

**МЕЖРЕГИОНАЛЬНЫЙ ИНЖЕНЕРНЫЙ СЕНДАП-КОНКУРС
ТЕХНИЧЕСКИХ ПРОЕКТОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ ДЕТСКИХ
МОБИЛЬНЫХ ТЕХНОПАРКОВ «КВАНТОРИУМ»
(ИЗ МАЛЫХ ГОРОДОВ И СЕЛЬСКОЙ МЕСТНОСТИ)
«ТЕХНОИМПУЛЬС 25»**

Номинация: Промышленный дизайн и 3Д моделирование
Детский мобильный технопарк Кванториум г. Севастополь

Участник: **Багмат Клим Леонидович**

Наставник: **Шуда Надежда Викторовна**

педагог дополнительного образования детского
мобильного технопарка Кванториум г. Севастополь

**ТЕМА РАБОТЫ:
МОРСКОЙ КВАДРАТ «КОРАБЛИ НАХИМОВА»**



АННОТАЦИЯ: Проект «Морской квадрат «Корабли Нахимова»» — это интеллектуальная настольная головоломка в формате танграма.

Посвященная истории российского флота периода адмирала П.С. Нахимова.

Комплекс состоит из набора геометрических фигур («морского квадрата») и иллюстрированной книжки-инструкции, содержащей схемы для сборки кораблей эпохи адмирала П. С. Нахимова и краткие исторические описания.

Проект создавался в городе морской славы – Севастополе. Павел Степанович Нахимов занимает особое место в сердцах жителей города и навсегда вписал свое имя в великую историю России.

Данный проект формирует связь между историей, геометрией и искусством, а также является инструментом образования.

АКТУАЛЬНОСТЬ:

Разработка и внедрение историко-развивающей настольной головоломки «Морской квадрат “Корабли Нахимова”» отвечает потребностям в интерактивных методах обучения, социальных, образовательных и культурных областях.

Совмещает в себе развитие логического мышления с изучением истории, и способствует патриотическому воспитанию через игровое взаимодействие.

Изучение истории через образы кораблей и судьбу адмирала Нахимова формирует чувство гордости на основе знаний и личного открытия.

А также сохранение исторической памяти: истинной истории военно-морской славы России.



ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ:

Основная цель проекта — в увлекательной игровой форме познакомить детей и взрослых с морским наследием России.

Развивая при этом пространственное мышление, логику и творческие способности.

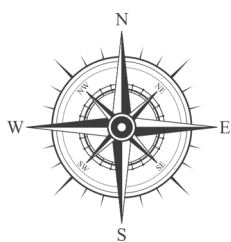


ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ:

1. СБОР ДАННЫХ - посещение исторических мест, изучение архивных материалов жизни Павла Степановича Нахимова, парусного флота Российской империи.
2. МОДЕЛИРОВАНИЕ - адаптация исторических силуэтов кораблей к классическим фигурам танграма в программе Tinkercad – создания 3D – макета головоломки. Моделирования силуэтов кораблей Нахимова.

3. ПРОЕКТИРОВАНИЕ - разработка инструкции с постепенным увеличением сложности задач и кратким историческим описанием, в программе Figma.

4. ТЕСТИРОВАНИЕ - с друзьями в Кванториуме и в школе, для оценки вовлечённости и усвоения материала, насколько игра интересна и понятна.



РЕЗУЛЬТАТ:

1. *Создана* новая форма головоломки «Морской квадрат: Корабли Нахимова», в тематической цветовой гамме, набор из 28 фигур.

2. *Разработана* иллюстрированная книжка-инструкция, содержащая схемы сборки силуэтов 8 кораблей на которых ходил П.С.Нахимов (кораблей «Азов», «Силистрия», «Императрица Мария» и др.), каждый из которых сопровождается кратким описанием его истории и роли в истории России.

3. *Воссоздана* головоломка по разработанным чертежам, используя 3D-принтер.

4. *Распечатана* книжка-инструкция для проекта.

5. *Подтверждена* эффективность формы как инструмента для запоминания исторических образов и развития пространственного интеллекта.

Высокая вовлеченность: 90% участников (дети 7-13 лет), проявили интерес к сборке головоломки и последующему чтению/обсуждению исторических фактов.



