

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Артеменков Михаил Николаевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 07.10.2026 12:25:58
Уникальный программный ключ:
a63b74166e8f4fc17bd1e0462725f79e393bdfd9

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Смоленский государственный университет»

Кафедра информационных и образовательных технологий

«Утверждаю»
Проректор по учебно-методической
деятельности
_____ Ю.А. Устименко
«25» декабря 2025 г.

Рабочая программа дисциплины

ФТД.В.01 3d-моделирование в образовании

Направление подготовки **44.03.05. Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)**

Направленность (профиль) **Математика, Физика и информатика**

Форма обучения: очная

Курс – 1

Семестр – 2

Всего зачетных единиц – 3, часов – 108

Форма отчетности: зачет – 2 семестр.

Программу разработала: кандидат педагогических наук, доцент Самарина А.Е.

Одобрена на заседании кафедры
«26» ноября 2025 г., протокол №3

Заведующий кафедрой _____ Г.Е. Сенькина

Смоленск
2025

1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина "3d-моделирование в образовании" относится к блоку "ФТД. Факультативы" основной образовательной программы по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), направленность (профиль) образовательной программы: Математика, Физика и информатика.

Содержание дисциплины посвящено формированию у студентов готовности осуществлять подготовку учащихся в области компьютерной графики, 3D моделирования и 3D печати, сравнению характеристик 3D редакторов, применению их в образовательных целях.

Дисциплина базируется на знаниях об информационных технологиях, методиках обучения, является логическим продолжением дисциплины "Основы информатики и вычислительной техники", ознакомительных практик "Пакеты офисных программ" и "Аппаратное и программное обеспечение ЭВМ" и является необходимой для изучения дисциплин "Машинная графика", "Средства обработки графической информации", "Интеллектуальное развитие обучающихся в условиях цифровизации», «Цифровые технологии в образовании" и т.д. Дисциплина способствует расширению понимания возможностей применения технических устройств в образовательном процессе, проектной и исследовательской деятельности.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Компетенция	Индикаторы достижения
ПК-3. Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе для достижения планируемых результатов обучения	Знать: открытые образовательные ресурсы и принципы разработки электронных образовательных ресурсов на доступных электронных платформах; методы поиска достоверной информации на основе Интернет технологий; Уметь: использовать приемы и соблюдение правил работы со средствами ИКТ; Владеть: навыками применения электронных средств сопровождения образовательного процесса;
ПК-6. Способен использовать научные знания в предметной области (информатика) в процессе формирования предметной компетенции обучающихся в рамках реализации основной общеобразовательной программы	Знать: назначение, структуру и содержание курса информатики, современное состояние и перспективы развития информатики как учебной дисциплины, ее место и роль, фундаментальное ядро современного школьного курса информатики, принципы построения методической системы обучения информатике, ее основных компонентов. Уметь: анализировать цели и содержание школьного курса информатики, проектировать образовательный процесс, использовать дидактический потенциал средств информационных технологий в реализации образовательного процесса по курсу информатики; Владеть: основными видами профессиональной деятельности учителя информатики, профессиональными навыками реализации методики обучения основным разделам курса информатики, современными информационно-коммуникационными средствами для эффективного осуществления профессиональной деятельности.

3. Содержание дисциплины

1. Основы 3D моделирования и 3D печати.

Математические основы моделирования. Обзор 3D редакторов, подходящих для использования в образовательных целях 3D моделирование в образовательной области

"Информатика" и "Технология". Принципы работы 3D редакторов, геометрические примитивы, редактирование тел и поверхностей. Основы 3D печати, области применения в основном и дополнительном образовании. Разновидности 3D принтеров для образовательных учреждений.

2. 3D редактор Lego designer.

Интерфейс и возможности редактора. Использование редактора в начальной и средней школе. Развитие пространственного и инженерного мышления.

Возможности использования для обучения моделированию и конструированию.

Возможности использования визуального языка программирования в.

3. 3D редактор SketchUp.

Интерфейс и возможности редактора SketchUp. Рисование и редактирование фигур. Преобразования фигур, тела вращения, сложные тела. Визуализации, текстуры, видео.

Использование редактора в средней и старшей школе. Развитие стереометрических представлений, инженерного мышления. Возможности использования для обучения моделированию, конструированию. Редактор SketchUp в STEAM-образовании, дизайне, творчестве и межпредметных проектах.

4. 3D печать.

Инженерные, межпредметные, творческие проекты с использованием 3D печати. Возможности 3D печати в образовательной робототехнике.

4. Тематический план

№ п/ п	Разделы и темы	Всего часов	Формы занятий		
			лекции	лаб. занятия	сам. работа
1.	Основы 3D моделирования и 3D печати	20	4	6	10
2.	3D редактор Lego designer	28	4	8	16
3.	3D редактор SketchUp	32	4	10	18
4.	3D печать.	28	4	8	16
ИТОГО		108	16	32	60

Виды образовательной деятельности

Лекции

1. Основы 3D моделирования и 3D печати. Математические основы моделирования. Обзор 3D редакторов, подходящих для использования в образовательных целях 3D моделирование в образовательной области "Информатика" и "Технология". Принципы работы 3D редакторов, геометрические примитивы, редактирование тел и поверхностей.

2. Основы 3D печати, области применения в основном и дополнительном образовании. Разновидности 3D принтеров для образовательных учреждений.

3. 3D редактор Lego designer. Интерфейс и возможности редактора. Использование редактора в начальной и средней школе. Развитие пространственного и инженерного мышления.

4. 3D редактор Lego designer. Возможности использования для обучения моделированию и конструированию. Возможности использования визуального языка программирования в Lego designer.

5. 3D редактор SketchUp. Интерфейс и возможности редактора. Рисование и редактирование фигур. Преобразования фигур, тела вращения, сложные тела. Визуализации, текстуры, видео.

6. Использование 3D редактора SketchUp в средней и старшей школе. Развитие стереометрических представлений, инженерного мышления. Возможности использования для обучения моделированию, конструированию.

7. 3D редактор SketchUp в STEAM-образовании, дизайне, творчестве и межпредметных проектах.

8. 3D печать. Инженерные, межпредметные, творческие проекты с использованием 3D печати. Возможности 3D печати в образовательной робототехнике.

Лабораторные занятия

1. Обзор 3D редакторов, подходящих для использования в образовательных целях. Принципы работы 3D редакторов, геометрические примитивы, редактирование тел и поверхностей.
2. 3D редактор Lego designer. Интерфейс и возможности редактора.
3. Использование редактора для развития пространственного и инженерного мышления.
4. 3D редактор Lego designer. Примеры проектов для начальной школы.
5. Возможности использования визуального языка программирования в Lego designer.
6. Разработка инженерного или творческого проекта в Lego designer.
7. 3D редактор SketchUp. Интерфейс и возможности редактора. Рисование и редактирование фигур. Преобразования фигур, тела вращения, сложные тела.
8. 3D редактор SketchUp. Визуализации, текстуры, видео.
9. 3D редактор SketchUp. Использование редактора в средней и старшей школе. Развитие стереометрических представлений, инженерного мышления.
10. 3D редактор SketchUp. Возможности использования для обучения моделированию, конструированию.
11. Редактор SketchUp в STEAM-образовании, дизайне, творчестве и межпредметных проектах.
12. Разработка инженерного или творческого проекта в SketchUp.
13. Онлайн-сервисы для 3D моделирования и дизайна для учащихся разного возраста.
14. Основы 3D печати, области применения в основном и дополнительном образовании. Разновидности 3D принтеров для образовательных учреждений.
15. Инженерные, межпредметные, творческие проекты с использованием 3D печати.
16. Возможности 3D печати в образовательной робототехнике.

Задания к занятиям и указания по их выполнению размещаются в системе дистанционного обучения СмолГУ

Самостоятельная работа

1. Возможности программы SweetHome 3D.
2. Возможности сервиса Autodesk Homestyler.
3. Возможности программы Autodesk 123D.

6. Критерии оценивания результатов освоения дисциплины (модуля)

6.1. Оценочные средства и критерии оценивания для текущей аттестации

Практические задания

1. Выполнить 3D модель в редакторе Lego designer. Требования:
 - a. модель создана из геометрических примитивов и имеет форму и композицию;
 - b. при разработке использованы инструменты группировки, выравнивания, вычитания;
 - c. модель представляет собой уменьшенную копию предмета мебели, здания, человека или животного.
 - d. модель опубликована и может быть использована другими пользователями.
2. Выполнить 3D модель в редакторе SketchUp. Требования:

- a. модель представляет собой уменьшенную копию предмета мебели, здания, исторического или иного памятника;
 - b. использованы инструменты создания объема, преобразования - копирование, сдвиг, ведение, поворот и т.п.
 - c. использованы цвета и текстуры;
 - d. подготовлены камеры для создания видов и видео
 - e. модель сохранена в формате skp.
3. Разработка 3D модели для печати на 3D принтере. Требования:
- a. модель создана из геометрических примитивов и сгруппирована;
 - b. модель имеет размеры, доступные для печати на 3D принтере не более 70x70x8мм
 - c. модель представляет собой брелок, кулон, рамку, магнит или подобный декоративный предмет или узел для конструирования;
 - d. сохранена в формате stl или obj.

Нормы оценивания каждой практической работы:

№п/п	Структурная часть работы	Количество баллов (*)
1	Ответ на теоретические вопросы по теме работы	1 балл
2	Демонстрация выполнения конкретного задания, предложенного для самостоятельного решения.	2 балла

Оценка «зачтено» за работу выставляется, если набрано не менее 2 баллов, в противном случае за работу выставляется «не зачтено».

6.2. Оценочные средства и критерии оценивания для промежуточной аттестации

Контроль знаний по курсу проводится на зачете.

Зачет выставляется по результатам работы студента в течение семестра согласно Положению о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации студентов в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего профессионального образования «Смоленский государственный университет».

На зачетное занятие студент представляет портфолио выполненных работ.

Содержание портфолио

Портфолио студента включает следующие модели:

1. 3D модель в редакторе Lego designer
2. 3D модель в редакторе SketchUp в формате skp
3. 3D модель для печати на 3D принтере в формате stl или obj.

Требования к выполнению портфолио

1. В портфолио должны быть представлены все учебные работы студентов, выполненные в течение изучения дисциплины и предусмотренные рабочей программой.
2. Портфолио должно быть представлено в электронном варианте.
3. Качество работ должно соответствовать указанным требованиям
4. Работы выполнены самостоятельно.

Критерии оценки портфолио

Зачтено выставляется при наличии всех учебных работ, предусмотренных рабочей программой, показывающих уровень формирования профессиональных компетенций студента.

Не зачтено выставляется, если не представлено портфолио со всеми учебными работами, предусмотренными рабочей программой

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

7.1. Основная литература

1. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 237 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17757-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561854> (дата обращения: 26.11.2025).

2. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/560176> (дата обращения: 26.11.2025).

7.2. Дополнительная литература

1. Казмирчук К., Довбыш В. Аддитивные технологии в российской промышленности [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://konstruktor.net/podrobnee-det/additivnyie-tehnologii-v-rossijskojpromyshlennosti.html>, свободный. Загл. с экрана

2. Петелин, А.Ю. 3D-моделирование в Google Sketch Up - от простого к сложному. Самоучитель / А.Ю. Петелин. - М.: ДМК Пресс, 2022 - 344 с.

7.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов <http://fcior.edu.ru/>
2. Электронная библиотека Elibrary. <http://elibrary.ru/>
3. Официальный сайт SketchUp <https://www.sketchup.com/ru>

8. Материально-техническое обеспечение

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная следующим оборудованием: стандартная учебная мебель (28 учебных посадочных мест), стол и стул для преподавателя – по 1 шт., кафедра для лектора – 1 шт., доска настенная трехэлементная – 1 шт., напольный мобильный проекционный экран DA-LITE – 1 шт., мультимедиапроектор BenQ – 1 шт., ноутбук Lenovo – 1шт., колонки Genius – 1 шт., персональные компьютеры, объединенные в сеть с выходом в Интернет, – 16 шт.

Помещение для самостоятельной работы аудитория №224 с выходом в Интернет оснащена следующим оборудованием: стандартная учебная мебель (15 учебных посадочных мест), стол и стул для преподавателя – по 1 шт., доска настенная – 1 шт., мультимедиапроектор BenQ – 1 шт., колонки Genius – 1 шт., персональные компьютеры, объединенные в сеть с выходом в Интернет – 15 шт.

9. Программное обеспечение

Microsoft Open License (Windows XP, 7, 8, 10, Server, Office 2003-2016), Лицензия 66920993 от 24.05.2016, обновление раз в три года.

Microsoft Open License (Windows XP, 7, 8, 10, Server, Office 2003-2016), Лицензия 66975477 от 03.06.2016, обновление раз в три года.

Dr. Web Server/Desktop Security Suite (Антивирус) Лицензия EE4E-QN5S-6FG2-N76B (Ежегодное обновление)

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса – Стандартный, Лицензия 1FB6151216081242, ежегодное обновление.

Электронные библиотечные системы и электронная информационно-образовательная среда

Электронная библиотечная система «ЭБС ЮРАЙТ», Договор № 3074 от 15.11.2017, ежегодное обновление

СДО Русский Moodle 3KL Norm с техническим обслуживанием, Акт на передачу прав №УТДЮ0001785 от 06.12.2016, ежегодное обновление.