

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет Информационных технологий
Кафедра «Информатика и информационные технологии»

Направление подготовки/ специальность: Автоматизированные системы обработки
информации и управления

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Айдарбекова Зария Робертовна Группа: 241-331

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра Информатика и информационные технологии

Отчет принят с оценкой _____ Дата _____

Руководитель практики: Никулина Анна Константиновна

Москва 2025

ВВЕДЕНИЕ

1. Общая информация о проекте

Название проекта: Группа проектов «Робостанции». Robotcraft.

Цели и задачи проекта:

Цель: создать познавательную игру, обучающую навыкам 3D-печати и моделированию 3D-объектов, для развития творческого потенциала детей дошкольного возраста.

Задачи:

1. Разработать конструкцию робота, поддерживающую кастомизацию и модификацию.
2. Создать игровое поле, которое можно изменять в соответствии с режимом игры.
3. Разработать правила игры, позволяющие легко освоить основы, но требующие времени для достижения мастерства.

2. Общая характеристика деятельности организации (заказчика проекта)

- **Наименование заказчика:** ООО "Роботы в России"
- **Организационная структура:** Роботостанция.
- **Описание деятельности:** Разработка инновационных образовательных продуктов в сфере робототехники и 3D-моделирования для детей.

3. Описание задания по проектной практике

- Разработка способа внедрения обучающего материала по 3D-моделированию в игру «Robotcraft».
- Создание методических материалов, включая пошаговые уроки (например, моделирование куба, домика, шкатулки, пропеллера).
- Адаптация сложных концепций 3D-моделирования для детей возраста от 6 лет.

4. Описание достигнутых результатов по проектной практике

- Разработаны 6 обучающих уроков по 3D-моделированию в программе КОМПАС-3D, охватывающих базовые и продвинутое техники.
 - Создана серия пошаговых уроков (от простых фигур до сложных конструкций).
 - Разработаны наглядные инструкции с адаптированными для детей объяснениями.
-

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проектная практика позволила успешно интегрировать обучающий материал по 3D-моделированию в игру «Robotcraft», сделав процесс обучения детей увлекательным и эффективным. Были достигнуты следующие результаты:

- Дети получили доступ к пошаговым урокам, адаптированным для их возраста.
- Проект имеет высокую ценность для заказчика, так как сочетает образование и развлечение, расширяя аудиторию и повышая вовлечённость.

Рекомендации:

- Дальнейшая разработка дополнительных уроков для расширения функционала игры.
 - Проведение тестирования с детьми для оценки удобства и эффективности методики.
-

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Официальная документация КОМПАС-3D.
2. Методические материалы по детской педагогике и обучению.