

ПАСПОРТ образовательной площадки «Цифровизация и нейросети»



ИНИЦИАТИВА ГУБЕРНАТОРА
КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ

**ПРОФЕССИОНАЛИТЕТ
ДЛЯ ВСЕХ**

Образовательная площадка «Цифровизация и нейросети» открыта в рамках ведомственного проекта «Профессионалитет для всех» с целью усиления технологической составляющей в подготовке будущих педагогов по основным образовательным программам:

44.02.01 Дошкольное образование

44.02.02 Преподавание в начальных классах

44.02.03 Педагогика дополнительного образования

49.02.01 Физическая культура

Образовательная площадка «Цифровизация и нейросети» открыта на основании:

– решения педагогического совета КГБПОУ «Ачинский педагогический колледж» от 25.06.2025 г.

– протокола согласования инфраструктурных листов образовательных площадок №11 от 17.06.2025 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Общие сведения	4
-----------------------	----------

КАБИНЕТ 2-09

I. Материально-техническое оснащение кабинета	5
II. Учебно-исследовательская деятельность студентов на базе кабинета	6
III. Программы дополнительного образования, реализуемые на базе кабинета	8
IV. Формы работы на базе кабинета	8
V. Документация кабинета	8
VI. Описание оборудования кабинета	9

КАБИНЕТ 2-11

I. Материально-техническое оснащение кабинета	12
II. Методический материал для оборудования	14
III. Учебно-исследовательская деятельность студентов на базе кабинета	15
IV. Программы дополнительного образования, реализуемые на базе кабинета	18
V. Формы работы на базе кабинета	18
VI. Документация кабинета	18
VII. Описание оборудования кабинета	19

Общие сведения

1. Название образовательной площадки: «Цифровизация и нейросети».

2. Место расположения: кабинет 2-09, кабинет 211 (корпус №1).

3. Цель создания площадки: формирование у обучающихся и слушателей компетенций по использованию цифровых и 3 D технологий в профессиональной деятельности.

4. Максимальное количество обучающихся одновременно: до 25 человек.

5. Форма организации занятий: учебные занятия, консультации, мастер-классы, практические занятия.

Образовательная площадка расположена в двух учебных аудиториях:

– Кабинет 2-09: оснащен оборудованием для организации фиджитал-соревнований.

– Кабинет 2-11: оснащен оборудованием для 3D-моделирования, программным обеспечением для работы с нейросетями, цифровой мультмастерской.

КАБИНЕТ 2-09



I. Материально-техническое оснащение кабинета

1. Оборудование кабинета 2-09

Наименование	Кол-во
1. Фиджитал керлинг	1
2. Фиджитал-баскетбол	1
3. ДиджиталДэнс	1
4. Моноблок с программным обеспечением (для ДиджиталДэнс)	1
5. Моноблок с программным обеспечением (для Фиджитал-баскетбол)	1

2. Мебель и техническое оснащение кабинета 2-09

Наименование	Кол-во
1. Телевизор	2
2. Интерактивная панель	1
3. Многофункциональное устройство	1
4. Стойка для телевизора	2
5. Комбинированное спортивное табло	1
6. Флипчарт	1
7. Кондиционер	1
8. Жалюзи	1
9. Стол ученический	15
10. Стул ученический (оранжевый)	31
11. Стол учительский	1

44.02.03 Педагогика дополнительного образования

ОП.00 Общепрофессиональные дисциплины

Индекс	Наименование дисциплины
ОП.07	Информатика и информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности
ОП.06	Проектная и исследовательская деятельность в профессиональной сфере
ОП.14	Современное оборудование и технологии

ПМ 01. Преподавание по дополнительным общеобразовательным программам

Индекс	Наименование дисциплины
МДК.01.05	Подготовка педагога дополнительного образования к реализации дополнительной общеобразовательной программы технической направленности

2. Направления исследовательской деятельности студентов специальностей, реализуемые на базе кабинета 2-09

1. Повышение двигательной активности обучающихся посредством «Фиджитал-баскетбола» во внеурочной деятельности.
2. Формирование тактических навыков посредством «Фиджитал-баскетбола».
3. Развитие логического мышления обучающихся посредством соревновательной деятельности в фиджитал играх.
4. Развитие координационных способностей у обучающихся посредством «Диджитал Дэнса».
5. Формирование тактических навыков посредством игры в Фиджитал кёрлинг.

III. Программы дополнительного образования, реализуемые на базе кабинета

1. Программы дополнительного профессионального образования (повышение квалификации)

Дополнительные профессиональные программы (профессиональная переподготовка) 1008 часов, 530 часов:

1. Педагог по физической культуре.
2. Педагог дополнительного образования.

IV. Формы работы на базе кабинета

Практические занятия

Консультирование

Лабораторный практикум

Мастер-классы

Экскурсии

Презентации

Семинары

Круглые столы

V. Документация кабинета

1. Паспорт кабинета-лаборатории.
2. График консультаций.
3. Журнал учета и выдачи дидактического материала и наглядных пособий.

VI. Описание оборудования кабинета

1. Фиджитал кёрлинг



Фиджитал-кёрлинг — соревнования, состоящие из двух частей: первая — напольный керлинг (офлайн-часть), вторая — игра в керлинг на компьютерах (онлайн-часть).

Соревнования по фиджитал-кёрлингу проводятся в соответствии с Правилами вида спорта «кёрлинг», утверждёнными Приказом Министерства спорта РФ в октябре 2022 года.

Некоторые особенности правил:

Первый этап — команды делятся на 4 подгруппы А, В, С и D и играют по круговой системе в подгруппах: сначала 4 энда в онлайн-кёрлинг, а затем 4 энда на ледовой дорожке.

Второй этап — команды, занявшие 1 и 2 места, проходят в следующий этап, на котором ранжируются в подгруппы и проходят в матчи четвертьфинала.

Каждый матч состоит из 8 эндав: 4 энда команды играют за компьютером в онлайн-кёрлинг, а затем 4 энда на ледовой площадке по правилам дисциплины «Смешанные пары».

В каждом онлайн-матче должно быть сыграно 4 энда, а на льду — минимум 3.

Счёт первых 4 эндав, сыгранных парой команд за компьютером, переносится на табло в ледовой зоне, и команды продолжают игру с этим счётом.

Победителем соревнований признаётся команда, занявшая первое место.

2. Фиджитал-баскетбол



Фиджитал-баскетбол — это направление в спорте, которое объединяет физическую активность и цифровые технологии.

Суть: спортсмены демонстрируют навыки в реальном пространстве, а затем переносят их в цифровую среду, где продолжают борьбу, используя игровые платформы и симуляторы. Это позволяет развивать не только физические навыки, но и тактическое мышление, реакцию и адаптацию к новым условиям.

Правила игры

Соревнования по фиджитал-баскетболу обычно состоят из **двух этапов**:

Физический — спортсмены или команды соревнуются на реальной баскетбольной площадке (например, в традиционном баскетболе 5×5, 3×3 или других форматах). Важно продемонстрировать физическую подготовку, командную работу, технические навыки владения мячом и тактическую грамотность.

Цифровой — игроки соревнуются в баскетбольном симуляторе, таком как NBA 2K или другом аналогичном. Результаты физического этапа могут влиять на стартовые позиции в виртуальном матче, давать дополнительные бонусы или, например, определять выбор команды.

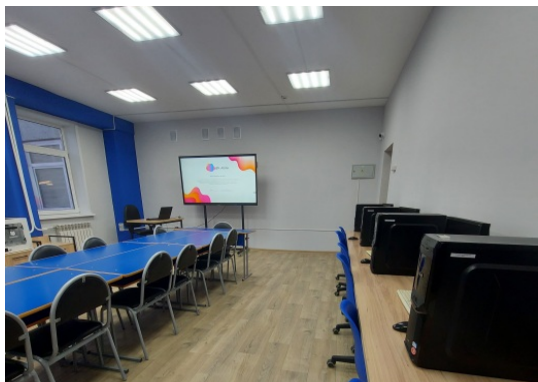
3. Диджитал Дэнс



Диджитал Дэнс — это танцевальное направление, сочетающее элементы реального (физического) танца и цифровых технологий. Название направления произошло от двух английских слов: *physical* и *digital*, то есть «физический» и «цифровой».

Суть: участники повторяют движения за героем видеоигры, стараясь попадать в ритм. В танцевальных выступлениях используются интерактивные визуальные эффекты и другие цифровые инструменты, создающие синергию между живым исполнением и цифровым окружением.

КАБИНЕТ 2-11



I. Материально-техническое оснащение кабинета

1. Оборудование кабинета 2-11

	<i>Наименование</i>	<i>Кол-во</i>
6.	3D принтер Maestro Piccolo	3
7.	3D сканер RangeVision Neopoint	1
8.	Академия Наураши «Хрустальная мультлаборатория»	1
9.	Моноблок с программным обеспечением (для студентов)	14
10.	Моноблок с программным обеспечением (для педагога)	1
11.	Многофункциональное устройство	1



2. Мебель и техническое оснащение кабинета 2-11

	<i>Наименование</i>	<i>Кол-во</i>
1.	Интерактивная панель	1
2.	Стойка для интерактивной панели	1
3.	Комплект клавиатура + мышь	14
4.	Наушники	14
5.	Стол ученический (длинный по периметру двух стен)	1
6.	Стол ученический	8
7.	Стул ученический (синий)	29
8.	Стол учительский	1
9.	Тумба для 3D принтера	1
10.	Тумба для 3D сканера	1
11.	Файловое хранилище	2
12.	Флипчарт	1
13.	Кондиционер	1
14.	Жалюзи с ламбрекеном и логотипом ведомственного проекта «Профессионалитет для всех»	1



II. Методический материал для оборудования

Методический материал для 3D принтер Maestro Piccolo

	<i>Наименование</i>	<i>Кол-во</i>
1.	Инструкция по применению 3D принтера Maestro Piccolo https://clc.li/DYhdS	1
2.	Технический паспорт 3D принтера Maestro Piccolo.	1

Методический материал для 3D сканер RangeVision Neopoint

	<i>Наименование</i>	<i>Кол-во</i>
1.	Руководство пользователя 3D сканера RangeVision Neopoint.	1

Методический материал для академии Наураши «Хрустальная мультлаборатория»

	<i>Наименование</i>	<i>Кол-во</i>
1.	Методическое руководство для академии Наураши «Хрустальная мультлаборатория» https://clc.li/XFESd	1
2.	Учебное пособие по созданию мультипликационных фильмов.	1



III. Учебно-исследовательская деятельность студентов на базе кабинета

1. Общепрофессиональные дисциплины и профессиональные модули основной образовательной программы специальностей, реализуемые на базе кабинета

44.02.02 Преподавание в начальных классах

ОП.00 Общепрофессиональные дисциплины

Индекс	Наименование дисциплины
ОП.07	Информатика и информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности
ОП.06	Проектная и исследовательская деятельность в профессиональной сфере
ОП.15	Современное оборудование и технологии

ПМ.01 Проектирование и реализация процесса обучения в начальном общем образовании

Индекс	Наименование дисциплины
МДК.01.02	Русский язык с методикой преподавания
МДК.01.04	Теоретические основы начального курса математики с методикой преподавания
МДК.01.05	Естествознание с методикой преподавания
МДК.01.07	Методика обучения технологии с практикумом

**ПМ.02 Проектирование, реализация и анализ внеурочной
деятельности обучающихся**

Индекс	Наименование дисциплины
МДК.02.01	Основы организации внеурочной работы
МДК.02.02	Основы вожатской деятельности

44.02.03 Педагогика дополнительного образования

ОП.00 Общепрофессиональные дисциплины

Индекс	Наименование дисциплины
ОП.07	Информатика и информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности
ОП.06	Проектная и исследовательская деятельность в профессиональной сфере
ОП.14	Современное оборудование и технологии

**ПМ 01. Преподавание по дополнительным общеобразовательным
программам**

Индекс	Наименование дисциплины
МДК.01.01	Подготовка педагога дополнительного образования к реализации дополнительной общеобразовательной программы социально-гуманитарной направленности
МДК.01.05	Подготовка педагога дополнительного образования к реализации дополнительной общеобразовательной программы технической направленности

2. Направления исследовательской деятельности студентов специальности на базе кабинета 2-11

1. Формирование основ инженерного мышления у обучающихся посредством занятий по 3D-моделированию.
2. Развитие творческого мышления обучающихся с использованием технологий трехмерного моделирования.
3. Формирование пространственного мышления обучающихся посредством 3D-моделирования.
4. Формирование творческого мышления у обучающихся посредством создания мультфильмов с использованием оборудования Академия Наураши «Хрустальная мультлаборатория».
5. Формирование познавательной активности обучающихся посредством проектной деятельности с использованием оборудованием Академия Наураши «Хрустальная мультлаборатория».
6. Формирование познавательных УУД посредством нейросетей.



IV. Программы дополнительного образования, реализуемые на базе кабинета

Программы дополнительного профессионального образования: профессиональная переподготовка (1008 часов, 530 часов)

1. Педагог дополнительного образования.
2. Учитель начальных классов.

V. Формы работы на базе образовательной площадки «Цифровизация и нейросети»

Практические занятия
Консультирование
Лабораторный практикум
Мастер-классы

Экскурсии
Презентации
Семинары
Круглые столы

VI. Документация образовательной площадки «Цифровизация и нейросети»

1. Паспорт кабинета-лаборатории.
2. График консультаций.
3. Журнал учета и выдачи дидактического материала и наглядных пособий.

VII. Описание оборудования кабинета 2-11

3D принтер Maestro Piccolo



Maestro Piccolo — компактный настольный 3D-принтер российского производства, разработанный специально для образовательных учреждений и начинающих пользователей. Устройство отличается простотой эксплуатации, надежностью и доступностью, благодаря чему идеально подходит для внедрения в учебный процесс.

3D-принтер Maestro Piccolo выполняет функции трёхмерной печати с использованием технологии FDM (моделирование методом послойного наплавления).

Возможности принтера:

- высокая скорость печати. Аппарат достигает высокой скорости 3D-печати, сохраняя высокое качество получаемых поверхностей.

- работа с разными материалами. Принтер может печатать большинством распространённых ординарных филаментов, обычно используемых в качестве пластика для 3D-печати.

- полуавтоматическая калибровка. Блок питания достаточно мощен, что позволяет быстро нагревать экструдер, получая достаточную для 3D-печати температуру.

– управление. Принтер может управляться как через Wi-Fi, с компьютера, так и с помощью внутреннего интерфейса, через встроенный сенсорный дисплей.

– возможность дооснащения дополнительными модулями. Это может быть датчик филамента, модуль для предварительной сушки пластика, установка камеры видеофиксации.

Использование в образовательном процессе:

– развитие инженерных навыков. Студенты могут проектировать и воплощать собственные идеи, создавая прототипы деталей машин, механизмов и конструкций.

– поддержка творчества и дизайна. Принтер помогает развивать пространственное мышление и визуализацию идей, позволяя студентам увидеть трехмерные формы собственных проектов.

– практический опыт проектирования. Студенты получают реальный опыт работы с CAD-программами, изучают основы 3D-моделирования и адаптации моделей под производство.

– интеграция в курсы STEM-образования. Используется для демонстрации принципов аддитивных технологий, изучения процессов моделирования и разработки изделий.

Использование 3D-принтера Maestro Piccolo способствует формированию компетенций в сфере инженерии, дизайна, инновационного мышления и подготовки будущих специалистов в областях, связанных с технологиями будущего.

3D сканер RangeVision Neopoint



RangeVision Neopoint — профессиональный 3D-сканер российского производства, предназначенный для точного цифрового воспроизведения объектов различного масштаба. Благодаря своей точности и универсальности, устройство активно внедряется в образовательные учреждения для повышения качества учебного процесса.

RangeVision — 3D-сканеры принцип их работы основан на оптической триангуляции или структурированного подсвета. Процесс сканирования заключается в считывании камерами искажений сетки, которая спроецирована на объект.

Возможности сканера:

- сканирование объектов с руки или со штатива, с использованием маркеров или без них.
- автоматизация сканирования в стационарном режиме с помощью поворотного стола, который идёт в комплекте. Платформа стола поворачивается на 360° через заданный угол, позволяя отсканировать объект с разных ракурсов и автоматически совместить сканы.
- сканирование не только формы объекта, но и его текстуры с передачей цвета.
- быстрая оцифровка макета или существующего изделия для дальнейшей доработки, демонстрации или тиражирования.
- создание сложных 3D-моделей и подготовка их для дальнейшей 3D-печати.

Применение в учебном процессе:

- разработка профессиональных навыков: студенты осваивают методы сбора данных, цифровой обработки изображений и управле-

ния оборудованием, необходимые в современных производственных процессах.

– обучение цифровому дизайну: изучение методов обратного инжиниринга, реконструкции поверхностей и интеграции результатов сканирования в программы автоматизированного проектирования (CAD/CAM).

– повышение уровня технической грамотности: понимание базовых принципов лазерного сканирования и метрологии развивает критическое мышление и умение решать прикладные задачи.

– подготовка к современным рабочим местам: приобретение опыта работы с высокотехнологичным оборудованием повышает конкурентоспособность выпускников на рынке труда.

Работа с 3D-сканером RangeVision Neopoint формирует у студентов компетенции в области цифровой грамотности, технического мастерства, решения практических задач, коммуникации и профессионального развития, повышая их конкурентоспособность на рынке труда.

Академия Наураши «Хрустальная мультлаборатория»



«Академия Наураши «Хрустальная мультлаборатория» — это образовательный набор для создания авторских мультипликационных фильмов и проведения экспериментов по созданию мультфильмов различными способами и техниками.

Возможности набора:

- многофункциональность. Позволяет создавать мультфильмы в разных техниках, что развивает креативность и технические навыки.
- гибкая конструкция. Съёмную площадку можно трансформировать с помощью строительных блоков для создания сложных эффектов движения.
- интерактивность. Групповая работа способствует развитию коммуникативных навыков и командного духа.
- простота использования. Не требует специального обучения, подходит для самостоятельного творчества.
- методическая поддержка. В набор входит руководство с пошаговыми инструкциями и учебным планом на год.

Применение в учебном процессе:

- изучение основ мультипликации. Студенты узнают о сценарном мастерстве, монтаже, съёмке и озвучивании мультфильмов.
- развитие творческого мышления. Набор стимулирует фантазию и развивает художественный вкус.
- формирование технических навыков. Студенты осваивают технику покадровой съёмки и редактирования видео.
- развитие коммуникативных способностей. Групповая работа способствует улучшению навыков общения и сотрудничества.

Работа с Академией Наураши «Хрустальная мультлаборатория» у студентов развивает навыки создания мультфильмов, владения цифровыми инструментами и программного обеспечения, а также повышается уровень художественного воображения и эстетического восприятия.

Для заметок

Ачинский педагогический колледж
662162 Ачинск, ул. Ленина, 10
тел. (39151)7-54-30
E-mail: director@cross-apk.ru
www.cross-apk.ru