МУ «Отдел образования Урус-Мартановского муниципального района»
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«ЦЕНТР ДЕТСКО-ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА УРУС-МАРТАНОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА»

Принята на
Педагогическом совете
Протокол № 7
от «26» 05 2026 г.

УТВЕРЖДЕНА
приказом МБУ ДО «ЦДЮТТ
Урус-Мартановского
муниципального района»
от «26» 05 2026 г.
№22-од

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0092696BFAD54728D8D5CFE62DF3143A23
Владелец: Газиев Рамзан Аптиевич
Действителен: с 10.06.2025 до 03.09.2026

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В АРХИТЕКТУРЕ»

Направленность: техническая
Уровень программы: разноуровневая

Возраст детей: 9 – 15 лет
Срок реализации: 14 дней

Объем: 42 часа

Составитель:
Цалцаев Турпал-Али Хусейнович,
педагог дополнительного образования

г. Урус-Мартан, 2026 г.

Программа прошла внутреннюю экспертизу и рекомендована к реализации в МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского муниципального района»

Экспертное заключение (рецензия) № 1 от «02» 06 2026 г.

Эксперт Цамаева З.Ф., зам. дир. по УВР

Ф.И.О., должность

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012г.

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030г. (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022г № 678).

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ".

- Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

- Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобразования и науки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

- Приказ Минобрнауки ЧР № 603-п «О реализации дополнительных общеразвивающих программ в летний каникулярный период» от 30 апреля 2026

1.2. Направленность программы

Программа имеет техническую направленность. Ориентирована на развитие навыков трехмерного моделирования, пространственного мышления, художественного вкуса и проектной деятельности посредством изучения архитектурных стилей и создания архитектурных объектов в программе Blender.

1.3. Уровень освоения программы

Базовый уровень. Предполагает знакомство обучающихся с интерфейсом Blender, инструментами моделирования, принципами архитектурного проектирования и создание собственных трехмерных моделей архитектурных сооружений различных эпох.

1.4. Актуальность программы

Современные технологии трехмерного моделирования широко применяются в архитектуре, дизайне, строительстве, игровой индустрии и цифровом производстве.

Изучение Blender позволяет обучающимся:

- познакомиться с востребованными цифровыми технологиями;
- развить пространственное и инженерное мышление;
- получить первоначальные навыки проектирования;
- освоить основы работы с современными программными средствами;
- сформировать интерес к профессиям архитектора, дизайнера, 3D-художника, инженера.

Особую актуальность программе придает интеграция изучения мировой архитектуры и цифрового моделирования.

1.5. Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью программы «Архитектурное 3D-моделирование в Blender» является интеграция изучения мировой архитектуры и современных цифровых технологий трехмерного моделирования. В процессе обучения обучающиеся не только осваивают базовые инструменты программы Blender, но и знакомятся с историей развития архитектуры, особенностями различных архитектурных стилей и направлений.

Содержание программы построено по принципу последовательного изучения архитектурных эпох и направлений: от архитектуры Древнего мира до современных архитектурных течений. Каждая тема сопровождается практической работой по созданию трехмерной модели архитектурного объекта в соответствующем стиле.

Особенностью программы является практико-ориентированный подход, предполагающий преобладание практических занятий над теоретическими. Обучающиеся приобретают навыки проектирования, моделирования и визуализации архитектурных объектов, а также получают первоначальный опыт работы с профессиональным программным обеспечением, используемым в сфере архитектуры, дизайна и компьютерной графики.

Программа способствует развитию пространственного мышления, творческих способностей, инженерного подхода к решению задач и формированию цифровых компетенций. Итогом обучения является разработка и защита собственного архитектурного проекта, выполненного в программе Blender с использованием знаний об архитектурных стилях и технологиях трехмерного моделирования.

1.6. Цель и задачи программы

Цель: формирование у обучающихся базовых навыков трехмерного архитектурного моделирования в программе Blender посредством изучения основных архитектурных стилей мировой культуры.

Задачи:

Обучающие задачи

Обучить:

основам работы в Blender;

- инструментам 3D-моделирования;
- принципам создания архитектурных объектов;
- работе с материалами, текстурами и освещением;
- основам визуализации архитектурных проектов;
- распознаванию архитектурных стилей.

Развивающие задачи

Развивать:

- пространственное мышление;
- логическое мышление;
- творческие способности;
- проектное мышление;
- навыки анализа архитектурных объектов;
- навыки самостоятельной работы.

Воспитательные задачи

Воспитывать:

- интерес к мировой архитектуре и культуре;
- ответственность за результат работы;
- аккуратность при выполнении проектов;
- навыки коллективной деятельности;
- эстетический вкус;
- уважение к культурному наследию различных народов.

1.7. Категория учащихся

Программа рассчитана для детей 9-15 лет. Группа комплектуется из обучающихся, не имеющих специальных знаний и навыков практической работы. Зачисление осуществляется при желании ребенка по заявлению его родителей (законных представителей).

1.8. Сроки реализации и объем программы

Срок реализации программы- 14 дней. Объем программы- 42 часа.

1.9. Форма организации образовательной деятельности и режим занятий

Занятия проводятся в разновозрастных группах, численный состав группы – 12-15 человек.

Формы организации образовательной деятельности – групповые, индивидуальные.

Виды занятий: теоретические и практические занятия, выполнение самостоятельной работы, творческий отчет, соревнования.

Режим занятий:

Занятия проводятся 5 раз в неделю по 3 часа.

Продолжительность занятий – 45 минут, перерыв 5 минут.

1.10. Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты освоения программы:

В результате освоения программы обучающиеся будут знать:

- роль и место цифровых технологий в архитектуре в жизни современного общества;
- принципы работы с чертежами;
- правила безопасной работы;
- основные компоненты ПО .

Будут уметь:

- моделировать и планировать готовые чертежи зданий и объектов;
- правильно подбирать малые архитектурные формы при проектировании окружающей среды, детских игровых площадок, садов и парков, благоустройстве приусадебного участка;
- разрабатывать дизайн – проекты малых архитектурных форм;
- разрабатывать проекты ландшафтного дизайна и благоустройства территорий;
- создавать гармонию, красоту природы в сочетании с удобствами использования архитектурных зданий и сооружений;
- составлять техническую карту проекта, представлять его на конференциях, смотрах, конкурсах и при защите.

Метапредметные результаты освоения программы:

Обучающиеся будут уметь:

- самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- искать информацию в свободных источниках и структурировать ее;
- грамотно письменно формулировать свои мысли.
- пользоваться основными инструментами проектирования и моделирования архитектурных сооружений в Blender;
- формулировать основные технические навыки по направлению;
- генерировать идеи указанными методами;
- соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата.

Личностные результаты освоения программы:

Результаты развития обучающихся:

У обучающихся будут сформированы:

- коммуникативные компетенции в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной и конкурсной деятельности;
- навыки самообразования на основе мотивации к обучению и познанию;

Результаты воспитания:

У учащихся будут сформированы:

- устойчивый познавательный интерес к моделированию;
- ориентация на достижение успеха;
- готовность к нравственному самосовершенствованию, духовному саморазвитию.

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учебный (тематический) план

№	Наименование раздела	Количество часов				Формы аттестации и контроля
		Общее кол-во часов	в том числе			
			Теория	Практика	Проектная деятельность	
1.	**Модуль 1. Введение в архитектурное моделирование и архитектура древности**	12	4	8	-	Ознакомление, опрос, наблюдение.
2.	**Модуль 2. Европейская архитектура: от классики к современности**	6	2	4	-	Ознакомление, опрос, наблюдение.
3.	**Модуль 3. Архитектура XX века**	12	4	8	-	Ознакомление, опрос, наблюдение.
4	**Модуль 4. Архитектура Востока и итоговый проект**	12	4	8	4	Защита проекта
	Итого	42	14	28	4	

2.2. Содержание учебного плана

Тема: Инструктаж по ТБ. Введение. Blender и архитектура

Теория: роль 3D-моделирования в современной архитектуре. Возможности Blender для создания архитектурных объектов, визуализации и проектирования. Обзор этапов работы над архитектурной моделью.
Практика: знакомство с программой Blender, настройка рабочего пространства и создание первой простой архитектурной сцены.
Тема: Основы работы в Blender: интерфейс, навигация, базовые инструменты, моделирование простых форм

Теория: интерфейс Blender, навигация в 3D-пространстве, основные инструменты и принципы моделирования.

Практика: создание простых объектов и архитектурных форм

Тема: Архитектура древнего мира

Теория: Особенности архитектуры Древнего Египта, Месопотамии и Древней Греции.

Практика: Моделирование древнего архитектурного сооружения.

Тема: Инженерные сооружения Рима

Теория: римские арки, акведуки, мосты и купольные конструкции.

Практика: Создание модели римского инженерного сооружения.

Тема: Современная архитектура

Теория: основные направления современной архитектуры, функционализм и минимализм.

Практика: моделирование современного здания.

Тема: Архитектурное сооружение в стиле Барокко. Создание экстерьера

Теория: характерные особенности стиля Барокко, декоративные элементы и композиция фасадов.

Практика: создание экстерьера здания в стиле Барокко.

Тема: Архитектурное сооружение в стиле Классицизм. Создание экстерьера

Теория: принципы классицизма, ордерная система и симметрия.

Практика: создание экстерьера здания в стиле Классицизм.

Тема: Советская архитектура

Теория: основные этапы развития и характерные особенности советской архитектуры.

Практика: моделирование объекта советской архитектуры.

Тема: Архитектурное сооружение в стиле Конструктивизм. Создание экстерьера

Теория: принципы конструктивизма, функциональность и геометрия форм.

Практика: создание экстерьера здания в стиле Конструктивизм.

Тема: Архитектурное сооружение в стиле Сталинский ампир. Создание экстерьера

Теория: особенности сталинского ампира, монументальность и архитектурный декор.

Практика: создание экстерьера здания в стиле Сталинский ампир.

Тема: Восточная архитектура

Теория: особенности архитектуры стран Востока, традиционные формы и декоративные элементы.

Практика: моделирование восточного архитектурного сооружения.

Тема: Японская архитектура

Теория: традиционная японская архитектура, конструктивные особенности и эстетика минимализма.

Практика: создание модели японского архитектурного объекта.

Тема: Начало работы над индивидуальным проектом

Теория: этапы проектирования, подбор референсов и разработка концепции.

Практика: создание и проработка индивидуального проекта.

Тема: Защита проекта

Теория: основы подготовки презентации и защиты проекта.

Практика: защита итогового проекта и выполнение тестирования.

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Виды и формы контроля, фиксации результатов:

- входной: проверка знаний проводится в начале обучения (наблюдение, опрос);
- текущий: наблюдение за выполнением приемов и методов в работе; отслеживание активности учащихся в выполнении ими творческих работ; ведение результатов;
- итоговый: защита проектов (проводится по завершении обучения по программе).

Для определения уровня освоения программы используются:

- тестовые задания по истории архитектуры и основам Blender;
- практические задания по 3D-моделированию;
- творческие проектные работы;
- критерии оценки итогового проекта;

Критерии оценки итогового проекта

Оценивание осуществляется по следующим показателям:

- соответствие работы выбранному архитектурному стилю;
- качество 3D-моделирования;
- правильность использования инструментов Blender;
- качество текстурирования и материалов;
- творческий подход;
- самостоятельность выполнения работы;
- качество презентации проекта.

Уровни освоения программы

Высокий уровень (85–100%)

— обучающийся самостоятельно выполняет задания, уверенно использует инструменты Blender, демонстрирует глубокие знания архитектурных стилей.

Средний уровень (60–84%)

— обучающийся выполняет задания с незначительной помощью педагога, допускает отдельные ошибки.

Низкий уровень (менее 60%)

— обучающийся испытывает затруднения при выполнении заданий, требует постоянной помощи педагога.

Методы отслеживания результатов обучения и воспитания:

методы:

- открытое педагогическое наблюдение;
- оценка продуктов творческой деятельности детей.
- анализ практических работ и 3D-моделей, выполненных в Blender;
- самооценка и взаимная оценка выполненных проектов;
- участие в выставках, конкурсах и презентациях творческих работ на уровне Центра.

Раздел 4. Комплекс организационно - педагогических условий

4.1. Материально-техническое обеспечение программы

Реализация общеобразовательной общеразвивающей программы требует наличия учебного кабинета, оснащенного компьютерами.

Оборудование кабинета: рабочее место педагога с персональным компьютером с лицензионным программным обеспечением, компьютеры для обучающихся, интерактивная доска.

Дидактическое обеспечение:

- наглядные пособия;
- иллюстрационный материал.

4.2. Кадровое обеспечение программы

Программа может быть реализована одним педагогом дополнительного образования, имеющим среднее специальное или высшее образование, обладающим знаниями по направлению, имеющие практические навыки организации интерактивной и проектной деятельности детей.

4.3. Учебно-методическое обеспечение

№ п/п	Название учебной темы	Форма занятий	Название и форма методического материала	Методы и приемы организации учебно-воспитательного процесса
Модуль 1. ОСНОВЫ 3D МОДЕЛИРОВАНИЯ				
1.1.	Инструктаж по ТБ. Введение. Blender и архитектура	Групповая, индивидуальная. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Презентация по теме. Инструкция по ТБ.	Словесный наглядный репродуктивный
1.2.	Основы работы в Blender: интерфейс, навигация, базовые инструменты, моделирование простых форм	Групповая, индивидуальная. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Презентация по теме. Дидактические пособия: шаблоны и образцы моделей. Интернет-ресурсы	Словесный наглядный репродуктивный
1.3.	Архитектура древнего Рима	Групповая, индивидуальная. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Презентация по теме. Дидактические пособия: шаблоны и образцы моделей. Интернет-ресурсы	Словесный наглядный репродуктивный
Модуль 2. Европейская архитектура: от классики к современности				
1.4.	Современная архитектура.	Групповая, индивидуальная. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Презентация по теме. Дидактические пособия: шаблоны и образцы моделей. Интернет-ресурсы	Словесный наглядный репродуктивный
1.5.	Архитектурное сооружение в стиле Барокко. Создание экстерьера	Групповая, индивидуальная. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Презентация по теме. Дидактические пособия: шаблоны и образцы моделей. Интернет-ресурсы	Словесный наглядный репродуктивный
1.6.	Архитектурное сооружение в стиле Классицизм. Создание экстерьера	Групповая, индивидуальная. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Презентация по теме. Дидактические пособия: шаблоны и образцы моделей. Интернет-ресурсы	Словесный наглядный репродуктивный
Модуль 3. Архитектура XX века				
2.1.	Советская архитектура	Групповая, индивидуальная. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Презентация по теме. Дидактические пособия: шаблоны и образцы моделей. Интернет-ресурсы	Словесный наглядный репродуктивный

2.2.	Архитектурное сооружение в стиле Конструктивизм. Создание экстерьера	Групповая, индивидуальная. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Презентация по теме. Дидактические пособия: шаблоны и образцы моделей. Интернет-ресурсы	Словесный наглядный репродуктивный
2.3.	Архитектурное сооружение в стиле Сталинский ампир. Создание экстерьера	Групповая, индивидуальная. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Презентация по теме. Дидактические пособия: шаблоны и образцы моделей. Интернет-ресурсы	Словесный наглядный репродуктивный
Модуль 4. Архитектура Востока и итоговый проект				
3.1.	Восточная архитектура	Групповая, индивидуальная. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Презентация по теме. Дидактические пособия: шаблоны и образцы моделей. Интернет-ресурсы	Словесный наглядный репродуктивный
3.2.	Японская архитектура	Групповая, индивидуальная. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Презентация по теме. Дидактические пособия: шаблоны и образцы моделей. Интернет-ресурсы	Словесный наглядный репродуктивный
3.3	Начало работы над индивидуальным проектом	Групповая, индивидуальная. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Презентация по теме. Дидактические пособия: шаблоны и образцы моделей. Интернет-ресурсы	Словесный наглядный репродуктивный
3.4	Защита проекта, тестирование	Групповая, индивидуальная. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Презентация по теме. Дидактические пособия: шаблоны и образцы моделей. Интернет-ресурсы	Словесный наглядный репродуктивный

Список литературы

Литература для педагога:

1. Азизян И.А., Добрицына И.А., Лебедева Г.С. Теория композиции как поэтика архитектуры. – М. Прогресс-традиция, 2012. – 495 с.
2. Аркин Д. Е. Образы архитектуры и образы скульптуры / Д. Е. Архин. – М.: Искусство, 2010. – 399 с.
3. Архитектурная графика России. Первая половина XVIII века [Научный каталог] / Вступ. ст. А.Н.Воронихиной. – Л.: Искусство, 2011.
4. Бабошина О.Н. Англо-нормандский стиль в архитектуре как результат влияния нормандского завоевания на культуру Англии // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2011. № 5 (11): в 4-х ч. Ч. III. С. 10-12.
5. Баранов Д.А. Аксиология домашнего пространства // Жилище и одежда как феномены этнической культуры: Материалы Седьмых Санкт-Петербургских этнографических чтений / Отв. науч. ред. В.М. Грусман, А.В. Коновалов. – СПб.: РГПУ им. А.И. Герцена, 2010. – С. 20 – 25.

Литература, рекомендуемая учащимся и родителям

1. Дамович, В. В. Архитектурное проектирование общественных зданий и сооружений: учеб, для вузов / В. В. Адамович, Б. Г. Бархин, В. А. Ва-режкин и др.; Под общ. ред. И.Е. Рожина, А.И. Урбаха. — 2-е изд., пе-рераб. и доп. — М.: Стройиздат, 2010. — 543 с.
3. Бартенев И.А., Батажкова В.Н. Очерки истории архитектурных стилей. – М.: Изобразительное искусство, 2011. – 257 с.
4. Бартц Г., Кёниг Э. Лувр. Искусство и архитектура. – Könemann, 2007.
5. Баторевич Н.И., Кожицева Н.И. Малая архитектурная энциклопедия. – СПб.: Дмитрий Буланин, 2010. – 702 с.
6. Браун П. Стоунхендж. Загадки мегалитов / пер. с англ. Е.Б. Межевитинова. – М.: Центрполиграф, 2010. – 318 с.
7. Архитектурная графика России. Первая половина XVIII века [Научный каталог] / Вступ. ст. А.Н.Воронихиной. – Л.: Искусство, 2011.

Интернет- ресурсы:

1. https://www.architect4u.ru/index.html:
2. http://www.weareart.ru/blog/22-samyh-poleznyh-sajta-dlja-arhitektora/:
3. https://zen.yandex.ru/media/aboutart/top5-krutyh-onlineresursov-ob-arhitekture-kotorymi-vy-esce-ne-polzovalis-5ea5befd77d8ae256581b5e2:

Приложение №1

Календарный учебный график
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
технической направленности объединения
«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В АРХИТЕКТУРЕ»
№ __1__- группа

№ п/п	Планируемая дата	Фактическая дата	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Модуль 1. Введение в архитектурное моделирование и архитектура в древности								
1.	08.06. 2026		09:20-11:45	Комб.	3	Инструктаж по ТБ. Введение. Blender и архитектура	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб.7	Ознакомление, опрос, наблюдение.
2.	09.06.2026		09:20-11:45	Комб.	3	Основы работы в Blender: интерфейс, навигация, базовые инструменты, моделирование простых форм	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб.7	Опрос, наблюдение, практика.
3.	10.06. 2026		09:20-11:45	Комб.	3	Архитектура древнего Рима	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб.7	Опрос, наблюдение, практика.

4.	11.06. 2026		09:20-11:45	Комб.	3	Инженерные сооружения Рима	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб.7	Опрос, наблюдение, практика
Модуль 2. Европейская архитектура: от классики к современности								
5.	15.06. 2026		09:20-11:45	Комб.	3	Современная архитектура	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб.7	Опрос, наблюдение, практика.
6.	16.06. 2026		09:20-11:45	Комб.	3	Архитектурное сооружение в стиле Барокко. Создание экстерьера	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб.7	Опрос, наблюдение, практика.
7.	17.06. 2026		09:20-11:45	Комб.	3	Архитектурное сооружение в стиле Классицизм. Создание экстерьера	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб.7	Опрос, наблюдение, практика.
Модуль 3. Архитектура XX века								
8.	18.06 2026		09:20-11:45	Комб.	3	Советская архитектура	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб.7	Опрос, наблюдение, практика
9.	19.06. 2026		09:20-11:45	Комб.	3	Архитектурное сооружение в стиле Конструктивизм. Создание экстерьера	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества	Опрос, наблюдение, практика

							Урус-Мартановского района», каб.7	
10.	22.06. 2026		09:20-11:45	Комб.	3	Архитектурное сооружение в стиле Сталинский ампир. Создание экстерьера	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб.7	Опрос, наблюдение, практика
Модуль 4. Архитектура Востока и итоговый проект								
11.	23.06. 2026		09:20-11:45		3	Восточная архитектура	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб.7	Опрос, наблюдение, практика
12.	24.06. 2026		09:20-11:45		3	Японская архитектура	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб.7	Опрос, наблюдение, практика
13.	25.06. 2026		09:20-11:45		3	Начало работы над индивидуальным проектом	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб.7	Опрос, наблюдение, практика
14.	26.06. 2026		09:20-11:45		3	Защита проекта.	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб.7	Защита проекта

Приложение 2

№	Критерии	Содержание критерия	Максимальный балл
1	Выбор архитектурного стиля и концепции проекта. Соответствие выбранному архитектурному стилю, оригинальность замысла, творческий подход	Выбор архитектурного стиля и идея проекта Соответствие выбранному архитектурному стилю, оригинальность замысла, творческий подход	10
2	Соблюдение особенностей архитектурного стиля. Знание особенностей стиля, правильное использование характерных элементов	Знание особенностей архитектурного стиля Правильное использование характерных элементов стиля (формы, декор, конструктивные особенности)	10
3	Качество 3D-моделирования. Точность моделирования, аккуратность построения объектов, соблюдение пропорций	Качество 3D-моделирования Точность моделирования, аккуратность построения объектов, соблюдение пропорций	20
4	Владение инструментами Blender Применение примитивов, модификаторов, инструментов редактирования, эффективность работы	Использование инструментов Blender Применение примитивов, модификаторов, инструментов редактирования, эффективность работы	15
5	Материалы и текстурирование Корректное назначение материалов, качество текстур, реалистичность оформления модели	Материалы и текстурирование Корректное назначение материалов, качество текстур, реалистичность оформления модели	10
6	Освещение и визуализация. Настройка освещения сцены, качество рендера, композиция изображения	Освещение и визуализация Настройка освещения сцены, качество рендера, композиция изображения	10
7	Самостоятельность выполнения проекта. Уровень самостоятельности при выполнении работы, умение принимать проектные решения	Самостоятельность выполнения проекта Уровень самостоятельности при выполнении работы, умение принимать проектные решения	10
8	Презентация и защита проекта. Умение представить проект, рассказать о выбранном стиле и этапах работы, грамотность речи	Презентация и защита проекта Умение представить проект, рассказать о выбранном стиле и этапах работы, грамотность речи	10

9	Ответы на вопросы Понимание используемых инструментов Blender и особенностей архитектурного стиля	Ответы на вопросы Понимание используемых инструментов Blender и особенностей архитектурного стиля	5
	Итого		100

Уровни освоения программы

Высокий уровень - 85–100%
Средний уровень - 60–84%
Низкий уровень - менее 60%

График досуговой части объединения
«Цифровые технологии в архитектуре»

№ п/п	План дата	Фактическая дата	Время проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения
1.	08.06.2026		12:00-12:45	1	День настольных и командных игр.	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб. 7
2.	10.06.2026		12:00-12:45	1	День спортивных развлечений.	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб. 7
3.	15.06.2026		12:00-12:45	1	День мультфильмов и анимации.	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб. 7
4.	17.06.2026		12:00-12:45	1	День юного блогера	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб. 7

5.	19.06.2026		12:00-12:45	1	День творчества и фантазии.	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб. 7
6.	22.06.2026		12:00-12:45	1	День дружбы и хорошего настроения.	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб. 7
7.	24.06.2026		12:00-12:45	1	День настольных баталий.	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб. 7
8.	26.06.2026		12:00-12:45	1	День талантов.	МБУ ДО «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского района», каб. 7

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования детей «Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского муниципального района»

Рецензия № 1

на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу
Рецензируемым материалом является следующая дополнительная общеобразовательная программа технической направленности, реализуемая МБУ ДО «ЦДЮТТ Урус-Мартановского муниципального района»:
«Цифровые технологии в архитектуре»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровые технологии в архитектуре»
Возраст обучающихся: 9 – 15 лет
Срок реализации: 14 дней (42 часа)

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная программа «Цифровые технологии в архитектуре» имеет техническую направленность.

Актуальность программы

Современные технологии трехмерного моделирования широко применяются в архитектуре, дизайне, строительстве, игровой индустрии и цифровом производстве.

Изучение Blender позволяет обучающимся:

- познакомиться с востребованными цифровыми технологиями;
- развить пространственное и инженерное мышление;
- получить первоначальные навыки проектирования;
- освоить основы работы с современными программными средствами;
- сформировать интерес к профессиям архитектора, дизайнера, 3D-художника, инженера.

Особую актуальность программе придает интеграция изучения мировой архитектуры и цифрового моделирования.

Отличительные особенности

1.5. Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью программы «Архитектурное 3D-моделирование в Blender» является интеграция изучения мировой архитектуры и современных цифровых технологий трехмерного моделирования. В процессе обучения обучающиеся не только осваивают базовые инструменты программы Blender, но и знакомятся с историей развития архитектуры, особенностями различных архитектурных стилей и направлений.

Содержание программы построено по принципу последовательного изучения архитектурных эпох и направлений: от архитектуры Древнего мира до современных архитектурных течений. Каждая тема сопровождается практической работой по созданию трехмерной модели архитектурного объекта в соответствующем стиле.

Особенностью программы является практико-ориентированный подход, предполагающий преобладание практических занятий над теоретическими. Обучающиеся приобретают навыки проектирования, моделирования, текстурирования и визуализации архитектурных объектов, а также получают первоначальный опыт работы с профессиональным программным обеспечением, используемым в сфере архитектуры, дизайна и компьютерной графики.

Программа способствует развитию пространственного мышления, творческих способностей, инженерного подхода к решению задач и формированию цифровых компетенций. Итогом обучения является разработка и защита собственного архитектурного проекта, выполненного в