

## Аннотация к рабочей программе внеурочной деятельности «3D лаборатория» (один год обучения)

Рабочая программа составлена на основе Требований к результатам освоения основных образовательных программ основного общего образования (стандарты второго поколения), пособия: Методический конструктор. Пособие для учителя. Д.В. Григорьев, П.В. Степанов, М.: Просвещение, 2010г.

**Направление** программы общеинтеллектуальное.

**Актуальность** данной программы состоит в том, что формирование ИКТ - компетенций происходит не только на уроках информатики, а на всех уроках, а также во время внеурочной деятельности. В 8 классе особое внимание следует уделить развитию пространственного воображения необходимо для чтения чертежей, когда из плоских проекций требуется вообразить пространственное тело со всеми особенностями его устройства и формы.

**Цель программы:**

- формирование и развитие у обучающихся интеллектуальных и практических компетенций в области создания пространственных моделей. Освоить элементы основных навыков по трехмерному моделированию

**Формы и режим занятий:** беседа, игра, практическая работа, коллективные и индивидуальные практические работы, самостоятельная работа, защита проектов.

Срок реализации программы 1 учебный год. Занятия проходят во внеурочное время **один раз в неделю**.

Режим занятий – 1 занятие в неделю продолжительностью по 45 минут каждое. Количество часов в год – 34.

**Ожидаемые результаты освоения программы внеурочной деятельности**

**Личностные результаты**

- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.
- готовность и способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовности к выбору направления профильного образования с учетом устойчивых познавательных интересов;
- освоение материала курса как одного из инструментов информационных технологий в дальнейшей учёбе и повседневной жизни.

**Метапредметные результаты**

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;

- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать наглядные динамические графические объекты в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

**Формы подведения итогов:** выполнение и защита итогового мини-проекта «3D модель».

#### **Содержание программы**

Трёхмерное моделирование. Типы моделей. Трёхмерное рабочее пространство. Интерфейс редактора трёхмерного моделирования. Панели инструментов. Базовые инструменты рисования. Камеры, навигация в сцене, ортогональные проекции (виды). Инструменты модификации объектов. Навыки трёхмерного моделирования. Создание фигур стереометрии. Группирование объектов. Управление инструментами рисования и модификаций. Материалы и текстурирование. Создание моделей.

#### **Составитель**

Шубина В.Н., учитель информатики МОУ «Вейделевская СОШ»