

**Рабочая программа модуля 5 «Soft-компетенции»**  
 дополнительной профессиональной программы повышения квалификации  
**«Методика и технологии работы в программах 3D-моделирования. Про-  
 грамма для 3D моделирования и визуализации Blender. Внедрение техно-  
 логий виртуальной и дополненной реальности в образовательный про-  
 цесс»**, утверждённой решением Ученого совета протокол №1 от «15» ян-  
 варя 2021 г.

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Планируемые результаты обучения по программе
<b>Тема 6.1. 4К-компетенции</b>	Практическое занятие (1 час)	Компетенции 4К: креативность, критическое мышление, кооперация и коммуникация. Универсальные компетенции педагога 21 века. Способы формирования 4К-компетенций обучающихся на примере использования аддитивных технологий	Уметь формировать 4К-компетенции средствами аддитивных технологий
<b>Тема 6.2. Проект. Проектная деятельность</b>	Практическое занятие (1 час)	базовые принципы, задачи и инструментарий проектной деятельности, содержание и этапы реализации, требования к результатам проекта и их оформлению	Уметь разрабатывать продукт проектной деятельности, связанный с графическим дизайном
<b>Тема 6.3. Дизайн-мышления</b>	Практическое занятие (1 час)	Понятие дизайн-мышления. Определение проблемы. Исследование. Формирование идей. Прототипирование. Выбор лучшего решения. Внедрение решения. Оценка результатов.	Уметь применять концепцию дизайн-мышления
<b>Тема 6.4. Гибкие методологии</b>	Практическое занятие (1 час)	Гибкие методологии.	Уметь применять идеи гибких методологий при разработке продукта