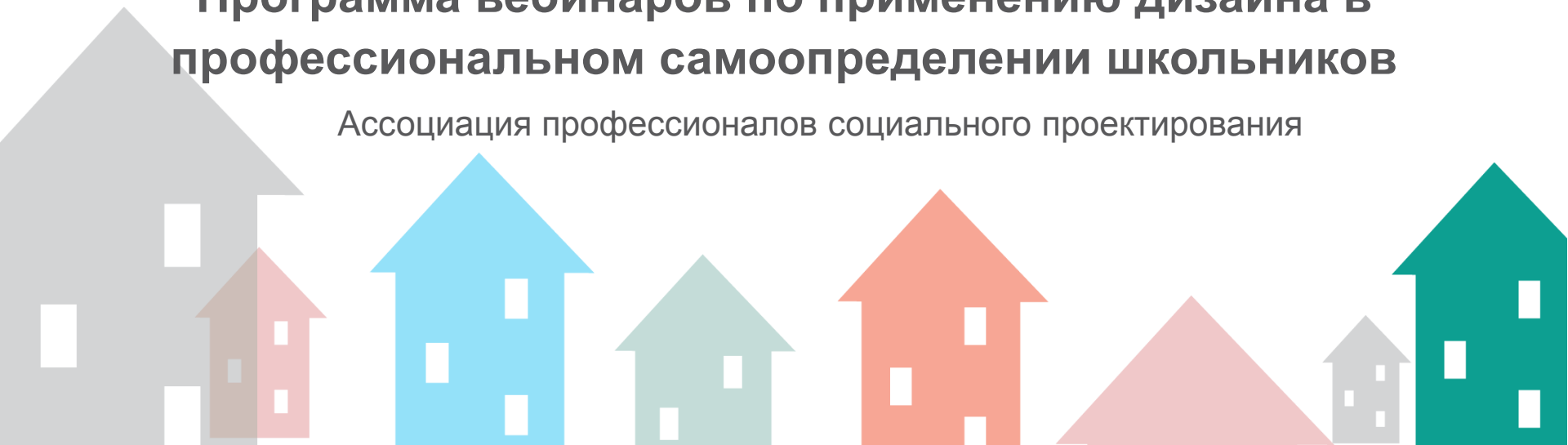




РЕСУРСНЫЙ ЦЕНТР НКО
Комитета общественных связей
города Москвы

Программа вебинаров по применению дизайна в профессиональном самоопределении школьников

Ассоциация профессионалов социального проектирования



Проблема

В настоящее время в стране ощущается острая нехватка высококвалифицированных специалистов, особенно в промышленном производстве. Решение проблемы подготовки молодых кадров особенно актуально для развития производственной деятельности инновационного территориального кластера «Зеленоград».

Ситуация осложняется тем, что многие подростки плохо осознают свои способности, не знают требований, предъявляемых рынком труда к компетенциям специалистов, не имеют навыков достижения этих компетенций, у них нет конкретного плана освоения профессии и трудоустройства на территории проживания.

По данным лаборатории социально-профессионального самоопределения молодежи ИСМО РАО (<http://мой-ориентир.рф/>):

- 50% старшеклассников не соотносят выбор профессии со своими реальными возможностями;*
- 46% ориентированы при выборе профессии на мнение родителей, родственников;*
- 67% не имеют представления о сущности выбранной профессии.*



Цели и задачи программы

Профессиональное самоопределение школьников путем повышения уровня проектной компетентности средствами дизайна.

Для реализации поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- 1. Произвести отбор участников проекта и сформировать творческие команды школьников.*
- 2. Провести обучение участников основам дизайн-проектирования.*
- 3. Разработать творческие задания, критерии их оценивания и провести конкурс творческих работ.*
- 4. Вовлечь школьников в клубную деятельность.*



Краткое содержание проекта



Основная идея проекта – способствовать профессиональному самоопределению 100 школьников путем объединения социального проектирования с дизайном. Проектное обучение сегодня становится тем средством, которое позволяет формировать такие ключевые компетенции как способность проявлять инициативу, брать на себя ответственность, готовность замечать проблемы и искать пути их решения, уметь осваивать новые знания и применять их для анализа новых ситуаций, уметь принимать решения, т.е. быть социально адаптированным, ощущать свою значимость практически в любой сфере деятельности. С другой стороны, наблюдается интерес к дизайн-образованию, который связан с осознанием человеком возможностей новых технологий для его личного развития и самореализации. Результатами проекта являются: профессиональное самоопределение, раскрытие творческих способностей, подготовка школьников как носителей проектной культуры, как создателей предметной среды, что повысит их конкурентоспособность на рынке труда.



Мероприятия

1. *Закупка канцтоваров, оборудования для реализации программы; оплата вебинарной комнаты*
2. *Разработка творческих индивидуальных и командных заданий*
3. *Коррекция образовательной программы с учетом анкетирования и условий школьных олимпиад по дизайну с получением дополнительных баллов к ЕГЭ*
4. *Проведение 12 вебинаров по дизайну*
5. *Разработка и согласование с членами оргкомитета Положения о конкурсе, рассылка извещения о конкурсе участникам*
6. *Сопровождение сайта проекта, ведение форумов, консультации по Skype, освещение мероприятий в СМИ*
7. *Проведение конкурса творческих работ*
8. *Печать на 3D-принтере лучших работ*
9. *Организация и проведение выставки работ участников, награждение победителей грамотами*
10. *Создание виртуального клубного объединения*

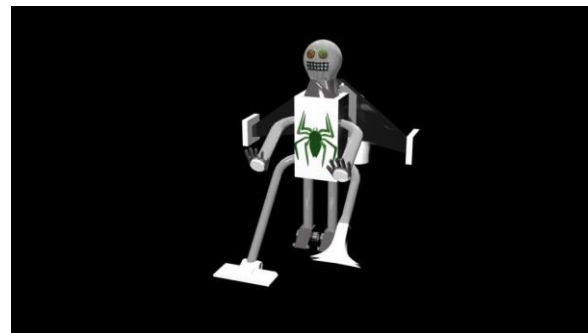
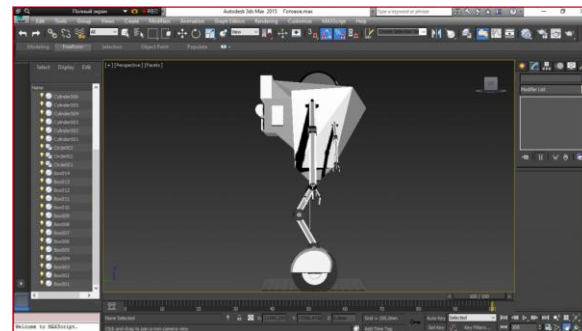


Учебная программа

- 1. Введение в современный дизайн.*
- 2. Установка и настройка 3Ds max.*
- 3. Интерфейс программы. Настройка и работа с видовыми экранами.*
- 4. Создание простейших трехмерных объектов.*
- 5. Трансформации объектов. Создание копий объектов.*
- 6. Модификация объектов.*
- 7. Создание объектов методом низкополигонального моделирования.*
- 8. Создание форм. Создание трехмерных объектов из форм.*
- 9. Создание и назначение материалов. Редактор материалов. Материалы и текстуры.*
- 10. Стандартные источники света. Основные параметры.*
- 11. Установка и навигация камер.*
- 12. Создание и настройка анимации.*



Конкурс лучших работ



Оценка эффективности программы

В проекте зарегистрировалось 258 человек и почти все они приняли участие в различных мероприятиях. Доступ к личным кабинетам и ресурсам проекта получили 112 человек. Сертификаты об участии вручены 75 участникам и 14 учителям (руководителям команд).

Экономия бюджетных средств составила 60 000 руб.

Приведенные затраты в расчете на одного слушателя по всем учебным программам составят по запрашиваемым средствам $159\,896 \text{ руб.} : 112 \text{ чел.} = 1428 \text{ руб.}$

По запрашиваемым средствам стоимость одного часа занятий $1428 \text{ руб.} : 12 \text{ час.} = 119 \text{ руб.}$



Результаты программы

Эффект от действия Программы	Методы определения полученного эффекта	Степень выполнения
Профессиональное самоопределение	Профессиональное самоопределение определяется рейтингом участников при выполнении творческих и домашних заданий.	100% участников не только ознакомились с тонкостями профессии дизайнера, но попробовали их реализовать практически, приобретая рейтинг
Подготовка школьников как носителей проектной культуры	Определяется степенью владения программным инструментарием для создания творческой работы.	Достигнуто частично. Максимальное по сложности Задание №6 выполнили 7 команд (27 человек) и 4 индивидуальных участника, что составляет 31%.
Подготовка школьников как создателей предметной среды	Определяется уровнем графического (визуального) воплощения замысла при выполнении творческих заданий	Достигнуто частично. В выполнении творческих заданий участвовало 60% участников
Раскрытие творческого потенциала	Значение показателя определяется по результатам завершающего конкурса	Все представленные на конкурс работы положительно оценены по заявленным 6 критериям





Спасибо за внимание!

Лянгасов Сергей Иванович, к.т.н., доцент

**<http://apsp.pro>
armir@mail.ru**

**8(499)732-2061,
8-916-471-6766,
8-916-279-3216**

