

Акционерное общество
«Санаторий – профилакторий «Лукоморье»

462803, Оренбургская область,
Новоорский район,
п. Энергетик, д.49.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Объемное моделирование 3D ручкой»**

Срок реализации: 12 часов

методист по дополнительному
образованию Даар Н.Н.
АО «Санаторий-профилакторий
«Лукоморье»

п. Энергетик, 2026 г.

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Объемное моделирование 3D ручкой»

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Объемное моделирование 3D ручкой» составлена в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами: Особенности реализации дополнительных общеразвивающих программ закреплены в следующих нормативных документах:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Уставом АО «Санаторий-профилакторий «Лукоморье»;
- Положением о «Детском оздоровительном лагере».

При составлении программы учтены нормы и требования к нагрузке детей в течение недели. Программа составлена в соответствии с инструктивно –

методическим письмом Министерства образования РФ от 14.03.2000г. №65/23-16, а также СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей"

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Объемное моделирование 3D ручкой » имеет техническую направленность.

Уровень освоения программы базовый

Актуальность данного курса заключается в том, что он способствует формированию целостной картины мира у детей в подростковом возрасте, позволяет им определить свое место в мире для его деятельностного изменения. Решающее значение имеет способность к пространственному воображению. Пространственное воображение необходимо для чтения чертежей, когда из плоских проекций требуется вообразить пространственное тело со всеми особенностями его устройства и формы. Как и любая способность, пространственное воображение может быть улучшено человеком при помощи практических занятий. Как показывает практика, не все люди могут развить пространственное воображение до необходимой конструктору степени, поэтому освоение 3D-моделирования призвано способствовать приобретению соответствующих навыков. Данный курс посвящен изучению простейших методов 3D-моделирования с помощью 3D ручки.

Новизна

Новизна дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы заключается в том, что рисование 3D ручкой – новейшая технология творчества, в которой для создания объёмных изображений используется нагретый биоразлагаемый пластик. Застывающие линии из пластика можно располагать в различных плоскостях, таким образом, становится возможным рисовать в пространстве.

Отличительные особенности

Отличительной особенностью программы является то, что она даёт возможность каждому ребенку участвовать в реальных исследованиях, и предлагать собственные методы для решения проблем. Рисование 3Д приучает мыслить не в плоскости, а пространственно. Пробуждает интерес к анализу рисунка и тем самым подготавливает к освоению программ трёхмерной графики и анимации.

Педагогическая целесообразность

Программа обусловлена развитием творческих способностей детей через практическое мастерство. Целый ряд специальных заданий на наблюдение, сравнение, домысливание, фантазирование служат для достижения этого. Программа направлена на то, чтобы через труд приобщить детей к творчеству. Работая над созданием собственной модели учащиеся обучатся основам исследовательской и проектной деятельности.

Адресат программы: обучающиеся 6 -14 лет.

Программа рассчитана на детей школьного возраста. Срок реализации программы - 14 день. Занятия проводятся группами по 6-12 человек. Занятия в объединении регламентируются расписанием. Обучающиеся занимаются 6 часов в неделю. Продолжительность занятий: 45 мин. Общее количество занятий в смену - 12 часов.

1.2.Цель и задачи программы

Целью данной программы является формирование и развитие у обучающихся интеллектуальных и практических компетенций в области создания пространственных моделей и освоение элементов основных навыков по трёхмерному моделированию.

Задачи программы.

Образовательные:

- ориентироваться в трёхмерном пространстве;
- модифицировать, изменять объекты или их отдельные элементы;

- объединять созданные объекты в функциональные группы;
- создавать простые трехмерные модели.

Развивающие:

- развивать логическое мышление и мелкую моторику;
- развить умение излагать мысли в четкой логической последовательности, составлять план действий и применять его для решения практических задач ;
- развитие умения творчески подходить к решению задач;
- развить умение работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Воспитательные:

- научить действовать сплоченно в составе команды;
- воспитать волевые качества, такие как собранность, терпение, настойчивость;
- выработать стремление к достижению поставленной цели.

Ожидаемые результаты

1. Личностные результаты:

Готовность и способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовности к выбору направления профильного образования с учетом устойчивых познавательных интересов. Освоение материала курса как одного из инструментов информационных технологий в дальнейшей учёбе и повседневной жизни.

2. Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать наглядные динамические графические объекты в процессе работы;

- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям, строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;

Предметные результаты:

По итогам реализации программы обучаемые будут *знать*:

Основы технологии 3D печати;

Способы соединения и крепежа деталей;

Физические и химические свойства пластика;

Способы и приемы моделирования;

Закономерности симметрии и равновесия.

Сорта пластиков для прутков и их основные свойства.

Уметь:

Создавать из пластика изделия различной сложности и композиции;

Создавать рисунки с помощью 3D ручки;

Обладать:

Способностью подготовить создаваемые модели к конкурсу.

Усовершенствуют:

Образное пространственное мышление;

мелкую моторику; художественный эстетический вкус.

1.3.Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Всего	Теорет	Практ.	
1	ТБ с 3D ручкой	1	1		
2	Основы работы с 3D ручкой	2	1	1	Тест. Практика
3	Создание плоских элементов и их сборка	2	-	2	Практика
4	Сборка моделей из отдельных элементов	2	-	2	Практика
5	Объемное рисование моделей	3	-	3	Тест Практика
6	Создание оригинальной 3D модели.	2		2	Проект
	ИТОГО	12	2	9	

Содержание учебного плана

Тема 1. Техника безопасности при работе 3D горячей ручкой (1 ч.)

Правила работы и организация рабочего места. Знакомство с конструкцией горячей 3D ручки. Предохранение от ожогов. Заправка и замена пластика.

Тема 2. Основы работы с 3D ручкой (2 ч) Применение различных приемов работы с пластиком. Совершенствование аккуратности и качества изделий. Правильная постановка руки.

Тема 3. Выполнение плоских рисунков (2 ч.). Выбор трафаретов. Рисование на бумаге, пластике или стекле. Фотографирование работ. Обсуждение результатов. Создание плоских элементов для последующей сборки. дение результатов.

Тема 4. Сборка моделей из отдельных элементов (2 ч.). Фотографирование работ. Обсуждение результатов.

Тема 5. Объемное рисование моделей (3 ч.). Технология, основанная на отвердевающем полимере, не требующем нагрева. Конструкция ручки. Техника безопасности при работе с холодной 3D ручкой. Объемное рисование. Фотографирование работ. Обсуждение результатов.

Тема 6. Создание оригинальной 3D модели (2 ч.). Основные понятия проектного подхода. Выбор темы проекта. Реализация проектирования. Фотографирование работ. Обсуждение результатов.

1.4.Планируемые результаты

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы: Предметные: тестирование, опрос.

Метапредметные: беседы, публичные выступления.

Личностные: участие в конкурсах, беседа.

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:

Входная диагностика результатов обучения проводится с помощью собеседования, определяющего уровень развития интеллектуальных способностей ребенка, его мотивацию и склонность к техническому творчеству.

Текущий контроль результатов обучения осуществляется в процессе систематического наблюдением педагога за практической, творческой и поисковой работой обучающихся.

Итоговая диагностика результатов происходит через организацию мониторинга образовательной деятельности по дополнительной общеобразовательной программе «3D-ручки», выражающейся в

количественных и качественных показателях. В процессе мониторинга образовательной деятельности происходит фиксация предметных результатов и анализ их динамики (или её отсутствия). Выявляется высокий, средний или низкий уровень освоения программы обучающимися. Контроль за освоением учебного материала осуществляется после прохождения раздела программы, где отслеживается степень овладения определенным способом конструирования и программирования.

Знания проверяются через беседу, опрос, викторину, тест. Практические результаты оцениваются через просмотр и анализ работ, при этом обсуждаются: отношение к процессу и результату практической работы, творческий замысел авторов, самостоятельность в практической работе, выбор оригинальных средств выразительности. Результаты работы обучающихся (демонстрация моделей, готовых изделий, композиций) представляются на выставках и конкурсах различного уровня в виде готовых моделей, либо их фотографий.

2.1.Календарно тематическое планирование.

№	Наименование раздела. Тема занятия	Кол- во часо в	Дата проведен ия	Форма проведения	Форма контроля	Приме чания
Тема 1: ТБ		1ч				
1	История создания 3D технологии, Техника безопасности при работе с 3D ручкой	1		Знакомство с правилами и техникой безопасности при работе с 3-d ручкой.		
ТЕМА 2: Основы работы с 3D ручкой 2ч						
2	3D ручка. Демонстрация возможностей, устройство 3D ручки. Виды 3D пластика Виды 3D ручек	1		Знакомство с правилами и техникой безопасности при работе с 3-d ручкой.		
3	Эскизная графика и шаблоны при работе с 3D ручкой	1		Видео презентация	Рисование 3-d ручкой на бумаге. Эскизы	
Тема 3. Плоские фигуры		1				
4	Практическая работа «Создание объёмной фигуры, состоящей из плоских деталей «Насекомые» Практическая работа «Бабочка»	1		Рисование овальных и круглых предметов: создание контурных рисунков, замыкание линии в кольцо.	Выполнение практического задания	
Тема 4. Сборка		1				

5	Дома на нашей улице	1		Создание модели дома из геометрических фигур. Развитие пространственного мышления.	Выполнение практического задания	
Тема 5. Объёмное рисование						3
6	Машинка.	1		Создание объёмной модели машины по готовому контуру, развитие мелкой моторики, внимания.	Выполнение практического задания	
7	Строим башню.	1		Закреплять представления о геометрической форме «квадрат». Упражнять в различении геометрических фигур по цвету, по величине.	Выполнение практического задания	
8	За синими морями, за высокими горами.	1		Создание модели кораблика на волнах. Закрепление навыков работы с ручкой. Развитие пространственного мышления.	Выполнение практического задания	
Тема 6: Проект						2
9	В мире сказок	1		Обсуждение проекта	Выполнение практического задания	

					задания	
10	В мире сказок	1		Защита проекта	Анализ деятельности	
	Всего	12				

2.2 Условия реализации программы

В процессе работы обеспечивается интеграция всех образовательных областей: игры-моделирование композиций.

Для реализации программы необходимы:

- 3Д-ручки;
- пластик PLA различных цветов;
- доска магнитно-меловая;
- резиновые, силиконовые наперстки, чтобы не обжечь пальцы при работе;
- бумага, шаблоны для нанесения пластика и дальнейшего конструирования

из получившихся деталей;

- карандаши, ластик, краски акриловые;
- ножницы для обработки изделий от производственного мусора;
- стеллажи для демонстрации работ;
- компьютер, принтер;

Дидактическое обеспечение:

- учебно-методический комплекс: тематические подборки наглядных материалов (статичные и динамичные игрушки и модели, иллюстрации техники, приспособлений, инструментов, схемы, шаблоны, развертки и др.); подборка литературно-художественного материала (загадки, рассказы); занимательный материал (викторины, ребусы), тесты;

- разработки теоретических и практических занятий, раздаточный материал - рекомендации по разработке проектов, инструкции (чертежи) для конструирования.

2.3. Методы контроля

Способы контроля и оценки результатов: наблюдение за способами действий в ходе учебных занятий, анализ продуктов деятельности.

В ходе реализации программы осуществляются три вида контроля. В начале обучения проводится входная диагностика для выявления опыта конструирования и творческих способностей учащихся. На каждом занятии, для получения представлений о работе детей, для устранения ошибок и получения качественного результата, проводится текущий контроль.

Для оценки результатов освоения программы в конце предусмотрена выставка работ детей.

2.4 Формы контроля

личностные	предметные	мета предметные
<ul style="list-style-type: none"> • Ориентирование в социальных ролях • Нравственно-этическое оценивание своей деятельности. • Развитие наблюдательности зрительной памяти. 	<ul style="list-style-type: none"> • Соблюдение последовательности выполнения работы. • Умение сравнивать и правильно определять пропорции предметов, их расположение, цвет. 	<ul style="list-style-type: none"> • Диагностирование причин успеха/неуспеха и формирование способности действовать в различных ситуациях. • Участие в коллективном обсуждении
<ul style="list-style-type: none"> • Сформированность мотивации к познанию и саморазвитию. • Отражение индивидуально-личностных позиций в творческой деятельности. • Развитие художественного вкуса. • Овладение 	<ul style="list-style-type: none"> • Умение изображать предметы в перспективе, понятие о линии горизонта. • Способность анализировать изображаемые предметы, выделять особенности формы, положения, цвета. 	<ul style="list-style-type: none"> • Умение строить продуктивное взаимодействие, интегрироваться в группы для сотрудничества.

художественными терминами.		
----------------------------	--	--

2.5. Методическое обеспечение

Оборудование, материалы и инструменты, необходимые для кружка:

Стол

Стулья

Доска

Уголок техники безопасности

Набор пластика

Трафареты

Коврик

3D - ручка

2.5. Информационно-методическое обеспечение

1 . Комарова Т.С. Дети в мире творчества. - М., 2015 год.

2. Большаков В.П. Основы 3D моделирования/ В.П. Большаков, А.Л.

Бочков. - СПб.: Питер. 2013.

Список литературы для обучающихся:

1 Кайе В.А. «Конструирование и экспериментирование с детьми».

Издательство СФЕРА, 2018 год.

1. Книга трафаретов для 3-Оинга. Выпуск №1- М., UNID, 2018 г.

2. Базовый курс для 3D ручки. Издательство Радужки, 2015 год.

3. <http://mfina.ru/chto-takoe-3d-ruchka> история изобретения 3D ручки

4. <http://lib.chipdip.ru/170/DOC001170798.pdf> инструкция по

использованию 3D -ручки, техника безопасности

Интернет ресурсы:

<https://www.youtube.com/watch?v=dMCyqctPFX0> <https://www.youtube.com/watch?v=oK1QUnj86Sc> <https://www.youtube.com/watch?v=oRTmDoenKM> (ромашка)

<http://make-3d.ru/articles/что-такое-3d-ручка/>

<http://www.losprinters.ru/articles/trafarety-dlya-3d-ручек> (трафареты)

<https://make-3d.ru/articles/что-такое-3d-ручка/>

Приложение 1

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ:

№1. Входной контроль в виде теста: Назвать части ручки и правила ТБ работы с



ней.

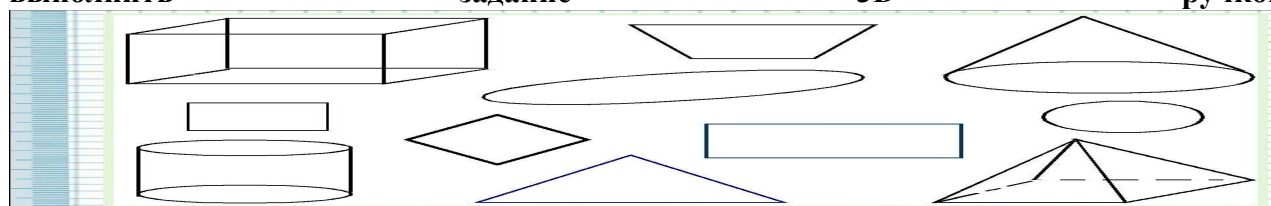
№2. Практические задания. 1 Выбрать и назвать плоские и объёмные фигуры. 2

выполнить

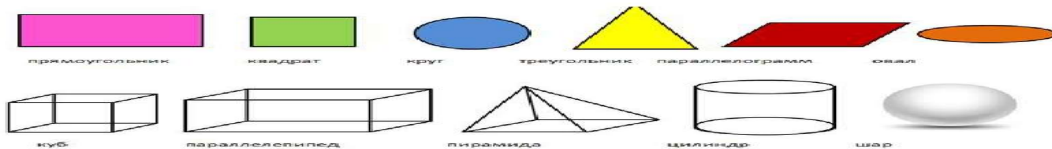
задание

3D

ручкой.



В паре изготовьте плоскую фигуру из объёмной



А для чего нам могут пригодиться эти знания ?

**№3. Тест по теме рисунок – подготовительный этап моделирования.
(Промежуточный контроль)**

1. Произведение графики, живописи или скульптуры небольших размеров, бегло и быстро исполненное называется

- a) Рисунок
- b) набросок
- c) Пейзаж
- d) Этюд

2. Произведение вспомогательного характера, ограниченного размера, выполненное с натуры называется

- a) Этюд
- b) Композиция
- c) Контур
- d) Орнамент

3. Главный ведущий элемент композиции, организующий все ее части

- a) Ритм
- b) Контраст
- c) Композиционный центр
- d) Силуэт

4. Художественное средство, противопоставление предметов по противоположным качествам

- a) Контраст
- b) Ритм
- c) Цвет
- d) Тон

5. Подготовительный набросок для более крупной работы

- a) Рисунок
- b) Эскиз
- c) Композиция
- d) набросок

6. В изобразительных и декоративном искусствах последовательный ряд цветов, преобладающих в произведении

- a) Гамма
- b) Контраст
- c) Контур
- d) Силуэт

7. Форма фигуры или предмета, видима как единая масса, как плоское пятно на более темном или более светлом фоне

- a) Цветоведение
- b) Силуэт
- c) Тон
- d) Орнамент

8. Линия, штрих, тон – основные средства художественной выразительности:

- a) Живописи
- b) Скульптуры
- c) Графики
- d) Архитектуры.

9. Область изобразительного искусства, в которой все художественные рисунки – графические

- a) Графика
- b) Живопись
- c) Архитектура
- d) Скульптура

10. Как называется рисунок, цель которого - освоение правил изображения, грамоты изобразительного языка

- a) Учебный рисунок
- b) Технический рисунок
- c) Творческий рисунок
- d) Зарисовка

<p>Ответы</p> <p>1. b</p> <p>2. a</p> <p>3. c</p> <p>4. a</p> <p>5. b</p>	<p>6. a</p> <p>7. b</p> <p>8. b</p> <p>9. a</p> <p>10. a</p>	<p>Критерии оценивания</p> <p>9-10 баллов – «высокий уровень знаний»</p> <p>8-5 баллов – «средний уровень знаний»</p> <p>4 и менее – «низкий уровень знаний»</p>
---	--	---

№4. Тест. Объёмное моделирование (Промежуточная аттестация 2 полугодие)

Модель - это

- 1 визуальный объект;
- 2 свойство процесса или явления;
- 3 упрощенное представление о реальном объекте, процессе или явлении;
- 4 материальный объект.

2. Моделирование, при котором реальному объекту противопоставляется его увеличенная или уменьшенная копия, называется

- 1 идеальным;
- 2 формальным;
- 3 материальным;
- 4 математическим.

3. Моделирование, при котором исследование объекта осуществляется посредством модели, сформированной на языке математики, называется - это

- 1 арифметическим; 2 аналоговым;
- 3 математическим; 4 знаковым.

4. Моделирование, основанное на мысленной аналогии, называется

- 1 мысленным; 2 идеальным;
- 3 знаковым; 4 физическим.

5. Какая из моделей не является знаковой?

- 1 схема;
- 2 музыкальная тема;
- 3 график;
- 4 рисунок.

6. Резиновая детская игрушка - это

- 1 знаковая модель;
- 2 вербальная модель;
- 3 материальная модель;
- 4 компьютерная.

7. Динамическая модель - это

- 1 одномоментный срез по объекту;
- 2 изменение объекта во времени;

- 3 интегральная схема;
- 4 детская игрушка.

8. Компьютерная модель - это

- 1 информационная модель, выраженная специальными знаками;
- 2 комбинация 0 и 1;
- 3 модель, реализованная средствами программной среды;
- 4 физическая модель.

9. Вербальная модель - это

- 1 компьютерная модель;
- 2 информационная модель в мысленной или разговорной форме;
- 3 информационная модель, выраженная специальными знаками;
- 4 материальная модель.

10. Что является моделью объекта яблоко?

- 1 муляж; 2 фрукт;
- 3 варенье; 4 компот.

1 вариант

1. Модель отражает:

- 1. все существующие признаки объекта
- 2. некоторые из всех существующих
- 3. существенные признаки в соответствии с целью моделирования
- 4. некоторые существенные признаки объекта

2. В информационной модели жилого дома, представленной в виде чертежа (общий вид), отражается его:

- 1. структура
- 2. цвет
- 3. стоимость
- 4. надежность

3. Информационной моделью объекта нельзя считать описание объекта-оригинала:

- 1. с помощью математических формул
- 2. не отражающее признаков объекта-оригинала
- 3. в виде двумерной таблицы
- 4. на естественном языке

4. Признание признака объекта существенным при построении его информационной модели зависит от:

- 1. цели моделирования
- 2. числа признаков
- 3. размера объекта
- 4. стоимости объекта

5. В биологии классификация представителей животного мира представляет собой модель следующего вида:

- 1. иерархическую
- 2. табличную
- 3. графическую
- 4. математическую

6. Сколько моделей можно создать при описании Земли:

- 1. более 4
- 2. множество
- 3. 4
- 4. 2

7. Географическую карту следует рассматривать, скорее всего, как модель следующего вида:

- 1. математическую
- 2. графическую
- 3. иерархическую
- 4. табличную

8. В информационной модели компьютера, представленной в виде схемы, отражается его:

1. вес
2. структура
3. цвет
4. форма

9. Игрушечная машинка - это:

1. табличная модель
2. математическая формула
3. натурная модель
4. текстовая модель

10. К информационным моделям, описывающим организацию учебного процесса в школе, можно отнести:

1. расписание уроков
2. классный журнал
3. список учащихся школы
4. перечень школьных учебников

2 вариант

1. Иерархический тип информационных моделей применяется для описания ряда объектов:

1. обладающих одинаковым набором свойств;
2. связи между которыми имеют произвольный характер;
3. в определенный момент времени;
4. распределяемых по уровням: от первого (верхнего) до нижнего(последнего);

2. Модель человека в виде детской куклы создана с целью:

1. изучения
2. познания
3. игры
4. рекламы

3. Сколько моделей можно создать при описании Луны:

1. множество
2. 3
3. 2
4. 1

4. Математическая модель объекта - это описание объекта-оригинала в виде:

1. текста
2. формул
3. схемы
4. таблицы

5. Табличная информационная модель представляет собой описание моделируемого объекта в виде:

1. совокупности значений, размещенных в таблице
2. графиков, чертежей, рисунков
3. схем и диаграмм
4. системы математических формул

6. К числу математических моделей относится:

1. формула корней квадратного уравнения
2. милицейский протокол
3. правила дорожного движения
4. кулинарный рецепт

7. Компьютерная имитационная модель ядерного взрыва не позволяет:

1. обеспечить безопасность исследователей
2. провести натурное исследование процессов
3. уменьшить стоимость исследований
4. получить данные о влиянии взрыва на здоровье человека

8. Макет скелета человека в кабинете биологии используют с целью:

1. объяснения известных фактов
2. проверки гипотез
3. получения новых знаний
4. игры

9. С помощью имитационного моделирования нельзя изучать:

1. процессы психологического взаимодействия людей
2. траектории движения планет и космических кораблей
3. инфляционные процессы в промышленно-экономических системах
4. тепловые процессы, протекающие в технических системах

10. В информационной модели автомобиля, представленной в виде такого описания: "по дороге, как ветер, промчался лимузин", отражается его:

1. вес
2. цвет
3. форма
4. скорость

3 вариант

1. Вставьте пропущенное слово. "Можно узнать незнакомого человека, если есть ... его внешности":

1. план 2. описание
3. макет 4. муляж

2. Удобнее всего использовать при описании траектории движения объекта (физического тела) информационную модель следующего вида:

1. структурную 2. табличную
3. текстовую 4. графическую

3. Расписание движения поездов может рассматриваться как пример модели следующего вида:

1. натурной 2. табличной
3. графической 4. компьютерной

4. В информационной модели облака, представленной в виде черно-белого рисунка, отражается его:

1. вес 2. цвет
3. форма 4. плотность

5. При описании внешнего вида объекта удобнее всего использовать информационную модель следующего вида:

1. структурную
2. графическую
3. математическую
4. текстовую

6. Модель человека в виде манекена в витрине магазина используют с целью:

1. продажи 2. рекламы
3. развлечения 4. описания

7. К числу документов, представляющих собой информационную модель управления государством, можно отнести:

1. Конституцию РФ
2. географическую карту России
3. Российский словарь политических терминов
4. схему Кремля

8. Рисунки, карты, чертежи, диаграммы, схемы, графики представляют собой модели следующего вида:

1. табличные информационные
2. математические
3. натурные
4. графические информационные

9. Динамическая информационная модель - это модель, описывающая:

1. состояние системы в определенный момент времени
 2. объекты, обладающие одинаковым набором свойств
 3. процессы изменения и развития системы
 4. систему, в которой связи между элементами имеют произвольный характер
10. Генеалогическое дерево династии Рюриковичей представляет собой модель следующего вида:
1. натурную 2. иерархическую
 3. графическую 4. табличную

<p>Ответы: 1 вариант: 3 1 2 1 1 2 2 2 3 1 2 вариант: 4 3 1 2 1 1 2 1 1 4 3 вариант: 2 4 2 3 2 2 1 4 3 2 4 вариант: 3 3 3 2 2 3 2 3 2 1</p>	<p>10-8 «Высокий уровень» 7-4 «Средний уровень» 3 и менее «Низкий уровень»</p>
---	---