МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

УЮКСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА

ИМЕНИ ВАСИЛИЯ ЯНА

|  |  |
| --- | --- |
| **«Согласовано»** Заместитель директора по ВР Данчыт Д.М. от « » 2022 г.. | **«Утверждено»** Директор Данчыт А.Ч. Приказ № от « » 2022г. |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**по внеурочной деятельности**

направление: общеинтеллектуальное

«Виртуальная реальность» для 8 класса на 2022-2023 учебный год учителя

Всего часов в год – 34 ч.

Всего часов в неделю – 1ч.

с.Уюк, 2022г

**Содержание курса внеурочной деятельности «3D - моделирование»**

1. Основы работы с АРМ Техника безопасности при работе в компьютерном классе. Общий обзор курса. Правила работы с оборудованием.

Работа с АРМ учащегося.

Начало и завершение работы, интерфейс, запуск программ, установка программ на смартфон

Работа с приложениями

Приложение Google Expeditions

 Приложение MEL Chemistry VR Приложение Apollo 11 VR

Приложение Titans of Space VR

Видео 360

1. Основы программирования Среда программирования Unity

Самостоятельная работа учащихся над проектом

Настройка инструментов Android

Сборка и запуск приложения

Тестирование проекта

Подведение итогов

**Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности Личностные результаты:**

* критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
* осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
* развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
* развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности;
* развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
* освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
* формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с другими обучающимися.

**Метапредметные результаты:**

Регулятивные универсальные учебные действия:

* умение принимать и сохранять учебную задачу;
* умение планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
* умение ставить цель (создание творческой работы), планировать достижение этой цели;
* умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
* способность адекватно воспринимать оценку наставника и других обучающихся;
* умение различать способ и результат действия;
* умение вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе её оценки и учёта характера сделанных ошибок;
* умение в сотрудничестве ставить новые учебные задачи;
* способность проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
* умение осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
* умение оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла. Познавательные универсальные учебные действия:
* умение осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде образовательного учреждения, федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
* умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
* умение ориентироваться в разнообразии способов решения задач;
* умение осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
* умение проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
* умение строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
* умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
* умение моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственнографическая или знаковосимволическая);
* умение синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельно достраивать с восполнением недостающих компонентов.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

* умение аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
* умение выслушивать собеседника и вести диалог;
* способность признавать возможность существования различных точек зрения и право каждого иметь свою;
* умение планировать учебное сотрудничество с наставником и другими обучающимися:

определять цели, функции участников, способы взаимодействия;

* умение осуществлять постановку вопросов: инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
* умение разрешать конфликты: выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
* умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
* владение монологической и диалогической формами речи.

**Предметные результаты:**

 В результате освоения программы обучающиеся 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 смортфонов; - 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).

**Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № 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  | 1  |  | 1  |   |  |
|  | 2.  | Работа с АРМ учащегося. Начало и завершение работы, интерфейс, запуск программ, установка программ на смартфон  | 2  |  | 1  | 1  |  |
|  | 3.  | Приложение Google **Expeditions**  | 2  |  | 1  | 1  |  |
|  | 4.  | **Приложение MEL Chemistry VR**  | 3  |  | 1  | 2  |  |
|  | 8.  | **Приложение Apollo 11 VR**  | 3  |  | 1  | 2  |  |
|  | 9.  | ПриложениеTitans of Space **VR**  | 3  |  | 1  | 2  |  |
|  | 10. |  Видео 360  | 4  |  | 1  | 3  |  |
|  | 11. |  Основы программирования. Среда программирования Unity  | 4  |  | 1  | 3  |  |
|  | 12. |  Самостоятельная работа учащихся над проектом  | 4  |  | 1  | 3  |  |
|  | 14. |  Настройка инструментов Android  | 1  |  |   | 1  |  |
|  | 16. |  Сборка и запуск приложения  | 3  |  | 1  | 2  |  |
|  | 17. |  Тестирование проекта  | 2  |  |   | 2  |  |
|  | 18. |  Подведение итогов  | 2  |  | 2  |   |  |
|   |  |  | 34  | 12  |  | 22  |

**Лист регистрации изменений к рабочей программе**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  пп  | Дата изменения  | Причина изменения  | Суть изменения  | Корректирующие действия  |
|  |   |   |   |   |
|  |   |   |   |   |
|  |   |   |   |   |
|  |   |   |   |   |
|  |   |   |   |   |
|  |   |   |   |   |