

Аннотация

к дополнительной профессиональной программе
повышения квалификации

**«Методика и технологии работы в программах
3D-моделирования. Программа для 3D
моделирования и визуализации Blender.
Внедрение технологий виртуальной и
дополненной реальности в образовательный
процесс»,**

утвержденной решением Ученого совета ОГБУ ДПО
КИРО (протокол №1 от «15» января 2021 г.)

1. Область применения ДПП ПК

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации (ДПП ПК) предназначена для повышения квалификации педагогических работников образовательных организаций в области применения информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе.

2. Структура программы

В структуру программы входит 6 модулей: «Основы 3D и 2D моделирования», «Современные VR/AR устройства», «Панорамная съемка – видео 360°», «Технология дополненной реальности», «Soft-компетенции», «Защита проектов».

3. Основные образовательные технологии. В процессе изучения программы «Методика и технологии работы в программах 3D-моделирования. Программа для 3D моделирования и визуализации Blender. Внедрение технологий виртуальной и дополненной реальности в образовательный процесс» применяются как традиционные (объяснительно-иллюстративное, репродуктивно-воспроизводящее, предметно-ориентированное обучение), так и инновационные (ситуативно-ролевое обучение, способствующие развитию критического мышления, технология теоретического моделирования) технологии обучения. Для достижения целей изучения ДПП ПК используются активные (лекции, практикумы, семинары) и интерактивные (деловые игры, диспуты, дискуссии, интерактивные лекции с использованием электронных образовательных ресурсов в компьютерном классе, семинары в диалоговом режиме, разбор конкретных педагогических ситуаций, работа слушателей на стажировочных площадках).

4. Планируемые результаты освоения программы

ДПП ПК направлена на совершенствование предметно-педагогической ИКТ-компетентности педагогических работников общеобразовательных организаций (отражающей профессиональную ИКТ-компетентность соответствующей области человеческой деятельности), в том числе в области методики и технологии работы в программах 3D-моделирования, виртуальной и дополненной реальности в соответствии с профессиональным стандартом «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)».

В результате освоения программы слушатель должен:

знать: приоритетные направления развития образовательной системы Российской Федерации, современные программы для 3D-моделирования, элементы интерфейса Blender 3D., понятие виртуальной, дополненной и смешанной реальности, алгоритм работа с камерами 360 °, понятия «проект», «проектная деятельность», «дизайн-мышление», «гибкие методологии».

уметь: создавать проекты в среде Construct 2D, создавать платформер в Construct, производить тестирование существующего VR/AR устройства, разрабатывать VR-пространство в Unity 3D + Steam VR, работать с камерами 360 °, создавать виртуальные экскурсии 360 °/ квест-викторины 360 °,

владеть (быть в состоянии продемонстрировать): элементами общепользовательской ИКТ-компетентности, общепедагогической ИКТ-компетентности; ИКТ-компетентности педагогических работников общеобразовательных организаций (отражающей профессиональную ИКТ-компетентность соответствующей области человеческой деятельности), в том числе в области методики и технологии работы в программах 3D-моделирования, виртуальной и дополненной реальности.

5. Общая трудоемкость программы Учебная программа рассчитана на 36 часов, из них 5 – лекции, 31 час – семинарские и практические занятия.

6. Форма(-ы) оценивания

Промежуточная аттестация: собеседование, выполнение практических работ.

Итоговая аттестация: защита проекта.

7. Форма документа, выдаваемого по результатам освоения ДПП ПК

Лица, освоившие ДПП ПК и успешно прошедшие итоговый контроль, получают документ установленного образца о повышении квалификации.