



Детский технопарк «Кванториум»  
на базе муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения  
«Школа № 65»

Принята на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1 от  
«30» августа 2024 года

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ «Школа № 65»  
/Т.Н.Карпунина/

Приказ № 163-Д от  
«30» августа 2024 года

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 4BAE3F8B812A4EB432878FF2DA813DE5  
Владелец: МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «ШКОЛА № 65»  
Действителен: с 02.07.2024 до 25.09.2025

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

3D-моделирование и прототипирование

Направленность	<i>Техническая</i>
Уровень программы	<i>Стартовый</i>
Возраст обучающихся	<i>9 - 15 лет (3 - 9 класс)</i>
Срок реализации	<i>1 год</i>
Общее количество часов	<i>68 часов</i>
Количество часов в неделю	<i>2 часа</i>
Педагог дополнительного образования	<i>Жарова Елена Александровна</i>

## Пояснительная записка

3D-печать или «аддитивное производство» – процесс создания цельных трехмерных объектов практически любой геометрической формы на основе цифровой модели. 3D-печать основана на концепции построения объекта последовательно наносимыми слоями, отображающими контуры модели. Фактически, 3D-печать является полной противоположностью таких традиционных методов механического производства и обработки, как фрезеровка или резка, где формирование облика изделия происходит за счет удаления лишнего материала, т.н. «субтрактивное производство».

Курс 3D-моделирования и прототипирования разработан для погружения школьников в мир аддитивных технологий. Программа включает в себя изучение основ 3D-моделирования (при помощи программ «Blender» и «CURA»), 3D-печати (через изучение строения и принципов работы 3D принтер 3DQ Pluto).

Данная программа по «3D-моделирование и прототипирование» имеет техническую направленность. Программа направлена на развитие объемно-пространственного мышления, формирование и воплощение творческой идеи с последующим погружением в мир аддитивных технологий.

**Новизна Программы** заключается в общей концепции развития у учащихся объемно-пространственного творческого мышления, освоения навыка перехода от изображения идеи на бумаге к воплощению идеи в объеме при помощи редактора трехмерной графики

«Blender» и после воссоздания модели на 3D принтере. Обучающиеся постигают физику процессов происходящих в 3D принтере во время его работы, включая прогрев экструдера, работа двигателя, перемещение экструдера по 3 осям.

**Актуальность Программы** обусловлена практически повсеместным использованием 3D-технологий в различных отраслях и сферах деятельности, знание которых становится все более необходимым для полноценного развития личности. 3D моделирование позволяет человеку увидеть объекты в том виде, какими они являются в действительности. Программа так же, реализует потребности обучающихся в техническом творчестве, развивает инженерное мышление, соответствует социальному заказу общества в подготовке технически грамотных специалистов.

**Педагогическая целесообразность Программы** заключается в интеграции технической и творческой художественной направленности в одной Программе. Присутствуют методы практико-ориентированной деятельности (упражнения), а также наглядный метод организации образовательного процесса (демонстрация картинок, схем, фотографий, видеоматериала). Учащийся параллельно развивает и технические навыки, и художественно-эстетические, понимает их взаимосвязь, учится решать комплексные задачи, требующие одновременно и логического, и творческого подхода. Такой подход в полной мере позволяет реализовать профессиональное самоопределение учащегося, а также его интеллектуальное и творческое развитие как целостной личности, а также на выработку навыков командного решения поставленных и возникающих задач, создания правильной мотивации к достижению целей.

**Цель Программы** – сформировать у учащихся устойчивый интерес к изучению 3D- моделирования и прототипирования и развить личность ребенка, способного к творческому самовыражению через овладение базовых инженерных навыков в области 3D- моделирования.

### **Задачи Программы:**

#### Обучающие:

- научить основам трехмерного моделирования;
- эксплуатировать электрооборудование с соблюдением норм техники безопасности и правил эксплуатации;

- научить основам эксплуатации 3D-принтеров и соответствующего программного обеспечения;
- научить создавать и вести проекты от идеи до готового продукта;
- обучить создавать трехмерные модели с помощью программы «Blender» и адаптировать их для 3D-печати;
- обучить ставить и решать элементарные задачи, требующие технического решения;
- обучить интерфейсу программы «Blender»;
- обучить интерфейсу ПО «CURA»;
- обучить основным этапам создания 3D-модели;
- обучить различным видам ПО для создания 3D-моделей;
- обучить истории возникновения 3D-печати, особенности её развития, существующие технологии;
- развить конструкторские, инженерные и вычислительные навыки.

Развивающие:

- развить психофизиологические качества: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главной задаче;
- развить умение ответственно относиться к проблемам общества, оказывать взаимопомощь в различных ситуациях;
- формировать 4К-компетенции (критическое мышление, коммуникация, креативное мышление, кооперация);
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение публичных выступлений;
- способствовать формированию интереса к знаниям;
- развить умение культурного и вежливого общения с окружающими;

Воспитательные:

- развить творческую инициативу и самостоятельность;
- научить применять знания, умения и навыки, полученные при изучении других предметов: математики, физики, информатики, технологии; развить умение собирать, анализировать и систематизировать информацию;
- научить применять знания, полученные в ходе реализации данной программы в других областях знаний;
- воспитать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- формировать потребность в творческой деятельности, стремление к самовыражению через техническое творчество;
- развить мотивацию и заинтересованность к естественным наукам, развиваться в различных направлениях знаний;
- научить работать в коллективе, эффективно распределять обязанности;
- воспитать умение культурного и вежливого общения с окружающими.

**Отличительной особенностью Программы** является ее направленность на развитие обучающихся в проектной деятельности современными методиками с помощью современных технологий и оборудования, на базе школьного детского технопарка «Кванториум». В основе Программы лежит проектная деятельность,

направленная на выработку у детей навыков командного решения поставленных и возникающих задач, создания правильной мотивации к достижению целей. В процессе изучения окружающего мира, обучающиеся получают дополнительное образование в области технологии, информатики, математики, физики, черчения, естественных наук.

### **Планируемые результаты освоения Программы**

#### Образовательные (предметные):

- использовать электрооборудование с соблюдением норм техники безопасности и правил эксплуатации;
- создавать трехмерные модели с помощью программы «Blender» и адаптировать их для 3D-печати;
- включать и выключать 3D-принтер, запускать печать, снимать готовое изделие с рабочего стола, подбирать настройки печати необходимые для данной конкретной задачи;
- ставить и решать элементарные задачи, требующие технического решения;
- знать интерфейс программы «Blender»;
- знать интерфейс ПО «CURA»;
- знать основные этапы создания 3D-модели;
- знать различные виды ПО для управления 3D-принтером и для создания 3D-моделей;
- знать историю возникновения 3D-печати, особенности её развития, существующие технологии;
- уметь применять полученные конструкторские, инженерные и вычислительные навыки.

#### Личностные:

- уметь культурно и вежливо общаться с окружающими;
- уметь логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главной задаче;
- уметь ответственно относиться к проблемам общества, оказывать взаимопомощь в различных ситуациях;
- сформировать умение планировать работу по реализации замысла, способность предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы в первоначальный замысел;
- сформировать способности к продуктивному общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе творческой деятельности.

#### Метапредметные:

- уметь проявлять творческую инициативу и самостоятельность;
- уметь применять знания, умения и навыки, полученные при изучении других предметов: математики, физики, информатики, технологии; развить умение собирать, анализировать и систематизировать информацию;
- уметь применять знания, полученные в ходе реализации данной программы в других областях знаний;
- уметь выразить себя через техническое творчество;
- развить способности к самореализации и целеустремлённости;
- иметь заинтересованность к естественным наукам, развиваться в различных направлениях знаний.

- уметь работать в коллективе, эффективно распределять обязанности;
- сформировать у обучающихся технического мышления и творческого подхода к работе.

### **Категория обучающихся**

Обучение по Программе ведется в разновозрастных группах, которые комплектуются из обучающихся 9-15 лет. Рекомендуемое количество обучающихся в группе – 10 человек, но не менее 6 человек.

### **Сроки реализации**

Программа рассчитана на 1 год. Общее количество часов в год составляет 68 часов.

### **Формы и режим занятий**

Программа реализуется 1 раз в неделю по 2 академических часа (40 минут), между занятиями 10 минутный перерыв.

Программа включает в себя теоретические и практические занятия. Форма обучения – очная, при необходимости возможен переход на дистанционную форму обучения при согласии родителей.

Форма проведения занятий:

- на этапе изучения нового материала - лекция, объяснение, рассказ, демонстрация, мастер-класс;
- на этапе закрепления изученного материала - беседа, дискуссия, практическая работа, дидактическая или педагогическая игра;
- на этапе повторения изученного материала - наблюдение, устный контроль (опрос/игра), творческое задание;
- на этапе проверки полученных знаний - выполнение дополнительных или проектных заданий, публичное выступление с демонстрацией результатов работы над вводным образовательным модулем, тестирование.

Образовательная Программа предполагает возможность организации и проведения с обучающимися культурно-массовых мероприятий, в том числе конкурсы, марафоны, конференции и т.д., а также их участием в конкурсных мероприятиях, как форма аттестации по курсу.

При реализации образовательной программы применяются активные методы обучения такие, как:

- метод проектов (методика проектной деятельности);
- эвристический метод (частично-поисковой);
- исследовательский метод обучения, дающий обучающимся возможность проявить себя, показать свои возможности, добиться определённых результатов;
- методы создания условий, или организации развития у детей первичных представлений и приобретения детьми опыта поведения и деятельности (метод приучения к положительным формам общественного поведения, упражнения, образовательные ситуации, игры и др.)
- модульный метод (методика проблемного обучения). Курс является модульным.
- Обучающийся переводиться на следующий уровень в случае освоения им программы (учитываются результаты рейтинга и конкурса проектов).
- При разработке программы учтены возрастные и индивидуальные особенности детей, знания и умения, обучающихся среднего школьного возраста, полученные в школе, и на которые надо опираться в процессе занятий начального курса по 3D моделированию и

прототипированию.

- Акцент в программе делается на практическую работу.
- Основным критерием результативности обучения является способность учащегося самостоятельно ставить перед собой простейшие задачи при проектировании и осознанно и конструктивно решать их.
- В зависимости от конкретных местных условий, материалов и интересов обучающихся, педагог может вносить в программу изменения: сокращать материал по одной теме, увеличивать по другой, исключать отдельные темы или вносить новые. Допустимо включение в перечень заданий или модулей, не предусмотренных в данной программе, но соответствующих той или иной теме программы.

### Формы контроля результатов освоения программы

Формы подведения итогов: защита индивидуальных проектов; рефлексия. Виды контроля:

- предварительный: анкетирование, тестирование, опрос;
- периодический: тестирование, практические работы по созданию 3D моделей.
- текущий: проводится на занятиях в виде наблюдения за успехами каждого учащегося. В связи с этим выставляется балльный рейтинг. Присутствие ученика на занятии 1 балл, отсутствие – 0 баллов. Каждое пропущенное занятие подряд без уважительной причины -3 к ранее снятым баллам. За работу на занятии ученик может получить от 0-9 баллов.
- итоговый: тестирование, защита индивидуальных проектов.

### Учебный план

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Знакомство с 3D моделированием и прототипированием	4	4	0	Опрос, тестирование
3	Модуль 1. Изучение систем 3-х мерного моделирования	22	4	18	Опрос, тестирование, практические работы по созданию 3D моделей в программе «Blender»
4	Модуль 2. 3D принтеры	22	4	18	Опрос, тестирование, практические работы по созданию и печати 3D моделей
5	Модуль 3. Проектная деятельность	20	2	18	Тестирование, индивидуальный проект
	<b>Всего часов</b>	<b>68</b>	14	46	

## Содержание учебного плана

### **Раздел 1. Знакомство с 3D моделированием и прототипированием.**

Теория: Инструктаж по технике безопасности при работе в компьютерном классе, при работе с электрооборудованием, правила противопожарной безопасности. Правила поведения в школьном технопарке. История возникновения аддитивных технологий и 3D-технологий. Перспективы отрасли. Существующие доступные средства 3D-моделирования. Особенности прикладного 3D-моделирования.

### **Раздел 2. Изучение систем 3-х мерного моделирования.**

Теория: О программе «Blender», Интерфейс «Blender», Рабочая область, элементы сцены, навигация и горячие клавиши в «Blender».

Практика: Создание проекта с нуля. Создание 3D моделей. Фигуры, редактор фигур. Панель фигур. Перемещение фигур на плоскости. Выбор и удаление фигур. Перемещение фигур. Вращение фигур. Масштабирование фигур. Копирование, группировка и сохранение фигур. Создание mesh-объектов. Расположение объектов. Сохранение, экспорт.

### **Раздел 3. 3D принтеры.**

Теория: Знакомство с 3D-принтером. Демонстрация работы 3D-принтера. Просмотр фильмов о 3D-печати.

Практика: Запуск и калибровка 3D-принтера. Заправка пластика и подготовка к печати. Печать простейших геометрических фигур. Определение проблем при печати различных фигур. Изменение модели, программа CURA , Готовые модели. Печать импортированного объекта. Печать простых и сложных фигур. Создание и печать текстовых моделей, сканирование с помощью 3d-сканера, Правка сканированной модели.

### **Раздел 5. Проектная деятельность.**

Теория: Проектная деятельность в 3D-моделировании. Основные понятия исследовательской деятельности. Разработка идей (мозговой штурм). Понятие творческий, исследовательский, инженерный проект. Сходства и отличия разных видов проектов.

Практика: Оформление пакета документов по проекту, Моделирование проекта. Печать модели проекта. Подготовка устной презентации. Презентация проекта.

### Календарный учебный график

№ п/п	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля
1.	1	Инструктаж по технике безопасности и правила поведения в технопарке. Экскурсия.	Теория	Опрос
<b>Раздел 1. Знакомство с 3D моделированием и прототипированием.</b>				
2.	1	Введение. История развития 3D-технологий.	Теория	Опрос, беседа
3.	1	История возникновения аддитивных технологий и 3D-технологий. Перспективы отрасли.	Теория	Педагогическое наблюдение
4.	1	Существующие доступные средства 3D-моделирования. Особенности прикладного 3D-моделирования	Теория	Тестирование
<b>Раздел 2. Изучение систем 3-х мерного моделирования</b>				
5.	1	Знакомство с программным обеспечением для 3D-моделирования. О «Blender»	Теория	Опрос, беседа
6.	1	Запуск программы, знакомство с интерфейсом и инструментарием.	Теория	Тестирование
7.	1	Понятие трехмерной модели. Особенности, параметры и форматы.	Теория	Создание 3D модели
8.	1	Настройки интерфейса программы. Понятие рабочего пространства и его персонализация.	Теория	Создание 3D модели
9.	1	Создание простейшего примитива (куб, цилиндр, сфера, плоскость) трехмерной графики.	Практика	Создание 3D модели
10.	1	Изменение основных характеристик простейших примитивов.	Практика	Создание 3D модели



11.	1	Обзор основных техник создания сложной модели.	Практика	Создание 3D модели
12.	1	Создание геометрических конструкций (линия, сплайн, звезда, круг, полукруг, эллипс). Настройка геометрических конструкций.	Практика	Создание 3D модели
13.	1	Создание модели с помощью сплайнового моделирования. Практическое задание.	Практика	Создание 3D модели
14.	1	Настройка сплайновой модели. Конвертирование модели в полигональную модель.	Практика	Создание 3D модели
15.	1	Создание модели с помощью полигонального моделирования. Практическое задание.	Практика	Создание 3D модели
16.	1	Работа с полигонами, применение основных модификаторов. Практическое задание.	Практика	Создание 3D модели
17.	1	Доработка модели, используя базовые инструменты (вершины, рёбра, полигоны).	Практика	Создание 3D модели
18.	1	Применение инструментов и модификаторов для увеличения качества модели (Smooth, Optimize, Weld, Extrude, Chamfer)	Практика	Создание 3D модели
19.	1	Обработка модели, поиск дефектов соединения полигонов. Приведение сетки полигонов к стандарту (квадрат)	Практика	Создание 3D модели
20.	1	Создание и настройка текстуры в редакторе текстур	Практика	Создание 3D модели
21.	1	Присвоение отдельных частей модели под определённые текстуры	Практика	Создание 3D модели
22.	1	Корректировка и подгонка текстуры на готовой модели	Практика	Создание 3D модели
23.	1	Сохранение развертки текстуры для дальнейшего редактирования в графических редакторах	Практика	Создание 3D модели
24.	1	Практическая работа: «Создание 3D объекта»	Практика	Создание 3D модели

25.	1	Практическая работа: «Создание 3D объекта»	Практика	Создание 3D модели
26.	1	Практическая работа: «Создание 3D объекта»	Практика	Создание 3D модели
<b>Раздел 3. 3D принтеры</b>				
27.	1	Знакомство с 3D-принтером.	Теория	Опрос, беседа
28.	1	Запуск и калибровка 3D-принтера. Заправка пластика и подготовка к печати.	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
29.	1	Демонстрация работы 3D-принтера. Просмотр фильмов о 3D-печати	Теория	Опрос, беседа
30.	1	Программа CURA. Её назначение	Теория	Беседа
31.	1	Применение программы CURA для 3D печати	Практика	Педагогическое наблюдение
32.	1	Печать простейших геометрических фигур. Определение проблем при печати различных фигур.	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
33.	1	Изменение модели. Готовые модели.	Практика	Педагогическое наблюдение
34.	1	Печать импортированного объекта.	Практика	Соревнование
35.	1	Печать простых фигур.	Практика	Педагогическое наблюдение
36.	1	Печать сложных фигур.	Практика	Соревнование
37.	1	Создание и печать текстовых моделей на английском и русском языках	Практика	Соревнование, квест-игра

38.	1	Создание и печать текстовых моделей на английском и русском языках	Практика	Соревнование, квест-игра
39.	1	Создание 3D модели	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
40.	1	Создание 3D модели	Практика	Соревнование
41.	1	Создание 3D модели	Практика	Опрос, беседа
42.	1	Создание 3D модели	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
43.	1	Сканирование объекта. 3D сканер	Теория	Опрос, беседа
44.	1	Правка сканированной модели.	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
45.	1	Практическая работа «3D печать»	Практика	Конкурс проектов, тестирование
46.	1	Практическая работа «3D печать»	Практика	Конкурс проектов, тестирование
47.	1	Практическая работа «3D печать»	Практика	Конкурс проектов, тестирование
48.	1	Практическая работа «3D печать»	Практика	Конкурс проектов, тестирование
<b>Раздел 4. Проектная деятельность</b>				
49.	1	Введение в проектную деятельность. Команда проекта. Роли в проекте.	Теория	Опрос, беседа
50.	1	Виды проектов. Исследовательский, творческий и инженерный проект.	Теория	Опрос, беседа

51.	1	Поиск идей для проекта. Выбор и обоснование актуальности проекта. Постановка целей и задач	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
52.	1	Основные этапы проектной деятельности. Планирование работы. Исследовательская деятельность по подготовке проекта.	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
53.	1	Основные этапы проектной деятельности. Планирование работы. Исследовательская деятельность по подготовке проекта.	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
54.	1	Работа над проектом по этапам	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
55.	1	Работа над проектом	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
56.	1	Работа над проектом	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
57.	1	Работа над проектом	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
58.	1	Проверка и тестирование своей работы. Доведение до прототипа.	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
59.	1	Проверка и тестирование своей работы. Доведение до прототипа.	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
60.	1	Проверка и тестирование своей работы. Доведение до прототипа.	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
61.	1	Проверка и тестирование своей работы. Доведение до прототипа.	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
62.	1	Правила публичного выступления.	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение

63.	1	Подготовка к защите проектной работы.	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
64.	1	Подготовка к защите проектной работы.	Практика	Опрос, беседа, педагогическое наблюдение
65.	1	Конкурс защиты проектов	Практика	Конкурс проектов, тестирование
66.	1	Конкурс защиты проектов	Практика	Конкурс проектов, тестирование
67.	1	Рефлексия.	Практика	Опрос, беседа
68.	1	Подведение итогов курса	Практика	Опрос, беседа

## **Материально-технические условия реализации программы**

### Аппаратное и техническое обеспечение:

- *Рабочее место обучающегося:*
  - Компьютерное рабочее место с доступом к сети интернет;
- *Рабочее место учителя:*
  - Проектор;
  - Экран для проектора;
  - Компьютерное рабочее место;
  - Маркерная панель;
- 3D принтер 3DQ Pluto;
- 3D сканер.

### Программное обеспечение:

- «Blender»,
- CURA.

### Расходные материалы:

- Бумага;
- Маркер для доски;
- Ножницы;
- Ручка шариковая;
- Пластик для принтера;
- Набор карандашей.