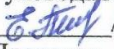
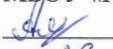
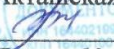


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Русско-Акташская средняя общеобразовательная школа» Альметьевского муниципального района Республики Татарстан**

Рассмотрено Руководитель МО  /Е.В.Петряева/ Протокол № <u>1</u> от « <u>29</u> » <u>08</u> 201 <u>9</u> г.	Согласовано Заместитель директора по ВР МБОУ «Русско-Акташская СОШ»  /О.Е.Александрова/ от « <u>29</u> » <u>08</u> 201 <u>9</u> г.	Утверждаю Директор МБОУ «Русско-Акташская СОШ»  /Т.А.Вечкитова / Приказ № <u>109</u> от « <u>31</u> » <u>08</u> 201 <u>9</u> г.
---	---	---

**Дополнительная общеразвивающая  
программа, 8-9 классы  
2019 -2020 учебный год**

Название: **«Использование технологии виртуальной реальности в жизни современного школьника»**

Направление: **научно-техническое**

Учитель: **Исламова А.И.**

2019-2020

## **Пояснительная записка**

. Техническое творчество в целом - мощный инструмент синтеза знаний, закладывающий прочные основы системного мышления, позволяющего решать самые разнообразные учебные задачи. Но отметим и еще одну составляющую актуальности внедрения таких программ в школе. Серьезной проблемой российского образования в целом является существенное ослабление естественно-научной и технической составляющих школьного образования. В значительной мере уменьшено количество лабораторных работ в данных областях, зачастую нет возможности использования технологической базы для развития навыков технического проектирования и конструирования. Среди учащихся популярность инженерных, и, тем более, рабочих профессий падает с каждым годом. И это, несмотря на то, что в современное производство приходят все более сложные автоматизированные и роботизированные рабочие линии, управлять которыми может только хорошо образованный специалист. Отсюда следует необходимость преемственности инженерного образования на разных ступенях обучения, важность ранней пропедевтики технического творчества в школьном образовании. Необходимо создавать новую базу, внедрять новые образовательные технологии. Одним из таких перспективных направлений является образовательная робототехника.

В процессе конструирования и программирования, погружения дети получают дополнительное образование в области математики, биологии, физики, механики, электроники и информатики, в ходе проектных работ список предметов значительно расширяется.

Использование VR и AR технологий во внеурочной деятельности повышает мотивацию учащихся к обучению, задействуя знания практически из всех учебных дисциплин. При этом межпредметные занятия опираются на естественный интерес ребенка к разработке и конструированию различных механизмов. И это имеет огромное психологическое значение в нашем мире, где порой увлеченность учащихся «виртуальными» мирами носит явно чрезмерный характер. Широкие возможности предоставляются для осуществления проектной деятельности и работы в команде, развития самостоятельного технического творчества.

Преподавание курса предполагает использование компьютеров и специальных устройств, таких как смартфон, VR шлем и видеокамера.

### **Программа составлена на основе следующих нормативных документов**

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации».
- Федеральный компонент государственного стандарта общего образования, утвержденный приказом Министерства образования Российской Федерации от 05.03.2004 № 1089 «Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего, среднего (полного) общего образования».
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

### **Цели курса:**

1. Организация занятости школьников во внеурочное время.
2. Развитие УУД учащегося:
  - Развитие навыков конструирования и моделирования
  - Развитие логического и алгоритмического мышления
  - Развитие мотивации к изучению наук: математики, биологии, информатики, астрономии и др.
  - Развитие творческих способностей в процессе конструирования и проектирования.
3. Знакомство учащихся со способами взаимодействия при работе над совместным проектом в больших (5-6 человек) и малых (2-3 человека) группах
4. Обучение основам конструирования, проектирования и моделирования.

### **Задачи программы:**

**Познавательные:** развитие познавательного интереса к предметам естественнонаучного цикла.

**Образовательные:** формирование общенаучных и технологических навыков конструирования и проектирования и моделирования, получение первоначальных знаний о VR и AR технологий и устройств, развитие учений применять технологии в повседневной жизни.

**Развивающие:** развитие творческой активности, инициативности и самостоятельности в принятии решений в различных ситуациях, развитие внимания, памяти, воображения, мышления (логического, комбинаторного, творческого), умения отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

**Воспитывающие:** воспитание ответственности, высокой культуры, дисциплины, коммуникативных способностей, развитие умения работать в группах, распределять роли в команде исследователей, формирование навыков критического мышления.

## **Прогнозируемый результат**

По окончании курса обучения учащиеся должны ЗНАТЬ:

- правила безопасной работы с компьютером и VR технологиями;
- основные компоненты работы с приложениями и оборудованием;
- основы работы с АРМ учащегося;
- основы проектной деятельности;
- основы работы с компьютерной средой, включающей в себя графический язык программирования;
- порядок создания проекта по выбранной теме

УМЕТЬ:

- подготавливать и использовать АРМ учащегося;
- принимать или создавать учебную задачу, определять ее конечную цель;
- проводить подготовку работы VR очков;
- создавать маркер для смартфонов;
- корректировать маркер при необходимости.
- прогнозировать результаты работы;
- планировать ход выполнения задания, проекта;
- участвовать в работе проектной группы, организовывать работу группы;
- высказываться устно в виде сообщения или доклада.
- высказываться устно в виде рецензии на ответы других учащихся;
- самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования и моделирования проектов (планировать предстоящие действия, осуществлять самоконтроль, применять полученные знания, приемы и опыт конструирования).

## **Формы и методы работы с учащимися:**

В рамках внеурочной деятельности предусматриваются следующие методы организации учебно-познавательной деятельности, позволяющие повысить эффективность обучения по курсу:

- Объяснительно - иллюстративный (беседа, объяснение, инструктаж, демонстрация, работа с пошаговыми технологическими карточками и др);

- Репродуктивный (воспроизведение учебной информации: создание программ, сбор моделей по образцу);
- Метод проблемного изложения (учитель представляет проблему, предлагает ее решение при активном обсуждении и участии обучающихся в решении);
- Проблемный (учитель представляет проблему - учебную ситуацию, учащиеся занимаются самостоятельным поиском ее решения);
- Эвристический (метод творческого моделирования деятельности).
- Метод проектов. Основной метод, который используется при изучении робототехники. В основе - представление учителем образовательных ситуаций, в ходе работы над которыми учащиеся ставят и решают собственные задачи. Проектно-ориентированное обучение – это системный учебный метод, вовлекающий учащихся в процесс приобретения знаний и умений с помощью широкой исследовательской деятельности, базирующейся на комплексных, реальных вопросах и тщательно проработанных заданиях. При этом предусматривается как индивидуальная работа учащихся, так и работа в парах, малых исследовательских группах (до 3 учащихся), больших проектных группах (до 5 учащихся)

### **Особенности программы**

Применение технологии виртуальной реальности на уроке позволяет решить все задачи современного урока.

Сделаем обзор образовательных мобильных приложений с технологией виртуальной реальности, которые можно использовать на современном уроке.

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. Покажем несколько интересных VR-проектов, чтобы показать, чему школьник может научиться и что узнать с их помощью.

*Путешествовать с Google Expeditions.*

Приложение Google Expeditions содержит сотни туров и объектов в виртуальной или дополненной реальности, с которыми можно отправиться на раскопки археологов, совершить экспедицию под водой, превратить класс в музей. Пока преподаватель рассказывает, например, об океане, ученики «погружаются» на дно океана и «плавают» рядом с акулами. Или, используя дополненную реальность, учитель может устроить извержение вулкана прямо в классе, рассмотрев и обсудив его вместе с учениками.

*Разобраться со сложными научными понятиями в MEL Chemistry VR.*

VR-уроки от Mel Science позволяют оказаться внутри химических реакций и увидеть своими глазами, что происходит с частицами веществ. Ученики могут взаимодействовать и экспериментировать с атомами и молекулами, а учитель контролирует ход VR-урока и видит

прогресс каждого ученика. Мощная визуализация и эффект присутствия помогают понять суть химических явлений без бессмысленного зазубривания формул (рис. 8).



Рисунок 8. MEL Chemistry VR Уроки химии

#### *Рисовать в Tilt Brush*

Это приложение позволяет рисовать в виртуальной реальности, где всё, что вы задумаете, возникает прямо из воздуха. Представляете, какой взрыв фантазии такие возможности вызовут у творческого школьника?

Даже если ребёнок не будет связывать свою дальнейшую жизнь с искусством, вполне вероятно, что к моменту, когда он будет получать профессиональное образование, проектирование в виртуальной реальности для многих специальностей станет обычным делом. К сожалению, VR-шлемы, необходимые для этой программы, всё ещё довольно дорогое оборудование (рис. 9).

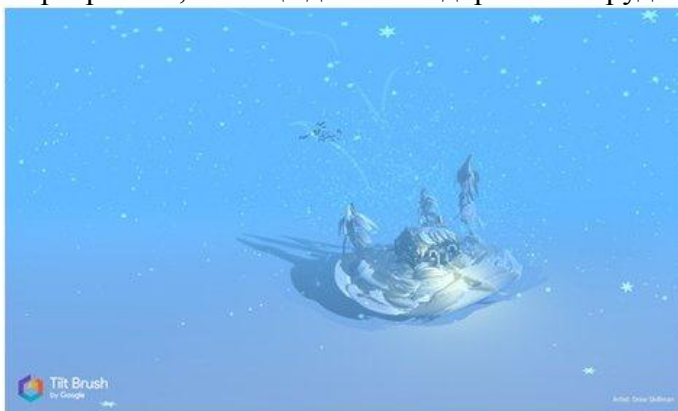


Рисунок 9. Tilt Brush

*Узнать о строении организма в InMind и InCell*

Два очень красивых приложения, наглядно раскрывающих принципы работы мозга и клеток организма в виде игр. Анатомия вдохновляет разработчиков VR-приложений, и интересных решений в этой области можно найти немало. Мы остановились на этих двух, потому что, во-первых, это примеры российской разработки (их выпустила студия Nival VR), а во-вторых, они полностью бесплатны. Кстати, медицина — одна из сфер, где VR-технологии уже сегодня заняли заметное место в науке, практике и профессиональном обучении (рис. 10, 11).

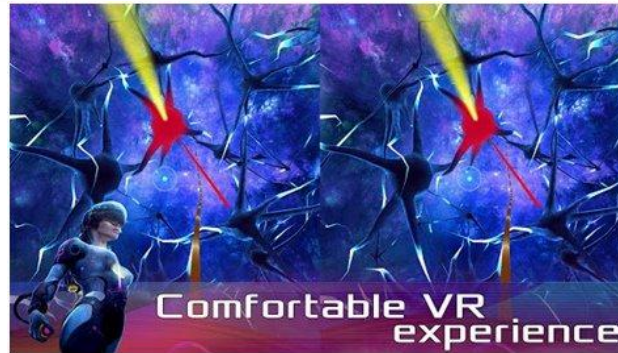


Рисунок 10. InMind VR (Cardboard)



Рисунок 11. InCell VR (Cardboard)

*Совершить путешествие на луну в Apollo 11 VR*

Грёзы о космических путешествиях с развитием VR-технологий получили новый размах. Из VR-приложений о космосе (и вообще среди существующих образовательных VR-программ) особо выделяется Apollo 11 VR — известный и дорогой проект, рассказывающий историю первого полёта человека на Луну (рис. 12). К детальной реконструкции космического корабля и лунных ландшафтов добавлены архивные

аудио- и видеоматериалы, также есть игровой элемент. Если дорогого VR-шлема нет, а изучать астрономию в виртуальной реальности хочется, то хороший вариант — Titans of Space.

#### *Titans of Space VR*

Titans of Space VR - обучающее приложение, которое позволит вам принять участие в экскурсии по Солнечной системе. Трёхмерные модели планет с детальной прорисовкой всех континентов и океанов, реалистичная анимация движения атмосферы Юпитера - одним словом такого вы не увидите даже в фантастических фильмах! Вдобавок к этому в течение всего полета нас будет сопровождать спокойная классическая музыка, усиливающая впечатление от увиденного.



Рисунок 12. Apollo 11 VR

#### *Возможности использования технологии видео 360 в образовательном процессе.*

Видео 360 - это современная технология с огромными перспективами и многообещающим будущим. Благодаря особенностям подобной панорамной съёмки, зрители могут быть не привязаны к ракурсу оператора. Это означает, что при просмотре, по своему усмотрению можно изменять ракурс просмотра, как угодно в любом направлении: в стороны, под ноги, в небо. Используя технологии VR для просмотра видео 360 можно достичь эффекта полного погружения в атмосферу происходящего и испытать яркие впечатления. Зрителю предоставляется возможность полностью прочувствовать себя, в роли участника каких-то событий на видео.

С помощью технологии видео 360 можно изучать географию, архитектуру городов, подводный мир или астрономию.

На уроках ученики могут участвовать в *экспедиции на Северный полюс*, побывать в фавеле Рио-де-Жанейро, или погрузиться на дно океана.

Технология видео 360, например, позволила «оживить» Жираффатитана (одного из самых высоких динозавров, когда-либо живших на планете!), оказаться среди звезд и рассмотреть поверхность Плутона, встретиться лицом к лицу с гориллами в Конго или поплавать с белыми акулами. Не оставляют технологию без внимания и наши музеи: здесь, например, можно посмотреть, как заводят знаменитые часы «Павлин» в Эрмитаже и т. д.



Данная программа допускает творческий, вариативный подход со стороны педагога в области возможной замены порядка разделов, введения дополнительного материала, разнообразия включаемых методик проведения занятий и выбора учебных ситуаций для проектной деятельности. Руководствуясь данной программой, педагог имеет возможность увеличить или уменьшить объем и степень технической сложности материала в зависимости от состава группы и конкретных условий работы.

## Учебно-тематическое планирование

(1 год обучения, 2 часа в неделю)

№ п\п	Тема занятий	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие. Техника безопасности при работе в компьютерном классе. Общий обзор курса. Правила работы с оборудованием	2	2	
2.	Работа с АРМ учащегося. Начало и завершение работы, интерфейс, запуск программ, установка программ на смартфон	2	1	1
3.	Приложение Google Expeditions	5	2	3
4.	Приложение MEL Chemistry VR	5	2	3
5.	Приложение Tilt Brush	4	2	2
6.	Узнать о строении организма в InMind	3	1	2
7.	Узнать о строении организма в InCell	3	1	2
8.	Приложение Apollo 11 VR	4	2	2
9.	ПриложениеTitans of Space VR	4	2	2
10.	Видео 360	5	2	3
11.	Основы программирования. Среда программирования Unity	5	2	3
12.	Самостоятельная работа учащихся над проектом	5	2	3
13.	Представление проекта учителю. Доработка, исправление ошибок	2	1	1
14.	Настройка инструментов Android	1		1
15.	Подготовка проекта для запуска	3		3
16.	Сборка и запуск приложения	3	1	2
17.	Тестирование проекта	2		2
18.	Самостоятельная работа учащихся по презентации проектов	3		3
19.	Самостоятельная творческая работа учащихся	3	1	2
20.	Подведение итогов	2	2	
	Резерв	3		
<b>Итого</b>		<b>68</b>	<b>26</b>	<b>40</b>

### Календарно-тематическое планирование

№п/п	Тема урока	Кол. часов	Дата	Содержание	Результаты				
					Предметные	Метапредметные			Личностные
						Регулятивные	Познавательные	Коммуникативные	
1-2	Вводное занятие. Техника безопасности при работе в компьютерном классе. Общий обзор курса роботехники.	2		Правила техники безопасности при работе в кабинете ИВТ. Рассказ о развитии робототехники в мировом сообществе и в частности в России. Показ видео роликов о роботах и роботостроении.	Знание основных правил поведения и техники безопасности в кабинетах вычислительной техники, представление о современной роботехнике.	Развитие умения использовать речь для регуляции своего действия	Создание предпосылок развития познавательного интереса и активности в области учебной деятельности	Развитие умения взаимодействовать с учителем и сверстниками с целью получения и обмена информацией	Развитие любознательности, сообразительности, формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики
3-4	Работа с АРМ учащегося. Начало и завершение работы, интерфейс, запуск программ, установка программ на смартфон	2		Общее устройство компьютера (составные части), запуск и завершение работы с ПК, интерфейс,	Знание основных правил работы с ПК, понятие об интерфейсе и основных элементах интерфейса.	Развитие умения применять установленные правила для осуществления заданных действий	Соотнесение своих действий с целью и задачами деятельности	Развитие умения взаимодействовать с учителем и сверстниками с целью получения и	Развитие любознательности, сообразительности

				основные элементы управления.				обмена информацией	
5-9	Приложение Google Expeditions	5		Визуальные языки программирования  Блоки программы. Создание и запуск программы. Окно инструментов. Алгоритм и его выполнение <b>Проект</b>	Знание основных понятий программирования, представление о блоках управления и алгоритмах. Создание простых программ.	Развитие умения применять установленные правила для осуществления заданных действий	Алгоритмизированное планирование процесса познавательной и трудовой деятельности.	Развитие умения решать поставленные задачи через общение	Формирование познавательного интереса и активности в данной области Развитие навыков чтения графической и текстовой информации
10-14	Приложение MEL Chemistry VR	5		Визуальные языки программирования	Знание основных понятий программирования	Развитие умения применять установленные правила для осуществления заданных действий	Алгоритмизированное планирование процесса познавательной и трудовой деятельности.	Развитие умения решать поставленные задачи через общение	Формирование познавательного интереса и активности в данной области Развитие навыков чтения графической и текстовой информации
15-18	Приложение Tilt Brush	4		Блоки программы. Создание и запуск программы. Окно инструментов. Алгоритм и его выполнение <b>Проект</b>	программирования, представление о блоках управления и алгоритмах. Создание простых программ.	правила для осуществления заданных действий	процесса познавательной и трудовой деятельности.	поставленные задачи через общение	активности в данной области Развитие навыков чтения графической и текстовой информации
19-21	Узнать о строении организма в InMind	3		Представление о работе организма, Ответы на	Представление о системах управления с обратной	Развитие умения выстраивать последовательность	Алгоритмизированное планирование процесса	Развитие умения взаимодействовать с	Сочетание образного и логического мышления в

			поставленные вопросы. Подключение датчика к робоплатформе. Простейшее программирование движения с обратной связью (условные операторы)	связью, алгоритмов с использованием условий.	необходимых операций (алгоритм действий)	познавательной трудовой деятельности.	учителем и сверстниками с целью получения и обмена информацией	процессе деятельности.
22-24	Узнать о строении организма в InMind	3	Представление о работе организма, Ответы на поставленные вопросы. Подключение датчика к робоплатформе. Простейшее программирование движения с обратной связью (условные операторы)	Представление о системах управления с обратной связью, алгоритмов с использованием условий.	Развитие умения выстраивать последовательность необходимых операций (алгоритм действий)	Алгоритмизированное планирование процесса познавательной трудовой деятельности.	Развитие умения взаимодействовать с учителем и сверстниками с целью получения и обмена информацией	Сочетание образного и логического мышления в процессе деятельности.

25-28	Приложение Apollo 11 VR	4		<p>Представление о работе приложения. Подключение к работе. Простейшее Движение в приложении, ответы на вопросы</p> <p><b>Проект</b></p>	<p>Применение полученных знаний в практической деятельности</p>	<p>Развитие умения осуществлять действия по реализации плана, прилагая усилия для преодоления трудностей, поправляя себя при необходимости, если результат не достигнут</p>	<p>Виртуальное и натурное моделирование технических объектов</p>	<p>Развитие умения анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений</p>	<p>Проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности.</p>
29-32	Приложение Titans of Space VR	4		<p>Представление о работе приложения. Подключение к работе. Простейшее Движение в приложении, ответы на вопросы</p> <p><b>Проект</b></p>	<p>Применение полученных знаний в практической деятельности</p>	<p>Развитие умения осуществлять действия по реализации плана, прилагая усилия для преодоления трудностей, поправляя себя при необходимости, если результат не достигнут</p>	<p>Виртуальное и натурное моделирование технических объектов</p>	<p>Развитие умения анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений</p>	<p>Проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности.</p>

33-37	Видео 360	5	<p>Представление о работе видео.          Представление о видео 360.          Подключение Видео редакторам, настройка программ.          Видео монтаж, наложение сферы</p> <p><b>Проект</b></p>	<p>Применение полученных знаний в практической деятельности</p>	<p>Развитие умения осуществлять действия по реализации плана, прилагая усилия для преодоления трудностей, поправляя себя при необходимости, если результат не достигнут</p>	<p>Виртуальное и натурное моделирование технических объектов</p>	<p>Развитие умения анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений</p>	<p>Проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности.</p>
-------	-----------	---	---	---	---	--	--	---

38-42	Основы программирования. Среда программирования Unity.	5		<p>Платформа Unity(состав, возможности)          Основные детали (название и назначение)          Интерфейс (назначение)          Подключение к компьютеру.  <b>Проект</b></p>	<p>Знание основных понятий, представление о программе, алгоритмах управления.          Создание простых программ.</p>	<p>Развитие умения выстраивать последовательность необходимых операций (алгоритм действий)</p>	<p>Алгоритмизированное планирование процесса познавательной трудовой деятельности, развитие умения применять правила и пользоваться инструкциями</p>	<p>Развитие умения взаимодействовать с учителем и сверстниками с целью получения и обмена информацией</p>	<p>Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности</p>
43-47	Самостоятельная творческая работа учащихся	5		<p>Самостоятельная творческая работа учащихся по решению учебных ситуаций-проектов, предложенных учителем в среде Unity          Представление результатов.</p>	<p>Владение способами научной организации труда, применения полученных ранее знаний для решения поставленных задач.</p>	<p>Развитие умения планировать свою деятельность и следовать плану</p>	<p>Развитие умения использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения познавательных и творческих задач</p>	<p>Развитие умения осуществлять постановку вопросов - инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации, работа в группе</p>	<p>Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности.</p>
48-49	Представление проекта учителю. Доработка, исправление ошибок	2							



50	Настройка инструментов Android	1		Представление о работе ОС Android. Подключение настройка работы	Представление о системах ОС Android.	Развитие умения выстраивать последовательность необходимых операций	Алгоритмизированное планирование процесса познавательной трудовой деятельности.	Развитие умения взаимодействовать с учителем и сверстниками с целью получения и обмена информацией	Сочетание образного и логического мышления в процессе деятельности.
51-53	Подготовка проекта для запуска	2		Представление о работе Подключение  Простейшее программирование движения <b>Проект</b>	Применение полученных знаний в практической деятельности	Развитие умения осуществлять действия по реализации плана, прилагая усилия для преодоления трудностей, поправляя себя при необходимости, если результат не достигнут	Виртуальное и натурное моделирование технических объектов	Развитие умения анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений	Проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности.

54-56	Сборка и запуск приложения	3		Представление о беспроводных видах соединения устройства с компьютером. Подключение	Знание основных понятий, связанных с беспроводными способами соединения оборудования.	Развитие умения выстраивать последовательно сть необходимых операций (алгоритм действий)	Планирование технологического процесса и процесса решения задачи.	Развитие умения взаимодействовать с учителем и сверстниками с целью получения и обмена информацией	Проявление познавательных интересов и активности в технологической деятельности.
57-58	Тестирование проекта	2							
59-61	Самостоятельная работа учащихся по презентации проектов	3		Самостоятельная творческая работа учащихся по решению	Владение способами научной организации	Развитие умения осознанно выбирать наиболее	Согласование и координация совместной	Развитие умения осуществлять постановку	Развитие трудолюбия и ответственности за качество
				учебных ситуаций-проектов, предложенных учителем в среде Scratch.Робот. с использованием нескольких датчиков. Представление результатов работы команды. <b>Проект</b>	труда, применения полученных ранее знаний для решения поставленных задач.	эффективные способы решения учебных и познавательных задач, излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения	трудовой деятельности с другими участниками проектной команды.	вопросов - инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации, использовать речь в процессе анализа проделанной работы	своей деятельности, умения проявлять внимательность, настойчивость, целеустремленность, преодолевать трудности
62-64	Самостоятельная творческая работа учащихся	3		Самостоятельная творческая работа учащихся по решению учебных	Владение способами научной организации труда,	Развитие умения осознанно выбирать наиболее эффективные	Согласование и координация совместной трудовой	Развитие умения ставить вопросы, обращаться за	Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей

			<p>ситуаций-проектов, предложенных учителем в среде Scratch.Робот. с использованием нескольких датчиков. Представление результатов работы команды.</p>	<p>применения полученных ранее знаний для решения поставленных задач.</p>	<p>способы решения учебных и познавательных задач, излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения</p>	<p>деятельности с другими участниками проектной команды.</p>	<p>помощью, формулировать свои затруднения, искать совместные пути решения</p>	<p>деятельности, умения проявлять внимательность, настойчивость, целеустремленность, преодолевать трудности</p>
65-68	Подведение итогов	2	<p>Представление и защита индивидуальных и коллективных проектов.</p>	<p>Владение способами научной организации труда, обобщения результатов.</p>	<p>Развитие умения использовать речь для регуляции своего действия</p>	<p>Согласование и координация совместной трудовой деятельности с другими участниками проектной команды. Умение представлять результаты деятельности.</p>	<p>Развитие умения взаимодействовать с учителем и сверстниками с целью получения и обмена информацией</p>	<p>Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности.</p>

## Заключение

Действительно, использование виртуальной реальности открывает много новых возможностей в обучении и образовании, которые слишком сложны, затратны по времени или дороги при традиционных подходах, если не всё одновременно. Хочется отметить шесть основных достоинств применения виртуальной реальности в образовании это: наглядность, безопасность, вовлечение, фокусировка, виртуальные уроки и проектная деятельность.

Виртуальные технологии предлагают интересные возможности для передачи эмпирического материала. В данном случае классический формат обучения не искажается, так как каждый урок дополняется 5–7-минутным погружением. Может быть использован сценарий, при котором виртуальный урок делится на несколько сцен, которые включаются в нужные моменты занятия. Лекция остается, как и прежде, структурообразующим элементом урока. Такой формат позволяет модернизировать урок, вовлечь учеников в учебный процесс, наглядно иллюстрировать и закрепить материал.

При наличии обстоятельств, мешающих посещать занятия, ученик может делать это удаленно. Для этого класс должен быть оборудован камерой для съемки видео в формате 360-градусов с возможностью трансляции видео в режиме реального времени. Ученики, посещающие урок дистанционно, смогут наблюдать происходящее в классе от первого лица (например, прямо со своего места), видеть своих одноклассников, общаться с преподавателем и принимать участие в совместных уроках.

Технология виртуальной реальности — не только эффективный, но и увлекательный способ оживить процесс образования



**Приложение 1. Анкета для обучающихся по результатам освоения программы**

Были ли Вы ранее знакомы с какой-либо программой? Если - да, напишите название?	<b>да</b>	<b>нет</b>
Легко ли Вам было осваивать программу?	<b>да</b>	<b>нет</b>
Понравилось ли Вам работать в программе, создавать трёхмерные модели объектов?	<b>да</b>	<b>нет</b>
Какие инструменты программы оказались самыми сложными в освоении?		
Оцените по пятибалльной шкале Ваши успехи в освоении программы	<b>1   2   3   4   5</b>	
Как Вы думаете, какие профессии современного мира требуют владения техникой виртуальной реальности?		
Хотели бы Вы продолжить углубленное освоение программ на более высоком уровне?	<b>да</b>	<b>нет</b>
Хотели бы Вы участвовать в конкурсах по виртуальной графике?	<b>да</b>	<b>нет</b>
Что бы Вы могли предложить для повышения качества усвоения программы?		

