

Траектория профессионального успеха

Уважаемые читатели газеты «Весь университет» и будущие посетители Межфакультетского технопарка универсальных педагогических компетенций НГПУ! Мы приглашаем вас на обзорный рум-тур по современному педагогическому пространству, которое совсем скоро объединит школьников, студентов, учителей и преподавателей вуза для работы над совместными проектами.

Аудитория № 102 – универсальный педагогический IT-кластер, лаборатория «3D-моделирования и прототипирование». Студенты смогут разрабатывать свои проекты и печатать их на современных 3D-принтерах, работать на фрезерных и лазерных станках. Возможны любой прототип и любые идеи – оборудование позволяет все. **Пятикоординатная аддитивная система от компании Stereotech:** благодаря свойству ориентации полимеров, технология 5Dtech повышает прочность на изгиб и сжатие до 400% по сравнению с 3D-печатью. Также система имеет пять осей подвижности, что позволяет печатать очень сложные детали.

Аудитория № 106 – будущий **Кластер междисциплинарной практической подготовки**, где студенты будут изучать генетику и биотехнологии. Для этого было закуплено профессиональное оборудование: тринокулярные микроскопы, лабораторные наборы для проведения экспериментов и их визуализации, сверхчувствительные камеры и многое другое.

Объединенная аудитория 108–110 также станет **Кластером междисциплинарной практической подготовки**. Здесь будут проводиться лабораторные работы по физике. Двигатель Стирлинга, интерферометр Майкельсона, куб Лесли, нейронные сети с универсальным интерфейсом, кольца Ньютона с интерференционными фильтрами и другие наборы уже ждут желающих провести опыты.



Большая **лаборатория виртуальной и дополненной реальности** разместится в аудиториях 109 и 111. Для данного кластера закуплены комплекты VR-очков и дополненной реальности, системы трекинга, экшн-камеры. Виртуальная и дополненная реальность имеет большой образовательный потенциал: она позволяет обучающемуся получить реальный опыт, что помогает в обучении, повышает мотивацию, способствует развитию коммуникативных навыков и умению вырабатывать совместные решения. Исследованием вопросов виртуальной и дополненной реальности в образовании НГПУ начал заниматься еще 10 лет назад – одним из первых в российской системе образования.

В аудитории 112 будет располагаться кабинет директора Технопарка универсальных педагогических компетенций.

В аудиториях 114 и 116 будет организован **ресурсный центр «Технологии искусственного интеллекта»**. Это универсальный педагогический IT-кластер, здесь студенты будут работать с профессиональным программным обеспечением на мощных современных компьютерах, которые позволяют изучать всё от машинного обучения до компьютерного зрения. В дополнение к этому идут интерактивная панель, 3D-камеры.

Аудитория 117 – **ресурсный центр «Киберспорт»**. Здесь студенты будут осваивать и прокачивать свои навыки в направлении видеоигр. Современные компьютеры, игровые приставки – лучшие девайсы для геймеров и подготовки профессиональных игроков и команд. Киберспорт – это достаточно молодая отрасль, причем «Атлас новых профессий» утверждает: игромастер, игропедагог, модератор – это те виды деятельности, за которыми будущее. Однако педагогика за развитием этой сферы еще не успевает и остро нуждается в соответствующих специалистах.



– Основная цель создания лаборатории – организация и поддержание различных процессов, связанных с искусственным интеллектом в НГПУ, Новосибирске и регионе в целом. Это и обучение преподавателей, учителей, студентов и школьников созданию и применению систем искусственного интеллекта. И проведение различных мастер-классов, конкурсов, соревнований и конференций по данной тематике.

Технологии искусственного интеллекта уже признаны сквозными, т.е. актуальными для большинства современных отраслей, поэтому и разработка, и апробация учебно-методических материалов, связанных с ИИ, – важнейшее дело, так как в данный момент подобных УМК серьезно не хватает, – комментирует доцент **Борис Александрович Шрайнер**, будущий руководитель ресурсного центра.



– Киберспорт – это не только игра, это психологическая готовность к соревнованиям, гигиена труда, техника безопасности и т.д. Наша идея заключается в объединении усилий нескольких подразделений вуза: института физико-математического, информационного и технологического образования НГПУ с хорошим материально-техническим обеспечением, института дополнительного образования НГПУ

с магистерской программой «Менеджмент в игровой индустрии и киберспорте», а также кафедры анатомии, физиологии и безопасности жизнедеятельности института естественных и социально-экономических наук НГПУ, много лет занимающейся здоровьесберегающими технологиями. Совместными усилиями мы обеспечим высокий уровень подготовки в компьютерном спорте, – рассказывает **директор ИФМИТО НГПУ Роман Владимирович Каменев**.