


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА» СЕЛА  
ПРИБЕЛЬСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА КАРМАСКАЛИНСКИЙ РАЙОН  
РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

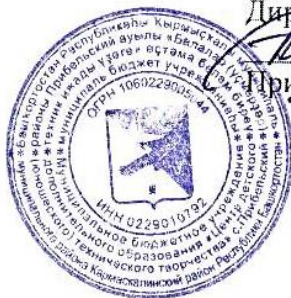
Принята на заседании  
педагогического совета  
от 01.09.2024 г.  
Протокол № 2

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МБУ ДО ЦДЮТТ с.Прибельский

 Давляева О.А.

Приказ № от 01.09.2024г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности

**«VR квантум. Разработка приложений виртуальной и  
дополненной реальности (VR/VA)»**

Возраст обучающихся: 16-17 лет

Срок реализации: 1 год

Автор – составитель:  
Пискарев Вячеслав Сергеевич,  
педагог дополнительного образования

с. Прибельский, 2024год

## I. Пояснительная записка

Виртуальная и дополненная реальности — особые технологические направления, тесно связанные с другими. Эти технологии включены в список ключевых и оказывают существенное влияние на развитие рынков. Практически для каждой перспективной позиции будущего крайне полезны будут знания из области 3D-моделирования, основ программирования, компьютерного зрения и т.п.

Согласно многочисленным исследованиям, VR/AR-рынок развивается по экспоненте — соответственно, ему необходимы компетентные специалисты. В ходе практических занятий по программе вводного модуля обучающиеся познакомятся с виртуальной, дополненной и смешанной реальностями, поймут их особенности и возможности, выявят возможные способы применения, а также определят наиболее интересные направления для дальнейшего углубления, параллельно развивая навыки дизайн-мышления, дизайн-анализа и способность создавать новое и востребованное.

Синергия методов и технологий, используемых в направлении «Разработка приложений виртуальной и дополненной реальности», даст обучающемуся уникальные метапредметные компетенции, которые будут полезны в сфере проектирования, моделирования объектов и процессов, разработки приложений и др.

Программа даёт необходимые компетенции для дальнейшего углублённого освоения дизайнерских навыков и методик проектирования. Основными направлениями в изучении технологий виртуальной и дополненной реальности, с которыми познакомятся обучающиеся в рамках модуля, станут начальные знания о разработке приложений для различных устройств, основы компьютерного зрения, базовые понятия 3D-моделирования. Через знакомство с технологиями создания собственных устройств и разработки приложений будут развиваться исследовательские, инженерные и проектные компетенции.

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

Дополнительная общеобразовательная программа «VR квантум. Разработка приложений виртуальной и дополненной реальности (VR/VA)» технической направленности разработана в соответствии основными нормативными и программными документами в области образования:

- ФЗ №273 «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 г.,
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4.09.2014 г. №1726-р)
- СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей". (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04 июля 2014 г. №41).
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. №1008)
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые) №09-3242 от 18.11.2015 г. и др.

В программу ежегодно вносятся изменения и дополнения, согласно п.11

«Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Возраст обучающихся: 16-17 лет

Срок реализации программы: 1 год, объём программы составляет 72 часа.

Наполняемость групп: 15 человек.

Режим занятий: 2 академических часа с 10 мин. перерывом, 1 раз в неделю.

*Форма обучения:* очная.

*Виды занятий:* информационно-познавательная с демонстрацией наглядных пособий, занятие-игра, занятие-беседа, программирование, теоретическое занятие, практическое занятие, выставки. Преимущественно занятия проводятся в виде практических работ по созданию vr приложений и их использования, что обусловлено разным уровнем подготовки и потенциала детей, обучением в одной группе детей разного года обучения в силу особенностей наполнения групп в условиях сельской местности.

### **Цель и задачи программы**

*Цель программы:*

формирование уникальных Hard- и Soft-компетенций по работе с VR/AR-технологиями через использование кейс-технологий.

*Задачи программы:*

- объяснить базовые понятия сферы разработки приложений виртуальной и дополненной реальности: ключевые особенности технологий и их различия между собой, панорамное фото и видео, трекинг реальных объектов, интерфейс, полигональное моделирование;
- сформировать навыки выполнения технологической цепочки разработки приложений для мобильных устройств и/или персональных компьютеров с использованием специальных программных сред;
- сформировать базовые навыки работы в программах для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- сформировать базовые навыки работы в программах для трёхмерного моделирования;
- научить использовать и адаптировать трёхмерные модели, находящиеся в открытом доступе, для задач кейса;
- сформировать базовые навыки работы в программах для разработки графических интерфейсов;
- привить навыки проектной деятельности, в том числе использование инструментов планирования;
- на протяжении всех занятий формировать 4К-компетенции (критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация);
- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
- способствовать развитию алгоритмического мышления;

- способствовать формированию интереса к техническим знаниям;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями и т. п.
- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной ИТ-отрасли.

### Учебный план 1-го года обучения

№ п/п	Разделы программы учебного курса	Всего часов	Дата проведения
<b>Образовательная часть</b>			
<b>I</b>	<b>Кейс 1. Проектируем идеальное VR-устройство</b>	44 ч	
1.1	Знакомство. Техника безопасности. Вводное занятие («Создавай миры»)	1	
1.2	Введение в технологии виртуальной и дополненной реальности	1	
1.3	Основные девайсы для погружения в виртуальную реальность	2	
1.4	Принципы работы VR установки	2	
1.5	Изучение платформы Steam	2	
1.6	Знакомство с VR-технологиями на интерактивной вводной лекции	1	
2	Тестирование устройства, установка приложений, анализ принципов работы, выявление ключевых характеристик	1	
3	Выявление принципов работы шлема виртуальной реальности, поиск, анализ и структурирование информации о других VR- устройствах	2	
4	Выбор материала и конструкции для собственной гарнитуры, подготовка к сборке устройства	2	
5	Сборка собственной гарнитуры, вырезание необходимых деталей	2	
6	Сборка собственной гарнитуры, вырезание необходимых деталей, дизайн устройства	2	
7	Тестирование и доработка прототипа	2	

8	Работа с картой пользовательского опыта: выявление проблем, с которыми можно столкнуться при использовании VR. Фокусировка на одной из них	1	
9	Анализ и оценка существующих решений проблемы. Инфографика по решениям	1	
10	Генерация идей для решения этих проблем. Описание нескольких идей, экспресс-эскизы. Мини-презентации идей и выбор лучших в проработку	2	
11	Изучение понятия «перспектива», окружности в перспективе, штриховки, светотени, падающей тени	2	
12	Изучение светотени и падающей тени на примере фигур. Построение быстрого эскиза фигуры в перспективе, передача объёма с помощью карандаша. Техника рисования маркерами	2	
13	Освоение навыков работы в ПО для трёхмерного проектирования (на выбор — Rhinoceros 3D, Autodesk Fusion 360)	6	
14	3D-моделирование разрабатываемого устройства	4	
15	Фотореалистичная визуализация 3D-модели. Рендер (KeyShot, Autodesk Vred)	2	
16	Подготовка графических материалов для презентации проекта (фото, видео, инфографика). Освоение навыков вёрстки презентации	2	
17	Представление проектов перед другими обучающимися. Публичная презентация и защита проектов	2	
II	<b>Кейс 2. Разрабатываем VR/AR-приложения</b>	28 ч	
1	Вводная интерактивная лекция по технологиям дополненной и смешанной реальности	1	
2	Тестирование существующих AR-приложений, определение принципов работы технологии	1	
3	Выявление проблемной ситуации, в которой помогло бы VR/AR- приложение, используя методы дизайн-мышления	2	
4	Анализ и оценка существующих решений проблемы. Генерация собственных идей. Разработка сценария приложения	2	
5	Разработка сценария приложения: механика взаимодействия, функционал, примерный вид интерфейса	2	
6	Мини-презентации идей и их доработка по обратной связи	2	
7	Последовательное изучение возможностей среды разработки VR/AR-приложений	2	
8	Разработка VR/AR-приложения в соответствии со	8	

	сценарием		
9	Представление проектов перед другими обучающимися. Публичная презентация и защита проектов	2	
10	Подготовка графических материалов для презентации проекта (фото, видео, инфографика). Освоение навыков вёрстки презентации	6	
	Всего часов	72	

### III. Содержание программы 1-го года обучения

Программа предполагает постепенное расширение знаний и их углубление, а также приобретение умений в области проектирования, конструирования и изготовления творческого продукта.

В основе образовательного процесса лежит проектный подход. Основная форма подачи теории — интерактивные лекции и пошаговые мастер-классы в группах до 10–15 человек. Практические задания планируется выполнять как индивидуально и в парах, так и в малых группах. Занятия проводятся в виде бесед, семинаров, лекций: для наглядности подаваемого материала используется различный мультимедийный материал — презентации, видеоролики, приложения пр.

#### Кейс 1. Проектируем идеальное VR-устройство

В рамках первого кейса (38 ч) обучающиеся исследуют существующие модели устройств виртуальной реальности, выявляют ключевые параметры, а затем выполняют проектную задачу - конструируют собственное VR-устройство. Обучающиеся исследуют VR-контроллеры и обобщают возможные принципы управления системами виртуальной реальности. Сравнивают различные типы управления и делают выводы о том, что необходимо для «обмана» мозга и погружения в другой мир.

Обучающиеся смогут собрать собственную модель VR-гарнитуры: спроектировать, смоделировать, вырезать/распечатать на 3D-принтере нужные элементы, а затем протестировать самостоятельно разработанное устройство.

#### Кейс 2. Разрабатываем VR/AR-приложения

После формирования основных понятий виртуальной реальности, получения навыков работы с VR-оборудованием в первом кейсе (26 ч), обучающиеся переходят к рассмотрению понятий дополненной и смешанной реальности, разбирают их основные отличия от виртуальной. Создают собственное AR-приложение (augmented reality — дополненная реальность), отработывая навыки работы с необходимым в дальнейшем программным обеспечением, навыки дизайн-проектирования и дизайн-аналитики.

Обучающиеся научатся работать с крупнейшими репозиториями бесплатных трёхмерных моделей, смогут минимально адаптировать модели, имеющиеся в свободном доступе, под свои нужды. Начинается знакомство со структурой интерфейса программы для 3D-моделирования (по усмотрению наставника — 3ds Max, Blender 3D, Maya), основными командами. Вводятся понятия «полигональность» и «текстура».

## В результате освоения программы обучающиеся будут

### знать:

- ключевые особенности технологий виртуальной и дополненной реальности;
- принципы работы приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- перечень современных устройств, используемых для работы с технологиями, и их предназначение;
- основной функционал программ для трёхмерного моделирования;
- принципы и способы разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- основной функционал программных сред для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- особенности разработки графических интерфейсов;

### уметь:

- настраивать и запускать шлем виртуальной реальности;
- устанавливать и тестировать приложения виртуальной реальности;
- самостоятельно собирать очки виртуальной реальности;
- формулировать задачу на проектирование исходя из выявленной проблемы;
- уметь пользоваться различными методами генерации идей;
- выполнять примитивные операции в программах для трёхмерного моделирования;
- выполнять примитивные операции в программных средах для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- компилировать приложение для мобильных устройств или персональных компьютеров и размещать его для скачивания пользователями;
- разрабатывать графический интерфейс (UX/UI);
- разрабатывать все необходимые графические и видеоматериалы для презентации проекта;
- представлять свой проект;

### владеть:

- основной терминологией в области технологий виртуальной и дополненной реальности;
- базовыми навыками трёхмерного моделирования;
- базовыми навыками разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- знаниями по принципам работы и особенностям устройств виртуальной и дополненной реальности.

## **IV. Методическое обеспечение**

### **Аппаратное и техническое обеспечение:**

- Рабочее место обучающегося:  
ноутбук: производительность процессора (по тесту PassMark — CPU BenchMark <http://www.cpubenchmark.net/>): не менее 2000 единиц; объём оперативной памяти: не менее 4 Гб; объём накопителя SSD/eMMC: не менее 128 Гб (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками);

мышь.

• Рабочее место наставника:

ноутбук: процессор Intel Core i5-4590/AMD FX 8350 — аналогичная или более новая модель, графический процессор NVIDIA GeForce GTX 970, AMD Radeon R9 290 — аналогичная или более новая модель, объём оперативной памяти: не менее 4 Гб, видеовыход HDMI 1.4, DisplayPort 1.2 или более новая модель (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками);

шлем виртуальной реальности HTC Vive или Vive Pro Full Kit

— 1 шт.;

личные мобильные устройства обучающихся и/или наставника с операционной системой Android;

презентационное оборудование с возможностью подключения к компьютеру — 1 комплект;

флипчарт с комплектом листов/маркерная доска, соответствующий набор письменных принадлежностей — 1 шт.;

единая сеть Wi-Fi.

### **Программное обеспечение:**

- офисное программное обеспечение;
- программное обеспечение для трёхмерного моделирования (Autodesk Fusion 360; Autodesk 3ds Max/Blender 3D/Maya);
- программная среда для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью (Unity 3D/Unreal Engine);
- графический редактор на выбор наставника.

### **Расходные материалы:**

- бумага А4 для рисования и распечатки — минимум 1 упаковка 200 листов;
- бумага А3 для рисования — минимум по 3 листа на одного обучающегося;
- набор простых карандашей — по количеству обучающихся;
- набор чёрных шариковых ручек — по количеству обучающихся;
- клей ПВА — 2 шт.;
- клей-карандаш — по количеству обучающихся;
- скотч прозрачный/матовый — 2 шт.;
- скотч двусторонний — 2 шт.;
- картон/гофрокартон для макетирования — 1200\*800 мм, по одному листу на двух обучающихся;
- нож макетный — по количеству обучающихся;
- лезвия для ножа сменные 18 мм — 2 шт.;
- ножницы — по количеству обучающихся;
- коврик для резки картона — по количеству обучающихся;
- линзы 25 мм или 34 мм — комплект, по количеству обучающихся;
- дополнительно — PLA-пластик 1,75 REC нескольких цветов.

### **Планируемые результаты**

### **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.

### **Метапредметные результаты:**

Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение принимать и сохранять учебную задачу;
- умение планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- умение ставить цель (создание творческой работы), планировать достижение этой цели;
- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- способность адекватно воспринимать оценку наставника и других обучающихся;
- умение различать способ и результат действия;
- умение вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе её оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- умение в сотрудничестве ставить новые учебные задачи;
- способность проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- умение осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- умение оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

*Познавательные универсальные учебные действия:*

- умение осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде образовательного учреждения, федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- умение ориентироваться в разнообразии способов решения задач;
- умение осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- умение проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
- умение строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
- умение моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель,

где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаковосимволическая);

- умение синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельно достраивать с восполнением недостающих компонентов.

*Коммуникативные универсальные учебные действия:*

- умение аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- умение выслушивать собеседника и вести диалог;
- способность признавать возможность существования различных точек зрения и право каждого иметь свою;
- умение планировать учебное сотрудничество с наставником и другими обучающимися: определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- умение осуществлять постановку вопросов: инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- умение разрешать конфликты: выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи.

## **Предметные результаты**

В результате освоения программы обучающиеся должны знать:

- ключевые особенности технологий виртуальной и дополненной реальности
- принципы работы приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- перечень современных устройств, используемых для работы с технологиями, и их предназначение;
- основной функционал программ для трёхмерного моделирования;
- принципы и способы разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- основной функционал программных сред для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- особенности разработки графических интерфейсов. уметь:
- настраивать и запускать шлем виртуальной реальности;
- устанавливать и тестировать приложения виртуальной реальности;
- самостоятельно собирать очки виртуальной реальности;
- формулировать задачу на проектирование исходя из выявленной проблемы;
- уметь пользоваться различными методами генерации идей;
- выполнять примитивные операции в программах для трёхмерного моделирования;
- выполнять примитивные операции в программных средах для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- компилировать приложение для мобильных устройств или персональных компьютеров и размещать его для скачивания пользователями;
- разрабатывать графический интерфейс (UX/UI);

- разрабатывать все необходимые графические и видеоматериалы для презентации проекта;
- представлять свой проект. владеть:
- основной терминологией в области технологий виртуальной и дополненной реальности;
- базовыми навыками трёхмерного моделирования;
- базовыми навыками разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью.

## **Календарный учебный график**

Календарный учебный график (Приложение 1) включает в себя период с 1 сентября по 31 мая. Количество учебных недель – 36 , количество учебных дней – 36 . Занятия проводятся по утверждённому расписанию. Календарный учебный график составляется ежегодно.

## **Формы подведения итогов реализации общеобразовательной программы**

Подведение итогов реализуется в рамках защиты результатов выполнения Кейса 1 и Кейса 2.

## **Формы демонстрации результатов обучения**

Представление результатов образовательной деятельности пройдёт в форме публичной презентации решений кейсов командами и последующих ответов выступающих на вопросы наставника и других команд.

## **Формы диагностики результатов обучения**

Беседа, тестирование, опрос.

## **Формы аттестации**

Результативность овладения обучающимися содержания программы отслеживается с помощью следующих методов:

-педагогическое наблюдение;

-педагогический анализ результатов анкетирования, тестирования, участия воспитанников в мероприятиях (викторинах, выставках, конкурсах);

-мониторинг (контрольные задания и тесты, диагностика личностного роста, оформление творческих отчётов).

В течение учебного года осуществляются следующие виды контроля:

- *входной контроль*, в форме собеседования, при поступлении обучающегося; для учета индивидуальных личностных качеств и творческих данных ребёнка;

- *текущий контроль* на каждом занятии с целью проверки уровня усвоения материала и обладания практическими навыками;

- *промежуточный контроль* в конце каждого учебного года с целью выявления умений и навыков за истекший период;

- *итоговый контроль* в конце обучения.

Контроль проводится в форме просмотра и анализа практических работ в конце каждого занятия; беседы в форме «вопрос – ответ»; тестов; участия в тематических выставках и конкурсах, в изготовлении коллекций одежды.

Промежуточная аттестация предусматривает изготовление вставочной работы в конце первого и второго года обучения по программе, итоговая аттестация - изготовление вставочной работы в конце третьего года обучения.

### **Оценочные материалы**

Выполнение выставочных, конкурсных и творческих работ, участие в мероприятиях позволяет оценить степень усвоения обучающимися программы. Результаты заносятся в карту оценки результативности освоения программы (Приложение 2).

Для оценки усвоения результатов обучающихся используются критерии:

- образовательные результаты;
- творческая активность обучающихся.

Оценка результативности обучающихся по образовательной программе осуществляется в ходе выполнения творческих работ и имеет три уровня оценивания:

- Высокий (10-12 баллов);
- Средний (5-10 баллов);
- Достаточный (3-5 баллов).

Критерии выявления образовательных результатов обучающихся:

- владение теоретическими знаниями;
- применение знаний, умений, навыков в практике;
- креативность мышления;
- участие в мероприятиях, конкурсах, выставках.

Каждый критерий оценивается от 1-3 баллов. Общий балл оценки обученности составляет сумма баллов по всем критериям.

Максимальное количество баллов - 12.

### **Определение уровня освоения программы**

*Высокий уровень* от 10 до 12 баллов:

- свободное оперирование полученными знаниями, умениями и навыками;
- высокая активность, быстрота включения в творческую деятельность, инициативность;
- самостоятельность и высокое качество выполнения творческих работ;
- умелое владение специальными инструментами, материалами и оборудованием;
- творческое отношение к выполнению практического задания;
- аккуратность и ответственность при выполнении работы;

*Средний уровень* от 5 до 10 баллов:

- хорошее оперирование полученными знаниями, умениями и навыками;
- невысокая активность и инициативность;
- небольшая степень самостоятельности при выполнении творческих заданий;
- достаточное владение специальными инструментами, материалами и оборудованием;
- не очень высокое качество выполнения творческих заданий.

*Достаточный уровень* от 3 до 5 баллов:

- слабое оперирование полученными знаниями, умениями;
- слабая активность и низкая инициативность;
- низкая самостоятельность при выполнении творческих заданий, высокая

необходимость помощи педагога;

- неуверенное владение специальными инструментами, материалами и оборудованием;

- невысокое качество выполнения творческих заданий. На основе анализа результатов аттестации по осуществляется дифференцированная работа с обучающимися с использованием индивидуально - личностного подхода.

## **Критерии результативности освоения программы**

### *1. Владение теоретическими знаниями*

Высокий: имеет высокий знаний, владеет определенными понятиями (название элементов, определения...) свободно использует термины, пользуется дополнительным материалом.

Средний: имеет неполные знания по содержанию курса, оперирует терминами, не использует дополнительную литературу.

Низкий: недостаточные знания по содержанию курса.

### *2. Применение умений, навыков*

Высокий: имеет четкие технические умения и навыки, умеет правильно использовать рабочий инструмент.

Средний: имеет отдельные технические умения и навыки, умеет правильно использовать инструменты.

Низкий: имеет слабые технические навыки, слабое умение использовать инструменты.

### *3. Творческая активность*

Высокий: проявляет активный интерес к деятельности, стремится к самостоятельной творческой активности, помогает другим.

Средний: проявляет интерес к деятельности, настойчив в достижении цели, проявляет активность только на определенные темы или на определенных этапах работы.

Низкий: присутствует на занятиях, не активен, выполняет задания только по инструкциям, указаниям педагога.

### *4. Участие в мероприятиях*

Высокий: регулярно принимает участие в различного рода мероприятиях.

Средний: в отдельных случаях принимает участие в различного рода мероприятиях.

Низкий: редко участвует в различного рода мероприятиях.

## **Список литературы**

### **Нормативно-правовые документы**

1. Конституция Российской Федерации.

2. Конвенция ООН «О правах ребенка». – М., 2010.
3. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
4. Концепция модернизации российского образования на период до 2020г., 2010.
5. Межведомственная программа развития дополнительного образования детей в РФ до 2020 г.
6. Национальная доктрина образования в РФ на период до 2025 года.
7. Письмо Министерства образования и науки РФ Департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей от 11 декабря 2006 г. N 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
- Федеральный Закон «Об образовании в РФ» - М., 2012 (Редакция от 13.07.2015 N 238-ФЗ с изм. и доп., вступ. в силу с 24.07.2015).
8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
- Республиканский Закон «Об образовании в РБ». – Уфа, 2013 (№696-з от 1.07.2013 года, ред. от 01.07.2015).
9. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
10. Федеральный закон "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации" от 24.07.1998 N 124-ФЗ, ред от 02.07.2013 № 185-ФЗ.

### **Основная литература**

1. Педагогика. /Под ред. П.И. Пидкасистого. М.: Пед. наследие России, 2012.-608 с.
2. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии /Под ред. С.А. Смирнова. М.: Академия, 2013. - 512 с.
3. Подласый И.П. Педагогика. - М.: Просвещение, 2014. - 465 с.
4. Сластенин В.А. и др. Общая педагогика. в 2 частях. – М: Академия, 2013.–571 с.
5. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. - М.: Народное образование, 2012. - 856 с.
6. Харламов И.Ф. Педагогика. - М.: Юрист-Гардарика, 2012. – 519с.

### **Дополнительная литература**

1. Ахмерова С.Г., Ижбулатова Э.А. Здоровьесберегающие технологии в ОУ: программа профилактики наркомании, алкоголизма и табакокурения. – Уфа, 2011.
2. Внеурочная деятельность школьников в контексте ФГОС второго поколения /Составители: С.В.Низова, Е.Л.Харчевникова.-Владимир, ВИПКРО, 2010.-32с.
3. Железная Т.С., Елягина Л.Н. Программа воспитания и социализация обучающихся детей в контексте ФГОС нового поколения: Методические рекомендации по разработке программы. – Уфа: Издательство ИРО РБ, 2011. – 44с.
4. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России /под ред. А.Я.Данилюка, А.М.Кондакова, В.А.Тишкова. – М.: Просвещение, 2010.

5. Фундаментальное ядро содержания общего образования /под ред. В.В. Козлова, А.М. Кондакова. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2010.
6. Адриан Шонесси. Как стать дизайнером, не продав душу дьяволу / Питер.
7. Жанна Лидтка, Тим Огилви. Думай как дизайнер. Дизайнмышление для менеджеров / Манн, Иванов и Фербер.
8. Майкл Джанда. Сожги своё портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах / Питер.
9. Фил Кливер. Чему вас не научат в дизайн-школе / Рипол Классик.
10. Bjarki Hallgrimsson. Prototyping and Modelmaking for Product Design (Portfolio Skills) / Paperback, 2012.
11. Jennifer Hudson. Process 2nd Edition: 50 Product Designs from Concept to Manufacture.
12. Jim Lesko. Industrial Design: Materials and Manufacturing Guide.
13. Kevin Henry. Drawing for Product Designers (Portfolio Skills: Product Design) / Paperback, 2012.
14. Koos Eissen, Roselien Steur. Sketching: Drawing Techniques for Product Designers / Hardcover, 2009.
15. Kurt Hanks, Larry Belliston. Rapid Viz: A New Method for the Rapid Visualization of Ideas.
16. Rob Thompson. Prototyping and Low-Volume Production (The Manufacturing Guides).
17. Rob Thompson. Product and Furniture Design (The Manufacturing Guides).
18. Rob Thompson, Martin Thompson. Sustainable Materials, Processes and Production (The Manufacturing Guides).
19. Susan Weinschenk. 100 Things Every Designer Needs to Know About People (Voices That Matter).

### **Интернет -ресурсы**

20. <http://holographica.space>.
21. <http://bevirtual.ru>.
22. <https://vrgeek.ru>.
23. <https://habrahabr.ru/hub/virtualization/>.
24. <https://geektimes.ru>.
25. <http://www.virtualreality24.ru/>.
26. <https://hi-news.ru/tag/virtualnaya-realnost>.
27. <https://hi-news.ru/tag/dopolnennaya-realnost>.
28. <http://www.rusoculus.ru/forums/>. 24.<http://3d-vr.ru/>.
25. VRBE.ru. 26.<http://www.vrability.ru/>.
27. <https://hightech.fm/>. 28.<http://www.vrfavs.com/>.
- 29.<http://designet.ru/>. 30.<https://www.behance.net/>.
31. <http://www.notcot.org/>.
32. <http://mocoloco.com/>.
33. [https://www.youtube.com/channel/UCOzx6PA0tgemJ1Ypd\\_1FTA](https://www.youtube.com/channel/UCOzx6PA0tgemJ1Ypd_1FTA).
34. <https://vimeo.com/idsketching>.
35. <https://ru.pinterest.com/search/pins/?q=design%20>



## Мониторинг развития личности учащихся

Для педагогического мониторинга развития учащихся используется метод структурированного наблюдения за поведением детей в процессе практической деятельности на занятиях и его оценивание по определенным параметрам. Мониторинг проводится системно: в начале, середине и конце учебного года, с занесением обобщенных результатов в Карту группы.

### Шкала оценки процесса развития метапредметных УУД

<i>Параметры</i>	<i>Критерии</i>	<i>Степень выраженности качества (оценивается педагогом в процессе наблюдения за учебно-практической деятельностью ребенка и ее результатами)</i>	<i>Баллы</i>
<i>Мотивация</i>	Выраженность интереса к занятиям	Интерес практически не обнаруживается.	1
		Интерес возникает лишь к новому материалу.	2
		Интерес возникает к новому материалу, но не к способам решения.	3
		Устойчивый учебно-познавательный интерес, но он не выходит за пределы изучаемого материала.	4
		Проявляет постоянный интерес и творческое отношение к предмету, стремится получить дополнительную информацию.	5
<i>Самооценка</i>	Самооценка деятельности на занятиях	Ученик не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе учителя.	1
		Приступая к решению новой задачи, пытается оценить свои возможности относительно ее решения, однако при этом учитывает лишь то, знает он ее или нет, а не возможность изменения известных ему способов действия.	2
		Может с помощью учителя оценить свои возможности в решении задачи, учитывая изменения известных ему способов действий.	3
		Может самостоятельно оценить свои возможности в решении задачи, учитывая изменения известных способов действия.	4
<i>Нравственно - этические установки</i>	Ориентация на общепринятые моральные нормы и их	Часто нарушает общепринятые нормы и правила поведения.	1
		Допускает нарушения общепринятых норм и правил поведения.	2
		Недостаточно осознает правила и нормы поведения, но в основном их выполняет.	3

	выполнение в поведении	Осознает моральные нормы и правила поведения в социуме, но иногда частично их нарушает.	4
		Всегда следует общепринятым нормам и правилам поведения, осознанно их принимает.	5
<i>Познавательная сфера</i>	Уровень развития познавательной активности, самостоятельности	Уровень активности, самостоятельности ребенка низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, любознательность не проявляется.	1
		Ребенок недостаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция, круг интересующих вопросов довольно узок.	2
		Ребенок любознателен, активен, задания выполняет с интересом, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий.	3
<i>Регулятивная сфера</i>	Произвольность деятельности	Деятельность хаотична, непродуманна, прерывает деятельность из-за возникающих трудностей, стимулирующая и организующая помощь малоэффективна.	1
		Удерживает цель деятельности, намечает план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, однако в процессе деятельности часто отвлекается, трудности преодолевает только при психологической поддержке.	2
		Ребенок удерживает цель деятельности, намечает ее план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, сам преодолевает трудности в работе, доводит дело до конца.	3
	Уровень развития контроля	Ученик не контролирует учебные действия, не замечает допущенных ошибок.	1
		Контроль носит случайный произвольный характер; заметив ошибку, ученик не может обосновать своих действий.	2
		Ученик осознает правило контроля, но затрудняется одновременно выполнять учебные действия и контролировать их.	3
	При выполнении действия ученик ориентируется на правило контроля и	4	

		успешно использует его в процессе решения задач, почти не допуская ошибок.	
		Самостоятельно обнаруживает ошибки, вызванные несоответствием усвоенного способа действия и условий задачи, и вносит коррективы.	5
<i>Коммуникативная сфера</i>	Способность к сотрудничеству	В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других.	1
		Способен к сотрудничеству, но не всегда умеет аргументировать свою позицию и слушать партнера.	2
		Способен к взаимодействию и сотрудничеству (групповая и парная работа; дискуссии; коллективное решение учебных задач).	3
		Проявляет эмоционально позитивное отношение к процессу сотрудничества; ориентируется на партнера по общению, умеет слушать собеседника, совместно планировать, договариваться и распределять функции в ходе выполнения задания, осуществлять взаимопомощь.	4



Календарный учебный график на 2021-2022 год. I группа

№ п/п	Число	Месяц	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>Кейс 1.</b>								
<b>Проектируем идеальное VR-устройство</b>								
1	5	09	16.00	Беседа	1	Знакомство. Техника безопасности. Вводное занятие («Создавай миры»)	МОБУ СОШ с.Прибельский	Беседа
2	5	09	16.55	Беседа	1	Введение в технологии виртуальной и дополненной реальности	МОБУ СОШ с.Прибельский	Беседа
3 4	12	09	16.00 16.55	Беседа	2	Основные девайсы для погружения в виртуальную реальность	МОБУ СОШ с.Прибельский	Беседа
5 6	19	09	16.00 16.55	Беседа	2	Принципы работы VR установки	МОБУ СОШ с.Прибельский	Беседа
7 8	26	09	16.00 16.55	Беседа	2	Изучение платформы Steam	МОБУ СОШ с.Прибельский	Беседа
9	3	10	16.00	Беседа	1	Знакомство с VR-технологиями на интерактивной вводной лекции	МОБУ СОШ с.Прибельский	Беседа
10	3	10	16.55	Практическая работа	1	Тестирование устройства, установка приложений, анализ принципов работы, выявление ключевых характеристик	МОБУ СОШ с.Прибельский	Беседа
11 12	10	10	16.00 16.55	Беседа	2	Выявление принципов работы шлема виртуальной реальности, поиск, анализ и структурирование информации о других VR- устройствах	МОБУ СОШ с.Прибельский	Беседа
13 14	17	10	16.00 16.55	Изготовление по образцу	2	Выбор материала и конструкции для собственной гарнитуры, подготовка к сборке устройства	МОБУ СОШ с.Прибельский	Обсуждение работ
15 16	24	10	16.00 16.55	Изготовление по образцу	2	Сборка собственной гарнитуры, вырезание необходимых деталей	МОБУ СОШ с.Прибельский	Обсуждение работ

17 18	31	10	16.00 16.55	Практическая работа	2	Сборка собственной гарнитуры, вырезание необходимых деталей, дизайн устройства	МОБУ СОШ с.Прибельский	Обсуждение работ
19 20	7	11	16.00 16.55	Практическая работа	2	Тестирование и доработка прототипа	МОБУ СОШ с.Прибельский	Обсуждение работ
21	14	11	16.00	Беседа	1	Работа с картой пользовательского опыта: выявление проблем, с которыми можно столкнуться при использовании VR. Фокусировка на одной из них	МОБУ СОШ с.Прибельский	Беседа
22	14	11	16.55	Беседа	1	Анализ и оценка существующих решений проблемы. Инфографика по решениям	МОБУ СОШ с.Прибельский	Беседа
23 24	21	11	16.00 16.55	Беседа	2	Генерация идей для решения этих проблем. Описание нескольких идей, экспресс-эскизы. Мини-презентации идей и выбор лучших в проработку	МОБУ СОШ с.Прибельский	Беседа
25 26	28	11	16.00 16.55	Беседа	2	Изучение понятия «перспектива», окружности в перспективе, штриховки, светотени, падающей тени	МОБУ СОШ с.Прибельский	Практическая работа
27 28	5	12	16.00 16.55	Практическая работа	2	Изучение светотени и падающей тени на примере фигур. Построение быстрого эскиза фигуры в перспективе, передача объёма с помощью карандаша. Техника рисования маркерами	МОБУ СОШ с.Прибельский	Беседа

29 30	12	12	16.00 16.55	Практическая работа	6	Освоение навыков работы в ПО для трёхмерного проектирования (на выбор — Rhinoceros 3D, Autodesk Fusion 360)	МОБУ СОШ с.Прибельский	Беседа
31	19	12	16.00					
32	19	12	16.55					
33	26	12	16.00					
34	26	12	16.55					
35 36	16	01	16.00 16.55	Практическая работа	4	3D-моделирование разрабатываемого	МОБУ СОШ с.Прибельский	

37 38	23	01	16.00 16.55			устройства		
39 40	30	01	16.00 16.55	Беседа	2	Фотореалистичная визуализация 3D-модели. Рендер (KeyShot, Autodesk Vred)	МОБУ СОШ с.Прибельский	Наблюдение
41 42	6	02	16.00 16.55	Практическая работа	2	Подготовка графических материалов для презентации проекта (фото, видео, инфографика). Освоение навыков вёрстки презентации	МОБУ СОШ с.Прибельский	
43 44	13	02	16.00 16.55	Практическая работа	2	Представление проектов перед другими обучающимися. Публичная презентация и защита проектов	МОБУ СОШ с.Прибельский	Наблюдение
<b>Кейс 2. Разрабатываем VR/AR-приложения</b>								
45	20	02	16.00	Беседа	1	Вводная интерактивная лекция по технологиям дополненной и смешанной реальности	МОБУ СОШ с.Прибельский	Наблюдение
46	20	02	16.55	Практическая работа	1	Тестирование существующих AR-приложений, определение принципов работы технологии	МОБУ СОШ с.Прибельский	Практическая работа
47 48	27	02	16.00 16.55	Практическая работа	2	Выявление проблемной ситуации, в которой помогло бы VR/AR- приложение, используя методы дизайн-мышления	МОБУ СОШ с.Прибельский	Наблюдение
49 50	6	03	16.00 16.55	Беседа	2	Анализ и оценка существующих решений проблемы. Генерация собственных идей. Разработка сценария приложения	МОБУ СОШ с.Прибельский	Практическая работа
51 52	13	03	16.00 16.55	Практическая работа	2	Разработка сценария приложения: механика взаимодействия, функционал, примерный вид интерфейса	МОБУ СОШ с.Прибельский	Наблюдение Обсуждение работ

53 54	20	03	16.00 16.55	Практическая работа	2	Мини-презентации идей и их доработка по обратной связи	МОБУ СОШ с.Прибельский	Наблюдение Обсуждение работ
55 56	27	03	16.00 16.55	Беседа	2	Последовательное изучение возможностей среды разработки VR/AR-приложений	МОБУ СОШ с.Прибельский	
57 58 59 60 61 62 63 64	3 10 17 24	04 04 04 04	16.00 16.55 16.00 16.55 16.00 16.55 16.00 16.55	Практическая работа	8	Разработка VR/AR-приложения в соответствии со сценарием	МОБУ СОШ с.Прибельский	
65 66	1	05	16.00 16.55	Практическая работа	2	Представление проектов перед другими обучающимися. Публичная презентация и защита проектов	МОБУ СОШ с.Прибельский	Наблюдение Обсуждение работ
67 68 69 70 71 72	8 15 22	05 05 05	16.00 16.55 16.00 16.55 16.00 16.55	Беседа	6	Подготовка графических материалов для презентации проекта (фото, видео, инфографика). Освоение навыков вёрстки презентации	МОБУ СОШ с.Прибельский	Наблюдение Обсуждение работ
всего					72			