

# **Положение**

## **городского краеведческого интернет-проекта**

### **«Digital-краеведение»**

#### **Цель проекта**

популяризация IT-специальностей среди школьников через знакомство с перспективными технологиями: разработкой компьютерных игр, 3D-моделированием и дополненной реальностью (AR).

#### **Задачи проекта**

1. Повысить интерес школьников к изучению информатики, программирования, 3D-моделирования.
2. Способствовать профессиональному самоопределению обучающихся в сфере IT-технологий.
3. Развивать навыки участников проекта по применению ИКТ-технологий: вики, дополненная реальность и программирование компьютерных игр.
4. Показать сферу применения ИКТ-навыков в сфере краеведения.

#### **Организаторы проекта**

Организатор: муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Компас» городского округа Самара при поддержке МБОУ ОДПО «Центр развития образования городского округа Самара».

#### **Участники проекта**

Школьник 3-11 классов индивидуально, семейные команды или команды образовательных учреждений городского округа Самара, которые могут состоять из 2-10 учащихся 3-11-х классов. Руководителями команды являются 1-2 педагога любой направленности, заинтересованный совершеннолетний (родитель, студент).

#### **Общие сведения о проекте**

Городской интернет-проект проводится с декабря 2020 г. по апрель 2021 г. Посвящается 170-летию Самарской губернии.

Для участников проекта будут организованы дистанционные обучающие занятия:

- по программированию на Scratch;
- по созданию 3D-моделей;
- по разработке AR-приложений;
- по краеведению.

Также участникам проекта будут предоставляться дистанционные консультации в течение всего периода проведения проекта.

Созидательная часть проекта состоит из разработки командами IT-продукта по одной из предложенных тем, размещения на Самвики статьи с описанием разработанного продукта

и указанием ссылки на размещенный в сети IT-продукт.

Возможные темы:

- «Самара туристическая»
- «Публикации о Самаре»
- «У каждого времени свои песни»
- «Digital Art. Культурное наследие»
- «Жигулевская Швейцария»
- «Кто с мечом к нам придет...»
- «Самара техническая»
- «Исторические вехи»

Формы IT-продукта:

- мультфильм;
- музыкальный клип;
- образовательная компьютерная игра;
- 3D-композиции;
- AR-приложение.

### Этапы проекта

#### 1. Подготовительный этап. Декабрь 2020 г.

- Приём заявок команд через регистрационную форму на сайте СамВики: <http://wiki.edc-samara.ru>
- Регистрация индивидуальных участников или команд-участниц проекта на Самвики (1 декабря 2020 г. – 15 января 2021 г.)
- Знакомство участников проекта, создание визиток на Самвики (1 декабря 2020 г. – 15 января 2021 г.)

#### 2. Познавательный этап. (декабрь 2020 г – январь 2021 г.)

Погружение в тему, просмотр познавательных мини-видеолекций по краеведению. Вебинар по краеведению от Централизованной системы детских библиотек. Краеведческая дистанционная викторина.

Организация обучающих дистанционных мастер-классов, вебинаров по направлениям: «Образовательная компьютерная игра», «3D-моделирование», «Дополненная реальность».

#### 3. Технический этап. Февраль - Март 2021 г.

Командам предлагаем разработать (на выбор):

- **Образовательную компьютерную игру** в среде Scratch или Unity. Создать героев, запрограммировать действия героев для выполнения ими своей миссии, предусмотреть прохождение нескольких уровней и подсчет заработанных очков. Игра должна помогать усвоить интересные факты о Самаре или способствовать пробуждению и

развитию познавательного интереса школьников к изучению своего города и потребности в самообразовании. Готовую Scratch-игру разместить в сети Интернет на сайте [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu), Unity-игру прислать по почте.

- **Мультфильм «Сказы о Самаре».** В среде Scratch или Blender-3D создать мультфильм. Мультфильм должен помогать усвоить интересные факты о Самаре или способствовать пробуждению познавательного интереса школьников к изучению своего города. Готовый мультфильм разместить в сети Интернет на сайте [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu) или на [Youtube.com](http://Youtube.com).
- **Музыкальный клип.** В среде Scratch или Blender-3D создать клип на музыку, связанную с Самарой, самарскими авторами, композиторами, исполнителями или самарскими историческими или природными событиями. Готовый клип разместить в сети Интернет на сайте [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu) или на [Youtube.com](http://Youtube.com).
- **3D-композиции.** Создать 3D-модели или композицию из 3D-моделей различных городских арт-объектов, зданий, уникальных природных объектов, памятников Самары. Можно создать демонстрационный видеоролик. Работу прислать по почте, деморолик разместить на [Youtube.com](http://Youtube.com).
- **AR-приложение.** Создать 3D-объекты, подготовить метки-мишени (разработать собственные метки для дальнейшего использования на карте Самары и ее окрестностей либо взять готовые иллюстрации из книг, журналов, открыток с самарскими видами) и сгенерировать приложение дополненной реальности для мобильных устройств под Android. Подготовить видеоролик, демонстрирующий работу приложения. Готовое приложение и метки прислать по почте, деморолик разместить на [Youtube.com](http://Youtube.com).

Разместить на Самвики вики-статью с описанием разработанного проекта и указанием ссылок на размещенные в сети проекты.

#### **Критерии оценки проекта «Образовательная компьютерная игра»:**

- соответствие теме;
- 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;
- грамотность текстового описания проекта;
- работающая ссылка на игру, размещенную в сети.

#### **Критерии оценки проекта «Мультфильм «Сказы о Самаре»:**

- соответствие теме;
- интересный сценарий;

- аккуратность и единый стиль прорисовки персонажей и фонов;
- наличие вступительных и заключительных титров;
- грамотность текстового описания проекта;
- работающая ссылка на мультфильм, размещенный в сети.

#### **Критерии оценки проекта «Музыкальный клип»:**

- соответствие теме;
- интересное решение;
- аккуратность и единый стиль прорисовки персонажей и фонов;
- наличие вступительных и заключительных титров;
- грамотность текстового описания клипа;
- работающая ссылка на клип, размещенный в сети.

#### **Критерии оценки проекта «3D-композиции»:**

- соответствие теме;
- аккуратность моделирования и текстурирования объектов;
- оригинальность композиции;
- наличие анимированных 3D-объектов;
- наличие видеоролика, демонстрирующего модель или композицию с разных ракурсов или в движении;
- грамотность текстового описания проекта;
- работающая ссылка на деморолик, размещенный в сети.

#### **Критерии оценки проекта «AR-приложение»:**

- соответствие теме;
- AR-приложение стабильно работает;
- наличие самостоятельно разработанных меток-мишеней;
- аккуратность моделирования и текстурирования объектов;
- наличие анимированных 3D-объектов;
- использование звуков в приложении;
- наличие видеоролика, демонстрирующего работу приложения;
- грамотность текстового описания проекта;
- работающая ссылка на деморолик, размещенный в сети.

#### **4. Рефлексивный этап. 1-20 апреля 2021 г.**

- Оценка проектов школьников экспертами из ВУЗов
- Отзывы и пожелания участников интернет-проекта в форме on-line-стенгазеты.
- On-line анкетирование (социологический опрос) участников проекта в социальной сети «ВКонтакте».

#### **5. Заключительный этап. 20-30 апреля 2021 г.**

- Представление школьниками разработанных проектов. Образовательный форум.

Обмен разработанными продуктами.

Итогом коллективной работы в Интернет-проекте станет создание раздела с IT-проектами школьников на сайте СамВики [wiki.edc-samara.ru](http://wiki.edc-samara.ru), создание открытой группы в социальной сети «ВКонтакте».

### **Награждение**

Все команды, выполнившие задание технического этапа, получают сертификаты участников от организаторов Интернет-проекта в электронном виде.

По итогам работы в проекте наиболее активные команды, а также педагоги-руководители самых активных команд, получают Благодарность от оргкомитета и Дипломы Лауреатов городского краеведческого Интернет-проекта.

### **Оргкомитет проекта**

Баранова Людмила Фёдоровна, директор МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара, тел. 302-03-38, [uks.97@mail.ru](mailto:uks.97@mail.ru) (официальная почта ЦДО «Компас»).

Ракова Татьяна Александровна, методист МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара, [sproekt@yandex.ru](mailto:sproekt@yandex.ru) (основная почта для участников проекта).

Еремина Галина Юрьевна, методист МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара, [uksamara@yandex.ru](mailto:uksamara@yandex.ru)

Рябова Татьяна Николаевна, педагог дополнительного образования МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара, [uksamara@yandex.ru](mailto:uksamara@yandex.ru)

Серых Людмила Александровна, кандидат педагогических наук, консультант проекта, [sam.krai@yandex.ru](mailto:sam.krai@yandex.ru)

### **Адрес оргкомитета**

443048, Россия, г. Самара, пос. Красная Глинка, квартал 4, дом 28, литера А, муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Компас» городского округа Самара, тел. (846) 302-03-38.

Отв. методист Ракова Татьяна Александровна