

Секция «Педагогическое образование и образовательные технологии»

Использование программы Sweet Home 3D при изучении раздела

«Культура дома» в 6-7 классах

Садловская Алина Сергеевна

Студент

Мурманский государственный гуманитарный университет, Художественного образования, технологии и дизайна, Мурманск, Россия

E-mail: al.sadlovskaya@yandex.ru

В настоящее время существует огромное количество различных графических средств, которые можно использовать на уроках.

Например, при изучении темы «Интерьер жилого дома» из раздела «Культура дома» предметной области «Технология» всегда остро стоит проблема закрепления теоретических знаний через проведение практических работ, что требует использования специальных графических программ. А использование графических программ на уроках технологии требует внесения изменений в методику преподавания.

Анализ учебных программ 6-х и 7-х классов по Технологии с целью выяснения содержания практических работ раздела «Культура дома», позволил нам выдвинуть **требования**, которым должна соответствовать графическая программа для обучения данному разделу:

- возможность создания трехмерных изображений;
- наличие готовой коллекции предметов мебели;
- дружественный интерфейс;
- бесплатность;
- возможность работы с палитрой цветов и текстурой;
- наличие русскоязычной версии;
- возможность получения визуального изображения.

Проведя анализ существующих бесплатных графических программ, мы остановили свой выбор на программе **Sweet Home 3D**.

Sweet Home 3D – удобная в использовании, бесплатная программа, с помощью которой пользователь может смоделировать план помещения, размещать мебель и различные объекты так, как ему нравится.

К основным возможностям программы следует отнести: *возможность импорта в программу уже готового плана помещения, возможность создания нового плана помещения, импорт новых 3D объектов, 3D просмотр, создание фото 3D окна, создание видео.*

После выбора программы следующим шагом стала **разработка методических рекомендаций** по использованию данной программы в процессе преподавания раздела «Культура дома».

Перед началом самостоятельной работы, учеников следует ознакомить с интерфейсом программы и её возможностями. Для этого учитель может показать обучающий видео ролик, в котором собраны основные операции, а затем продемонстрировать учащимся все необходимые действия на примере создания эскиза, комментируя каждый выполненный шаг.

После демонстрации программы учитель должен выдать задание к практической работе, в котором следует указать необходимые требования к проекту и его поэтапное выполнение.

Для сохранения работ учащихся учителю стоит создать общую сетевую папку **Интерьер жилого помещения**.

Для организации самостоятельной практической работы учеников в программе **Sweet Home 3D** нами была создана **разработка**, по которой были созданы примерные варианты готовых проектов учащихся 7-х классов на тему «Моя любимая комната» по разделу «Культура дома».

Для исследования эффективности использования программы в процессе обучения нами было проведено анкетирование и полученные в ходе нашего исследования результаты позволили нам сделать вывод, что использование графической программы **Sweet Home 3D** при обучении школьников разделу «Культура дома» повысит эффективность уроков. Использование графической программы подняло интерес учащихся к изучаемому разделу и, самое главное, позволило учащимся реализовать полученные теоретические знания на практике, а учителю более доступно организовать практическую деятельность учащихся на уроках технологии.

Литература

1. Новиков, А.А. Краткое описание возможностей программы [Электронный ресурс] : ЛогоМиры 2.0. // ЛогоМиры. – Режим доступа: <http://schools.keldysh.ru/sch1952/Pages/10> (7.12.2012).
2. Петелин, А. Почему SketchUp? [Электронный ресурс] // SketchUp просто. Дата добавления: 10.07.2012. – Режим доступа: <http://prosketchup.narod.ru/> (07.12.2012).
3. Пожарина, Г. Графический редактор Tux Paint [Электронный ресурс] : школа Linux Format // Linux Format. 2008. №106. Электрон. версия печат. публ. – Режим доступа: <http://www.linuxformat.ru/anons106.phtml> (07.12.2012).
4. Симоненко, В.Д. Технология 6 класс. Учебник / В.Д. Симоненко. – М.: Вентана-граф, – 2007. – 208 с.
5. Симоненко, В.Д. Технология 7 класс. Учебник / В.Д. Симоненко. – М.: Вентана-граф, – 2010. – 176 с.
6. Смирнов, Ю. Sweet Home 3D руководство пользователя [Электронный ресурс] : Помощь Sweet Home 3D // Sweet Home 3D. Дата добавления: 22.04.2011. – Режим доступа: <http://www.sweethome3d.com/ru/userGuide.jsp> (19.12.2012).