

Департамент образования и науки Курганской области

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Курганский технологический колледж  
имени Героя Советского Союза Н.Я. Анфиногенова»

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«РАЗРАБОТКА VR/AR-ПРИЛОЖЕНИЙ: ПРОДВИНУТЫЙ УРОВЕНЬ»**

Направленность: техническая  
Уровень программы: профильный  
Возраст обучающихся: 14-17 лет  
Срок реализации: 1 год (72 часа)

Составители (разработчики):  
Адаменко Юлия Владимировна  
Методист ГБПОУ «КТК»

г. Курган, 2023

## Содержание

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1 Пояснительная записка .....	3
1.2 Цель и задачи программы .....	4
1.3 Содержание программы .....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
1.4 Планируемые результаты.....	8
Раздел №2 Комплекс организационно-педагогических условий.....	9
2.1 Условия реализации программы .....	9
2.2 Формы аттестации .....	11
2.3 Оценочные материалы .....	17
2.4 Методические материалы .....	17
2.5 Список литературы .....	17

## Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы

### 1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Разработка VR/AR-приложений: базовый уровень» является общеразвивающей программой технической направленности и разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

– Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020);

– Паспорт национального проекта «Образование» (утверждён президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 №16);

– Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 №1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»);

– Стратегия развития и воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»);

– Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель)» (ред. от 16.06.2019);

– Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018г. №298н);

– Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021г. № 287);

– Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. №413) (ред. 11.12.2020);

– Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-5);

В настоящее время в свете глобальной информатизации, компьютеризации, использования новых информационных технологий возникает объективная потребность в совершенствовании средств обучения школьным предметам. В этом процессе значительную роль играют технологии дополненной (AR) и виртуальной реальности (VR), которые обладают рядом преимуществ перед традиционными методами обучения. AR/VR-технологии позволяют визуализировать, просматривать и исследовать любые понятия и объекты. С помощью данных технологий стало возможным изготавливать абсолютно новые учебные, интерактивные пособия, виртуальные стенды. Тем самым образование переходит на совершенно новый качественный уровень.

**Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы:** 14-17 лет.

Ведущей деятельностью детей 15-17 лет, согласно психологическим особенностям детей старшего школьного возраста, является учебно-профессиональная, в процессе которой формируются мировоззрение, профессиональные интересы, самоосознание и идеалы

**Сроки реализации:** программа рассчитана на 1 год, количество учебных часов — 72 (из расчёта 2 учебных часа в неделю).

**Уровень освоения:** программа является общеразвивающей (продвинутый уровень). Она обеспечивает возможность обучения обучающихся после освоения программы базового уровня.

Методика обучения ориентирована на индивидуальный подход. Для того, чтобы каждый обучающийся получил наилучший результат, программой предусмотрены индивидуальные домашние задания для самостоятельного выполнения.

**Форма обучения:** очная. Занятия проводятся в группах до 14 человек, продолжительность занятия не более 45 минут.

**Форма организации деятельности:** групповая, при реализации программы с применением дистанционных технологий – персональная, материалы курса будут размещены в виртуальной обучающей среде.

**Виды занятий:** основной тип занятий – комбинированный, сочетающий в себе элементы теории и практики. Большинство заданий курса выполняется самостоятельно помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Также программа курса включает групповые и индивидуальные формы работы обучающихся (в зависимости от темы занятия).

**Методы обучения:** основы технологии SMART, кейс-методы, словесные (беседа, опрос и т.д.), метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой), наглядные (демонстрация схем, таблиц, инфографики, презентаций и т.д.), практические (практические задания, анализ и решение проблемных ситуаций, показ учителем готовой модели и т.д.), метод проектов.

**Программа основана на следующих принципах:** доступности, наглядности, системности, последовательности.

**Наполняемость учебных групп:** 10 - 14 человек.

## 1.2 Цель и задачи программы

**Целью** дополнительной общеобразовательной программы по тематическому направлению «Разработка VR/AR-приложений: базовый уровень» является формирование знаний и навыков обучающихся в области цифровых технологий и в области применения виртуальной и дополненной реальности.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд задач:

### **образовательные:**

- Сформировать представления об основных понятиях и различиях виртуальной и дополненной реальности;
- Создать представления о специфике технологий AR и VR, её преимуществах и недостатках;
- Сформировать представления о разнообразии, конструктивных особенностях и принципах работы AR/VR-устройств;
- Сформировать навыки программирования;
- Создать представления об основных понятиях технологии панорамного контента;
- Сформировать умения работать с профильным программным обеспечением (инструментарием дополненной реальности, графическими 3D-редакторами);
- Создавать 3D-модели в системах трёхмерной графики и / или импортировать их в том доступе, для задач кейса;
- Сформировать навыки создания собственных AR/VR-приложений с помощью специальных программ и приложений.

### **развивающие:**

- Сформировать интерес к развитию технологии AR/VR;
- Привить навыки разработки приложений виртуальной и дополненной реальности;
- Приобрести навыки работы с инструментальными средствами проектирования и разработки AR/VR-приложений;
- Совершенствовать навыки обращения с мобильными устройствами (смартфонами, планшетами) в образовательных целях;
- Способствовать формированию у обучающихся интереса к программированию;
- Развивать способности осознанно ставить перед собой конкретные задачи, разбивать их на отдельные этапы и добиваться их выполнения;
- Способствовать расширению словарного запаса;

- Сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение.

**воспитательные:**

- Воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- Развивать основы коммуникативных отношений внутри проектных групп и в коллективе в целом;
- Воспитывать этику групповой работы, отношения делового сотрудничества, взаимоуважения;
- Сформировать активную жизненную позицию, гражданско-патриотическую ответственность;
- Воспитывать внимательность, аккуратность и изобретательность при работе с техническими устройствами, разработке приложений и выполнении учебных проектов.

В процессе реализации программы используются технологии виртуальной и дополненной реальности, относящиеся к сквозным технологиям цифровой экономики, являющейся одним из приоритетных Национальных проектов. Основными направлениями в изучении технологий виртуальной и дополненной реальности, с которыми познакомятся обучающиеся в рамках программы, станут начальные знания о разработке приложений для различных устройств, базовые понятия 3D-моделирования.

Через знакомство с технологиями создания собственных устройств и разработки приложений будут развиваться исследовательские, инженерные и проектные компетенции обучающихся. Освоение этих технологий предполагает получение ряда базовых компетенций, владение которыми критически необходимо любому специалисту на конкурентном рынке труда в STEAM-профессиях (аббревиатура от Science, Technology, Engineering, Art и Mathematics – «естественные науки, технология, инженерное искусство, творчество, математика»).

Тематическое направление «Разработка VR/AR-приложений: базовый уровень» позволяет обучающемуся шаг за шагом раскрывать в себе творческие возможности и самореализовываться в современном мире.

### 1.3 Содержание программы

#### Учебный план

Содержание обучения представлено следующими модулями:

Модуль 1. Технология дополненной реальности.

Модуль 2. Технология виртуальной реальности.

Модуль 3. Проектная деятельность.

Содержание программы позволяет обучающимся сформировать базовые компетенции по работе с AR/VR-технологиями путём погружения в проектную деятельность.

№	Основные модули программы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1</b>	<b>Модуль 1. Технология дополненной реальности</b>	<b>24</b>	<b>4</b>	<b>20</b>	
1.1	Классификация AR	1	1		Кейс, тестирование
1.2	Технология создания дополненной реальности	1	1		Тестирование
1.3	Знакомство со средой разработки Unity	12	1	11	Тестирование

1.4	Сборка и тестирование AR-приложения в Unity	2	1	1	Кейс, тестирование
1.5	Проект «AR-приложение»	8		8	Демонстрация проектов
<b>2</b>	<b>Модуль 2. Технология виртуальной реальности</b>	<b>24</b>	<b>5</b>	<b>19</b>	
2.1	Свойства и виды VR	1	1		Интерактивное упражнение
2.2	Создание проектов VR на базе интернет-технологий	2	1	1	Тестирование
2.3	Панорамная съёмка-видео 360	7	1	6	Опрос
2.4	Создание проектов VR на базе программного обеспечения	7	1	6	Кейс
2.5	Проект «VR-приложение»	7	1	6	Демонстрация проектов
<b>3</b>	<b>Модуль 3. Проектная деятельность</b>	<b>24</b>	<b>1</b>	<b>23</b>	
3.1	Определение проблемы	1		1	Квест-игра
3.2	Работа с техническим заданием итогового проекта	3	1	2	Опрос
3.3	Реализация итогового проекта	20		20	Презентация и защита итогового проекта
	<b>ВСЕГО</b>	<b>72</b>	<b>10</b>	<b>62</b>	

### Содержание учебного плана обучения

#### Модуль 1. Технология дополненной реальности

Цель: изучение технологии дополненной реальности.

Содержание:

– история и тенденции развития AR, использование в различных сферах деятельности человека;

– основные понятия AR;

– мобильные приложения для AR-проектов;

– знакомство с межплатформенной средой разработки компьютерных игр Unity;

– знакомство с материалами и текстурами Unity, базовая физика;

– основы программирования на C# в Unity;

– этапы разработки AR-приложения.

Тема 1.1 Классификация AR.

Тема 1.2 Технология создания дополненной реальности. AR-библиотеки.

Тема 1.3 Знакомство с программой Unity. Интерфейс, основные инструменты.

Тема 1.4 Импорт объектов из 3D-редакторов в Unity.

Тема 1.5 Написание скриптов на C# в Unity.

Тема 1.6 Работа с видео и анимированными моделями в Unity.

Тема 1.7 Анимированные модели в Unity.

Лабораторная работа 1. Разработка эффектов дополненной реальности в Spark AR Studio.

Лабораторная работа 2. Плагин Vuforia.

Лабораторная работа 3. Знакомство со средой разработки Unity.

Лабораторная работа 4. Интегрирование видео в среду Unity и использование их в AR.

Лабораторная работа 5. Интегрирование 3D-моделей и видео в среду Unity и использование их в AR.

Лабораторная работа 15. Создание и использование скриптов в Unity.

Лабораторная работа 6. Настройка анимаций 3D-модели в Unity и использование их в AR.

Лабораторная работа 7. Сборка и запуск AR-приложения для Android-устройств.

## **Модуль 2. Технология виртуальной реальности**

Цель: изучение принципов работы с VR.

Содержание:

- предпосылки, история, области применения систем виртуальной реальности;
- основные понятия, принципы и инструментарии разработки систем VR, а также оборудование для реализации VR;
- панорамная съёмка (фото и видео) 360;
- этапы и технологии создания систем VR, структура и компоненты;
- обзор современных 3D-движков: основные понятия, возможности, условия использования, сравнительный анализ;
- создание приложения для VR-устройств.

Тема 2.1 Свойства и виды VR.

Тема 2.2 Создание проектов VR на базе интернет-технологий.

Тема 2.3 Панорама 360. Виды. История появления и развития технологий.

Тема 2.4 Создание 360-историй с помощью различных устройств.

Тема 2.5 Разработка собственного проекта в приложении Cardboard Camera по направлениям.

Тема 2.6 Создание VR-проекта в Unity.

Тема 2.7 VR-квест. Создание сцены.

Тема 2.8 VR-квест. Взаимодействие с объектами.

Лабораторная работа 8. Панорама 360. Изучение интерфейса программ для склейки 3D-панорам.

Лабораторная работа 9. Изучение интерфейса программ для съёмки и видеомонтажа 360.

Лабораторная работа 10. Тестирование VR-приложений на различных типах устройств.

Лабораторная работа 11. Конструирование модели VR-устройств по имеющимся заготовкам.

Лабораторная работа 12. Соревновательная игра с использованием стационарного и мобильного оборудования VR.

## **Модуль 3. Проектная деятельность**

Цель: реализация итогового проекта – AR/VR-приложения.

Содержание:

- самостоятельный выбор темы и составление плана работы над проектом;
- тестирование и защита итогового проекта.

Тема 3.1 Работа с техническим заданием итогового проекта.

Лабораторная работа 13. Погружение в проблемную область и формализация конкретной проблемы или актуальной задачи. Целеполагание, формирование концепции решения.

Лабораторная работа 14. Анализ существующих решений в рассматриваемой проблемной области, формирование ограничений проекта.

Лабораторная работа 15. Рабочий проект, технологическая подготовка, изготовления, сборка, отладка, экспертиза, оценка эффективности, оптимизация объектов и процессов.

Лабораторная работа 16. Тестирование в реальных условиях, юстировка, внешняя независимая оценка, защита проекта, определение перспектив проекта, рефлексия.

#### **1.4 Планируемые результаты**

Освоение содержания рабочей программы «Разработка виртуальной и дополненной реальности» обеспечивает достижение обучающимися следующих **результатов**:

##### **личностных:**

- Знание актуальности и перспектив освоения технологий виртуальной и дополненной реальности для решения реальных задач;
- Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий;
- Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий и мотивации к изучению в дальнейшем предметов технического цикла;
- Развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки благодаря реализованным проектам;
- Формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- Формирование коммуникативной компетенции в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- Усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной и мобильной техникой;
- Готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и современных информационных технологий.

##### **метапредметных:**

- Формирование умения ориентироваться в системе знаний;
- Формирование приёмов работы с информацией, представленной в различной форме (таблицы, графики, рисунки и т.д.), на различных носителя (книги, Интернет, CD, периодические издания и т.д.);
- Формирование умения излагать мысли в чёткой логической последовательности, анализировать ситуацию, отстаивать свою точку зрения, самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений;
- Формирование навыков ведения проекта, проявление компетенции в вопросах, связанных с темой проекта, выбор наиболее эффективных решений задач в зависимости от конкретных условий;

– Владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе и альтернативные; соотносить свои действия и с планируемыми результатами, осуществлять контроль и корректировку действий в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебных задач;

– Развитие коммуникативных умений и овладение опытом межличностной коммуникации (ведение дискуссии, работа в группах, выступление с сообщениями и т.д.).

**предметных:**

– Овладение базовыми понятиями виртуальной и дополненной реальности;

– Понимание конструктивных особенностей и принципов работы AR/VR-устройств;

– Формирование понятий об основных алгоритмических конструкциях на языке программирования C#;

– Умение работать с готовыми 3D-моделями, адаптировать их под свои задачи, создавать несложные 3D-модели;

– Умение создавать собственные AR/VR-приложения с помощью специальных программ и приложений.

**Раздел №2 Комплекс организационно-педагогических условий**

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» № 28 от 28.09.2020 (СП 2.4.43648 -20, пункт 3.6.2,)

Начало обучения – 01.09.2023г.

Окончание обучения – 31.05.2024г.

<b>Срок обучения</b>	<b>1 год</b>
Начало учебного года	01.09.2023г.
Окончание учебного года	31.05.2024г.
Выходные дни	31.12.2023г. – 09.01.2024г.
Количество учебных недель	36 недель
Количество часов за весь период обучения	72 часа
Продолжительность занятия (академический час)	45 мин
Периодичность занятий	1 раз в неделю по 2 часа
Промежуточная аттестация	12.11.2023г. – 18.11.2023г.
	17.03.2024г. – 23.03.2024г.
Итоговая аттестация	25.05.2024г. – 31.05.2024г.
Режим занятий	в соответствии с расписанием

**2.1 Условия реализации программы**

**Материально-технические условия**

Для эффективной реализации программы необходима материально-техническая база:

1. Учебная площадка, соответствующая требованиям:

– Санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи» от 28.09.2020г.

– ТБ, пожарной безопасности.

**Перечень оборудования (материально-технической базы)**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование</b>	<b>Количество, шт.</b>
<b>Профильное оборудование</b>		
1.	Стационарный компьютер тип 1	1
2.	Монитор	1
3.	Веб-камера	1
4.	МФУ	1
5.	Шлем виртуальной реальности профессиональный	1
6.	Штатив для крепления внешних датчиков	2
<b>Рабочее место обучающегося</b>		
7.	Стационарный компьютер тип 2	12
8.	Монитор	12
9.	Наушники полноразмерные	12
10.	Шлем виртуальной реальности полупрофессиональный	1
11.	Шлем виртуальной реальности любительский	2
12.	Смартфон	4
13.	Очки дополненной реальности	1
<b>Презентационное оборудование</b>		
14.	Моноблочное интерактивное устройство	1
15.	Напольная мобильная стойка для интерактивных досок или универсальное настенное крепление	1
<b>Дополнительное оборудование</b>		
16.	Доска магнитно-маркерная настенная	1
17.	Флипчарт магнитно-маркерный на треноге	1
18.	Комплект кабелей и переходников	1
19.	Учебная и методическая литература	1
20.	Комплект комплектующих и расходных материалов	1

**Учебно-методическое и информационное обеспечение** предполагает наличие базового комплект учебного и лабораторного оборудования:

№ п/п	Наименование	Количество, шт.
1.	Шлем виртуальной реальности (Oculus Rift, HTC Vive, Windows MR)	3
2.	Программное обеспечение для шлема	3
3.	Среда «Steam» с приложениями	3
4.	Среда моделирования Autodesk 3DsMax (Рендер Arnold),	12
5.	Программная среда Unity	12
6.	Visual studio с пакетом C#	12

## 2.2 Формы аттестации

Контроль и оценка результатов освоения дополнительной общеобразовательной программы по направлению «Виртуальная и дополненная реальность» осуществляется педагогом в процессе проведения практических занятий, тестирования, опросов, а также выполнения обучающимися различных проектов.

Процесс обучения предусматривает следующие виды контроля:

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
<b>Входной контроль</b>		
В начале учебного года	Определение уровня развития обучающихся, их творческих и технических способностей.	Тестирование, беседа
<b>Текущий контроль</b>		
В течение всего учебного года	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала, сформированности практических навыков. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Кейс, квест-игра, опрос, тестирование, интерактивная викторина, интерактивное упражнение,
<b>Промежуточный контроль</b>		
В конце каждого раздела	Определение степени усвоения обучающимися, сформированности предметных и личностных компетенций	Демонстрация проектов, квест-игра
<b>Итоговый контроль</b>		

В конце учебного года по окончании обучения по программе	Определение изменения уровня развития обучающихся, сформированности предметных и личностных компетенций. Определение результатов обучения. Получение сведений для совершенствования общеобразовательной программы и методов обучения.	Презентация и защита итоговых проектов
--	---	--

В процессе реализации данной дополнительной общеобразовательной программы осуществляются различные виды и формы контроля. На протяжении всего обучения текущий контроль представлен в виде тестирований, кейсов, квест-игр, опросов, интерактивных викторин и интерактивных упражнений. Обязателен промежуточный контроль в виде демонстрации проектов.

Текущий и промежуточный контроль проводится в форме кейсов, тестирований, хакатонов, квест-игр, демонстрации проектов.

Хакатон представляет собой конкурс (соревновательное мероприятие), целью которого является мотивация на разработку новых идей в конкретной предметной области, а также создание проектов (продуктов) с использованием технологий дополненной и виртуальной реальности. На конкурс проектов должны быть представлены самостоятельные разработанные командами AR/VR-проекты по актуальной проблеме.

#### **Критерии оценивания проектных работ**

##### **Команда / участник**

<b>Критерии</b>	<b>Балл (0 – 5 баллов)</b>
Актуальность проблемы и чёткость её постановки	
Соответствие содержания работы заявленной теме	
Чёткость и конкретность формулировки проблемы, цели и задач работы	
Умение разделить цель на задачи для более эффективного поиска решения	
Анализ опыта решения данной проблемы в различных источниках, изучение альтернативных решений	
Исследование: интервью, анкетный опрос, проведение эксперимента и т.д.	
Соответствие результата проекта поставленным задачам	
Практическая апробация возможного решения	
Прототип предполагаемого решения	
Наличие собственной оценки эффективности реализации решения и оценка перспектив внедрения	
Убедительность и яркость представления решений, визуальное оформление	
Умение объяснить и защитить свои идеи	
Оригинальность решения	
<b>ВСЕГО</b>	

Подведение итогов хакатона осуществляется по системе баллов в рейтинговой системе.

#### Критерии оценки кейсов

Критерии	Баллы (0-5 баллов)
Работа в команде	
Соответствие содержание работы заявленной теме	
Практичность	
Оригинальность решения, новизна	
Прототип	
Наличие визуальных эффектов	
Умение формирование запускающих приложений	
Дополнительные задачи	
Эстетическая привлекательность	
Сложность программирования	
Убедительность и яркость представления решений, визуальное оформление	
Умение объяснить и защитить свои идеи	
<b>ВСЕГО</b>	

Итоговая аттестация обучающихся проводится в виде презентации и защиты итоговых проектов.

#### Количественные итоги

- не менее двух VR/AR-приложения

#### Качественные итоги:

- овладение базовыми понятиями виртуальной и дополненной реальности;
- понимание конструктивных особенностей и принципов работы VR/AR-устройств;
- формирование основных приёмов работы в программах для разработки AR/VR-приложений, 3D-моделирования, монтажа видео 360;
- умение работать с готовыми 3D-моделями, адаптировать их под свои задачи, создавать несложные 3D-модели;
- умение создавать собственные AR/VR-приложения с помощью специальных программ и приложений.

#### Критерии оценивания итоговой аттестационной (проектной) работы

1. Сформированность умения самостоятельно поставить проблему и выбрать адекватные способы её решения, включая поиск и обработку информации, формулировку выводов и/или обоснование и реализацию / апробацию принятого решения, обоснование и создание модели, прогноза, модели, макета, объекта, творческого решения и т.п.

2. Сформированность навыков ведения проекта, проявление компетенции в вопросах, связанных с темой проекта, выбор наиболее эффективных решений задач в зависимости от конкретных условий;

3. Сформированность умения применять полученные знания, раскрыть содержание работы, грамотно и обоснованно в соответствии с рассматриваемой проблемой / темой использовать имеющиеся знания и способы действия.

4. Сформированность умения ясно изложить и оформить выполненную работу, представить её результаты, аргументированно ответить на вопросы.

Вывод об уровне сформированности навыков проектной деятельности делается на основе всей совокупности основных элементов проекта (продукта и пояснительной записки, отзыва, презентации) по каждому из перечисленных выше критериев. Обязательно организуется обсуждение с обучающимися достоинств и недостатков проекта.

При этом в соответствии с принятой системой оценки целесообразно выделять два уровня сформированности навыков проектной деятельности: базовый и повышенный. Главное отличие выделенных уровней состоит в степени самостоятельности обучающегося в ходе выполнения проекта, поэтому выявление и фиксация в процессе защиты того, что обучающийся способен выполнить самостоятельно, а что – только с помощью руководителя проекта, являются основной задачей оценочной деятельности.

### Содержательное описание критериев оценивания

Критерий	Уровни сформированности навыков проектной деятельности	
	Базовый	Повышенный
Сформированность умения самостоятельно поставить проблему и выбрать адекватные способы её решения	Работа в целом свидетельствует о способности самостоятельно с опорой на помощь руководителя ставить проблему и находить способы её решения; продемонстрирована способность приобретать новые знания и / или осваивать новые способы действий, достигать более глубокого понимания изученного	Работа в целом свидетельствует о способности самостоятельно ставить проблему и находить способы её решения; продемонстрировано свободное владение предметом проектной деятельности. Ошибки отсутствуют
Сформированность навыков ведения проекта, проявление компетенции в вопросах, связанных с темой проекта	Продемонстрированы навыки определения темы, цели, задач и планирования работы. Работа доведена до конца, ожидаемые результаты получены.	Работа тщательно спланирована и последовательно реализована, своевременно пройдены все необходимые этапы обсуждения и представления.
	Некоторые этапы выполнялись под контролем и при поддержке руководителя. При этом проявляются отдельные элементы самоконтроля и самооценки обучающегося.	Контроль и коррекция осуществлялись самостоятельно.
Сформированность умения применять полученные знания, раскрыть содержание работы	Продемонстрировано понимание содержания выполненной работы. В работе и в ответах на вопросы по содержанию работы отсутствуют грубые ошибки.	Продемонстрировано свободное владение предметом проектной деятельности. Ошибки отсутствуют.

Сформированность умения ясно изложить и оформить выполненную работу, представить её результаты, аргументированно ответить на вопросы	Продемонстрированы навыки оформления проектной работы и пояснительной записки, а также подготовки простой презентации. Автор отвечает на вопросы.	Тема ясно определена и пояснена. Текст / сообщение хорошо структурированы. Все мысли выражены ясно, логично, последовательно и аргументированно. Работа вызывает интерес. Автор свободно отвечает на вопросы.
--	---	---

Ниже представлен оценочный лист проектной работы (максимальный балл по каждому критерию - 10).

### Оценочный лист

Ф.И.О. (группа)	Актуальность темы	Соответствие выбранной тематике	Структурная целостность работы	Качество решения	Сложность	Умение работать с профильными программами в VR/AR-сфере	Проект хорошо продуман и имеет сюжет / концепцию	Разработка 3D-модели	Сложность кода программы	Защита проекта

### Оценочный лист для оценки защиты проекта

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Шкала оценивания компетентностей:

2 балла: продемонстрирована в полной мере / сформирована;

1 балл: продемонстрирована частично / частично сформирована;

0 баллов: не продемонстрирована / не сформирована.

После подсчёта баллов каждого учащегося определяется суммарная оценка по следующим критериям:

0 – 50 баллов: низкий уровень освоения программы;

51 – 70 баллов: средний уровень освоения программы;

71 – 100 баллов: высокий уровень освоения программы.

Критерии оценки (максимальный балл - 10)	Балл
<b>1. Тема проекта</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>– сформулирована лаконично;</li> <li>– используемые понятия логически взаимосвязаны;</li> <li>– отражает характерные черты проблемы;</li> <li>– чётко отражает суть работы, соответствует её содержанию;</li> <li>– соответствует индивидуальной образовательной траектории развития учащегося;</li> <li>– сформулирована с учётом типа проекта</li> </ul>	
<b>2. Разработанность проекта</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>– структура проекта соответствует его теме;</li> <li>– разделы проекта отражают основные этапы работы над проектом;</li> <li>– перечень задач проектной деятельности направлен на достижение конечного результата проекта;</li> <li>– ход проекта по решению поставленных задач представлен в тексте проектной работы;</li> <li>– выводы по результатам проектной деятельности зафиксированы в тексте проектной работы</li> </ul>	
<b>3. Презентация проекта</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>– проектная работа сопровождается компьютерной презентацией;</li> <li>– компьютерная презентация выполнена качественно, её достаточно для понимания концепции проекта без чтения текста проектной работы;</li> <li>– содержание всех элементов выступления даёт общее представление о теме работы, средний уровень культуры речи</li> </ul>	
<b>4. Защита проекта</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>– защита проекта сопровождается компьютерной презентацией;</li> <li>– в ходе защиты проекта учащийся демонстрирует развитые речевые навыки и не испытывает коммуникативных барьеров;</li> <li>– учащийся уверенно отвечает на вопросы по содержанию проектной деятельности;</li> <li>– учащийся демонстрирует осведомлённость в вопросах, связанных с содержанием проекта; способен дать развёрнутые комментарии по отдельным этапам проектной деятельности</li> </ul>	
<b>5. Результат проекта (продукт)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>– достижение цели проекта и получение результатов, соответствующих определённым заранее требованиям;</li> </ul>	
<b>Максимальное количество</b>	10
<b>ИТОГО</b>	

### 2.3 Оценочные материалы

В процессе реализации программы осуществляются различные виды и формы контроля. На протяжении всего обучения текущий контроль представлен в виде опроса, наблюдения, тестирования, выполнения практических заданий. Обязателен промежуточный контроль в конце каждого раздела: выполнение и демонстрация проектов.

Итоговая аттестация обучающихся проводится по результатам подготовки и защиты итогового проекта.

Количественные итоги вводного модуля:

– не менее двух разработанных комплектов 3D-объектов для внедрения в будущее AR-приложения, из них один — разработанный в команде.

Качественные итоги вводного модуля:

– умение активировать запуск приложений виртуальной реальности, устанавливать их на устройство и тестировать;

– знание и понимание основных понятий: дополненная реальность (в т. ч. ее отличия от виртуальной), смешанная реальность, оптический трекинг, маркерная и безмаркерная технологии, реперные точки

– знание пользовательского интерфейса профильного ПО, базовых объектов инструментария

– навыки создания AR-приложений для разных устройств;

– базовые навыки 3D-моделирования;

– базовые навыки программирования на языке C#.

### 2.4 Методические материалы

При составлении образовательной программы в основу положены следующие принципы:

- единства обучения, развития и воспитания;
- последовательности: от простого к сложному;
- систематичности;
- активности;
- наглядности;
- интеграции;
- прочности;
- связи теории с практикой.

Методы обучения (словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, игровой и др.) и воспитания (убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация и др.)

Формы организации образовательной деятельности: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая, коллективная работа.

Формы организации учебного занятия - учебное занятие; занятие-фантазия; занятие-игра; практическое занятие.

Педагогические технологии - технология группового обучения, технология дифференцированного обучения, технология развивающего обучения, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, здоровье сберегающая технология.

### 2.5 Список литературы

Для успешной реализации программы разработаны и применяются следующие источники информации:

1. 3D-моделирование в Blender. Курс для начинающих [электронный ресурс] // [URL:http://younglinux.info](http://younglinux.info) (дата обращения 12.07.2023г.).

2. Vuforia Engine: developer portal. [электронный ресурс] // [URL:http://developer.vuforia.com](http://developer.vuforia.com) (дата обращения 12.07.2023г.).
3. Астраханцева З.Е. Виртуальная реальность в помощь современному педагогу [электронный ресурс] / З.Е. Астраханцева // [URL: http://platonsk.68edu.ru/wpcontent/uploads/2017/07/Doklad-Virtualnaya-realnost-vpomoshh-sovremennomu-pedagogu.pdf](http://platonsk.68edu.ru/wpcontent/uploads/2017/07/Doklad-Virtualnaya-realnost-vpomoshh-sovremennomu-pedagogu.pdf) (дата обращения 12.07.2023г.).
4. Бондаренко С.В. Blender. Краткое руководство / С.В. Бондаренко, М.Ю. Бондаренко. – Диалектика, 2015. – 144с.
5. Вагнер Б. Эффективное программирование на С#. 50 способов улучшения кода / Б. Вагнер. – Вильямс, 2017. – 224с.

Приложение 1. Календарно-тематическое планирование к рабочей программе «Виртуальная и дополненная реальность»

№ п/п	Дата	Тема	Содержание	Целевая установка урока	Количество часов	Основные виды деятельности обучающихся на уроке / внеурочном занятии	Использованное оборудование
<b>Модуль 1. Технология дополненной реальности</b>							
1.1		Классификация AR	Базовые понятия технологии дополненной реальности (AR). История происхождения. Сферы применения AR. Рассмотрение, установка и применение приложений дополненной реальности. QR-коды	Организация деятельности обучающихся по расширению области их знаний AR	1	Освоение нового материала. Анализ графиков, таблиц, схем. Объяснение наблюдаемых явлений. Выполнение лабораторной работы	Компьютер, проектор, интерактивная доска, очки дополненной реальности, смартфон, веб-камера, МФУ
1.2		Технология создания дополненной реальности	Обзор AR-библиотек и плагинов для создания приложений дополненной реальностью	Изучение популярных AR-библиотек и плагинов	1	Освоение нового материала. Выполнение лабораторной работы. Объяснение наблюдаемых явлений	Компьютер, проектор, интерактивная доска, очки дополненной реальности, смартфон, веб-камера, МФУ

1.3		Знакомство со средой разработки Unity	Программа Unity. Интерфейс, основные инструменты. Особенности установки программы и работы с ней. Создание и настройка сцены для работы с дополненной реальностью. Работа с видео в Unity. Импорт объектов из 3D-редакторов в Unity. Особенности, основные проблемы и способы их решения	Ознакомление с программой Unity	12	Освоение нового материала. Выполнение лабораторной работы. Программирование	Компьютер, проектор, интерактивная доска, очки дополненной реальности, смартфон, веб-камера, МФУ
1.4		Сборка и тестирование AR-приложения в Unity	Создание простейшего AR-приложения в Unity. Настройка анимации 3D-модели в Unity и использование их в AR. Сборка AR-приложения в Unity для мобильных устройств на базе Android	Организация деятельности учащихся по разработке AR-приложений в Unity	2	Освоение нового материала. Выполнение лабораторной работы. Программирование	Компьютер, проектор, интерактивная доска, очки дополненной реальности, смартфон, веб-камера, МФУ
1.5		Учебный проект «AR-приложение»	Разработка индивидуального или группового проекта. Подготовка к презентации к защите проекта	Проверка полученных навыков по разработке AR-приложений	8	Освоение нового материала. Моделирование и конструирование. Редактирование программ. Слушание и анализ	Компьютер, проектор, интерактивная доска, очки дополненной реальности, смартфон, веб-камера, МФУ

						выступлений своих товарищей	
<b>Модуль 2. Технология виртуальной реальности</b>							
2.1		Свойства и виды VR	Изучение принципов работы с VR. Свойства и классификация VR. Анализ приложений для VR, выявление их плюсов и минусов, возможности улучшения	Организация деятельности обучающихся по расширению области их знаний VR	1	Освоение нового материала. Выполнение лабораторной работы. Объяснение наблюдаемых явлений	Компьютер, проектор, интерактивная доска, очки дополненной реальности, смартфон
2.2		Создание проектов VR на базе интернет-технологий	VR-устройства, их конструктивные особенности, управление	Формирование представления о создании VR-приложений на базе интернет-технологии	2	Освоение нового материала. Выполнение работ практикума. Анализ проблемных ситуаций	Компьютер, проектор, интерактивная доска, очки дополненной реальности, смартфон
2.3		Панорама 360	Информация о видах 360-оборудования, история появления и развития технологий. Создание 360-историй с помощью различных ресурсов. Принцип работы с программой видеомонтажа панорамных роликов	Изучение основных понятий «360» и принципов работы программ видеомонтажа панорамных роликов	7	Освоение нового материала. Выполнение лабораторной работы. Объяснение наблюдаемых явлений	Компьютер, проектор, интерактивная доска, очки дополненной реальности, смартфон

4.4		Создание VR-проекта на базе программного обеспечения	Создание первого VR-проекта в Unity	Организация деятельности обучающихся по разработке VR-приложений в Unity	7	Освоение нового материала. Выполнение лабораторной работы. Программирование	Компьютер, проектор, интерактивная доска, очки дополненной реальности, смартфон
4.5		Учебный проект «VR-приложение»	Разработка индивидуального или группового проекта. Подготовка к презентации и защите проекта	Проверка полученных навыков по разработке VR-приложений	7	Освоение нового материала. Моделирование и конструирование. Редактирование программ. Слушание и анализ выступлений своих товарищей	Компьютер, проектор, интерактивная доска, очки дополненной реальности, смартфон
<b>Модуль 3. Проектная деятельность</b>							
3.1		Определение проблемы	Погружение в проблемную область и формализация конкретной проблемы или актуальной задачи. Генерация собственных идей	Выявление проблемной ситуации, в которой помогло бы AR/VR-приложение	1	Освоение нового материала. Моделирование и конструирование. Систематизация учебного материала. Работа с научно-популярной литературой	Оборудование «ITкуб»

3.2	Работа с техническим заданием итогового проекта	Целеполагание, формирование концепции решения	Разработка сценария приложения	3	Освоение нового материала. Моделирование и конструирование. Работа с научно-популярной литературой	Оборудование «ITкуб»
3.3	Реализация итогового проекта	Технологическая подготовка. Тестирование в реальных условиях, юстировка, внешняя независимая оценка, защита проекта, определение перспектив проекта, рефлексия	Презентация и защита итогового проекта	20	Освоение нового материала. Моделирование и конструирование. Редактирование программ. Слушание и анализ выступлений своих товарищей	Оборудование «ITкуб»
<b>ИТОГО</b>				<b>72</b>		