МБОУ «Карагайская средняя общеобразовательная школа №1»

РАССМОТРЕНО:	СОГЛАСОВАНО:	ПРИНЯТО:	УТВЕРЖДАЮ:
на заседании ШМО учителей технологического цикла Протокол № 1от «26» августа 2020 г. Руководитель ШМО: _____ А.В.Сабашников	Заместитель директора «28» августа 2020г. _____ М.Н.Квасова	на Педагогическом совете Протокол № 1 от 30 августа 2020 года	Приказ №_____ от _____ Директор МБОУ «КСОШ №1» _____ Е.А. Смелякова

Рабочая программа

дополнительного образования

«Хайтек»

Класс: 8

Учитель: Плотников Иван Николаевич

Количество часов:8

с. Карагай, 2020 г.

Планируемые результаты освоения курса

К концу обучения на начальном этапе будет обеспечена готовность обучающихся к продолжению образования, достигнут необходимый уровень их развития.

Обучающийся научится:

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в учебниках, энциклопедиях, справочниках, в том числе гипертекстовых;
- осуществлять сбор информации с помощью наблюдения, опроса, эксперимента и фиксировать собранную информацию, организуя её в виде списков, таблиц, деревьев;
- использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы, для решения задач;
- основам смыслового чтения с выделением информации, необходимой для решения учебной задачи из текстов, таблиц, схем;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- устанавливать аналогии;
- строить логическую цепь рассуждений;
- осуществлять подведение под понятия, на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков и их синтеза;
- обобщать, то есть осуществлять выделение общности для целого ряда или класса единичных объектов на основе выделения сущностной связи;
- осуществлять синтез как составление целого из частей.

Содержание программы

Раздел 1. Основы работы в программе Blender

Знакомство с программой Blender. 3D графика. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса программы Blender. Структура окна программы. Панели инструментов. Основные операции с документами. Примитивы, работа с ними. Выравнивание и группировка объектов. Сохранение сцены. Внедрение в сцену объектов. Простая визуализация и сохранение растровой картинки.

Учащиеся должны знать: назначение программы Blender, интерфейс, инструменты, их вид, опции, приемы их использования, основные операции с документами, основы обработки изображений.

Учащиеся должны уметь: использовать различные инструменты для создания, редактирования графических объектов, работать с палитрой, выполнять основные действия с документами (создание, открытие, сохранение и т.д.), работать с примитивами, делать необходимые настройки, соединять объекты, выполнять различные эффекты примитивов, выполнять монтаж изображений.

Раздел 2. Простое моделирование

Добавление объектов. Режимы объектный и редактирования. Клонирование объектов. Экструдирование (выдавливание) в Blender. Назначение и настройка модификаторов.

Добавление материала. Свойства материала. Текстуры в Blender.
Учащиеся должны знать: правила работы с модификаторами, логическую операцию *Boolean*.
Учащиеся должны уметь: применять различные эффекты, создавать необходимые настройки этих инструментов.

Календарно-тематическое планирование

№	Дата урока		Название темы	Тип урока	Кол-во часов
	План	Факт			
1			Знакомство с программой Blender. Демонстрация возможностей.	Лекция	1
2			Элементы интерфейса Blender. Основы обработки изображений.	ПР	1
3			Примитивы. Ориентация в 3D-пространстве, перемещение и изменение объектов в Blender.	Лекция	1
4			Выравнивание, группировка, дублирование и сохранение объектов. Практическая работа «Снеговик».	ПР	1
5			Экструдирование (выдавливание) в Blender.	Лекция	1
6			Сглаживание объектов в Blender. Практическая работа «Капля воды»	ПР	1
7			Инструмент Spin (вращение).	ПР	1
8			Практическая работа «Создание вазы»	ПР	1
			Всего		8