

«Створення креативного технічного простору «Майбутнє поруч»

Автори: Петрович С.Д., Тичук Р.Б.

Вінницький коледж національного університету харчових технологій

Проект передбачає комплексний підхід до впровадження сучасних технологій в освітній процес, охоплює науково-пошуковою роботою як викладачів, так і студентів, учнів. Для реалізації поставленої мети пропонуємо створити постійно діючий гурток для студентів коледжу і учнів навколишніх шкіл міста для розвитку технічних обдарувань з використанням STEM технології навчання. Де учасники будуть набувати компетенції з робототехніки, програмування, комп'ютерної графіки, використання віртуальної і доповненої реальності.

Мета проекту. Метою є популяризація IT-сфери, опанування цілісною системою теоретичних знань із робототехніки, програмування, комп'ютерної графіки та супутніх їм галузей знань, як науки про методи та засоби автоматизації технічних систем, а також пізнання основних принципів наукової роботи та стимулювання самостійної практичної науково-дослідної діяльності через STEM технології і доповнену реальність; формування культури дозвілля в студентському і учнівському середовищі.

Коротка інформація про очікувані результати. Запропонований підхід до організації такої діяльності свідчить, що, використовуючи його, студенти і учні розвиватимуть уміння шукати, аналізувати та синтезувати інформаційні потоки. На заняттях гуртка студенти та учні поглиблюватимуть знання з математики, фізики, механіки, програмування, електроніки, будуть вчитись аналізувати, активно шукати шляхи розв'язку проблемних ситуацій, успішно працювати в команді, розвивати творчі здібності, комунікативні навички завдяки використанню STEM технології.

Прогноз щодо подальшої реалізації проекту.

1. Продовжити процес удосконалення програмного забезпечення «AR Study» в частині створення моделей інших дисциплін природничо-математичного циклу.

2. Розширити можливості програмного забезпечення «AR Study» в контексті кросплатформеності. Тобто передбачити можливість роботи програми в середовищах різних операційних систем (Windows, IOS, Windows Phone, Android).

Опис проекту містить усі необхідні розділи, а також соціальний та економічний ефект щодо впровадження у навчально-виховний процес Вінницького коледжу НУХТ.