

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
ДЕТСКИЙ ТЕХНОПАРК "КВАНТОРИУМ" Г. МАГНИТОГОРСК

ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
Протокол № 3 от «28» 06 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБУ ДО «ДЮТТ»
Челябинской области
Хазамов В.Н.
«Валамов» 2024 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«VR/AR: технологии виртуальной и дополненной реальности:
проектный модуль»

Направленность: техническая
Уровень программы: продвинутый
Срок освоения программы: полгода (72 часа)
Возрастная категория обучающихся: 12 - 17 лет

Автор составитель: Тарасова Анна Юрьевна,
Педагог дополнительного образования

Магнитогорск
2024

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Сведения о программе	5
1.3 Цель и задачи программы	8
1.4 Содержание программы	9
1.5 Учебно-тематический план	11
1.6 Планируемые результаты	12
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	13
2.1 Календарный учебный график	13
2.2 Условия реализации программы	13
2.3 Форма аттестации	15
2.4 Оценочные материалы	15
2.5 Методические материалы	16
2.6 Воспитательный компонент	16
2.7 Информационные ресурсы и литература	17

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «EV Toolbox» разработана в соответствии с требованиями, представленными в следующих нормативно-правовых актах:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 22.06.2024) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 23.06.2024);

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (ред. от 15.05.2023));

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 25 июля 2016 г. № 09-1790 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»);

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573);

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Практическими рекомендациями (советами) для учителей и заместителей директоров по учебно-воспитательной работе в образовательных организациях, реализующих образовательные программы начального, общего, основного, среднего образования с использованием дистанционных технологий»);

- Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» (утверждена Постановлением Правительства Челябинской области от 28 декабря 2017 г. № 732-П (ред. от 06.03.2024);

- Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ;

- локально-нормативные акты ГБУ ДО ДЮТТ.

Направленность: Программа «VR/AR: технологии виртуальной и дополненной реальности: проектный модуль» имеет техническую направленность.

Уровень освоения программы: Проектный.

Актуальность программы:

Современный рынок виртуальной и дополненной реальности ещё относительно молод, однако эксперты прогнозируют высокие темпы его развития. Подтверждением этого является то, что по прогнозам экспертов с 2017 года объём производства и внедрения данных технологий возрастет в 5,7 раза по сравнению с 2020 годом. Эти технологии сегодня позиционируются как новации в различных сферах деятельности.

Обе технологии активно проникают во всё большие сферы человеческой деятельности, что обусловлено: простотой использования, наглядностью иллюстрируемых процессов и систем, возможностью виртуальной манипуляции ими и пр. Появившись совсем недавно, они

перспективны и находят свое применение в дизайне, медицине, космосе, образовании и многих других отраслях.

Основной идеей использования виртуальной и дополненной реальности является расширение возможностей взаимодействия человека с окружающей средой.

Педагогическая целесообразность:

Основным предметом освоения программы являются процессы, функции, задачи, методы и средства управления проектами. В процессе обучения предлагается концептуальное осмысление современных процессов организации проектной деятельности. Программой также подразумевается овладение базовыми компетенциями различных специалистов команды проекта по разработке AR/VR-приложений. Учебный процесс призван помочь обучающимся определить свои профессиональные и ценностные установки, сформировать методологическую и методическую основу профессиональной проектной деятельности.

В программе запланировано проведение комбинированных (смешанных) занятий: занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает именно практическая часть. Это связано с тем, что основная цель программы состоит в том, чтобы дать обучающемуся как можно больше практических знаний и сформировать как можно больше практических умений.

Методы обучения, такие как словесные (беседа, опрос и т. д.), метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой), наглядные (демонстрация схем, таблиц, инфографики, презентаций и т. д.), практические (практические задания, анализ и решение проблемных ситуаций, показ учителем готовой модели и т. д.), кейс-методы, метод проектов, делают обучение по данной программе более доступным, наглядным и создают пространство творчества.

Отличительная особенность:

Заключается в том, что она составлена в соответствии с современными нормативными правовыми актами и государственными программными документами по дополнительному образованию, требованиями новых методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных программ и с учетом задач, сформулированных Федеральными государственными образовательными стандартами нового поколения.

Данная дополнительная общеразвивающая программа соотносится с тенденциями развития дополнительного образования и согласно Концепции развития дополнительного образования способствует:

- созданию необходимых условий для личностного развития обучающихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения;
- удовлетворению индивидуальных потребностей, обучающихся в интеллектуальном и научно-техническом творчеством;
- формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся.

Освоение технологий дополненной и виртуальной реальности производится в контексте проектно-исследовательской и проектно-продуктивной деятельности.

Адресат программы:

В группу идет набор детей 12 - 17 лет, с базовым уровнем подготовки.

Язык освоения программы: русский

Форма обучения: очная с применением дистанционных технологий.

Методы обучения: наглядный, практический, проблемно-поисковый, проектный

Срок реализации программы и объем программы:

Программа рассчитана на полгода, количество учебных часов — 72 (из расчета 4 учебных часа в неделю).

Форма организации занятий: групповая, индивидуально-групповая.

Режим занятий:

Продолжительность одного занятия составляет 4 академических часа. Структура занятия:

40 минут – рабочая часть;

10 минут – перерыв (отдых)

40 минут – рабочая часть.

Наполняемость группы: 10-14 человек.

1.2 Сведения о программе

Название программы	VR/AR: технологии виртуальной и дополненной реальности: проектный модуль
Возраст обучающихся	12—17 лет
Длительность программы (в часах)	72 учебных часа
Количество занятий в неделю	1 раз в неделю по 4 часа
Цель, задачи	Целью дополнительной общеобразовательной программы «VR/AR: технологии виртуальной и дополненной реальности: проектный модуль» является формирование у обучающихся предметной компетентности в области технологий виртуальной и дополненной реальности, навыков работы с высокотехнологичными устройствами виртуальной и дополненной реальности и разработки приложений для них с использованием информационных компьютерных технологий, информационной и коммуникативной компетентности для личного развития и профессионального самоопределения. Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд задач. <i>Образовательные задачи:</i> – изучение теоретических основ проектной деятельности, основных этапов разработки проекта, методов и средств проектирования; – углубить знания о технологиях виртуальной, дополненной и смешанной реальностей, об их возможностях и способах применения; – сформировать навыки программирования; – расширить практические навыки работы с профильным программным обеспечением - средствами разработки приложений виртуальной реальности, дополненной реальности и редакторами трехмерной графики; – создавать более сложные 3D-модели в системах трёхмерной графики; – использовать и адаптировать трёхмерные модели, находящиеся в открытом доступе, для различных задач; – отработать навыки проектной деятельности, в том числе использование инструментов планирования. <i>Метапредметные задачи:</i> – поддерживать интерес к развитию технологий VR/AR; – расширить спектр навыков разработки приложений виртуальной и дополненной реальности; – развить навыки ведения проекта, проявления компетенции в вопросах, связанных с темой проекта, выбора наиболее эффективных решений задач в зависимости от конкретных условий; – содействовать развитию технического мышления, познавательной деятельности учащихся, в том числе в смежных областях знаний: физика, механика, электроника, информационные технологии, и способности применения теоретических знаний в этих областях для решения задач в реальном мире; – развивать способности осознанно ставить перед собой конкретные задачи, разбивать их на отдельные этапы и добиваться их выполнения; – способствовать расширению словарного запаса;

	– сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение; – развить умение ориентироваться в информационном пространстве, продуктивно использовать техническую литературу и другие ресурсы для поиска необходимой для решения задачи информации; – содействовать развитию умений творчески решать технические задачи; – развить навыки работы в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.; – развивать умение генерировать идеи по применению технологий виртуальной и дополненной реальности в решении конкретных задач; – содействовать развитию креативного, критического мышления, творческой инициативы, самостоятельности. <i>Личностные задачи:</i> – формировать интерес к практическому применению знаний, умений и навыков в повседневной жизни и в дальнейшем обучении; – развивать основы коммуникативных отношений внутри проектных групп и в коллективе в целом; – воспитывать этику групповой работы, отношения делового сотрудничества, взаимоуважения; – сформировать активную жизненную позицию, гражданско-патриотическую ответственность; – воспитывать внимательность, аккуратность и изобретательность при работе с техническими устройствами, разработке приложений и выполнении учебных проектов; – воспитывать у учащихся стремление к получению качественного законченного результата.
Краткое описание программы	Тематическое направление «VR/AR: технологии виртуальной и дополненной реальности» позволяет обучающемуся шаг за шагом раскрывать в себе творческие возможности и самореализоваться в современном мире. В процессе реализации программы используются технологии виртуальной и дополненной реальности, относящиеся к сквозным технологиям цифровой экономики, являющейся одним из приоритетных Национальных проектов. Программа имеет техническую направленность, ориентирована на детей с базовым (продвинутом) уровнем подготовки, в соответствии с возрастом. Уровень освоения – проектный. Основным предметом освоения программы являются процессы, функции, задачи, методы и средства управления проектами. В процессе обучения предлагается концептуальное осмысление современных процессов организации проектной деятельности. Программой также подразумевается овладение базовыми компетенциями различных специалистов команды проекта по разработке AR/VR-приложений. Учебный процесс призван помочь обучающимся определить свои профессиональные и ценностные установки, сформировать методологическую и методическую основу профессиональной проектной деятельности. Через знакомство с технологиями разработки приложений будут развиваться исследовательские, инженерные и проектные компетенции обучающихся. Освоение этих технологий предполагает получение ряда базовых

	компетенций, владение которыми критически необходимо любому специалисту на конкурентном рынке труда в STEAM-профессиях.
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Программа обеспечивает возможность обучения обучающихся с базовым (продвинутым) уровнем подготовки.
Результат освоения программы	<i>К концу обучения обучающиеся</i> <i>Будут знать:</i> – ключевые термины проектной деятельности, области применения современных подходов проектной деятельности и управления проектами на примерах из реальной практики; – принципы разработки AR/VR-приложений в профильных ПО; – пользовательский интерфейс профильного ПО, расширенный спектр его инструментария. <i>Будут уметь:</i> – использовать системы программирования и 3D моделирования для решения задач с использованием технологий виртуальной и дополненной реальности; – планировать проект, определять цели и задачи проекта, анализировать результаты проектирования и затраты; – создавать AR и VR-приложения для разных устройств. <i>У обучающихся будут сформированы:</i> – навыки владения методами современного дизайн-проектирования для AR и VR; методами анализа в проектной деятельности; методами творческого дизайн-процесса и дизайн-мышления; – углубленные навыки создания AR-приложений для разных устройств; – навыки создания VR-приложений; – углубленные навыки 3D моделирования.
Перечень соревнований, в которых учащиеся смогут принять участие	Межрегиональные хакатоны по VR/AR и 3D-моделированию, VR/AR-фест, Всероссийский акселератор детских инновационных проектов, Sk Kids Challenge, "IT-отражение" и т.п.
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	– камера 360, тип 1 Insta360 Pro - 1шт; – камера 360, тип 3 Insta360 Air - 3шт; – шлем виртуальной реальности с контроллером Oculus Rift - 3 шт; – шлем VR, тип 2 HTC Vive Pro (новая комплектация с новыми базовыми станциями SteamVR Tracking 2.0) - 2шт; – смартфон на системе Android - 4шт; – графическая станция с предустановленной ОС - 13шт; – монитор - 15шт; – графический планшет формат A4, угол наклона пера 60 градусов - 13шт; – моноблочное интерактивное устройство -1шт; – инструментарий дополненной и виртуальной реальности (образовательная версия) на 13 лицензий – программный продукт для создания фото- и видеопанорам.

Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	Отличительная особенность данной дополнительной общеразвивающей программы заключается в том, что она составлена в соответствии с современными нормативными правовыми актами и государственными программными документами по дополнительному образованию, требованиями новых методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных программ и с учетом задач, сформулированных Федеральными государственными образовательными стандартами нового поколения. Освоение технологий дополненной и виртуальной реальности производится в контексте проектно-исследовательской и проектно-продуктивной деятельности. Данная дополнительная общеразвивающая программа соотносится с тенденциями развития дополнительного образования и согласно Концепции развития дополнительного образования способствует: – созданию необходимых условий для личностного развития обучающихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения; – удовлетворению индивидуальных потребностей, обучающихся в интеллектуальном и научно-техническом творчестве; – формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся. Освоение технологий дополненной и виртуальной реальности производится в контексте проектно-исследовательской и проектно-продуктивной деятельности.
---	---

1.3 Цель и задачи программы

Целью дополнительной общеобразовательной программы «VR/AR: технологии виртуальной и дополненной реальности: проектный модуль» является формирование у обучающихся предметной компетентности в области технологий виртуальной и дополненной реальности, навыков работы с высокотехнологичными устройствами виртуальной и дополненной реальности и разработки приложений для них с использованием информационных компьютерных технологий, информационной и коммуникативной компетентности для личного развития и профессионального самоопределения. Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд задач.

Образовательные задачи:

- изучение теоретических основ проектной деятельности, основных этапов разработки проекта, методов и средств проектирования;
- углубить знания о технологиях виртуальной, дополненной и смешанной реальностей, об их возможностях и способах применения;
- сформировать навыки программирования;
- расширить практические навыки работы с профильным программным обеспечением - средствами разработки приложений виртуальной реальности, дополненной реальности и редакторами трехмерной графики;
- создавать более сложные 3D-модели в системах трёхмерной графики;
- использовать и адаптировать трёхмерные модели, находящиеся в открытом доступе, для различных задач;
- отработать навыки проектной деятельности, в том числе использование инструментов планирования.

Метапредметные задачи:

- поддерживать интерес к развитию технологий VR/AR;
- расширить спектр навыков разработки приложений виртуальной и дополненной реальности;

- развить навыки ведения проекта, проявления компетенции в вопросах, связанных с темой проекта, выбора наиболее эффективных решений задач в зависимости от конкретных условий;
- содействовать развитию технического мышления, познавательной деятельности учащихся, в том числе в смежных областях знаний: физика, механика, электроника, информационные технологии, и способности применения теоретических знаний в этих областях для решения задач в реальном мире;
- развивать способности осознанно ставить перед собой конкретные задачи, разбивать их на отдельные этапы и добиваться их выполнения;
- способствовать расширению словарного запаса;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- развить умение ориентироваться в информационном пространстве, продуктивно использовать техническую литературу и другие ресурсы для поиска необходимой для решения задачи информации;
- содействовать развитию умений творчески решать технические задачи;
- развить навыки работы в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.;
- развивать умение генерировать идеи по применению технологий виртуальной и дополненной реальности в решении конкретных задач;
- содействовать развитию креативного, критического мышления, творческой инициативы, самостоятельности.

Личностные задачи:

- формировать интерес к практическому применению знаний, умений и навыков в повседневной жизни и в дальнейшем обучении;
- развивать основы коммуникативных отношений внутри проектных групп и в коллективе в целом;
- воспитывать этику групповой работы, отношения делового сотрудничества, взаимоуважения;
- сформировать активную жизненную позицию, гражданско-патриотическую ответственность;
- воспитывать внимательность, аккуратность и изобретательность при работе с техническими устройствами, разработке приложений и выполнении учебных проектов;
- воспитывать у учащихся стремление к получению качественного законченного результата.

В процессе реализации программы используются технологии виртуальной и дополненной реальности, относящиеся к сквозным технологиям цифровой экономики, являющейся одним из приоритетных Национальных проектов.

Освоение этих технологий предполагает получение ряда базовых компетенций, владение которыми критически необходимо любому специалисту на конкурентном рынке труда в STEAM-профессиях.

1.4 Содержание программы

Раздел 1. Проект

Тема 1.1 Проект - базовое представление

Теоретическая часть: Понятие “проект”. Признаки проекта. Типы проектов: проект улучшения, проект развития. Понятие “жизненный цикл проекта”. Фазы жизненного цикла проекта. Участники проекта. Результат проекта. Презентация программы проектного модуля и графика конкурсов и соревнований.

Практическая часть: Распределение задач курса. Подбор команд.

Тема 1.2 Управление проектами

Теоретическая часть: Управление проектами - это.... Факторы успеха проектного управления. Задачи управления проектами. Модели управления проектами. Управляемые параметры проекта: интеграция, содержание, сроки, стоимость, качество, человеческие ресурсы,

риски, закупки, заинтересованные стороны. Карта процессов управления проектами. Контроль реализации проекта. Завершение проекта и оценка его эффективности.

Практическая часть: Анализ карты процессов управления проектами.

Раздел 2. Организация проектной деятельности

Тема 2.1 Инициализация. Проблематизация. Целеполагание

Теоретическая часть: Понятие “проблема”. Типы проблем. Поиск проблемы. Эмпатия. Целевая группа. Стейкхолдеры. Результат - это моя цель! Задачи. Технология SMART

Практическая часть: Практика поиска и формулировки проблемы. Практика постановки цели и определения задач.

Тема 2.2 Инициализация. Поиск решений

Теоретическая часть: Процесс генерации идей. Методы генерации идей. Выбор идеи. Потенциальная результативность и эффективность идеи. Возможность технологий для реализации идеи. Негативные побочные последствия.

Практическая часть: Практика поиска решений и выбора проектной идеи.

Тема 2.3 Планирование. Планирование предметной области проекта Планирование времени проекта

Теоретическая часть: Понятие, цель и результаты планирования проекта. Объекты планирования в проекте. Планирование предметной области проекта. Планирование времени проекта. Инструменты планирования.

Практическая часть: Практика планирования.

Тема 2.4 Планирование. Планирование трудовых ресурсов. Планирование стоимости и рисков

Теоретическая часть: Планирование человеческих ресурсов проекта, распределение функциональных ролей и ответственности. Планирование стоимости проекта Планирование рисков в проекте. Инструменты планирования.

Практическая часть: Практика планирования.

Тема 2.5 Реализация. Разработка

Теоретическая часть: Этап реализации проекта и его составляющие. Разработка. Конфигурация будущего проекта и/или продукта. Технические способы достижения цели проекта.

Практическая часть: Разработка. Подбор и сравнительный анализ различных вариантов достижения цели проекта. Выбор наиболее эффективного для реализации. Работа в Trello.

Тема 2.6 Реализация. Воплощение и тестирование

Теоретическая часть: Воплощение и тестирование. Составляющие стадии реализации проекта. Управляемые параметры проекта.

Практическая часть: Работа над проектом.

Тема 2.7 Контроль и мониторинг

Теоретическая часть: Понятие “Мониторинг”. Организация и контроль выполнения проекта. Анализ и регулирование выполнения проекта. Объекты контролирования и анализа.

Практическая часть: Мониторинг. Сравнение фактического выполнения с запланированным. Оценка возможных альтернатив и принятие корректирующих действий.

Тема 2.8 Завершение проекта и оценка его эффективности

Теоретическая часть: Этап завершения проекта и его составляющие. Завершение проекта. Инженерный проект. Образовательный проект. Результат проекта. Форма представления проекта. Финальный отчет проекта.

Практическая часть: Анализ проделанной работы и достигнутых результатов.

Тема 2.9 Оформление результатов и их представление

Теоретическая часть: Публичная презентация как инструмент самооценки и определения дальнейших путей саморазвития.

Практическая часть: Технологическая подготовка. Подготовка к защите работы. Разработка презентаций.

Итоговое занятие. Защита проекта.

1.5 Учебно-тематический план

№	Наименование раздела, тема	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Проект		8	5	3	
1	Тема 1.1. Проект - базовое представление	4	3	1	Опрос
2	Тема 1.2 Управление проектами	4	2	2	
Раздел 2. Организация проектной деятельности. Работа над проектом.		64	14	50	
3	Тема 2.1 Инициализация. Проблематизация. Целеполагание	4	1	3	Практическое задание
4	Тема 2.2 Инициализация. Поиск решений	4	1	3	Практическое задание
5	Тема 2.3 Планирование. Планирование предметной области проекта Планирование времени проекта.	4	2	2	Практическое задание
6	Тема 2.4 Планирование. Планирование трудовых ресурсов. Планирование стоимости и рисков.	4	2	2	Практическое задание
7	Проектная деятельность	4	0	4	Практическое задание
8	Тема 2.5 Реализация. Разработка	4	1	3	Практическое задание
9	Проектная деятельность	4	0	4	Практическое задание
10	Тема 2.6 Реализация. Воплощение и тестирование.	4	2	2	Практическое задание
11	Проектная деятельность	4	0	4	Практическое задание
12	Проектная деятельность	4	0	4	Практическое задание
13	Тема 2.7 Контроль и мониторинг.	4	2	2	Практическое задание
14	Проектная деятельность	4	0	4	Практическое задание
15	Проектная деятельность	4	0	4	Практическое задание
16	Тема 2.8 Завершение проекта и оценка его эффективности.	4	2	2	Практическое задание
17	Тема 2.9 Оформление результатов и их представление	4	1	3	Практическое задание
18	Итоговое занятие. Защита проекта.	4	0	4	
	Итого	72	19	53	

1.6 Планируемые результаты

Личностные результаты:

- знание актуальности и перспектив освоения технологий виртуальной и дополненной реальности для решения реальных задач;
- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий;

- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий и мотивации к изучению в дальнейшем предметов технического цикла;
- развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки благодаря реализованным проектам;
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- формирование коммуникативной компетенции в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной и мобильной техникой;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и современных информационных технологий.

Метапредметные результаты:

- формирование умения ориентироваться в системе знаний;
- формирование приёмов работы с информацией, представленной в различной форме (таблицы, графики, рисунки и т. д.), на различных носителях (книги, Интернет, CD, периодические издания и т. д.);
- формирование умения излагать мысли в чёткой логической последовательности, анализировать ситуацию, отстаивать свою точку зрения, самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений;
- формирование навыков ведения проекта, проявление компетенции в вопросах, связанных с темой проекта, выбор наиболее эффективных решений задач в зависимости от конкретных условий;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе и альтернативные; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль и корректировку действий в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебных задач;
- развитие коммуникативных умений и овладение опытом межличностной коммуникации (ведение дискуссии, работа в группах, выступление с сообщениями и т. д.)

Образовательные результаты:

- формирование углубленных знаний о программировании для разработки VR/AR-приложений;
- формирование приёмов работы в программах для разработки AR/VR-приложений, 3D-моделирования;
- умение работать с готовыми 3D-моделями, адаптировать их под свои задачи, создавать сложные 3D-модели;
- умение создавать собственные AR/VR-приложения с помощью специальных программ и приложений.

К концу обучения обучающиеся

Будут знать:

- ключевые термины проектной деятельности, области применения современных подходов проектной деятельности и управления проектами на примерах из реальной практики;
- принципы разработки AR/VR-приложений в профильных ПО;
- пользовательский интерфейс профильного ПО, расширенный спектр его инструментария.

Будут уметь:

- использовать системы программирования и 3D моделирования для решения задач с использованием технологий виртуальной и дополненной реальности;
- планировать проект, определять цели и задачи проекта, анализировать результаты проектирования и затраты;
- создавать AR и VR-приложения для разных устройств.

У обучающихся будут сформированы:

- навыки владения методами современного дизайн-проектирования для AR и VR; методами анализа в проектной деятельности; методами творческого дизайн-процесса и дизайн-мышления;
- углубленные навыки создания AR-приложений для разных устройств;
- навыки создания VR-приложений;
- углубленные навыки 3D моделирования.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2024-2025	18	72	1 раз в неделю по 4 часа

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Занятия проводятся в светлом помещении с хорошей вентиляцией. Для продуктивной работы с проектором используется зональное освещение аудитории. Экран проектора затемнен, а рабочие места учеников достаточно освещены.

Наименование	Количество (из расчета на 12 учащихся), шт.
<i>Профильное оборудование</i>	
Камера 360, тип 1 Insta360 Pro	1
Штатив для камеры, соответствующую SD карту в расходники	1
Камера 360, тип 3 Insta360 Air	3
Шлем VR, тип 2 HTC Vive Pro (новая комплектация с новыми базовыми станциями SteamVR Tracking 2.0)	2
Шлем виртуальной реальности с контроллером Oculus Rift	3
Смартфон на системе Android	4
Накладка для HTC Vive	1
Комплект стоек для размещения систем трекинга с регулировками по углу наклона для шлемов виртуальной реальности	4
Графическая станция с предустановленной ОС	13
Ноутбук с монитором 17,5 " с характеристиками для трехмерной графики и анимации	2
Монитор 27	13
Наушники полноразмерные	13
Графический планшет формат A4, угол наклона пера 60 градусов	13
МФУ	1
<i>Презентационное оборудование</i>	
Моноблочное интерактивное устройство	1
Напольная мобильная стойка для интерактивных панели с площадкой для крепления проекторов к стойке	1
<i>Программное обеспечение</i>	
Операционная система (Windows)	
Офисное программное обеспечение	
Инструментарий дополненной реальности (образовательная версия) на 15	

лицензий: программная среда для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью (EV Toolbox, Unity)	
Среда разработки Microsoft Visual Studio	
Плагин Vuforia	
ПО для создания панорамных снимков	
Программное обеспечение для трёхмерного моделирования (Blender)	
Графический редактор (Adobe Photoshop, Figma)	
Программный продукт для создания фото- и видеопанорам, виртуальных туров (3D Vista)	
Универсальный инструмент для использования виртуальной реальности SteamVR	
Мебель	
Доска магнитно-маркерная настенная	1
Стол учебный для размещения ПК	12
Стул ученический	13
Стол для учителя	1
Кресло учителя	1
Кронштейн для настенного или потолочного крепления камер	4

Кадровое обеспечение.

Для реализации программы привлекаются педагоги, имеющие профильное техническое образование с профессиональной переподготовкой в области педагогики или педагогические работники, прошедшие курсы повышения квалификации по данному направлению.

Требования к образованию и обучению педагога – высшее или среднее профессиональное образование, профиль которого соответствует направленности дополнительной общеразвивающей программы; педагогическое образование и/или курсы переподготовки, соответствующие направленности дополнительной общеразвивающей программы, обладающий достаточными специальными знаниями и навыками по специфике программы.

Особые условия допуска к работе – успешное прохождение ежегодных курсов повышения квалификации; прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров; отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью.

Необходимые умения – осуществлять деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; создавать условия для успешного освоения обучающимися программы; устанавливать и использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы и технологии; готовить обучающихся к участию в конкурсах и мероприятиях технической направленности дополнительного образования; анализировать результаты образовательной деятельности; эффективно взаимодействовать с коллективом.

Необходимые знания – нормативно-правовая база в области образования; техники и приемы общения, вовлечения в деятельность; принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Информационное обеспечение.

Для реализации общеразвивающей программы «VR/AR: технологии виртуальной и дополненной реальности: проектный модуль» используются следующие материалы:

- дидактические материалы;
- методические материалы;
- фото-материалы;
- видео-материалы;
- интернет источники.

2.3 Форма аттестации

Программой предусмотрены следующие виды контроля.

Предварительный контроль проводится в первые дни обучения блока в форме викторины или опроса с целью определения уровня развития обучающихся, их технических и творческих способностей.

Текущий контроль проводится в следующих формах: опрос, компьютерное тестирование, решение кейсов, выполнение практических заданий, выставки проектов после прохождения каждого модуля.

Итоговый контроль определяет изменения уровня развития обучающихся, сформированности предметных и личностных компетенций, получение сведений для совершенствования общеобразовательной программы и методов обучения.

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме разработки и защиты индивидуального (группового) проекта и ответов на вопросы преподавателя (или членов комиссии). При этом обязательно организуется обсуждение с обучающимися достоинств и недостатков проекта.

Оценка индивидуальных образовательных достижений обучающихся ведётся «методом сложения», при котором фиксируется достижение опорного уровня и его превышение. Это позволяет поощрять продвижения обучающихся, выстраивать индивидуальные траектории движения с учётом зоны ближайшего развития.

При оценивании достижений планируемых результатов используются следующие формы, методы и виды оценки:

- кейсы (проекты), практические работы (для промежуточного и итогового оценивания обучающихся);
- тесты (обобщающее занятие по завершению разделов и по итогам года);
- анализ деятельности обучающихся по критериям (для промежуточного оценивания).

2.4 Оценочные материалы

Аттестация по итогам освоения программы учащихся осуществляется по 100 бальной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице:

Набранные баллы	Уровень освоения
0-49	Низкий
50-79	Средний
80-100	Высокий

Описание критериев:

«высокий уровень» - обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.

«средний уровень» - обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

«низкий уровень» - обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

2.5 Методические материалы

Методы обучения:

В образовательном процессе используются следующие методы: кейс-методы, словесные (беседа, опрос и т. д.), метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой), наглядные (демонстрация схем, таблиц, инфографики, презентаций и т. д.), практические (практические задания, анализ и решение проблемных ситуаций, показ учителем готовой модели и т. д.), метод проектов.

Форма организации учебного процесса:

Индивидуально-групповая.

Формы организации учебного занятия:

Познавательные задачи, учебные дискуссии, создание ситуации новизны, ситуации гарантированного успеха, лекции, мастер-классы, Workshop (рабочая мастерская – групповая работа, где все участники активны и самостоятельны).

Образовательные технологии:

В образовательном процессе используются технологии: технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология модульного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология дистанционного обучения, технология исследовательской деятельности, технология решения изобретательских задач, технология проектной деятельности, технология коллективной творческой деятельности.

Дидактические материалы:

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебным планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями обучающихся, уровнем их развития и способностями.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала используются наглядные пособия следующих видов:

- объёмный (макеты и муляжи, образцы изделий);
- схематический или символический (таблицы, схемы, рисунки, чертежи, шаблоны и т.п.);

2.6 Воспитательный компонент.

Общей *целью воспитания* в ГБУ ДО ДЮТТ является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих *основных задач*:

- поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел ГБУ ДО ДЮТТ, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;
- реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;
- развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности в ГБУ ДО ДЮТТ;
- организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;
- использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;
- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;
- формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей.
- создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;
- повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;
- оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

Условия воспитания: Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы

организации.

Мероприятия по взаимодействию с родителями: проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д., а также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

Примерный перечень мероприятий

Сроки	Уровень проведения соревнований	Название соревнований
Сентябрь	Региональный	Проведение «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»
Октябрь	Региональный	Конкурс полезного устройства, приуроченный к празднику «День пожилого человека»
Ноябрь	Муниципальный	Онлайн-лагерь в дни школьных каникул

2.7 Информационные ресурсы и литература.

Список литературы для педагога:

Книги:

1. Вершинин С.И. Управление проектами в образовании. М.: Центр новых технологий, 2019.- 39 с.
2. Маркина Т.А. Управление проектами в информационных технологиях. Учебное пособие. – СПб: Университет ИТМО, 2022. – 88 с
3. Хэсс Фелиция. Практическое пособие Blender 3.0 для любителей и профессионалов. Моделинг, анимация, VFX, видеомонтаж. - М.: СОЛОМОН-Пресс, 2022. - 300с.: ил.
4. Гриншкун А. В. Возможные подходы к созданию и использованию визуальных средств обучения информатике с помощью технологии дополненной реальности в основной школе / А. В. Гриншкун, И. В. Левченко // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Информатизация образования. — 2019. — № 3. — С. 267—272.
5. Князев В. Н. Вопросы обучения курсу физики с использованием технологии дополненной реальности / В. Н. Князев, В. Д. Акчурина // Частное научно-образовательное учреждение дополнительного профессионального образования Гуманитарный национальный исследовательский институт «НАЦРАЗВИТИЕ» (Санкт-Петербург). — 2020. — С. 114-119.
6. Хокинг Джозеф. Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C#. 2-е межд. изд. — СПб.: Питер, 2019. — 352 с.: ил.
7. Бонд Джереми Гибсон. Unity и C#. Геймдев от идеи до реализации. 2-е изд. — СПб.: Питер, 2019. — 928 с.: ил.
8. Гейг, Майк. Разработка игр на Unity 2018 за 24 часа / Майк Гейг ; [перевод с английского М. А. Райтмана]. — Москва : Эксмо, 2020. — 464 с.
9. Уильямс Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. — Питер, 2021. — 240 с.
10. Клеон О., Кради как художник. 10 уроков творческого самовыражения - Москва , 2019 . - 163 с. : ил.

Электронные издания:

1. Руководство для наставников проектных команд [электронный ресурс] // URL: http://kvantorium53.ru/wp-content/uploads/2019/08/Rukovodstvo_dlya_nastavnikov_proektnyih.pdf (дата обращения 08.06.2024 г.).
2. Хотите узнать, что такое проектная деятельность и как управляют проектами в ИТ-компаниях? [электронный ресурс] // URL: <https://club.1c.ru/dl/> (дата обращения 08.06.2024 г.).

3. Иванова Т.Н. Классический и гибкие подходы к управлению проектами [электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/klassicheskiy-i-gibkie-podhody-k-upravleniyu-proektami> (дата обращения 10.06.2024).
4. Управление инвестиционными проектами [электронный ресурс] // URL: <http://www.promanager.narod.ru/> (дата обращения 8.06.2024).
5. Как стать наставником проектов. [электронный ресурс] // URL: <https://www.youtube.com/c/Academyskru/playlists> (дата обращения 8.06.2024).
6. Примеры применения виртуальной реальности // [Электронный ресурс]. 2022. <https://hsbi.hse.ru/articles/primenenie-virtualnoy-realnosti-111-sluchaev/> (дата обращения: 04.06.2024).
7. «Дизайн-мышление. Гайд (руководство) по процессу» — <http://tilda.education/courses/web-design/designthinking/> (дата обращения 10.06.2024)
8. Почему так трудно быть в VR: морская болезнь, отсутствие осязания и проблемы с проприоцепцией // [Электронный ресурс]. 2022. URL: <https://hightech.fm/2019/05/11/vr-problem> (дата обращения: 06.06.2024).
9. О развитии VR-технологий: где применяют, зачем VR бизнесу и какие устройства используют // [Электронный ресурс]. 2022. URL: <https://habr.com/ru/company/netologyru/blog/464997/> (дата обращения: 04.06.2024).
10. Материалы с сайта «Unity» [электронный ресурс] // URL: <https://unity3d.com/ru> (дата обращения: 10.06.2024).
11. Репозиторий 3D-моделей [электронный ресурс] // URL: <https://free3d.com> (дата обращения: 10.06.2024).
12. Руководство Unity [электронный ресурс] // URL: <https://docs.unity3d.com/ru/530/Manual/UnityManual.html> (дата обращения: 10.06.2024).
13. Руководство по использованию EVToolbox [электронный ресурс] // URL: <http://evtoolbox.ru/education/docs/> (дата обращения: 10.06.2024).