

Аннотация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Таинственная виртуальная и дополненная реальность»

 **Направленность:** техническая

 **Актуальность**

Виртуальная и дополненная реальность (AR/VR) в наше время является одной из самых перспективных IT-отраслей, наравне с большими данными, робототехникой и искусственным интеллектом. Ускоряющийся рост производительности пользовательских компьютеров позволяет моделировать всё более сложные и реалистичные трёхмерные локации, и даже целые миры, с которыми можно интерактивно взаимодействовать. Это в свою очередь обуславливает рост числа проектов, связанных с AR/VR, а также рост спроса на специалистов данной отрасли.

Однако очень многие высшие учебные заведения не поспевают за этими трендами и ещё не занимаются подготовкой специалистов в AR/VR. Поэтому данную задачу должны взять на себя хотя бы учреждения дополнительного образования.

Здесь важно отметить, что профессиональное ориентирование подрастающего поколения в сферу виртуальной и дополненной реальности – это не только подготовка новых, востребованных и высокооплачиваемых специалистов; это ещё и формирование навыков командной работы, развитие коммуникационных способностей, раскрытие творческого потенциала – всё это будет важно практически в любой сфере.

 **Отличительные особенности**

Воспитанники с первых дней учатся создавать общественно полезный продукт, такой подход мотивирует учащихся самостоятельно в свободное время улучшать свои навыки в AR/VR-разработке. Также в рамках данной программы реализуются межпредметные связи с литературой, историей, информатикой, изобразительным искусством.

Данная учебная программа является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения, и позволяет учащемуся шаг за шагом раскрывать в себе творческие возможности и самореализоваться в современном мире.

Использование дополненной и виртуальной реальности повышает мотивацию учащихся к обучению, ибо они не только увидят в наглядной и интерактивной форме учебный материал, но также смогут лицезреть результаты своей работы с AR/VR практически с первых занятий. При этом зачастую учащимся будут необходимы знания из других учебных дисциплин от искусства и истории, до математики и естественных наук; что, конечно же, укрепит общую успеваемость подростка в школе.

Адресат

- Возраст обучающихся: 14-18 лет
- Численность группы: до 10 обучающихся
- В реализации данной Программы участвуют обучающиеся не имеющие медицинских противопоказаний. Программа не предусматривает конкурсного отбора.
- На Программу могут быть зачислены дети-инвалиды и дети с ОВЗ, не имеющие интеллектуальных нарушений.

 **Режим занятий:** 4 часа в неделю. Продолжительность занятий в группах устанавливается в соответствии с санитарными нормами и правилами и рассчитана в академических часах (академический час – 40 минут) с учетом возрастных особенностей обучающихся.

 **Объем общеразвивающей программы:** 312 часов, из них:

- 1-й год обучения – 156 часа (периодичность занятий – 4 раз в неделю по 2 часа);
- 2-й год обучения – 156 часа (периодичность занятий – 4 раза в неделю по 2 часа).

 **Срок освоения:** 2 года

 **Уровневость:** базовый уровень

 **Формы обучения:** индивидуальные, групповые, фронтальные, коллективные, парные, аудиторные и внеаудиторные, классные и внеклассные, школьные и внешкольные формы обучения.

 **Виды занятий:** комбинированные, лекции, коллоквиумы, экскурсии, обучающие игры, презентации, проектирование, круглый стол, ролевые игры.

 **Формы подведения результатов:** участие детей в выставках различных уровней; конкурсах, фестивалях, конференциях; защите творческих работ и др.

Цель Программы – формирование уникальных компетенций в сфере VR/AR- технологий и их практическое применение в работе над реальными общественно-полезными проектами.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575800

Владелец Каштанова Татьяна Владимировна

Действителен с 24.03.2021 по 24.03.2022