

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

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

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 12-17

Срок реализации программы: 72 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 - расширение знаний и навыков обучающихся в области цифровых технологий, а также освоение специализированных знаний и навыков в области применения виртуальной и дополненной реальности.

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:

- ✓ поощрить целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, трудолюбие, аккуратность;
- ✓ воспитать этику групповой работы, отношение делового сотрудничества, взаимоуважение;
- ✓ воспитать упорство в достижении результата;
- ✓ воспитать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.

Форма занятий: практическое занятие, учебное занятие.

Краткое содержание: о время прохождения программы «VR/AR: технологии дополненной реальности: базовый 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 специфики технологий, их преимуществ и недостатков;
- ✓ 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 участвующих;
- ✓ 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.