

## Аннотация к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Время VR»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Время VR» имеет **техническую** направленность.

**Цель программы** - формирование знаний и навыков обучающихся в области цифровых технологий и в области применения виртуальной и дополненной реальности.

**Возраст обучающихся:** 12-17 лет.

**Срок реализации программы:** 1 год.

**Режим занятий:** занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа, всего 72 часа в год.

**Форма обучения по программе:** обучение проводится в очной форме.

**Краткое содержание:**

Программа состоит из 5 разделов: 1. Введение в AR/VR 2. Основы работы в программе Blender. 3. Разработка игры в Blender Game Engine. 4. Технология виртуальной реальности. 5. Технология дополненной реальности.

**Планируемые результаты реализации программы:**

По окончании прохождения программы «Время VR» у обучающихся будут достигнуты следующие **результаты:**

**обучающиеся будут знать:** правила техники безопасности при работе с оборудованием;

специальные термины и понятия;

технические и программные средства в области виртуальной реальности;

конструктивные особенности и принципы работы vr/ar устройств.

**обучающиеся будут уметь:**

самостоятельно работать с оборудованием;

создавать мультимедийные материалы для устройств виртуальной реальности;

разрабатывать технические проекты; анализировать, контролировать, организовывать свою работу.

**обучающиеся будут владеть:**

навыками технического мышления, творческого подхода к выполнению поставленных задач;

умением работать индивидуально и в парах;

умением добросовестно относиться к выполнению работы;

алгоритмами написания технических проектов с помощью педагога.

В ходе реализации программы будут достигнуты следующие результаты.

**Предметные результаты:**

понимание сферы применения VR/AR-приложений, проблемы реализации и развития технологии;

способность самостоятельного использования оборудования и программного обеспечения, соблюдая правила техники безопасности; способность самостоятельной разработки простых VR/AR - приложений, 3D моделей;

понимание основ разработки приложений, работы в команде;

использование среды разработки приложений;

понимание основ сферы применения IT-технологий и электроники.

#### **Личностные результаты:**

у обучающегося сформированы коммуникативные компетентности в общении и сотрудничестве с другими обучающимися;

обучающийся освоил социальные нормы, правила поведения, роли и формы социальной жизни в группах и сообществах;

у обучающегося развиты внимательность, настойчивость, целеустремлённость, умения преодолевать трудности;

у обучающегося развито ответственное отношение к труду и уважительное отношение к окружающим.

#### **Метапредметные результаты:**

у обучающихся развито пространственное и аналитическое мышление;

обучающийся способен планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;

обучающийся способен применить полученные знания и самостоятельно найти необходимую информацию для работы с учебным материалом;

обучающийся способен подготовить и выступить с докладом, презентацией, проектом по выбранной ими тематике.