

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «VR/AR: технологии виртуальной и дополненной реальности: вводный модуль»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 12-17

Срок реализации программы: 144 часов

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Ляшева Анастасия Дмитриевна

Разделы программы:

1. Введение в AR/VR
2. Введение в 3D-моделирование.
3. Основы прототипирования

Цель программы Цель программы - освоение специализированных знаний и навыков в области применения виртуальной и дополненной реальности для формирования и развития творческих способностей обучающихся.

Задачи:

образовательные:

- ✓ познакомить обучающихся с основными понятиями и различиями виртуальной и дополненной реальности;
- ✓ сформировать представления о специфике технологий, её преимуществах и недостатках;
- ✓ познакомить обучающихся с культурными и психологическими особенностями использования технологии дополненной и виртуальной реальности;

личностные:

- ✓ развить навыки разработки приложений виртуальной и дополненной реальности;
- ✓ развить навыки работы в программе blender;
- ✓ развить творческую активность через индивидуальное раскрытие технических способностей;
- ✓ развить креативное мышление учащихся.

метапредметные:

- ✓ развитие целеустремленности, усердия, настойчивости, оптимизма, трудолюбия, аккуратности;
- ✓ воспитание этики групповой работы, отношений делового сотрудничества, взаимоуважения;
- ✓ воспитание упорства в достижении результата;
- ✓ бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.

Форма занятий: практическое занятие, учебное занятие.

Краткое содержание: Во время прохождения программы «VR/AR: технологии виртуальной и дополненной реальности: вводный модуль» обучающиеся научатся работать в программе для 3D моделирования blender. А так же узнают особенности работы с приложениями дополненной реальности. По итогу освоения программы обучающиеся будут защищать собственный проект.

Результат освоения

образовательные:

- ✓ Знание основных понятий и различий виртуальной и дополненной реальности;
- ✓ Знание о специфике технологий, их преимуществах и недостатках;
- ✓ Знание о культурных и психологических особенностях использования технологии дополненной и виртуальной реальности;

личностные:

- ✓ Развитие навыков разработки приложений виртуальной и дополненной реальности;
- ✓ Развитие навыков работы в программе Blender;
- ✓ Развитие творческих способностей у учащающихся;
- ✓ Развитие креативного мышления учащихся;

метапредметные:

- ✓ Появление стремления к получению качественного законченного результата;
- ✓ Бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям;
- ✓ Появление стремление к групповой работе.