



Образовательная практика:

**«Развитие функциональной грамотности через процесс проектной деятельности в области 3D моделирования и анимации»**

Номинация: Практика формирования функциональной грамотности



# ДООП «Трёхмерное моделирование и анимация»

**Педагог дополнительного образования:**

Карabut Ксения Юрьевна

**Адресат программы:**

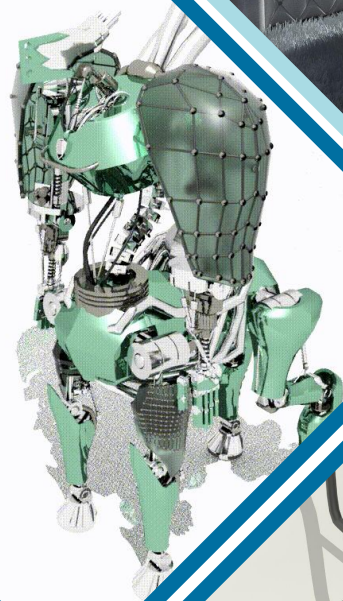
Программа рассчитана на детей 10-14 лет, интересующихся 3D технологиями.

**Уровень освоения:**

Углубленный

**Срок реализации:**

3 года обучения



## Цель образовательной практики -

с о д е й с т в и е  
профессиональному  
самоопределению учащихся в  
сфере IT, развитие жизненно  
важных компетенций и  
функциональной грамотности  
через процесс проектной  
деятельности в области 3D  
моделирования и анимации.

**Отличительная особенность:**  
наличие системы **вхождения**  
**учащихся в проектную культуру**  
**и в проектную деятельность** в  
течение 3-х лет обучения по  
ДОП

- 3 этап
- 3-й год обучения

**ВХОЖДЕНИЕ В ПРОЕКТНУЮ КУЛЬТУРУ.  
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА НАД  
ПРОЕКТАМИ**

- 2 этап
- 2-й год обучения

**ВХОЖДЕНИЕ В НАУЧНУЮ КУЛЬТУРУ.  
ВЫПОЛНЕНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ  
ПРОЕКТОВ**

- 1 этап
- 1-й год обучения

**ВХОЖДЕНИЕ В РЕМЕСЛЕННУЮ КУЛЬТУРУ.  
НАЧАЛЬНАЯ ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ**

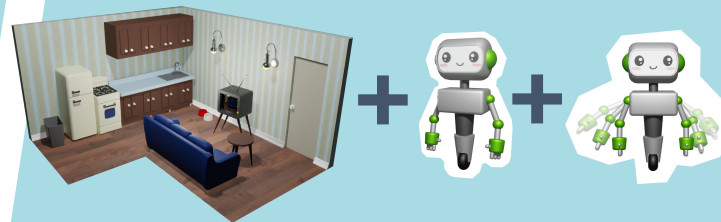
# 1-й год обучения

*Вхождение в ремесленную культуру: освоение и совершенствование учащимися новых умений, логического метода познания.*

*Проектная деятельность:* Индивидуальные работы, построенные как предшественник проекта, введение в проектную деятельность, работа по образцам  
Итог – готовый продукт.



*Итоговый проект "Робот"* первый полноценный проект, завершающий первый год обучения. В него входит создание окружения, модели робота, настройка системы управления, анимация и визуализация видео ролика .



## 2-й год обучения

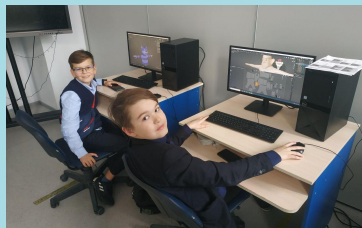
*Вхождение в научную культуру:* развитие исследовательских умений; актуализация мышления, понимание сути работы.

*Проектная деятельность:* персонажная анимация – ребята учатся моделировать, текстурировать и анимировать персонажей различной сложности и детализации; работа над коллективным проектом – игрой дополненной реальности, с применением Скрам-методики. *Итог:* коллективный проект.

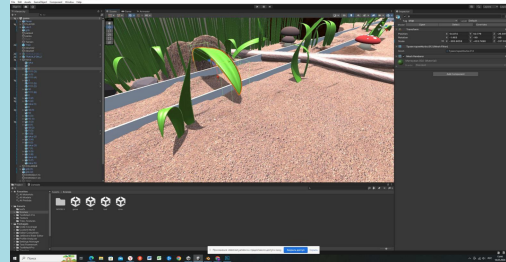
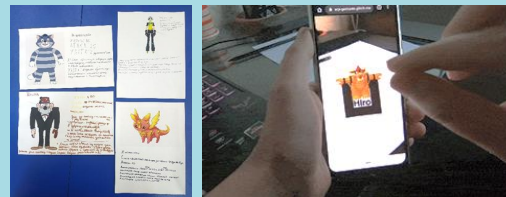
### 1-й спринт



### 2-й спринт



### 3-й спринт

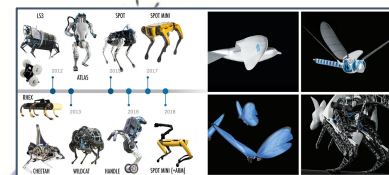


## 3-й год обучения

*Вхождение в проектную культуру:*  
созидание нового,  
самоопределение.

*Проектная деятельность:*  
успешность реализации  
индивидуальных или коллективных  
(по собственному выбору) проектов  
на основе полученных на I и II  
этапах навыков работы в обоих  
форматах.

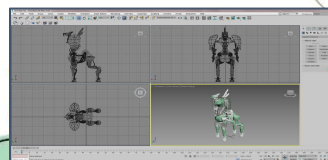
*Итог* - разработка игры или VR-приложения, создание мультфильма, сложной, детализированной модели или локации, презентация работы, её защита, подготовка и участие в конференциях, выставках и конкурсах.



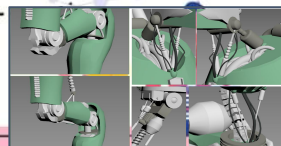
№1 Инициация



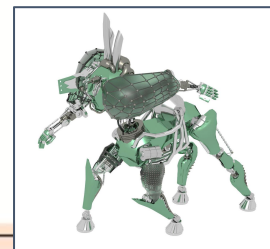
№2 Планирование



№3 Выполнение



№4 Мониторинг



№5 Завершение

# Критерии оценки проектной деятельности:

## **Личностные:**

- Умение работать в команде (распределять обязанности в группе, уважать мнение товарищей, принимать альтернативные точки зрения);
- Сформированность личностных качеств (целеустремленности, самостоятельности, ответственности, настойчивости и др.);

## **Метапредметные:**

- Умение обосновать проблему, сформулировать цели и задачи, разработать алгоритм решения задач;
- Умение анализировать проделанную работу, делать выводы;
- Умение представить себя, задать вопрос, вести дискуссию, презентовать итоговый продукт.

## **Предметные:**

- Достаточность владения методами трехмерного моделирования и анимации;
- Креативность в решении возникающих задач, свободное оперирование инструментарием.



## Результат:

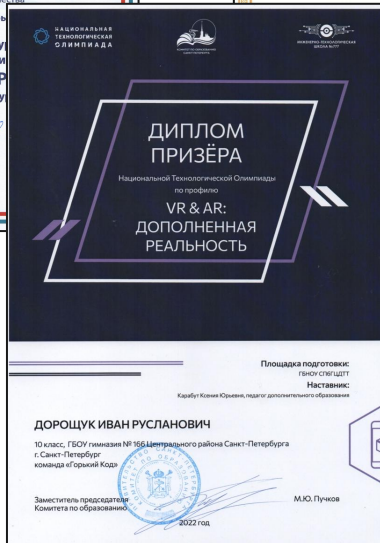
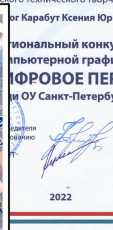
способность выпускников применять полученные знания на практике; осведомленность о компетенциях специалиста сферы информационно-коммуникативных технологий через осуществление профессиональных проб; развитие компетенций, определяющих функциональную грамотность (система 4К - базовые навыки и умения):

- коммуникативности - навыков общения, умения выразить и отстаивать свою точку зрения;
- креативности - способности к творчеству, нестандартному, неформальному мышлению и действию, любопытства, инноваций, самовыражения
- критического мышления - решения проблем, рассуждения, анализа, интерпретации, обобщения информации
- координации (кооперации) - лидерства, работы в команде, сотрудничества.





# Результативность участия детей в мероприятиях





## **Основными параметрами результативности педагога в организации системной проектной деятельности учащихся в области 3D являются:**

- устойчивый познавательный интерес учащихся к IT- технологиям;
- качественная динамика мотивации к проектной работе;
- положительная динамика уровня обученности детей и развитие функциональной грамотности;
- устойчивые навыки проектной деятельности.