

## Аннотация программы учебной дисциплины

### 5.12 «3-D моделирование и прототипирование»

#### 1. Учебный план освоения дисциплины

№ п/п	Наименование разделов, циклов, дисциплин, практик, итоговой аттестации	Всего часов	В том числе:			Форма контроля	Трудоёмкость
			Аудиторная работа		Внеаудиторная работа		
			Лекции	Практические занятия			
5.12	3-D моделирование и прототипирование	28	6	10	12	Зачёт	

#### 2. Цель освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является теоретическая и практическая подготовка обучающихся (слушателей) в области изучения 3-D моделирования и прототипирования и применения полученных навыков в педагогической деятельности.

#### 3. Планируемые результаты освоения дисциплины

№ п/п	Компетенции	Знать	Уметь	Владеть
1.	ПК-1.1	Знать способы поиска информации для решения стандартных коммуникативных задач с применением ИКТ-технологий; основные методы, способы и средства получения, хранения, переработки информации; современные информационно-цифровые методики и компьютерные технологии для обеспечения учебно-воспитательного процесса; содержание, формы, методы и конкретные методики обучения 3-	Уметь использовать информационные и другие технологии для поиска и обмена информацией с обучающимися; инструменты и техники цифрового моделирования для реализации образовательных процессов на уроках ИЗО и технологии; разработать презентацию результатов работы команды в различных визуальных средствах; планировать	Владеть навыками реализации образовательных программ по технологии различных уровней в соответствии с современными методиками, в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий и цифровых ресурсов; навыками формирования познавательной мотивации обучающихся к освоению техники и технологий в рамках

		<p>Д моделирования и прототипирования, обеспечивающие качественную реализацию образовательных программ по ИЗО и технологии, формирование развивающей среды для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения, способы проектирования образовательного процесса с использованием 3-D моделирования и прототипирования, в соответствии с целями обучения и с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся</p>	<p>результаты обучения по технологиям в соответствии с нормативными документами в сфере образования, возрастными особенностями обучающихся, дидактическими задачами урока; отбирать предметное содержание, методов, приёмов и конкретных методик обучения технологии, осуществлять выбор организационных форм учебных занятий, средств диагностики в соответствии с планируемыми результатами обучения</p>	<p>урочной и внеурочной, деятельности; способами интеграции учебных предметов для организации исследовательской, проектной деятельности в рамках технологического образования; навыками применения компьютерных технологий в педагогической деятельности; способами разработки программ учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), программы дополнительного образования в соответствии с нормативно-правовыми актами в сфере образования</p>
2.	ПК-1.2	<p>Знать этапы работы современных информационных технологий и как их использовать для решения задач профессиональной деятельности проектной деятельности, основные методы поиска решений нестандартных задач, методы организации проектной деятельности обучающихся;</p>	<p>Уметь применять изученные методы для решения конкретных задач, адаптировать изученные методы и упражнения к возможностям и уровню знания обучающихся, выбирать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>Владеть современными информационными технологиями и программными средствами, в том числе отечественного производства; цифровыми ресурсами для решения задач профессиональной деятельности</p>

**Составитель:** Батаева Л. А. канд. пед. наук, и. о. заведующего кафедрой искусств и инновационного дизайна