

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «Художник виртуальных миров»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 11-14 лет

Срок реализации программы: 108 часов

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Антонов Сергей Васильевич

Разделы программы:

1. Подготовка к моделированию
2. Моделирование
3. Проектная работа

Основная цель программы: формирование интереса к техническим видам творчества средствами виртуальной и дополненной реальности.

Задачи:

обучающие:

- изучить основные правила и принципы разработки VR/AR-проектов;
- сформировать навык проектирования стиля приложения;
- познакомить с базовой системой понятий информатики, программирования, 3D-моделирования;
- сформировать навык моделирования сложных 3D-объектов;
- сформировать навык использования объектно-ориентированного программирования;

развивающие:

- развить интерес к техническим наукам;
- развить техническое мышление;
- способствовать развитию целеустремленности в усвоении материала;
- сформировать умение выступать публично;

воспитательные:

- содействовать социальной адаптации обучающихся в современном обществе, проявлению лидерских качеств;
- содействовать воспитанию ответственности, трудолюбия, целеустремленности и организованности;
- способствовать профессиональному самоопределению обучающихся.

Форма занятий:

- ✓ лекционные занятия
- ✓ практические занятия

Краткое содержание: Дизайнер или художник виртуальных миров – это профессия недалекого будущего. Профессия требует не только обширных знаний в области информационных технологий, технических аспектов, но и особого взгляда на вещи, креативного подхода, умения находить неординарные решения. Ведь создание разнообразных миров – это не просто волшебство, а продумывание предметно-пространственной среды обитания, где нужно уделить внимание каждой мелочи и детали. Обучаясь по образовательной программе, дети и подростки получают начальные умения и навыки в области проектирования и разработки VR/AR контента и работы с современным оборудованием. Данная программа позволяет продемонстрировать преимущество

владения навыками программирования, трехмерного моделирования и работы в 2D-редакторах, а также заинтересовать в дальнейшем изучении этих предметов. В то же время виртуальный мир – это фантазия, вымысел, то позволяет развивать в обучающихся креативное мышление и творчество.

Ожидаемые результаты:

По окончании обучения обучающийся будет знать:

- правила техники безопасности труда при работе с оборудованием и в кабинете;
 - специальные термины и понятия;
 - технические и программные средства в области виртуальной и дополненной реальности;
 - конструктивные особенности и принципы работы VR/AR-устройств.
- В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающиеся будут уметь:
- настраивать и запускать шлем виртуальной реальности;
 - устанавливать и тестировать приложения виртуальной реальности;
 - формулировать задачу на проектирование исходя из выявленной проблемы;
 - уметь пользоваться различными методами генерации идей;
 - уметь создавать 3D модели различного уровня детализации;
 - разрабатывать все необходимые графические и видеоматериалы для презентации проекта;
 - представлять свой проект.

В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающиеся будут владеть:

- основной терминологией в области технологий виртуальной и дополненной реальности;
- знаниями пользовательского интерфейса профильного ПО, базовых объектов инструментария;
- знаниями по принципам работы и особенностям устройств виртуальной, дополненной и смешанной реальности.

По итогам освоения программы, к окончанию учебного года, обучающийся приобретет:

метапредметные результаты:

- формирование навыков самоорганизации;
- формирование навыков сотрудничества: работа в коллективе, в команде, микрогруппе;
- воспитание бережного отношения к технике;
- воспитание самостоятельности, инициативности;
- развитие навыков анализа и оценки получаемой информации.

личностные результаты:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с другими обучающимися.