



Образовательная практика:

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

Номинация: Практика формирования функциональной грамотности



Авторский коллектив:

Карабут Ксения Юрьевна, ПДО
Пугачева Татьяна Сергеевна, ст. методист
Логинова Нина Николаевна, методист

ДОП «Трехмерное моделирование и анимация»

Адресат программы:

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

Уровень освоения:

Углубленный

Срок реализации:

3 года обучения



Цель образовательной практики:

содействие 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

ВХОЖДЕНИЕ В ПРОЕКТНУЮ КУЛЬТУРУ

3-й этап

3-й год обучения

ВХОЖДЕНИЕ В НАУЧНУЮ КУЛЬТУРУ

2-й этап

2-й год обучения

ВХОЖДЕНИЕ В РЕМЕСЛЕННУЮ КУЛЬТУРУ

1-й этап

1-й год обучения



1-й год обучения

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

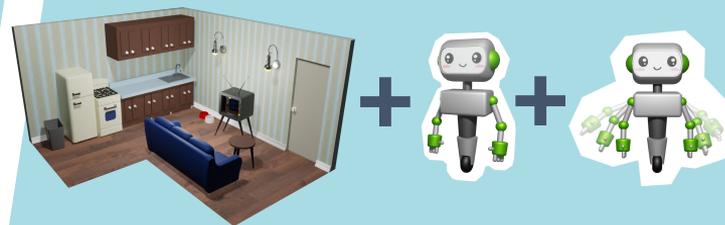
Проектная деятельность

Индивидуальные работы, работа по образцам



Итоговый проект «Робот»

- создание окружения и модели робота
- настройка системы
- управления
- анимация робота
- визуализация видеоролика



2-й год обучения

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

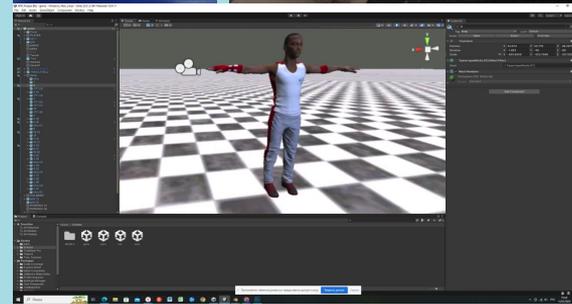
1-й спринт



2-й спринт



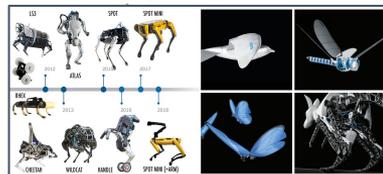
3-й спринт



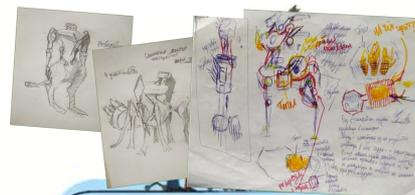
3-й год обучения

Вхождение в проектную культуру: создание нового, самоопределение.

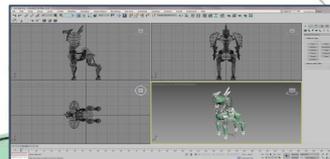
этапы работы над проектом «Бионическая робототехника»



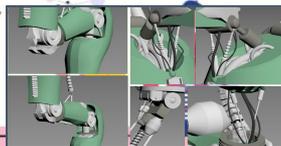
№1 Инициация



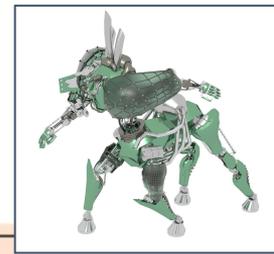
№2 Планирование



№3 Выполнение

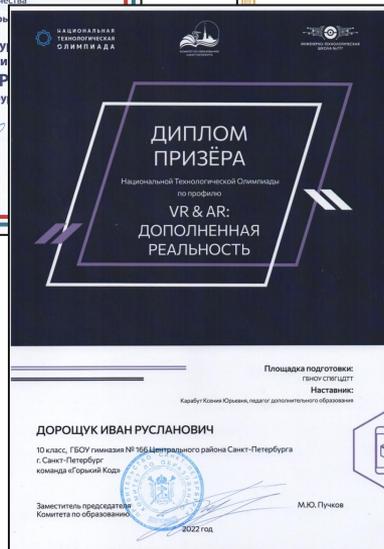
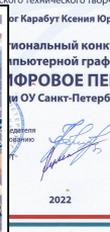


№4 Мониторинг



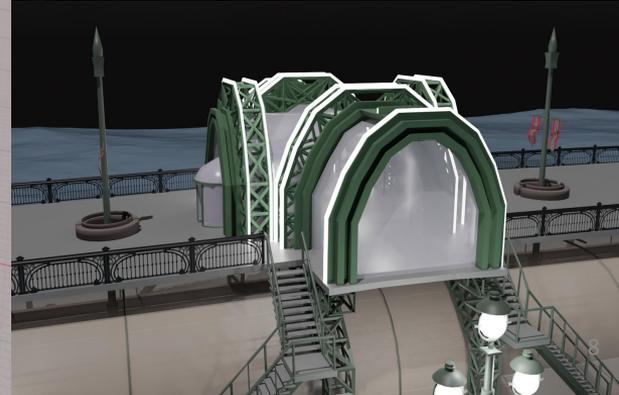
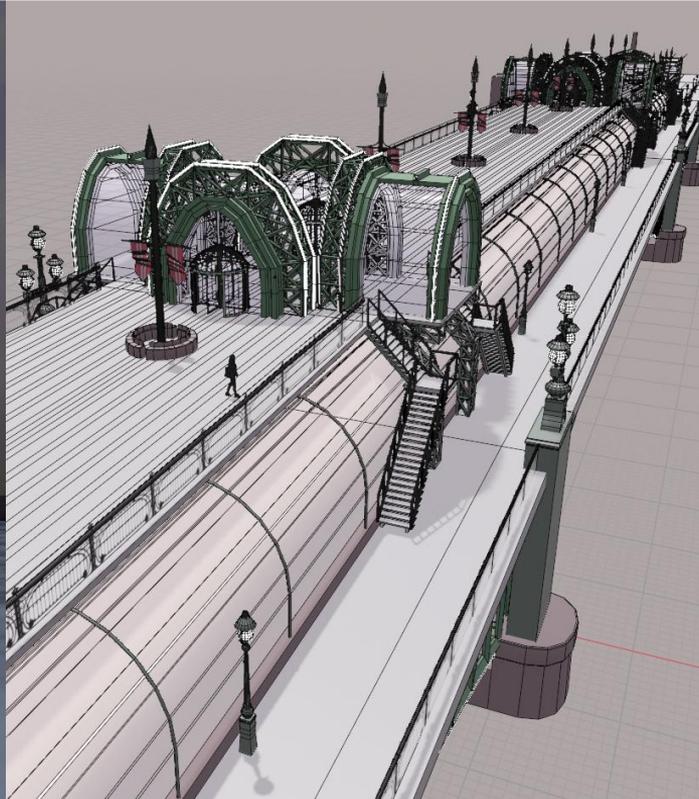
№5 Завершение

Результативность участия детей в мероприятиях



Обзорный пешеходный уровень Троицкого моста

Создание проекта второго уровня Троицкого моста для пешеходного движения и в экскурсионных и обзорных целях.



Настройки

Магазин

Уровни

Играть



«МЕДОВАЯ ПЧЕЛА»

Настройки

Луг

Магазин

Лес

Уровни

Улей

Играть



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.





Результаты образовательной практики:

- способность выпускников применять полученные знания на практике в проектной деятельности;
- сформированность проектной культуры;
- осведомленность о компетенциях специалиста сферы IT технологий;
- развитие компетенций, определяющих функциональную грамотность.