

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ  
ОБЛАСТИ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ ВЕТЕРАНА ВЕЛИКОЙ  
ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ ТАНЧУКА И.А. С.ГЕОРГИЕВКАМУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА  
КИНЕЛЬСКИЙ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ

(ГБОУ СОШ с. Георгиевка)

**РАССМОТРЕНА**

на заседании МО «Точных наук»

Э.В.Цыганова /Э.В.Цыганова/

«28» 05 2020г

**ПРОВЕРЕНА**

заместителем директора по  
УВР

А.Н.Фенюк /А.Н. Фенюк/

«28» 05 2020г

**УТВЕРЖДЕНА**

директор ГБОУ СОШ с. Георгиевка

Р.К.Ивлиева /Р. К. Ивлиева/

Приказ № 140Д от «28» 05 2020г



Общеобразовательная общеразвивающая  
программа технической направленности  
**«Разрабатываем VR/AR – приложение»**  
Целевая аудитория: обучающиеся 12-15 лет  
Срок реализации: 8 часов

Георгиевка, 2020

## Пояснительная записка

Сегодняшний мир развивается невероятно быстро. Технологии не стоят на месте и идти с ними в одну ногу просто необходимо современному человеку. Программа курса **Разрабатываем VR/AR-приложение** поможет ребёнку окунуться в новые технологии, разобраться в современных тенденциях и раскрыть новый для него мир полного погружения. VR/AR позволяет не только заглянуть в новое, но и научиться применять эти плюсы уже сейчас, заложив их взаимодействие с реальным миром будущего. Многие крупные компании совершенно разных отраслей применяют технологии VR/AR, чтобы обезопасить/обучить/помочь конечному пользователю. И речь не только об организации мелких проектов, а о повсеместном изменении общения и взаимодействия с цифровым миром.

**Цель программы:** формирование мотивации к занятиям виртуальной и дополнительной реальности, понимание основ технологий VR/AR.

## Планируемые результаты

### Предметные результаты:

- учащиеся получают первичные понятия основ виртуальной и дополненной реальностей;
- систематизируют знания в области виртуальной и дополненной реальностей.

### Метапредметные результаты:

- разовьют интерес к техническим наукам и, в частности, к технологиям виртуальной и дополненной реальностей;
- разовьют самостоятельность в принятии решений.

### Личностные результаты:

- произойдёт первичное формирование инженерного мышления и умение командной работы, координации действий.

## Содержание программы

1. Вводный кейс. (2 часа: 1 теория, 1 практика)
2. Основы технологии VR/AR. (2 часов: 0,5 теории, 1,5 практики)
3. Технологии VR (4 часа: 1 теория, 3 практики)

## Тематическое планирование

№ п/п	Разделы программы учебного курса	Всего часов
	<b>Кейс. Разрабатываем VR/AR-приложения</b>	
1	Разработка сценария приложения: механика взаимодействия, функционал, примерный вид интерфейса. Последовательное изучение возможностей среды разработки VR/AR-приложений	2
2 – 4	Разработка VR/AR-приложения в соответствии со сценарием	3
5	Доработка приложения, учитывая обратную связь пользователя	1
6	Выявление ключевых требований к разработке GUI — графических интерфейсов приложений. Разработка интерфейса приложения — дизайна и структуры	1

7	Подготовка графических материалов для презентации проекта (фото, видео, инфографика). Освоение навыков вёрстки презентации	1
8	Представление проектов перед другими обучающимися. Публичная презентация и защита проектов	1
	<b>Всего</b>	<b>8</b>

#### **Материально-техническая база**

- Ноутбук с предустановленными ОС и ПО, возможностью выхода в Интернет;
- аудиосистема;
- НМД устройство.