

Современное образование и наука

13 декабря 2021г. состоялась очередная поездка в ДНК НГТУ для обучающихся специализированных 8 «Г» и 9 «Г» классов

Новое тысячелетие выдвигает не только новые требования к образованию, но и предоставляет новые возможности для образовательной деятельности. Без надлежащего образования ни само государство, ни его народ и культура, не имеют будущего. Теперь современное образование должно стать именно тем импульсом, который способен пробуждать творчество, направлять человека к действию, воспитывать правильный образ жизни.

Интерес к технологиям вполне обоснован: учёные считают, что цифровизация образования позволит упростить подачу сложного материала, облегчить процесс запоминания и мотивировать детей учиться усерднее.

Обучение в Доме научнойколлаборации им. Ю.В. Кондратюка НГТУ стало мощным импульсом развития для многих ребят инженерно-технологических классов. По прошествии трех месяцев обучения ребята работают над проектами промышленного дизайна, виртуальной и дополненной реальности.

Виртуальная и дополненная реальность — совсем новые инструменты, но уже сегодня эти технологии могут качественно изменить отношение к обучению: дополнить, сделать его доступнее, проще и увлекательнее. Ребята самостоятельно создают проекты-игры. В них они могут делать то, что невозможно продемонстрировать в жизни. В виртуальной реальности он герой, исследователь, завоеватель новых земель, покоритель галактики и часть семьи любимого персонажа.

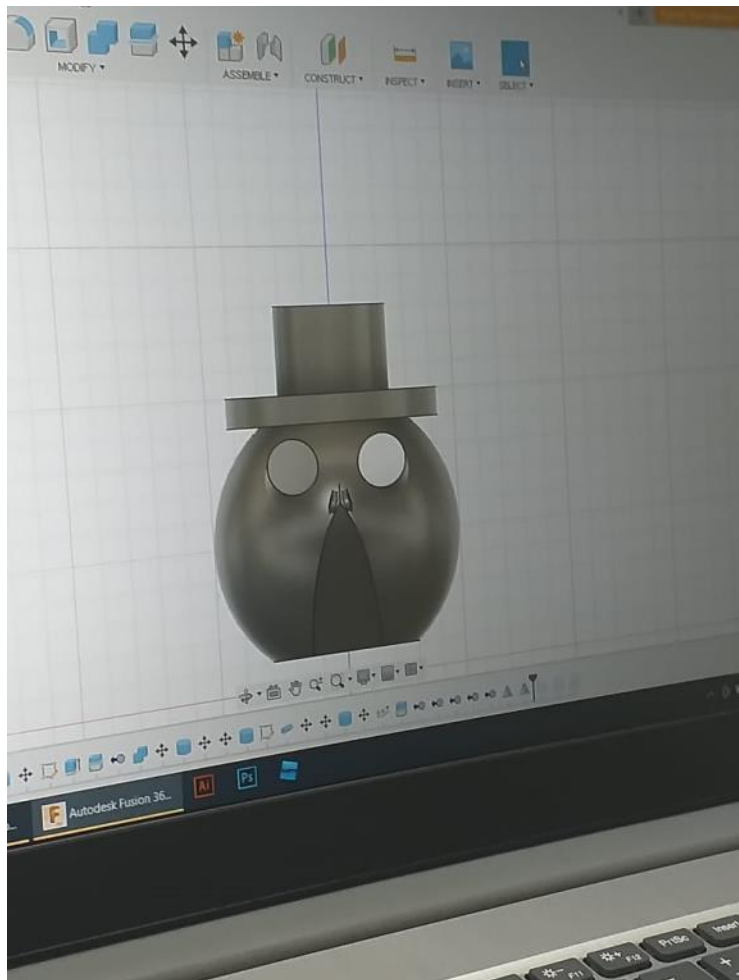
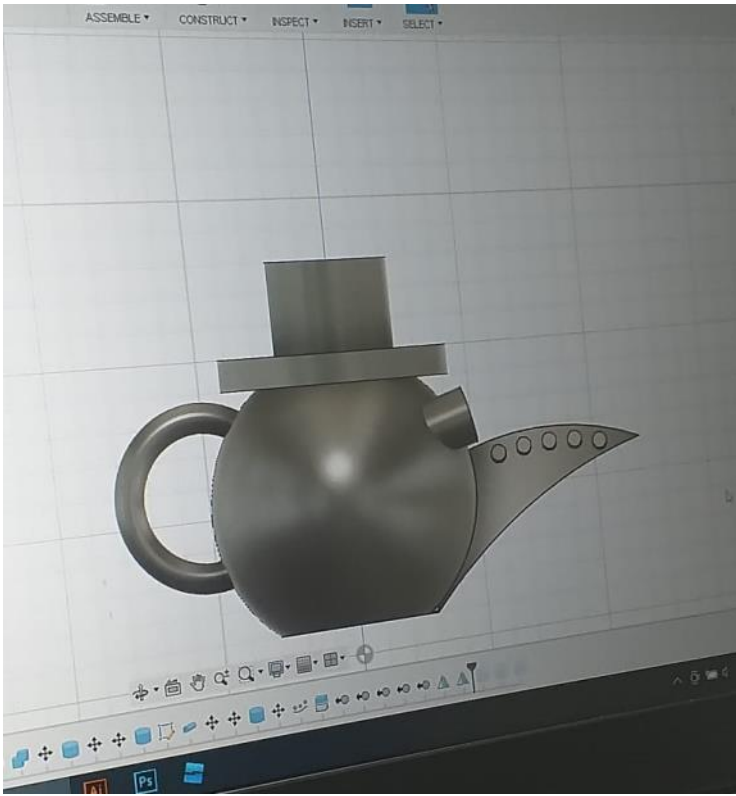
Новые знания – это всегда хорошо, особенно, если дети их получают с удовольствием, что подтверждают многочисленные положительные отзывы.

Для формирования инженерного мышления важно иметь хорошее воображение и пространственное мышление. Именно это и развивают ребята на занятиях направления «Промышленный дизайн». Промышленный дизайнер в себе должен иногда сочетать различные навыки, прежде всего – возможности инженера-конструктора и художника.

Пример, работа над дизайном чайника – нужно создать его дизайн не просто в определенном стиле, но учитывая при этом, для кого именно он создается. В результате занятия, каждый из обучающихся создал свою 3D модель чайника, в соответствии с заданными параметрами.

Инновационные технологии в школе стремительно развиваются, и будущие поколения будут учиться совершенно иначе, чем наши бабушки и дедушки.

Школьников ждёт полная цифровизация, OLED-дисплеи, учёба с искусственным интеллектом, геймификация и возможность иммерсивного обучения. Больше никакого скучного сидения за партой, зубрёжки и отсутствия интереса к занятиям — инновационные технологии в образовании в школе используются всё чаще.



Отзывы участников поездки:

Визнер Никита 9 «Г» класс:

«Посещение курса по VR началось с увлекательного разбора ошибок связанных со звуком и движением. Далее нами были созданы площадь и скрипт, которые должны присваиваться к противодействующим моделям - проще врагам. Мы продолжаем изучать язык программирования C#, во время создания скриптов, так, со временем, рано или поздно его получится выучить лишь на деле. На инженерном дизайне мы начали создание скетчей и стартовых моделей небольших чайников или кружек с авторским и главное необычным дизайном, которые в планах отправить на специализированный конкурс до 31 января».

Ронов Константин 8 «Г» класс:

«В ДНК НГТУнам объяснили несколько очень недопонятых вещей. Мы делали на инженерном дизайне чайники - поезда, в которых по сюжету возили порабощённых созданий из различных вселенных с имплантами, а ещё на них Фримен катался».

Новоселова Дарья 8 «Г» класс:

«В эту поездку в НГТУ на инженерном дизайне мы создавали свои модели чайников, чтобы в будущем поучаствовать в конкурсе. На VR мы делали задания и прорабатывали свои ошибки. И снова все убедились, что учителя хорошо преподносят информацию».

Ефремова Мария 8 «Г» класс:

«Поездка была увлекательной. На VR и AR работаем над созданием своей игры, а это очень интересно и весело. На инженерном дизайне делали свои чайники, мы делали чайник чумной доктор».

Подсухин Даниил 9 «Г» класс:

«Было очень интересно. На VR и AR мы писали коды для игры и создавали персонажей для неё. На инженерном дизайне делали свои чайники, создали необычный чайник - чайник спайк из игры бравлстарс».

Подорванова Дарья 8 «Г» класс:

«Поездка в НГТУ мне понравилась, было очень познавательно, как и в прошлый раз. Мы с ребятами создавали 3d модель чайника в программе AutodeskFusion 360 и игры в Unity (игровой движок). Ждём новой поездки».