

Информационная карта программы

Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Лаборатория VR/AR»
Автор-составитель	Гайнуллина Надежда Викторовна, педагог дополнительного образования
Направленность	техническая
Вид деятельности	моделирование и проектирование
Адресат программы	учащиеся 12 – 17 лет
Срок реализации	1 смена (21 день)
Уровень программы	стартовый
Объём программы	12 часов
Цель	Формирование профессионального интереса в области дополненной и виртуальной реальности в процессе создания собственных приложений
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> – познакомить с современным уровнем развития технических и программных средств в области виртуальной и дополненной реальности; – обучить обращению с современными устройствами виртуальной и дополненной реальности (шлемы, очки, приложения на смартфон); – ознакомить с историей развития технологий виртуальной и дополненной реальности; – развивать пространственное воображение, внимательность к деталям, ассоциативное и аналитическое мышление.
Краткое содержание	В ходе образовательного процесса предполагается использование в большом количестве современных технических устройств виртуальной и дополненной реальности, а также открытого программного обеспечения (распространение в свободном бесплатном доступе), что позволит не только разнообразить учебный процесс, но и мотивировать учащегося на продолжение самообучения в данном направлении вне ВДЦ «Океан»
Планируемые результаты	<p><i>Личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – способность самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы; – повышение своего образовательного уровня и уровня готовности к продолжению обучения с

	<p>использованием ИКТ;</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыки взаимо - и самооценки, навыки рефлексии <p><i>Метапредметные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – навыки и умения поиска и структурирования информации; – умение ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного; – умение перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы, сравнивать и группировать предметы и их образы; – умение работать по предложенным инструкциям; – умение определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога; – умение работать в паре и в коллективе; – уметь работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности <p><i>Предметные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – навыки работы с устройствами виртуальной реальности; – освоение базовых принципов работы в программе EV Toolbox <p>Итоговый образовательный продукт: собственное приложение</p>
Социальный эффект	Рост технической грамотности подрастающего поколения, стремление молодёжи к саморазвитию и самореализации в техническом творчестве, усиление кадрового потенциала в области компьютерных технологий
Год разработки	2018 г.
Год последней редакции	2019 г.