

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«Екатериновская средняя общеобразовательная школа»  
Москаленского муниципального района Омской области**

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ «Екатериновская СОШ»  
Наумович Е.Ю.

ПРИНЯТО ПС  
«30» августа 2023 г.  
Протокол № 1

Приказ № \_\_\_\_\_  
«30» августа 2023 г.  
СОГЛАСОВАНО с МО  
«30» августа 2023 г.  
ПШМО № 1



**Центр образования цифрового  
и гуманитарного профилей**

**ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«Виртуальная реальность VR/AR»**

2023-2024 учебный год  
количество часов по учебному плану 34 ч.

Программу реализует педагог  
дополнительного образования  
Е. В. Овдеенко

**2023 г.**

## Содержание

	<b>стр.</b>
<b>1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы. ....	7
1.3. Содержание программы .....	8
Учебный план .....	8
Содержание изучаемого курса.....	9
1.4. Планируемые результаты.....	11
<b>2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ</b>	<b>12</b>
Календарный учебный график. ....	12
Формы аттестации и оценочные материалы.....	14
Материально-технические условия реализации программы	14
<b>3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....</b>	<b>15</b>

## **1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Виртуальная реальность VR/AR» (далее Программа) имеет техническую направленность и направлена на приобщение учащихся к инженерно-техническим знаниям в области инновационных технологий.

Актуальность данной программы обусловлена ростом потребности современного общества в самых передовых технологиях XXI века. Одним из самых перспективных, современных и быстро развивающихся направлений в сфере IT – разработок является виртуальная (VR) и дополненная (AR) реальность. Цель VR и AR – расширение физического пространства объектами, созданными с помощью цифровых устройств и программ.

Стремительное развитие интерактивных мультимедийных технологий требует появления новых интерфейсов взаимодействия. Данные интерфейсы не используют привычные графические меню, формы или панели инструментов, они опираются на методы взаимодействия, присущие сугубо человеку, т.е. вместо традиционных средств управления используются обучающие примеры, жесты, человеческая речь.

Сегодня одним из самых перспективных направлений в сфере IT-разработок является виртуальная и дополненная реальность. Данные технологии представляют собой новый способ получения информации. Дополненная реальность способна сделать восприятие информации человеком гораздо проще и нагляднее. Требуемые запросы будут автоматически доставляться пользователю.

Дополненная реальность - это, прежде всего, технология, с помощью которой реальные объекты приобретают новые качества и раскрываются пользователю, с другой стороны.

Главной задачей дополненной реальности является увеличение возможностей пользователей, т. е. их взаимодействие с окружением, но уже на существенно новом уровне. С помощью компьютерного устройства на изображение реальной среды наносятся слои с набором объектов, несущих дополнительную информацию. Сейчас технологии позволяют считывать и распознавать изображения окружающей среды при помощи камер, а также дополнять их при помощи несуществующих или фантастических объектов. Можно сказать, что дополненная реальность может рассказать все о нужном нам объекте в режиме реального времени. Уже сейчас существуют различные технологии, которые и осуществляют данную задачу. Например, маркеры делают рекламу намного привлекательней, а системы распознающие движения делают возможным управление интерфейсами на уровне бесконтактного

взаимодействия, а также позволяют осуществить виртуальную примерочную, с помощью наложения слоев с дополнительной информацией. Таким образом, нужная информация становится доступной пользователю в режиме реального времени, не требуя усилий для ее поиска в других источниках.

Дополненная реальность - это новый метод получения информации и к другим различным данным, но влияние этой технологии, возможно, окажет неизгладимое впечатление на человека, сравнимое с возникновением интернета.

### **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Виртуальная реальность VR/AR» базовый модуль (далее Программа) реализуется в соответствии с **технической направленностью**. Данная программа направлена на формирование, развитие, внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках. Приобщает учащихся к инженерно-техническим знаниям в области инновационных технологий, содействует развитию технического мышления.

Исходя из всего вышеизложенного можем сказать, что **актуальность** изучения дополненной и виртуальной реальности в следующем:

1. Доступность информации.
2. Интерактивность. Благодаря этому свойству, взаимодействие пользователя с объектом позволяет создавать большое количество различных способов обучения, так как объекты представляются очень реалистично. Например, человек может ремонтировать двигатель, и в настоящий момент получать инструкцию по выполнению работы.
3. «Вау»-эффект. Необычный способ представления информации, который позволяет привлекать внимание, а также усиливать запоминание. На сегодняшний день это особенно актуально в образовании, так как дети могут воспринимать процесс обучения более увлекательным и наглядным.
4. Реалистичность. Дополненная реальность намного увеличивает эффект воздействия на зрителя по сравнению с виртуальным восприятием.
5. Инновационность. Дополненная реальность воспринимается как нечто новое, выдающееся и современное, что переносит пользователя в мир будущего и учит его в нем.
6. Новые способы применения. Применение дополненной реальности практически безгранично. Ниже приведены несколько примеров.

**Новизна программы.** Сегодня существует достаточно большой спектр областей, где применяется дополненная и виртуальная реальность, но в первую очередь можно выделить следующие: медицина, образование, картография и ГИС, проектирование и дизайн.

Очень важную роль дополненная и виртуальная реальность играет в области образования. С помощью данных технологий стало возможным изготавливать абсолютно новые учебные, интерактивные пособия, виртуальные стенды. При помощи этих технологий возможно визуализировать любое понятие, а также просмотреть и исследовать его. Данные технологии поднимают образование на совершенно новый качественный уровень. В проектировании дополненная реальность позволяет увидеть дом на пустыре, а также обустроить его.

Дополненная и виртуальная реальность перевернет восприятие окружающего мира, сделает его наиболее интерактивным, придаст некоторое ощущение игры. Если на данный момент для придания ощущения виртуальности окружающему миру нам необходимо надевать очки, то возможно в будущем микросхемы будут так малы, что они будут встраиваться прямо в сетчатку человеческого глаза.

**Педагогическая целесообразность** этой программы заключается в том, что она является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения, и позволяет школьнику шаг за шагом раскрывать в себе творческие возможности и само реализовать в современном мире.

В процессе программирования дети получают дополнительное образование в области физики, механики, электроники и информатики.

Использование дополненной и виртуальной реальности повышает мотивацию учащихся к обучению, при этом требуются знания практически из всех учебных дисциплин от искусств и истории до математики и естественных наук.

Осваивая данную Программу, учащиеся будут обучаться навыкам востребованных уже в ближайшие десятилетия специальностей, многие из которых включены в недавно выпущенный в России атлас профессий будущего. Практически для каждой перспективной профессии будут полезны знания и навыки, рассматриваемые в данной Программе (системы трекинга, 3D-моделирования и т.д.).

**Отличительной особенностью** данной программой является то, что применение технологии виртуальной реальности на уроке позволяет решить все задачи современного урока.

Многие VR-приложения основаны на простой демонстрации 3D-объектов, фото или видео, но даже это фундаментально меняет процесс познания. И уже существует немало VR-приложений, в которых пользователь может активно влиять на виртуальную реальность и преобразовывать её.

Возраст обучающихся в группах от 13 до 17 лет, т.к. возрастные и

психофизические особенности обучающихся соответствует данному виду творчества, проявляющих интерес к деятельности VR.

**На реализацию программы** отводится 34 часа в год (1 академических часа в неделю). Академический час – 40 минут.

**Форма обучения:** очная.

**Формы занятий:** основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

**Режим занятий:** каждая группа занимается 1 раз в неделю по 1 часу. Численность группы составляет 12 человек. Состав групп постоянный. Занятия проводятся всем составом.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы:** формирование интереса к техническим видам творчества, развитие конструктивного мышления средствами виртуальной и дополненной реальности.

**Задачи программы:**

*Обучающие:*

- развивать представление о виртуальной, дополненной и смешанной реальности, понятиях, актуальности и перспективах данных технологий;
- подробно рассмотреть представления о конструктивных особенностях и принципах работы VR/AR-устройств;
- развивать умения работать с инструментарием дополненной реальности, графическими 3D - редакторами;
- развивать навыки съемки и монтажа видео.

*Развивающие:*

- развивать логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать умения генерировать идеи по применению технологий виртуальной/дополненной реальности в решении конкретных задач;
- развивать коммуникативные компетенции: навыков сотрудничества в коллективе, малой группе (в паре), участия в беседе, обсуждении;
- формировать и развивать информационные компетенции: навыков работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию.

*Воспитательные:*

- воспитывать у детей интерес к техническим видам творчества; осознания социальной значимости применения и перспектив развития VR/AR-технологий;
- воспитывать трудолюбие, самостоятельность, умения доводить начато дело до конца.

### 1.3. Содержание программы

#### 1.3.1. Учебный план

№	Название раздела	Тема	Количество часов			Форма аттестации
			всего	теория	практика	
1	Введение	Вводное занятие. Техника безопасности при работе в компьютерном классе. Общий обзор курса.	1	1	0	Наблюдение
		Правила работы с оборудованием	1	1	0	Педагогическое наблюдение
2	Работа с приложением виртуальной реальности	Приложение GoogleExpeditions	2	0,5	1,5	Самостоятельная работа
		Приложение MEL Chemistry VR	2	0,5	1,5	Педагогическое наблюдение
		Приложение TiltBrush	2	0,5	1,5	Педагогическое
		Узнать о строении организма в InMind	2	0,5	1,5	Педагогическое наблюдение
		Узнать о строении организма в InCell	2	0,5	1,5	Педагогическое наблюдение
		Приложение Apollo 11 VR	2	0,5	1,5	Педагогическое
		Приложение TitansofSpaceVR	2	0,5	1,5	Педагогическое наблюдение
		Видео 360	2	0,5	1,5	Педагогическое
	Работа с программой с Blender	Знакомство с Blender	2	1	1	Педагогическое
		Моделирование	3	1	2	Самостоятельная работа
		Скульптинг	2	1	1	Педагогическое
		Текстурирование	2	1	1	наблюдение
		Ригинг, скининг и сетап персонажей	2	1	1	Педагогическое наблюдение
		Анимация	3	1	2	Самостоятельная
		Создание и защита проекта	2	0	2	Педагогическое
<b>ИТОГО</b>			<b>34</b>	<b>12</b>	<b>22</b>	Защита проекта

## Содержание изучаемого курса

### 1. Раздел: Введение

1.1 Вводное занятие. Техника безопасности при работе в компьютерном классе. Общий обзор курса. Правила работы с оборудованием.

Теория: правила техники безопасности при работе в кабинете. Рассказ о истории развития виртуальной реальности. Просмотр видео роликов о продуктах для виртуальной реальности.

### 2. Раздел: Работа с приложения виртуальной реальности

#### 2.1 Приложение Google Expeditions

Теория: Обзор и возможности программы Google Expeditions. Просмотр сотни туров и объектов в виртуальной или дополненной реальности, с которыми можно отправиться на раскопки археологов, совершить экспедицию под водой, превратить класс в музей.

Практика: Работа в приложение Google Expeditions.

#### 2.2 Приложение MEL Chemistry VR

Теория: Обзор и возможности программы MEL Chemistry VR. Уроки от Mel Science позволят оказаться внутри химических реакций и увидеть своими глазами, что происходит с частицами веществ. Ученики смогут взаимодействовать и экспериментировать с атомами и молекулами.

Практика: Работа в приложение MEL Chemistry VR.

#### 1.3 Приложение Tilt Brush

Теория: Создание рисунки в виртуальной реальности, которые возникают прямо из воздуха.

Практика: Работа в приложение Tilt Brush.

#### 1.4 Узнать о строении организма в In Mind

Теория: Изучение строения организма в игровой форме.

Практика: Работа в приложении In Mind.

#### 1.5 Узнать о строении организма в In Cell

Теория: Изучение строения организма в игровой форме.

Практика: Работа в приложении In Cell.

#### 1.6 Приложение Apollo 11 VR

Теория: Космические путешествия, история первого полёта человека на Луну.

Практика: Работа в приложении Apollo 11 VR.

#### 1.7 Приложение Titans of Space VR

Теория: Экскурсии по Солнечной системе. Просмотр модели планет с детальной прорисовкой всех континентов и океанов. Движение атмосферы.

Практика: работа с приложением Titans of Space VR.

## 1.8 Видео 360

Теория: Просмотр видео роликов панорамной съёмки. Рассмотрение возможностей программы.

Практика: Работа в программе Видео 360.

## 3. Раздел: Работа с программой Blender

### 3.1 Знакомство с Blender

Теория: Краткий обзор трехмерного моделирования. Обзор программных пакетов для трехмерного моделирования. Презентация программы Blender.

Практика: Основные Возможности окна программы Blender.

### 3.2 Моделирование

Теория: Обзор подходов к моделированию. Парадигма работы Blender. Интерфейс Blender и основные инструменты моделирования.

Практика: Построение различных моделей.

### 3.3 Скульптинг

Теория: Подходы к скульптингу в компьютерной графике. Скульптинг в Blender. Ретопология и запекание текстур для оптимизации результата скульптинга.

Практика: Ретопология и запекание текстур для скульптинга в Blender.

### 3.4 Текстурирование

Теория: UV-пространство и понятие развертка, виды развертки. Развёртка в Blender. Признаки правильной развертки.

Практика: Пространство и развертка в Blender.

### 3.5 Ригинг, скининг и сетап персонажей.

Теория: Понятие скелета в анимации и его характеристики. Привязка сетки модели к костям. Создание вспомогательных систем управляющих скелетом.

Практика: Создание персонажей в Blender.

### 3.6 Анимация

Теория: Способы анимации в компьютерной графике. Создание анимации в Blender. Инверсная и прямая кинематика. Использование модификаторов для анимации.

Практика: Создание анимации в Blender.

### 3.7 Итоговый проект.

Практика: Создание и защита проекта.

## 1.4. Планируемые результаты.

Готовность и способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовности к выбору направления профильного образования с учетом устойчивых познавательных

интересов. Освоение материала курса как одного из инструментов информационных технологий в дальнейшей учебе и повседневной жизни

### **Личностные УУД**

- понимание актуальности и перспектив освоения технологий виртуальной и дополненной реальности для решения реальных задач;
- формирование у учащихся готовности к дальнейшему совершенствованию в данной области;
- формирование осознанного уважительного отношения к другому человеку, освоение социальных норм и правил;
- формирование безопасного образа жизни;
- умение проявлять дисциплинированность, трудолюбие и ответственность за результаты своей деятельности.

### **Метапредметные**

- умение проявлять познавательную активность в предметной области;
- умение делать умозаключения и выводы в словесной форме;
- умение воспроизводить по памяти информацию, необходимую для решения учебной задачи;
- умение самостоятельно и в сотрудничестве с педагогом ставить цели и задачи деятельности;
- умение проявлять познавательную инициативу, планировать, анализировать и контролировать деятельность;
- умение сравнивать с эталоном результаты деятельности (чужой, своей);
- умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и другими учащимися, умение работать индивидуально и в группе;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи.

### **Предметные**

На конец обучения учащиеся должны

*знать:*

- понятия виртуальной и дополненной реальности,
- конструктивные особенности и принципы работы VR/AR-устройств
- уверенно работать в программах EV Toolbox, 3Ds Max, программах для-монтажа видео 360

*уметь:*

- снимать и монтировать панорамное видео
- работать с репозиториями трехмерных моделей, адаптировать их под свои задачи,

- создавать несложные трехмерные модели создавать собственные AR-приложения с помощью инструментария– дополненной реальности EV Toolbox

### **Условия реализации программы**

Организация занятий осуществляется в кабинете информатики, в котором созданы необходимые условия для реализации программы.

*Программа построена на принципах:*

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения.

Кабинет информатики оборудован согласно правилам пожарной безопасности.

### **Формы обучения и виды занятий:**

- беседы, лекции;
- занятие-игра;
- теоретическое занятие;
- практическое занятие;
- иллюстрирование;
- создание проектов;
- защита проекта;
- итоговое занятие.

### **Методы и приемы обучения**

- **Объяснительно – иллюстративный** (беседа, рассказ, объяснение)
- **Репродуктивный** (наглядный по образцу, по схеме, демонстрация приемов)
- **Проблемно – поисковый** (наблюдение, анализ и синтез объекта индукция – дедукция)

- **Исследовательский** (проекты, самостоятельная работа)

### **Инновационные технологии, используемые программой:**

- Технология развивающего обучения
- Проектная технология
- Технология интегрированного обучения
- Игровые технологии
- Групповые технологии
- Здоровьесберегающие технологии

### **Формы аттестации и оценочные материалы**

Для текущего контроля уровня знаний, умений и навыков используются следующие методы: тестирование, анализ результатов деятельности, индивидуальный устный опрос, практические работы.

Итоговый контроль проводится один раз в конце учебного года за весь курс обучения. Форма проведения итогового контроля - компьютерный тест и защита проекта.

Перечень компьютерных тестов:

<https://onlinetestpad.com/ru/test/20560-kompyuternaya-gramotnost-i-etap>

<https://onlinetestpad.com/ru/test/4439-kompyuternye-seti>

[https://ucvt.org/test\\_online/test\\_pk](https://ucvt.org/test_online/test_pk)

<http://it-uroki.ru/uroki/it-ekzamen-ustrojstvo-kompyutera.html>

### **Материально-технические условия реализации программы**

Для проведения занятий необходимо:

- компьютерный класс – 10 компьютеров для работы обучающихся с установленной операционной системой Windows 10 (64-bit);
- установленная программа Blender (версии не ниже 2.6);
- шлем виртуальной реальности;
- интерактивная доска.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Прохов, А.А. Самоучитель Blender 2.7 / А.А. Прохоров. – СПб: БХВ – Петербург, 2016. – 400 с.
2. Тимофеев, С. 3D max / С. Тимофеев. – СПб: БХВ – Петербург, 2014. – 512 с.
3. Джонатан, Л. Виртуальная реальность в Unity / Л. Джонатан. – Москва: ДМК Пресс, 2016. – 316 с.
4. Носов, Н.А. Словарь виртуальных терминов / Н.А. Носов // Труды лаборатории виртуалистики. – 2000. – №7. – с. 69
5. Афанасьев, В.О. Развитие модели формирования бинокулярного изображения виртуальной среды / В.О. Афанасьев // Проблемы теории и практики управления. – 2004. – №4. – с. 25 – 30
6. Дубова, М.В. Организация проектной деятельности младших школьников / М.В. Дубова. – Москва: Палас, 2010.
7. Ермолаева, М.В. Практическая психология детского творчества / М.В. Ермолаева. – Москва: МПСИ, 2005. – 304с.
8. Ильин, Е.П. Психология творчества, креативности, одарённости / Е.П. Ильин. – СПб, 2012.
9. Колеченко, А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей / А.К. Колеченко. – СПб: КАРО, 2004.
10. Уолтер Ф. Основы анимации: учебное пособие / Ф. Уолтер. -Издательство «АСТ», 2003.

### **Интернет – ресурсы для педагога:**

1. Руководство использования EV Toolbox: сайт. – Москва. – 2020. – URL: <https://eligovision.ru/toolbox/docs/3.2> (дата обращения: 19.02.2022)
2. VR rendering with Blender – VR viewing – You Tube: сайт. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=SMhGEu9LmYw> (дата обращения: 19.02.2022)
3. Методические рекомендации для педагогов дополнительного образования «Организация обучения учащихся по дополнительным общеобразовательным программам с использованием дистанционных технологий»: сайт. – URL: [MP\\_Чистякова.pdf](MP_Чистякова.pdf) (<prospekt45.ru>)
4. Новая модель дополнительного образования «Кванториум»: сайт. – URL: <kvantorium-novaya-model-dopolnitelnogo-obrazovaniya.pdf> – Яндекс.Документы (<yandex.ru>)
5. Технологии виртуальной и дополненной реальности для образования: сайт. – URL: [Технологии виртуальной и дополненной реальности для образования](#) \* (<prodod.moscow>)