

МОУ Некоузская СОШ

Использование оборудования центра «Точка роста» на уроках технологии и ОБЖ

Руководитель центра «Точка роста», учитель технологии
Кудряшова Татьяна Борисовна



Открытие кабинетов центра образования цифрового и гуманитарного профиля «Точка роста» в 2020 году



Кабинет технологии



Кабинет проектной деятельности

Наши педагоги



Робототехника (конструирование)

Использование наборов LEGO Education по механике и кинематике на занятиях дополнительного образования и на уроках технологии в 5-ых классах



Робототехника (конструирование)



Робототехника (программирование)

Робототехнические конструкторы LEGO Mindstorms Education EV3
Программирование на языке Scratch в программе «EV3 Classroom»



Движение по ломаной линии, работа с датчиком касания

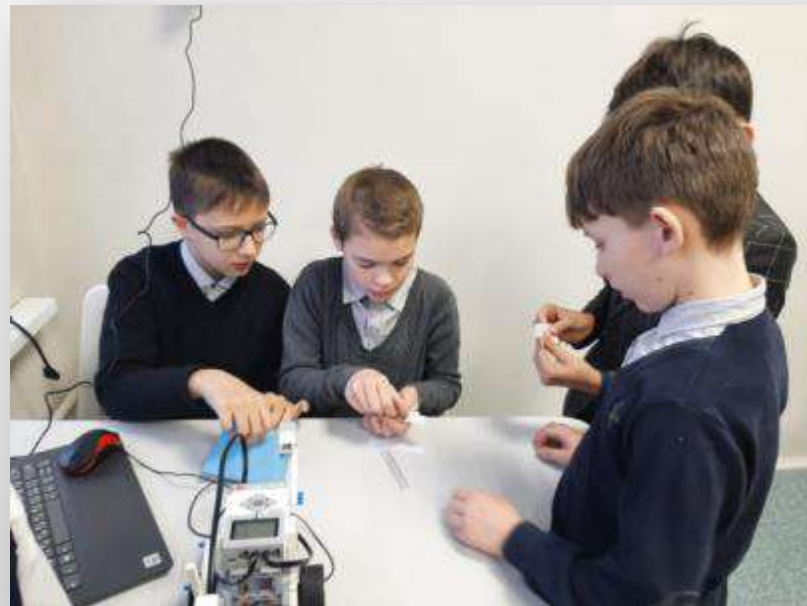


Программирование дисплея и звуков,
работа с датчиком цвета

Управление роботом со смартфона



Конструирование и программирование роботов



Квадрокоптеры «Tello»



Ручное управление



Программирование в программе «DroneBlocks»



На занятиях «В мире увлекательной физики»



Фото на выпускном в 11 классе

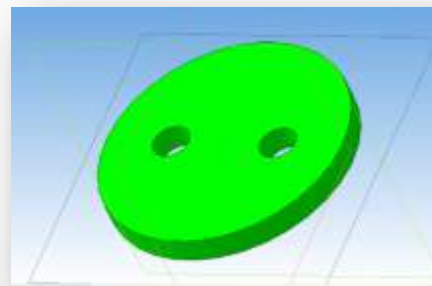
От проекта «Робот-помощник для дома» до участия в федеральном этапе олимпиады «Технологии успеха» Всероссийской Большой Олимпиады «Искусство-Технологии-Спорт»



3D-моделирование



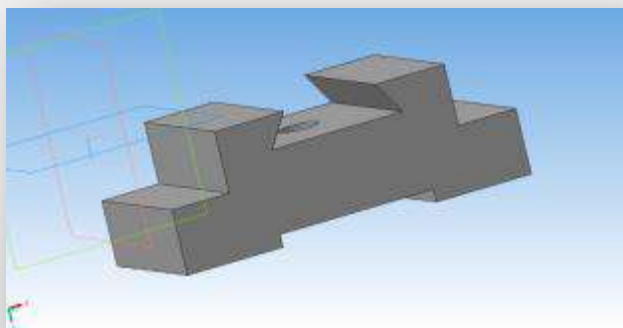
1-ый проект «Колпачок для ножки гладильной доски»



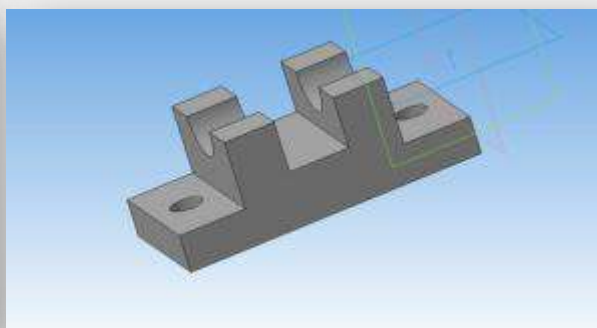
Модель пуговицы в программе «КОМПАС 3D»



Брелок к Дню матери



Детали из набора по черчению

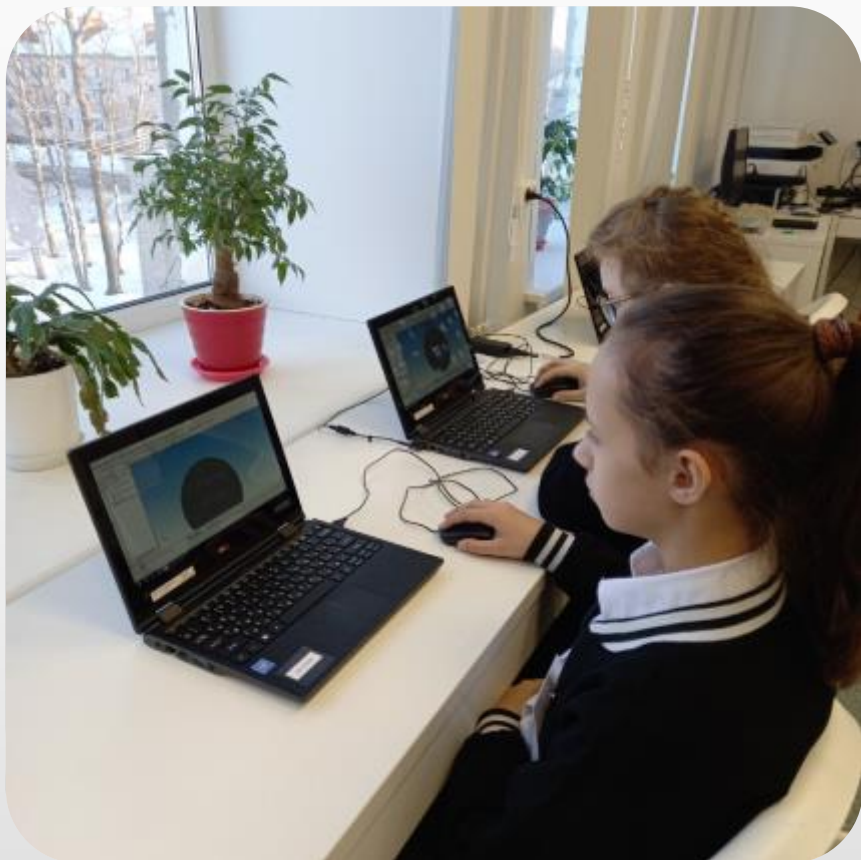


Нагрудный знак для выступления в строевом смотре



Медаль к Юбилею школы

3D-моделирование и печать



Создание 3D-модели в программе
«КОМПАС-3D »



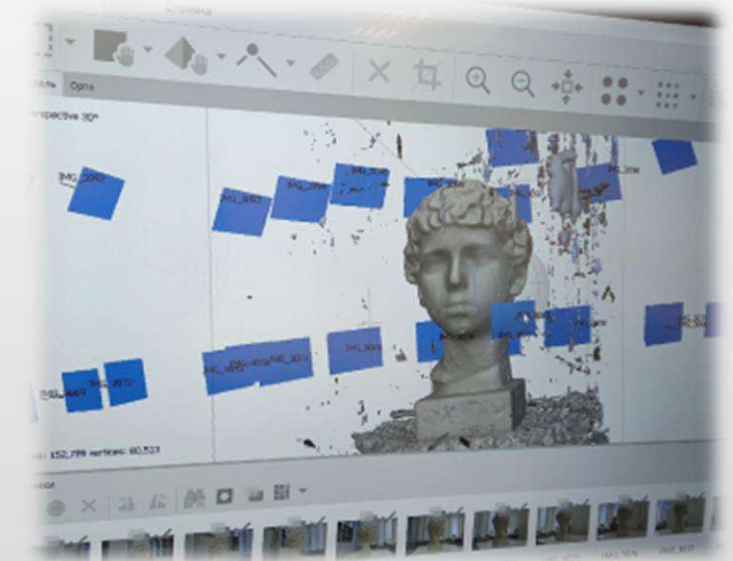
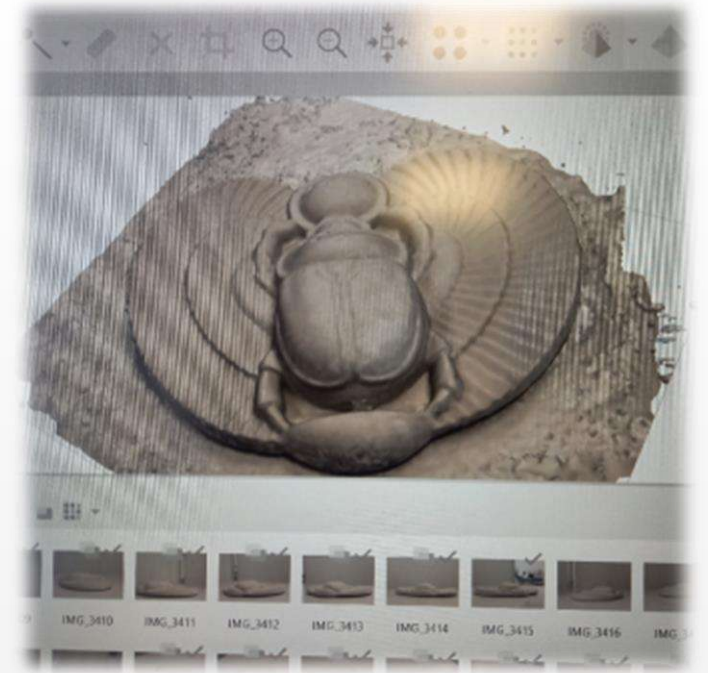
Брелоки и елочные игрушки
на Новый год



Работа 3D-принтера

Фотограмметрия

Работа в программе Agisoft Metashape



Видеостудия «Некоуз ТВ»



Использование эффекта «хромакей»



Фотозона на 3 этаже 1 сентября

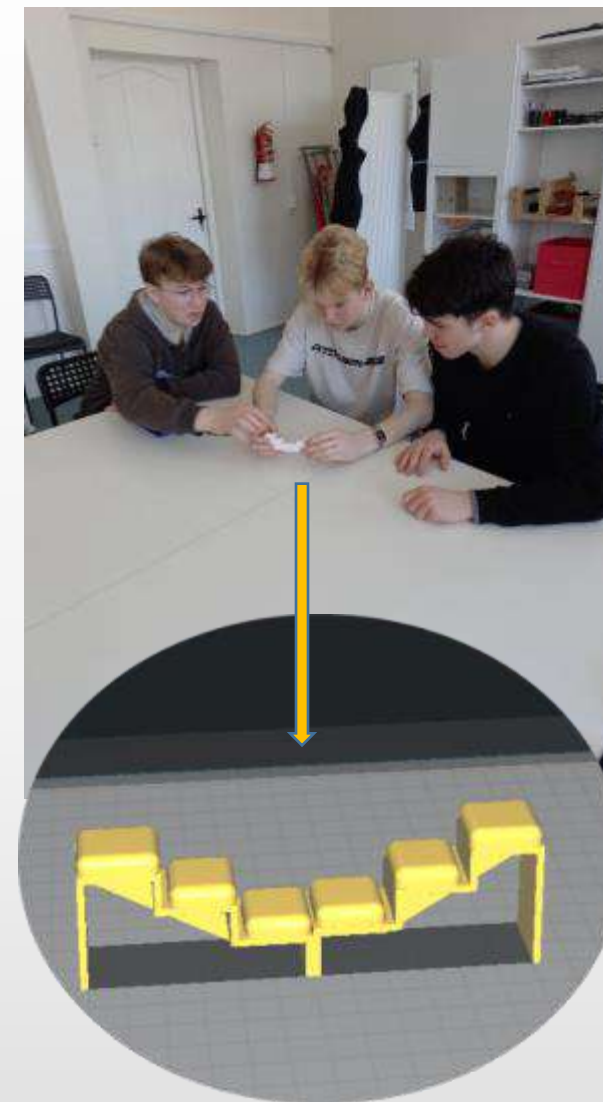
Использование цифровой камеры и штатива для фото- и видеосъемки



Победитель проектов школьного инициативного бюджетирования «Решаем вместе»!
Проект 11 класса «Творческая переменна»



Разработка дизайна, зонирование помещения, оборудование зон (игровой, досуговой, отдыха, выставочной и фотозоны)



Создание 3D - макета мебели



Обсуждение дизайна
рекреации третьего этажа



Оформление фотозоны



Фишки для игры Го напечатаны на
3D принтере, доски и емкости для
хранения сделаны из фанеры в
мастерских силами обучающихся

VR-шлем



Играем в лагере
дневного пребывания



VR ОБЖ



Отработка сценария «Правила поведения при вынужденном автономном пребывании человека в природе»



Центр образования цифрового
и гуманитарного профилей



Спасибо за внимание!

Технология



ОБЖ