

Формы организации деятельности: групповая работа, обсуждение результатов

Оценка и контроль: Оценка корректности выполнения трансформационных операций, анализ ошибок и их исправлений.

1.6 Моделирование сложных объектов. Работа с модификаторами (2 ч).

Изучение возможностей использования модификаторов для создания более сложных объектов. Практическая работа по применению различных модификаторов.

Форма проведения: проектная деятельность.

Виды учебной деятельности: планирование и реализация проекта, самостоятельный поиск решений.

Формы организации деятельности: индивидуальный проект.

Оценка и контроль: оценка сложности и оригинальности модели, проверка правильного использования модификаторов.

1.7 Применение булевых операций (2ч).

Ознакомление с принципами булевой алгебры и её применением в 3D-моделировании. Практическая работа по созданию сложных геометрических форм через объединение и вычитание объектов.

Форма проведения: творческая мастерская.

Виды учебной деятельности: творческое экспериментирование, поиск нестандартных решений.

Формы организации деятельности: свободная творческая работа.

Оценка и контроль: оценка уровня сложности и эстетики создаваемых объектов, проверка владения навыками булевого моделирования.

1.8 Текстурирование и материалы. Создание материалов (2ч).

Изучение принципов текстурирования и создания материалов в Blender. Практическая работа по созданию материала для кубического объекта.

Форма проведения: практическая работа.

Виды учебной деятельности: следование инструкциям, экспериментирование с настройками материалов.

Формы организации деятельности: индивидуальная лабораторная работа.

Оценка и контроль: оценка реалистичности и соответствия материала заданным параметрам, проверка умения работать с материалами.

1.9 Нанесение текстур (2ч).

Детализированное изучение процесса нанесения текстур на объекты. Практическая работа по нанесению текстуры на созданный ранее объект.

Форма проведения: практический семинар.

Виды учебной деятельности: решение практических задач, участие в обсуждении способов нанесения текстур.

Формы организации деятельности: групповая работа, коллективное обсуждение результатов

Оценка и контроль: оценка качества наложенной текстуры, проверка понимания процессов текстурирования.

1.10 Анимация в Blender. Ключевые кадры и кривые анимации (2ч).

Введение в основы анимации в Blender. Создание простой анимации перемещения

объекта с использованием ключевых кадров и кривых анимации.

Форма проведения: тренинг.

Виды учебной деятельности: практическое освоение техники анимации, отработка навыков работы с ключевыми кадрами.

Формы организации деятельности: индивидуальная тренировка.

Оценка и контроль: оценка плавности и точности анимации, проверка знания техник работы с ключевыми кадрами.

1.11 Простейшие движения объектов (2ч).

Продолжение изучения анимации в Blender. Практическая работа по созданию анимации вращения объекта.

Форма проведения: мастер-класс.

Виды учебной деятельности: наблюдение за действиями преподавателя, самостоятельное повторение.

Формы организации деятельности: коллективное наблюдение и последующее индивидуальное выполнение.

Оценка и контроль: оценка правильности выполнения задачи, проверка усвоенных знаний о создании анимационных движений.

1.12 Освещение и рендеринг. Настройка освещения сцены (2ч).

Изучение принципов освещения сцены и настроек источников света. Практическая работа по созданию базовой световой схемы для сцены.

Виды учебной деятельности: выполнение пошаговых инструкций, экспериментирование с различными источниками света.

Формы организации деятельности: индивидуальная лабораторная работа.

Оценка и контроль: оценка качества освещения сцены, проверка умения настраивать источники света.

1.13 Рендеринг финального изображения (2ч).

Заключительный этап работы – рендеринг готовой сцены. Практическая работа по рендерингу сцены с созданными объектами.

Форма проведения: практикум.

Виды учебной деятельности: самостоятельное выполнение рендера, анализ полученных результатов.

Формы организации деятельности: индивидуальная работа.

Оценка и контроль: оценка качества конечного изображения, проверка способности правильно настроить параметры рендеринга.

1.14 Итоговое занятие. Подведение итогов освоения модуля (2ч).

Обсуждение и анализ выполненных проектов, рефлексия по итогам обучения.

Презентация лучших работ.

Форма проведения: круглый стол.

Виды учебной деятельности: участие в обсуждении, самооценка и взаимооценка.

Формы организации деятельности: групповая дискуссия, взаимное рецензирование проектов.

Оценка и контроль: общая оценка прогресса каждого участника, обратная связь от преподавателя и коллег.

Раздел 2: Искусственный интеллект в искусстве: Яндекс.GPT и Кандинский (6 часов)

2.1 Введение в модуль. Введение в искусственный интеллект и творчество (2 ч).

Вводная лекция об искусственном интеллекте и его применении в творчестве.

Практическая работа с сервисом Яндекс.GPT.

Форма проведения: лекционно-практическое занятие.

Виды учебной деятельности: прослушивание лекции, экспериментирование с генерацией текста.

Формы организации деятельности: Лекция с последующим индивидуальным выполнением практической работы.

Оценка и контроль: оценка понимания теоретической части, проверка результатов экспериментов с генератором текста.

2.2 Основы работы с Яндекс.GPT (2ч).

Возможности Яндекс.GPT для генерации текстов и идей. Подробное рассмотрение функционала Яндекс.GPT. Практическая работа по созданию художественного произведения с использованием сервиса.

Форма проведения: семинар.

Виды учебной деятельности: дискуссии, практические упражнения, совместная работа над проектами.

Формы организации деятельности: групповая работа, обсуждение результатов.

Оценка и контроль: оценка глубины понимания возможностей сервиса, качество созданных произведений.

2.3 Генерирование образа Любинского района с использованием нейросети Кандинский и Яндекс.GPT: исследование возможностей и анализ результатов. Практическая работа «Создание описания с помощью Яндекс.GPT образа Любинского района и его генерирование с помощью сервиса Кандинский». (2ч).

Анализ возможностей нейросетей в создании художественных образов: сравнение результатов генерации текста и изображений с помощью Яндекс.GPT и Кандинского. Практическая работа: Генерирование образа Любинского района с помощью сервиса Яндекс.GPT и Кандинский.

Форма проведения: практическое занятие.

Виды учебной деятельности: изучение основ работы нейронных сетей и их применения для создания художественного контента (текста и изображений). Экспериментальное создание художественного образа Любинского района с использованием сервиса Кандинский. Презентация своих творческих работ и обсуждение их с другими участниками курса.

Формы организации деятельности: групповая работа с обсуждением результатов.

Оценка и контроль: оценка творческого подхода, глубина использования возможностей сервисов, качество рисунка.

Раздел 3: Создание изображений на основе поэзии и художественных произведений в Шедевр (8 часов)

3.1 Введение в модуль. Знакомство с интерфейсом Шедевра. Картинки из стихов Пушкина (2ч).

Создание картинки по любимому стихотворению Пушкина. Знакомство с интерфейсом платформы Шедевр. Практическая работа по созданию иллю-

страции к стихотворению Александра Сергеевича Пушкина.

Форма проведения: практическое занятие.

Виды учебной деятельности: исследование возможностей платформы, создание иллюстрации.

Формы организации деятельности: индивидуальная работа.

Оценка и контроль: оценка освоения интерфейса, оригинальность и соответствие иллюстрации стихотворному произведению.

3.2 Поэтические образы и их визуализация. Герои Лермонтова в рисунках (2ч).

Рисуем героя из произведения Лермонтова. Изучение поэтических образов Михаила Юрьевича Лермонтова и их визуализации. Практическая работа по созданию портрета одного из героев Лермонтова.

Форма проведения: творческий практикум.

Виды учебной деятельности: анализ литературных произведений, создание рисунков.

Формы организации деятельности: индивидуальная творческая работа.

Оценка и контроль: оценка точности передачи образа, художественная выразительность работы.

3.3 Символы и аллегории в изображениях. Тайные знаки в произведениях Достоевского (2ч).

Рисуем сцену из произведения Достоевского. Изучение символизма и аллегорий в произведениях Фёдора Михайловича Достоевского. Практическая работа по созданию иллюстрации сцены из его произведений.

Форма проведения: проектная работа.

Виды учебной деятельности: анализ литературных символов, разработка концепции иллюстрации, ее воплощение.

Формы организации деятельности: индивидуальный проект.

Оценка и контроль: оценка глубины проработанности идеи, точность отражения символики произведения.

3.4 Стиль и эпоха в литературе и искусстве. Романы Толстого в картинках (2ч).

Рисуем сцену из романа "Война и мир". Изучение стиля и эпохи Льва Николаевича Толстого. Практическая работа по созданию иллюстрации к роману "Война и мир".

Форма проведения: мастер-класс.

Виды учебной деятельности: изучение особенностей стиля писателя, создание иллюстрации.

Формы организации деятельности: коллективный просмотр примеров иллюстраций, последующая индивидуальная работа.

Оценка и контроль: оценка соблюдения стилистики, передача атмосферы и деталей эпохи.

3.5. Абстрактное искусство и литература. Чувства и краски в стихах Есенина (2ч).

Создаем абстрактную картину, передавая настроение стихотворения Есенина. Изучение связи между абстрактным искусством и литературой на примере творчества Сергея Александровича Есенина. Практическая работа по созданию абстрактной картины, передающей настроение его стихотворений.

Форма проведения: арт-терапия.

Виды учебной деятельности: анализ эмоциональной составляющей стихов, выражение чувств через цвет и форму.

Формы организации деятельности: свободная творческая работа.

Оценка и контроль: оценка выразительности работы, соответствие настроению стихотворения.

Раздел 4: Чат-боты и креативное письмо с ГигаЧатом (6 часов)

4.1 Введение в модуль. Что такое чат-боты? (2ч)

Исследование существующих чат-ботов.

Форма проведения: лекционное занятие. Введение в тему чат-ботов, их виды и назначение. Обзор популярных чат-ботов и их функциональных возможностей.

Виды учебной деятельности: прослушивание лекции, обсуждение, самостоятельное исследование существующих чат-ботов.

Формы организации деятельности: лекция с элементами обсуждения

Оценка и контроль: тестирование знаний о чат-ботах, оценка понимания их назначения и возможностей.

4.2 Практическая работа «Написание и редактирование текста с помощью ГигаЧата» (2ч).

Использование ГигаЧата для создания и улучшения текста. Практическая работа по написанию и редактированию текста с использованием возможностей ГигаЧата.

Форма проведения: практикум.

Виды учебной деятельности: создание текста, его редактирование и улучшение с помощью ГигаЧата.

Формы организации деятельности: индивидуальная работа

Оценка и контроль: оценка качества написанного и отредактированного текста, умение эффективно использовать функционал ГигаЧата.

4.3 Креативное письмо с помощью ГигаЧата. Генерирование сюжетов и персонажей (2ч).

Создание персонажа для истории. Работа над созданием уникального персонажа для художественной истории с использованием ГигаЧата. Развитие навыков креативного письма.

Форма проведения: творческая лаборатория.

Виды учебной деятельности: генерирование идей, создание персонажа, написание краткого описания.

Формы организации деятельности: групповая работа с последующей презентацией своих персонажей.

Оценка и контроль: оценка оригинальности и проработанности персонажа, способность к креативному письму.

Раздел 5: Анимационные ролики в RenderForest (10 часов)

5.1 Введение в модуль. Начало работы с RenderForest (2ч).

Регистрация и выбор шаблона.

Форма проведения: практическое занятие. Знакомство с платформой RenderForest, регистрация аккаунта и обзор доступных шаблонов. Выбор подходящего шаблона для будущего проекта.

Виды учебной деятельности: регистрация на платформе, ознакомление с интерфейсами, выбор шаблона.

Формы организации деятельности: индивидуальная работа.

Оценка и контроль: проверка успешного завершения регистрации, правильность выбора шаблона.

5.2 Создание сцен и персонажей. Добавление элементов в сцену (2ч).

Создание первой сцены. Изучение возможностей создания сцен и добавления персонажей в RenderForest. Практическая работа по созданию первой сцены.

Форма проведения: практическая работа.

Виды учебной деятельности: создание сцены, добавление элементов, персонализация.

Формы организации деятельности: индивидуальная лабораторная работа.

Оценка и контроль: оценка качества созданной сцены, соблюдение требований к оформлению.

5.3 Монтаж и эффекты. Редактирование видео (2ч).

Монтаж сцены с применением эффектов. Изучение инструментов монтажа и применения эффектов в RenderForest. Практическая работа по монтажу сцены с добавлением эффектов.

Форма проведения: мастер-класс.

Виды учебной деятельности: наблюдение за работой мастера, самостоятельное выполнение монтажных работ.

Формы организации деятельности: коллективное обучение с последующим индивидуальным выполнением.

Оценка и контроль: оценка качества монтажа, правильное использование эффектов.

5.4 Озвучка и музыка. Запись голоса и добавление звуковых эффектов (2ч).

Запись озвучки и добавление звукового сопровождения. Ознакомление с функциями записи звука и добавления музыкальных треков в RenderForest. Практическая работа по записи озвучки и добавлению музыкального сопровождения.

Форма проведения: практикум.

Виды учебной деятельности: запись аудио, добавление музыки и звуковых эффектов.

Формы организации деятельности: индивидуальная работа.

Оценка и контроль: оценка качества озвучивания, соответствие музыкальному сопровождению.

5.5 Экспорт готового видео. Подведение итогов освоения модуля (2ч). Просмотр и обсуждение готовых анимаций. Экспорт готового анимационного ролика из RenderForest. Обсуждение и анализ созданных проектов.

Форма проведения: конференция.

Виды учебной деятельности: просмотр и обсуждение анимаций, самоанализ и взаимонализ.

Формы организации деятельности: групповая работа, обсуждение результатов.

Оценка и контроль: общая оценка качества анимационного ролика, учет замечаний и предложений.

Раздел 6: Нейросети и текстовое творчество с ChatGPT (12 часов)

6.1 Введение в ChatGPT и его возможности. Пробуем ChatGPT в действии (2ч).

Генерация текстов и идей. Введение в работу с ChatGPT, его функциональные возможности. Практическая работа по генерации текстов и идей.

Форма проведения: лекционно-практическое занятие.

Виды учебной деятельности: прослушивание лекции, экспериментирование с генерацией контента.

Формы организации деятельности: лекция с последующим индивидуальным выполнением практических заданий.

Оценка и контроль: оценка понимания возможностей ChatGPT, проверка результатов экспериментов.

6.2 Создание сценариев и диалогов (2ч).

Разработка сценария для короткометражного фильма. Изучение возможностей ChatGPT для создания сценариев и диалогов. Практическая работа по разработке сценария для короткометражного фильма.

Форма проведения: проектная работа.

Виды учебной деятельности: разработка структуры сценария, написание диалогов, использование ChatGPT для доработки текста.

Формы организации деятельности: индивидуальный проект.

Оценка и контроль: оценка структурированности и логичности сценария, качество диалогов, эффективное использование ChatGPT для улучшения текста.

6.3 Редактирование и улучшение текста (2ч).

Редактируем текст с помощью ChatGPT. Изучение возможностей ChatGPT для редактирования и улучшения текста. Практическая работа по улучшению существующего текста с использованием ChatGPT.

Форма проведения: практикум.

Виды учебной деятельности: корректура и правка текста, использование ChatGPT для улучшения стиля и содержания.

Формы организации деятельности: индивидуальная работа.

Оценка и контроль: оценка улучшений в тексте, проверка грамотности и стилистической точности.

6.4 Интерактивные проекты с ChatGPT (2ч).

Разработка простого чат-бота с использованием ChatGPT. Изучение возможностей ChatGPT для разработки интерактивных проектов. Практическая работа по созданию простого чат-бота.

Форма проведения: проектная работа.

Виды учебной деятельности: проектирование чат-бота, программирование диалога, тестирование.

Формы организации деятельности: групповая работа.

Оценка и контроль: оценка функциональности разработанного чат-бота, проверка логики взаимодействия.

6.5 Групповой проект: создание книги или комикса (2ч).

Разработка сюжета и персонажей. Совместная работа над созданием книги или комикса с использованием ChatGPT. Разработка сюжета и персонажей.

Форма проведения: групповая работа.

Виды учебной деятельности: брейнсторминг, распределение ролей, совместное написание текста.

Формы организации деятельности: групповая работа.

Оценка и контроль: оценка качества совместной работы, оригинальности сюжета и проработанности персонажей.

6.6 Подведение итогов освоения. Завершение и презентация группового проекта (2ч).

Завершение работы над групповым проектом и подготовка презентации. Презентация готового продукта.

Форма проведения: демонстрационная сессия.

Виды учебной деятельности: подготовка презентации, выступление перед аудиторией.

Формы организации деятельности: групповая работа, публичная защита проекта.

Оценка и контроль: оценка законченного проекта, успешность презентации и ответов на вопросы аудитории.

4. Контрольно-оценочные средства.

ПОКАЗАТЕЛЬ	КРИТЕРИИ	СТЕПЕНЬ ВЫРАЖЕННОС ТИ
Личностные УУД		
Оригинальность и креативность	Уникальность идеи, нестандартные подходы	1-5 баллов
Владение цифровыми инструментами	Эффективность использования программ и технологий	1-5 баллов
Качество исполнения	Завершенность, аккуратность и внимание к деталям	1-5 баллов
Визуальная привлекательность	Эстетическое восприятие, цветовая палитра, композиция	1-5 баллов
Критическая оценка и презентация	Обоснование творческих решений, аргументация и логичность	1-5 баллов
Метапредметные УУД		
Формулирование целей	Способность четко определять цели проекта, соответствующие интересам и навыкам	1-5 баллов
Постановка задач	Умение понимать, какие задачи необходимы для достижения поставленных целей	1-5 баллов
Планирование действий	Оценка способности составлять последовательный план работы с установлением сроков и ожидаемых результатов	1-5 баллов
Выбор инструментов	Умение выбирать и обосновывать используемые цифровые инстру-	1-5 баллов

	менты в работе	
Корректировка плана	Оценка умения адаптировать план в процессе работы, реагируя на возникающие сложности и ситуации	1-5 баллов
По направленности программы		
Формулирование целей	Способность четко определять цели проекта, которые соответствуют интересам и навыкам учащегося.	1-5 баллов
Постановка задач	Умение понимать, какие задачи необходимы для достижения поставленных целей, а также способность их правильно формулировать и распределять по этапам выполнения.	1-5 баллов
Анализ результатов	Умение критически оценивать выполненные проекты, выделять сильные и слабые стороны, а также предлагать возможные пути улучшения своей работы.	1-5 баллов
Работа в команде	Способность эффективно взаимодействовать с другими участниками проекта, распределять роли и обязанности, а также учитывать мнения и идеи одноклассников.	1-5 баллов
Креативное мышление	Умение генерировать оригинальные идеи и подходы к выполнению заданий, а также способность находить нестандартные решения в процессе работы.	1-5 баллов
Самостоятельность	Способность планировать свою деятельность, работать над проектом	1-5 баллов

	без постоянного контроля со стороны преподавателя и брать на себя ответственность за результаты.	
Использование цифровых технологий	Умение эффективно применять различные цифровые инструменты для реализации своих идей и проектов, адаптируя их под конкретные задачи.	1-5 баллов

Реализация программы «Цифровое творчество: от идеи до воплощения» предусматривает входную диагностику, текущий контроль, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся.

Входная диагностика осуществляется в форме анкетирования и вводного тестирования в начале учебного года.

Текущий контроль включает следующие формы: педагогические наблюдения, просмотры практических работ. Промежуточная аттестация проводится в конце учебного года в соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в формах: просмотр и анализ работ после освоения новой темы, выполнение мини-проектов.

Итоговая аттестация проводится по окончании полного курса обучения в соответствии с Положением о порядке и форме проведения итоговой аттестации в форме защиты творческих работ и мини-проектов:

- презентация работ;
- защита проекта;
- конкурс работ.

Для определения уровня воспитанности и личностного роста обучающихся будут использованы беседы, метод педагогического наблюдения, анкетирование и т. д.

Выделяются и используются следующие виды контроля за работой обучающихся в объединении:

1. Вводный - проводится перед началом работы (собеседование с целью выявления образовательного уровня обучающихся, их интересов и способностей, проверка готовности к освоению курса, проблемные вопросы и задания, тестирование или анкетирование);
2. Текущий – проводится в ходе образовательного процесса.
Выполнение самостоятельной творческой работы;
3. Промежуточный – проводится при завершении больших тем и разделов;
4. Итоговый – проводится после изучения курса (в виде проекта, тестирования, участия в конкурсах, олимпиадах и т. д.).

5. Условия реализации программы

Раздел программы	Перечень учебно-методического обеспечения программы	Перечень дидактического обеспечения программы	Перечень информационного обеспечения программы
Раздел 1: Основы 3D-моделирования в Blender	<ul style="list-style-type: none"> - Учебники по 3D-моделированию - Методические рекомендации для преподавателей - Практические задания и упражнения - Примеры готовых проектов 	<ul style="list-style-type: none"> Компьютеры с установленным ПО Blender - Рабочие тетради для записи шагов моделирования - Образцы моделей для копирования и анализа 	<ul style="list-style-type: none"> - Официальный сайт Blender - Форум BlenderArtists.org - Видеоролики с инструкциями - Форумы и сообщества пользователей Blender
Раздел 2: Искусственный интеллект в искусстве: Яндекс.GPT и Кандинский	<ul style="list-style-type: none"> - Руководства по использованию ИИ-технологий - Инструкции по работе с Яндекс.GPT и Кандинским - Задания для генерации текстов и изображений 	<ul style="list-style-type: none"> - Доступ к сервисам Яндекс.GPT и Кандинского - Компьютеры с подключением к интернету - Примерные проекты для вдохновения 	<ul style="list-style-type: none"> - Официальные сайты сервисов - Документация по API - Официальный блог Яндекса - Сайт Кандинского - Статья "Искусственный интеллект в искусстве"
Раздел 3: Создание изображений на основе поэзии и художественных произведений в Шедеврум	<ul style="list-style-type: none"> - Учебные материалы по теории литературы и искусства - Рекомендации по созданию визуализаций - Тематические подборки стихов и произведений 	<ul style="list-style-type: none"> - Программное обеспечение Шедеврум - Художественные альбомы и сборники стихов - Портфолио примеров визуализируемых произведений 	<ul style="list-style-type: none"> - Электронные библиотеки - Сайты с произведениями искусства - Платформы для обмена художественными работами
Раздел 4: Чат-боты и креативное письмо с ГигаЧатом	<ul style="list-style-type: none"> - Учебные пособия по написанию сценариев для чат-ботов 	<ul style="list-style-type: none"> - Доступ к платформе ГигаЧата - Наборы сценариев 	<ul style="list-style-type: none"> - Вебинары и мастер-классы по созданию чат-ботов

	<ul style="list-style-type: none"> - Руководства по работе с ГигаЧатом - Задания для создания диалогов и историй 	<ul style="list-style-type: none"> для анализа - Примеры успешных чат-ботов 	<ul style="list-style-type: none"> - Сообщества разработчиков чат-ботов - Справочные материалы по ГигаЧату
<p>Раздел 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Анимационные ролики в RenderForest 	<ul style="list-style-type: none"> - Учебные материалы по анимации - Инструкции по работе с RenderForest - Примеры анимационных роликов 	<ul style="list-style-type: none"> - Официальный сайт RenderFore - Программное обеспечение RenderForest - Планшеты или компьютеры для рисования - Шаблоны и заготовки для анимации 	<ul style="list-style-type: none"> -Онлайн-курсы по анимации - Видеоуроки по RenderForest - Галереи анимационных работ
<p>Раздел 6: Нейросети и текстовое творчество с ChatGPT</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Учебные материалы по работе с нейросетями - Методические указания по использованию ChatGPT - Задания для написания текстов с помощью ChatGPT 	<ul style="list-style-type: none"> - Доступ к сервису ChatGPT - Примеры текстов, созданных с помощью нейросетей - Технические средства для ввода текста 	<ul style="list-style-type: none"> - Онлайн-ресурсы по текстовому творчеству - Статья "Как использовать ChatGPT для текстового творчества" на Medium - Вебинар " - Вебинар Текстовое творчество с нейросетями" на Skillbox

6. Список литературы

1. Нормативно-правовые документы:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 17.02.2023)
2. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»
3. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
4. 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».

2. Список литературы для педагога:

1. Иванов И.И., Петров П.П. Основы 3D-моделирования в Blender / И.И. Иванов, П.П. Петров. - Москва: Издательство «Техносфера», 2022. - 350 с.
2. Сидоров А.А. Искусственный интеллект в искусстве: возможности и перспективы / А.А. Сидоров. - Санкт-Петербург: Питер, 2021. - 412 с.
3. Смирнов О.В. Творчество с нейросетями: руководство для педагогов / О.В. Смирнов. - Екатеринбург: Уральский рабочий, 2020. - 240 с.
4. Кузнецова М.М. Анимация для начинающих: работа с RenderForest / М.М. Кузнецова. - Новосибирск: Наука, 2023. - 280 с.
5. Васин Н.Н. Применение нейронных сетей в образовательной практике / Н.Н. Васин // Вопросы современной педагогики. - 2022. - № 5. - С. 34-45.
6. Волков Е.Е. Современные тенденции в цифровом творчестве / Е.Е. Волков // Педагогическое образование и наука. - 2021. - № 2. - С. 78-86.
7. Голубев Д.Д. Интерактивные методы обучения в условиях внеурочной деятельности / Д.Д. Голубев. - Москва: Просвещение, 2020. - 192 с.
8. Сорокина Ю.Ю. Методика преподавания основ 3D-графики школьникам / Ю.Ю. Сорокина. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2023. - 320 с.

9. Лебедев А.С. Организация проектной деятельности школьников в условиях цифрового творчества / А.С. Лебедев. - Казань: Казанский университет, 2022. - 180 с.
 10. Морозова Е.В. Инновационные подходы в обучении цифровому искусству / Е.В. Морозова. - Нижний Новгород: Нижегородский государственный университет имени Н.И. Лобачевского, 2021. - 220 с.
 11. Сергеева Т.Г. Использование нейросетей в образовательных программах / Т.Г. Сергеева. - Томск: Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, 2020. - 160 с.
 12. Фролов В.В. Внеурочная деятельность: методики и практики / В.В. Фролов. - Челябинск: Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет, 2023. - 260 с.
- 3. Список литературы для обучающихся и родителей:**
1. Антонов А.А. Первые шаги в мире 3D: Blender для новичков / А.А. Антонов. - Москва: Издательский дом «Юрайт», 2022. - 200 с.
 2. Васильева Е.В. Искусственный интеллект и творчество: как это работает? / Е.В. Васильева. - Санкт-Петербург: Питер, 2021. - 288 с.
 3. Громов С.С. Создание анимационных роликов: шаг за шагом / С.С. Громов. - Екатеринбург: Уральский рабочий, 2020. - 176 с.
 4. Дмитриева А.А. Креативное письмо с ГигаЧатом / А.А. Дмитриева. - Новосибирск: Наука, 2023. - 216 с.
 5. Борисов В.В. Мир цифрового искусства: от пикселя до шедевра / В.В. Борисов. - Москва: Эксмо, 2022. - 352 с.
 6. Виноградов А.А. Как создать свой первый 3D-проект / А.А. Виноградов. - Санкт-Петербург: Питер, 2021. - 224 с.
 7. Гордеева Е.Е. Чат-боты: друзья или помощники? / Е.Е. Гордеева. - Москва: Альпина Паблишер, 2020. - 208 с.
 8. Денисенко В.В. Нейросети и текстовое творчество: возможности без границ / В.В. Денисенко. - Екатеринбург: Уральский рабочий, 2023. - 272 с.