



WIKI . EDC - SAMARA . RU

Установочный вебинар

19 декабря 2019 г.

Тема проекта: **Город Куйбышев в годы Великой Отечественной войны**

Цель: сохранение памяти о годах Великой Отечественной войны **в г. Куйбышеве** через

- разработку игр и мультфильмов на Scratch,
- создание 3D-моделей, 3D-инсталляций,
- разработку приложений дополненной реальности (AR).

Формы IT-продукта

- Мультфильм
- Тематическая компьютерная игра
- 3D-инсталляция (компьютерные модели, рисунки, макеты)
- Мобильное AR-приложение под Android (изображения-метки, 3D-объекты-метки, макеты)

Возможные темы IT-продукта

- «Жизнь в Куйбышеве во время Великой Отечественной войны» (быт жителей; жилые помещения с артефактами тех времен; детские вещи; продукты питания; культурная жизнь; образование; спорт; транспорт и пр.);
- «Военное лихолетье в истории нашего города» (заводские цеха, выпускающие военную продукцию; районы военного города; авиационные части; войска ВНОС; городской комитет обороны; Всевобуч; военные госпитали и пр.);
- «Наши земляки во время войны» (боевые и трудовые подвиги, истории из жизни);
- «Наш город - запасная столица» (парад 1941 г.; государственные учреждения СССР; дипломатические посольства и миссии иностранных государств);
- «Публикации о войне» (книги, газеты, журналы, открытки, плакаты).

Сверхзадача.

Особенности взаимодействия

- Максимально широко представить историю города во время войны.
 - Не ограничиваться небольшим кругом всем известных фактов и событий.
- => Координировать свои действия, **выбирать события** для своего IT-продукта, **не дублируя друг друга**.
- Создать одно совокупное AR-приложение из приложений команд.
- => Закончить работу над своими 3D-инсталляциями и AR-приложениями достаточно оперативно, **передать** исходные модели и таргеты **для компоновки совокупного AR-приложения**.

WIKI . EDC – SAMARA . RU

[Создать учётную запись](#) [Войти](#)



[Заглавная](#) [Обсуждение](#)

[Просмотр](#) [Просмотр](#) [История](#)

Заглавная страница

МБОУ ДПО «Центр развития образования г.о. Самара»

Сегодня
18
декабря
2019

[СамВики](#) – самарская образовательная вики

Работает в поддержку «Стратегии развития города Самары»

[Семинары](#)

[Повышение квалификации](#)

[Школьные проекты](#)

[Межшкольные проекты](#)

Текущие проекты, конкурсы, фестивали

Городской профориентационный интернет-проект **Вперед, СамAR-ITяне!** (2019-2020 уч. год)



Организатор: ЦДО "Компас"

Тема: Город Куйбышев во время Великой Отечественной войны

Приглашаем команды учащихся 4-11-х классов.

Руководители команды: 1-2 педагога любой направленности.

Сроки проведения: 1 декабря 2019 г. - 30 апреля 2020 г.

[Подробнее](#)

[Заглавная страница](#)
[Текущие события](#)
[Справка](#)

[Популярное](#)

[Статьи](#)
[Категории](#)
[Свежие правки](#)
[Случайная статья](#)

[Инструменты](#)

[Ссылки сюда](#)
[Связанные правки](#)
[Спецстраницы](#)
[Версия для печати](#)
[Постоянная ссылка](#)
[Сведения о странице](#)

Вперед, СамAR-ITяне - 2020

Содержание [\[убрать\]](#)

- 1 **Тема проекта: Город Куйбышев в годы Великой Отечественной войны**
 - 1.1 Учредитель проекта
 - 1.2 Организаторы проекта
 - 1.3 Оргкомитет проекта
 - 1.4 Объявления
 - 1.5 Заполнить заявку на участие в проекте
 - 1.6 Принятые заявки
 - 1.7 Новости
 - 1.8 Этапы проекта
 - 1.9 Критерии оценивания членами жюри представленной работы участников
 - 1.10 Полезные ресурсы

sproekt@yandex.ru

Тема проекта: **Город Куйбышев в годы Великой Отечественной войны**

Учредитель проекта

Департамент образования Администрации городского округа Самара

Организаторы проекта

- Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования **Центр дополнительного образования «Компас»** [📍](#) г. о. Самара
- при поддержке МБОУ ОДПО **Центр развития образования** [📍](#) г.о. Самара.

Оргкомитет проекта

- **Баранова Людмила Федоровна**, директор МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о.Самара, тел. 302-03-38, ukc.97@mail.ru (официальная почта ЦДО "Компас")
- **Ракова Татьяна Александровна**, методист МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о.Самара, sproekt@yandex.ru (основная почта для участников проекта)
- **Еремина Галина Юрьевна**, педагог дополнительного образования МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о.Самара, ukcsamara@yandex.ru
- **Серых Людмила Александровна**, кандидат педагогических наук, заведующий сектором информационных технологий МБОУ ОДПО «Центр развития образования городского округа



Цель проекта

Креативная разработка 3D-моделей, 3D-приложений, а также компьютерных программ на Scratch:

- разработка программ на Scratch,
- 3D-моделирование,
- дополненная реальность(AR).

Участники

Команды школьников 4-11 классов под руководством 1-2 педагогов любой направленности

Сроки проведения

1 декабря 2019 г. - 30 апреля 2020 г.

Объявления

- **19 декабря 2019 г.** (четверг) **с 14-00 до 15-30** пройдет установочный семинар в виде вебинара. Командам-участникам нужно определиться с предполагаемой темой работы и IT-технологией. Предварительно нужно подготовить компьютер, с которого будет происходить вход в виртуальную комнату вебинара. Нужны микрофон (можно встроенный), колонки или встроенный динамик, желательна веб-камера (встроенная подойдет). Технические подробности по вебинару после 15 декабря - в письме на e-mail'ы, указанные в заявке. **Следите за письмами**
- По средам **4, 11, 18, 25 декабря с 15-00 до 17-30** в ЦРО (Стара-Загора, 96) будут проводиться мастер-классы для детей по 3D-моделированию. Записаться на мастер-классы для детей можно по почте sproekt@yandex.ru или по ссылке в письме на лист самозаписи (кому такое письмо приходило).

Заполнить заявку на участие в проекте [↗](#)

Заявка отобразится в таблице [Принятые заявки](#) минут через 10-15. Не спешите повторно заполнять форму. Обновите страницу, чтобы посмотреть на результат.

Принятые заявки

Интернет-проект Вперед, СамAR-ITяне!-2020 (Ответы) : Заявки

| | | | | | | | |
|--------|----------------------------------|------------------------------|--------------------|--|--|---------------|----------------------------------|
| 14.12. | МБОУ Школа № 93 г.о. Самара | Ракова Татьяна Александровна | пдо | | | мультфильм | Pobeda75-93 |
| 14.12. | МБУ ДО "ЦДО "Компас" г.о. Самара | Ракова Татьяна Александровна | пдо | | | AR-приложение | Pobeda75-Kompas1 |
| 15.12. | МБОУ Школа №162 г.о. | Панюшкин Дмитрий | учитель внеурочной | | | AR-приложение | Pobeda75-162 |

- **11 декабря 2019 г.** состоялся второй мастер-класс для детей. Тема - "Создание мешей вращением. Модификаторы". Присутствовало 17 школьников и 4 педагога (Школы №37, "Эврика", "Южный город", ЦВО "Творчество", ЦДО "Компас").
- **4 декабря 2019 г.** состоялся мастер-класс для детей "3D-моделирование в Blender 2.80". Тема "Создание мешей экструдированием". Присутствовало 20 школьников и 5 педагогов (Школы №6, №37, "Эврика", "Южный город", ЦВО "Творчество", ЦДО "Компас").



Этапы проекта

Подготовительный этап *Декабрь 2019 г.*

- Приём заявок команд через регистрационную форму на сайте СамВики (1-31 декабря 2019 г.)
- Установочный семинар в форме вебинара (19 декабря 2019 г. с 14-00 до 15-30).
- **Регистрация** [☑](#) команд-участниц проекта на Самвики, создание **визиток** [☑](#)
 - Логин при регистрации на Самвики: **Pobeda75-номер школы** (см. в таблице заявок)
 - В визитке указать:
 1. образовательное учреждение,
 2. название команды,
 3. педагогов-наставников команды (ФИО, должность),
 4. состав команды (фамилия имя школьника, класс, роль в проекте),

Подготовительный этап

Декабрь 2019 г.

- Приём заявок команд через регистрационную форму на сайте СамВики.
- Установочный вебинар.
- **Регистрация** команд-участниц проекта **на Самвики**, создание **ВИЗИТОК**.

Логин при регистрации на Самвики
Pobeda75-номер школы

| Предполагаемая форма IT-продукта | Логин на Самвики |
|----------------------------------|------------------------------|
| AR-приложение | Pobeda75-UG |
| AR-приложение | Pobeda75-122 |

В визитке указать:

- образовательное учреждение;
- название команды;
- педагогов-наставников команды (ФИО педагога, должность);

- состав команды

Согласие на обработку персональных данных
отсканировать, прислать на sproekt@yandex.ru

(фамилия имя школьника, класс, **роль в проекте**);

- тема IT-продукта (**в т. ч. указать событие**);
- форма IT-продукта.



[Справка](#)

[Обсуждение](#)

[Просмотр](#)

[Править](#)

[Ис](#)

Справка:Содержание

Не рекомендуется работа на СамВики с мобильных устройств.

Не все технические возможности поддерживаются.

[Заглавная страница](#)

[Текущие события](#)

[Справка](#)

[Популярное](#)

[Статьи](#)

[Категории](#)

[Свежие правки](#)

[Случайная статья](#)

[Инструменты](#)

[Ссылки сюда](#)

[Связанные правки](#)

[Загрузить файл](#)

[Спецстраницы](#)

[Версия для печати](#)

[Постоянная ссылка](#)

[Сведения](#)

[о странице](#)

Содержание [\[убрать\]](#)

[1 Регистрация в СамВики](#)

[2 Вход в систему и выход из нее](#)

[3 Визитка команды](#)

[4 Как подписывать сообщения](#)

[5 Именованние статей](#)

[6 Ссылки на статью \(внутренние ссылки\)](#)

[7 Создание новой статьи](#)

[8 Редактирование существующей статьи](#)

[9 Как оформлять стихи](#)

[10 Важно!](#)

[11 Правила оформление текста \(вики-разметка текста\)](#)

[13 Изображения](#)

[13.1 Подготовка изображений перед загрузкой](#)

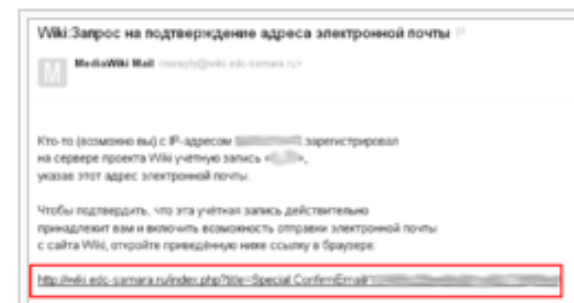
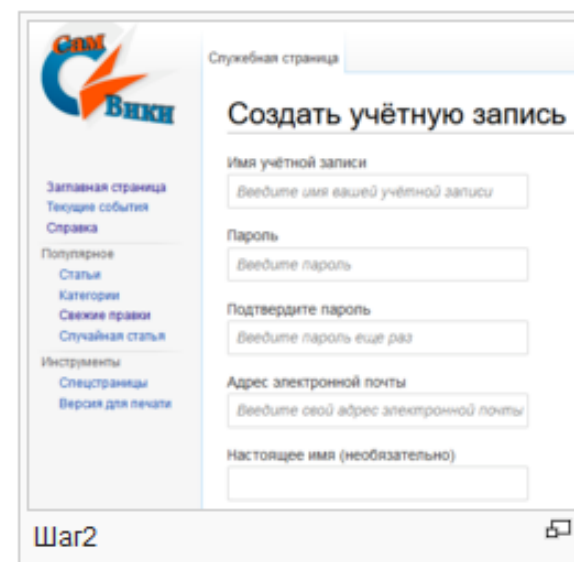
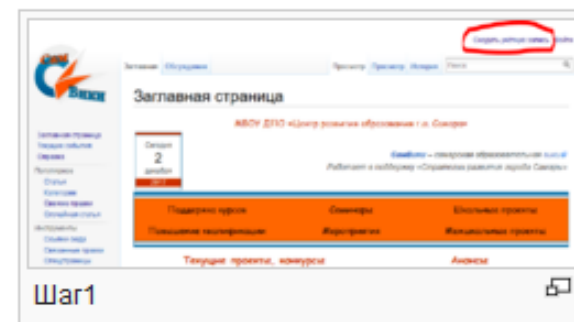
[13.2 Как загрузить файл в Вики-хранилище](#)

[13.3 Как разместить загруженное изображение в ста](#)

[13.4 Как разместить много изображений на одной ст](#)

Зарегистрируйте команду **в проекте**, так как только зарегистрированный участник может создавать и редактировать статьи. Для этого заведите участника **с рекомендованным для конкретного проекта именем** (при нескольких командах от школы уточните имя в таблице "Принятые заявки" на вики-странице проекта).

- в правом верхнем углу странички браузер показывает Вам ссылку **Создать учётную запись**; кликните по ней;
- введите в поле **Имя учетной записи** рекомендованное имя (обычно каждый участник проекта **должен иметь определенную приставку** перед своим именем, это делается для удобства организаторов проекта);
- в поле **Настоящее имя** занесите "Команда школы ..." (это обязательно, т.к. по этому полю вас будут опознавать другие участники);
- заполните оставшиеся поля (обратите внимание на раскладку клавиатуры, когда вы записываете **пароль**. Прописные и строчные буквы различаются);
- обязательно укажите верный **e-mail**, иначе вы не сможете редактировать страницы Самвики;
- кликните **Создать учетную запись**;
- по окончании регистрации, появится сообщение о том, что на ваш почтовый ящик отправлено письмо с кодом подтверждения. Зайдите на свою эл. почту, найдите это письмо и **подтвердите регистрацию**. Только в этом случае у вас появится возможность редактировать страницы Самвики, а у других пользователей - возможность оповещать вас по эл. почте об изменениях на вики-страницах.
- **Внимание!** Письмо-подтверждение может придти в папку **Входящие** или в папку **Спам**. Если письмо-подтверждение не пришло, сообщите об этом по почте на sproekt@yandex.ru. В письме укажите ваш логин на Самвики, почтовый адрес, который указывали при регистрации на СамВики и опишите проблему.



- Строки НЕ ДОЛЖНЫ начинаться с пробела!!!
- **Абзацы** отделяйте друг от друга пустой строкой (нажмите 2 раза **Enter**)
- Для выделения слов и фраз в тексте используйте **жирный** и *наклонный* шрифт. Удобнее в этом случае использовать соответствующие кнопки на панели инструментов, расположенной слева вверху от окна редактирования (**B** и **I**)
- **Заголовки обрамляются с двух сторон знаками =** Один знак равно - заголовок 1 уровня, 2 знака равно - заголовок 2 уровня и т.д.
- Для создания **заголовка** в статье надо выделить текст и воспользоваться кнопкой на панели инструментов (**A**)
 - Для создания заголовка третьего и т.д. уровней достаточно в режиме правки текста добавить к тексту заголовка по одному знаку = в начале и в конце фразы. Каждый следующий знак = увеличивает уровень заголовка.
 - При условии, что текст не вмещается в экранную страницу, автоматически отображается оглавление
 - Если вы **не хотите, чтобы создавалось оглавление** добавьте в любом месте статьи на отдельной строке текст **__NOTOC__**
- Если **в начале строки** стоит один или несколько **пробелов**, то эта строка будет отображаться на серо-синем фоне. Текст в таком случае не переносится автоматически на другую строку. В случае, если такое отображение не входило в ваши планы, удалите лишние пробелы в режиме **Править**
- Каждый **элемент списка** должен начинаться с новой строки
 - Для формирования **нумерованного** списка надо в начале каждого пункта добавить знак **#**
 - Для формирования **маркированного** списка надо **в начале каждого пункта добавить знак ***
 - Для оформления **вложенного маркированного** списка добавьте в начале каждого пункта ******
 - Для оформления **маркированного списка, вложенного в нумерованный**, добавьте в начале каждого пункта **#***
 - Для оформления **нумерованного списка, вложенного в маркированный**, добавьте в начале каждого пункта ***#**

Профориентационный этап

Январь 2020 г.

- Знакомство участников проекта с перспективными профессиями в IT-сфере.

(Список перспективных профессий IT-индустрии; ролики об IT-профессиях, созданные участниками прошлого проекта).

- Организация оргкомитетом профориентационных экскурсий (на выбор команд).
- Профориентационное тестирование.

Технический этап

Февраль - март 2020 г.

- Разработка командами **IT-продукта** по одной из предложенных тем.
- Участие в общем **IT-митапе** с отчетом каждой команды о промежуточном состоянии работы над IT-продуктом.
- Размещение на Самвики **статьи с описанием** разработанного командой IT-продукта, со скриншотами и с указанием **ссылки на размещенный в сети IT-продукт**.

Рефлексивный этап 6-19 апреля 2020 г.

- Экспертная оценка проектов школьников педагогами и преподавателями ВУЗов
- Отзывы и пожелания участников интернет-проекта в форме on-line-стенгазеты.
- Online анкетирование (социологический опрос) участников.

Заключительный этап 20-30 апреля 2020 г.

- Представление школьниками разработанных проектов. Обмен приложениями.
- Проведение социальной акции, посвященной Дню Победы, с привлечением СМИ.

Критерии оценивания членами жюри представленной работы участников

Критерии оценки 3D-инсталляции:

- исторически достоверные детали 3D-инсталляции;
- качество 3D-моделей (аккуратность моделирования и раскраски объектов);
- наличие 2D-иллюстраций к своей 3D-инсталляции;
- грамотность текстового описания проекта

Критерии оценки мультфильма:

- историческая достоверность мультфильма;
- интересный сюжет;
- аккуратность прорисовки персонажей и фонов;
- работающая ссылка на мультфильм, размещенный в сети;
- грамотность текстового описания проекта.

Критерии оценки компьютерной игры:

- историческая достоверность игры;
- интересный сюжет игры;
- аккуратность прорисовки персонажей и фонов;
- отлаженность программы (управление персонажами, точность в подсчете очков, верные переходы между уровнями);
- наличие описания и правил игры при старте;
- работающая ссылка на игру, размещенную в сети;
- грамотность текстового описания проекта.

Критерии оценки AR-приложения:

- AR-приложение стабильно работает на различных мобильных устройствах;
- качество 3D-иллюстраций (аккуратность моделирования и раскраски объектов);
- оригинальность 3D-иллюстраций;
- наличие анимированных 3D-объектов;
- использование звуков в приложении;
- грамотность текстового описания проекта.

Полезные ресурсы

- Документальный фильм самарской телестудии ГТРК "Самара" о том, как жили люди именно в нашем городе в 1941-45 годах. **"Хроники закрытого города"**.
 - 1 серия. "1941. Время прощания" [↗](#)
 - 2 серия. "1942. Время отчаяния" [↗](#)
 - 3 серия. "1943. Время веры" [↗](#)
 - 4 серия. "1944. Время надежды" [↗](#)
 - 5 серия. "1945. Время триумфа" [↗](#)
- Выпуск #52 телестудии "Самара ГИС" Парад 1941 года в Куйбышеве [↗](#)
- Выпуск #53 телестудии "Самара ГИС" Запасная столица [↗](#)
- Куйбышев в годы Великой Отечественной войны [↗](#)
- Неизвестная страница в военной истории Куйбышева [↗](#)
- Куйбышев прифронтовой [↗](#)
- Безымянка. Быт военного времени [↗](#)
- Образование в Куйбышеве в Великую Отечественную войну [↗](#)
- Дети военного времени. Куйбышевская область [↗](#)
- Их именами названы улицы нашего города [↗](#)
- Война глазами юных [↗](#)

- Мультфильмы о войне [↗](#) (последний сделан ребенком).

- Плакаты времен ВОВ [↗](#)

- Плакаты о Великой отечественной войне "Мы помним" [↗](#)

- Книги о войне

- «Василий Тёркин» Александр Твардовский. 1979 год. Читает О. Табаков [↗](#)
- «Мальчики с бантиками» Валентин Пикуль. Аудиокнига [↗](#)
- 45 лучших книг о войне [↗](#)
- «Прокляты и убиты» Виктор Астафьев. Аудиокнига. 1 часть [↗](#).

- Фильмы по книгам о войне

- «До свидания, мальчики!» Борис Балтер. Художественный фильм 1964 года [↗](#)
- «Мой добрый папа» Виктор Голявкин. Художественный фильм 1970 года [↗](#)
- «А зори здесь тихие...» Борис Васильев. Художественный фильм 1972 года. 1 серия [↗](#), 2 серия [↗](#)
- «Великое противостояние» Лев Кассиль. Художественный фильм 1974 года. 1 серия [↗](#), 2 серия [↗](#)
- «Дожить до рассвета» Василь Быков. Художественный фильм 1975 года [↗](#)
- «У войны — не женское лицо» Светлана Алексиевич. Документальный фильм 1984 года [↗](#) (возрастные ограничения)
- «Навеки девятнадцатилетние» Григорий Бакланов. Художественный фильм 1989 года [↗](#)
- «В списках не значился» Борис Васильев. Художественный фильм 1995 года [↗](#)

Программное обеспечение для создания мультфильма, игры



- Оффлайн редактор Scratch 2.0



- Scratch 3.0

Создание мультфильма, игры на Scratch

- Создать мультфильм, игру
- Разместить на сайте сообщества Scratch scratch.mit.edu
- Создать **вики-страницу** с описанием игры на Самвики
- Занести **в визитку** команды ссылку на вики-страницу и ссылку на мультфильм, игру в сети
- Презентовать свой IT-продукт

Программное обеспечение для 3D-моделирования



- Blender 3D blender.org



- Sculptris pixologic.com

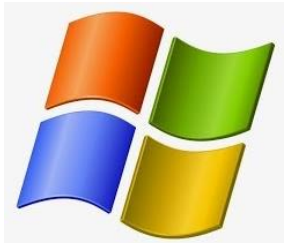


- Make Human makehumancommunity.org



- Сайт mixamo.com

Необходимое программное обеспечение для создания AR



- **ОС** – Windows 7 SP1, Windows 8, Windows 10.
Только **64**-битные версии



- **Unity 2019**, персональная версия
с интегрированным SDK для разработки AR - **Vuforia**



- **Unity Hub**
- **Android SDK** (Android Studio)

JDK (Java Development Kit),
устанавливается при
установке Unity



- **Notepad++** (чтобы не устанавливать огромную Visual Studio)

Требования к оборудованию

- **Оперативная память ПК** – минимум **4Gb**, оптимально 8Gb
 - Наличие на ПК **веб-камеры**
 - **CPU** - с поддержкой инструкций SSE2
 - **Видеоплата** - с поддержкой DirectX 11
-
- **Мобильное устройство** с ОС **Android**

Создание AR-приложения

В Unity:

- Импортировать картинке-цели из **Vuforia**
- Импортировать FBX, DAE, OBJ файлы 3D-моделей
- Привязать 3D-объекты к картинке-цели
- Создать APK мобильного AR-приложения под Android

- Загрузить AR-приложение на смартфон или планшет
- Установить AR-приложение на мобильном устройстве
- Создать **вики-страницу** с описанием игры на Самвики
- Занести **в визитку** команды ссылку на вики-страницу и ссылку на APK в сети
- Презентовать свою игру

Координатор проекта

Ракова Татьяна Александровна,

методист МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о.Самара,

sproekt@yandex.ru (основная почта для участников проекта)

Курсы для педагогов

- **С 15 января 2020 г. по 13 мая 2020** (18 очных занятий, 108 ч.)
«Технология дополненной реальности в организации проектной деятельности школьников» (Blender, Vuforia, Unity).
По средам с 14-30 до 17-30.
- **С 6 февраля 2020 по 12 марта 2020** (36 часов)
курсы по Scratch (базовый уровень) для учителей начальных классов.
По четвергам с 14-30 до 17-30.

ЦРО, Стара-Загора, 96, компьютерный класс, 212. Запись в учебном отделе:
по телефону [205-76-40](tel:205-76-40), по почте info@edc-samara.ru (либо в АИС «Кадры в образовании» <http://staffedu.samregion.ru/> только зайдя под своим логином).

**Успешной работы
над проектом!**