

Министерство образования и науки Самарской области
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа № 3
имени Дважды Героя Социалистического Труда В. Я. Литвинова
п.г.т. Смышляевка муниципального района Волжский Самарской области

РЕКОМЕНДОВАНО
Методическим советом
Протокол № 7
от «25» мая 2022г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказом № _____ -од от «26» мая 2022г.
Директор ГБОУ СОШ № 3 п.г.т. Смышляевка
_____ О. С. Трусова

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа «Виртуальный мир»**

Техническая направленность
Возраст учащихся: – 11 -18 лет
Срок реализации программы: 1 год

Разработчик:
Пюро Антон Викторович,
учитель ИКТ

п.г.т. Смышляевка, 2022 год

Содержание

Пояснительная записка	3
Учебно-тематический план	9
Содержание программы	9
Методическое и ресурсное обеспечение	14
Список литературы	15

Пояснительная записка

При ускорении научно – технического процесса происходит постоянное устаревание приобретенных навыков и знаний. Специалисты, способные приобретать новые навыки по мере необходимости, творчески мыслить и принимать нестандартные решения, будут более востребованы на рынке труда, чем узкие специалисты. Обществу нужен не просто грамотный исполнитель, а человек, имеющий навыки самостоятельного обучения, способный к самообразованию, к самостоятельному приобретению информации, ориентированный на творческий подход к делу, обладающий высокой культурой мышления, способный принимать оптимальные решения, стремящийся к самосовершенствованию.

Дополнительная общеобразовательная программа «Виртуальный мир» имеет техническую направленность. Программы научно-технической направленности в системе дополнительного образования ориентированы на развитие технических и творческих способностей и умений учащихся, организацию научно- исследовательской деятельности, профессионального самоопределения учащихся.

Новизна обусловлена разносторонним подходом к изучению процесса создания игровых 3D-моделей, использующихся в приложениях на базе VR\AR. По форме организации образовательного процесса она является **модульной**.

Актуальность программы обусловлена стремительным развитием технологий виртуальной и дополненной реальности по всему миру. Их активное использование позволяет упростить, ускорить, оптимизировать, сделать более наглядным как промышленное, так и научное производство, а приложения развлекательного характера на базе технологий VR\AR становятся все более и более востребованы в индустрии цифровых развлечений. Неотъемлемой частью любого приложения VR\AR является 3D-графика, и изучение новейших технологий ее разработки необходимо знать каждому специалисту области.

Педагогическая целесообразность настоящей программы заключается в том, что после ее освоения обучающиеся получают знания и умения, которые позволят им разрабатывать приложения на базе технологий виртуальной и дополненной реальности.

Цель программы: формирование личностных качеств, творческого потенциала при изучении технологий виртуальной реальности, дополненной реальности, 3D-моделирования и текстурирования.

Задачи:**Образовательные задачи:**

- сформировать обще учебные и специальные умения и навыки у обучающихся;
- сформировать умения и навыки решения конструкторских задач.

Развивающие задачи:

- развить творческую инициативу и самостоятельность;
- развить психофизиологические качества учеников: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном;
- развить интерес к техническому творчеству, технике, высоким технологиям;
- развить личностные качества (активность, инициативность, воли, любознательность), интеллект (внимание, память, восприятие, логическое мышление, речь) и творческие способности у обучающихся;
- развить умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

Воспитательные задачи:

- воспитать чувство ответственности;
- формировать творческое отношение к проблемным ситуациям и самостоятельно находить решения;
- воспитать умение работать в коллективе, эффективно распределять обязанности.

Программа направлена на развитие в ребенке интереса к проектной, конструкторской и научной деятельности, значительно расширяющей кругозор и образованность ребенка.

Создание условий для мотивации, подготовки и профессиональной ориентации школьников для возможного продолжения учёбы в ВУЗах и последующей работы на предприятиях по специальностям, связанных с технологиями виртуальной и дополненной реальности.

Ожидаемые результаты:**Личностные:**

- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

-способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области технологий VR\AR в условиях развивающегося общества;

-готовность к повышению своего образовательного уровня;

-способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации оборудования.

Метапредметные:

-владение информационно - логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно - следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;

-владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;

-владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

-самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

-владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно - графическую или знаково - символическую модель;

-способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно - полезной, учебно - исследовательской, творческой деятельности.

Предметные:

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

-съемка и монтаж видео 360°;

-работа в программе 3Ds Max: создание болванки, модели и скелета персонажа;

- знакомство с языком программирования C#;
- знакомство с платформой Unity и разработка приложения;

Учащиеся должны знать:

- определения понятий: 3D-модель, скелетная анимация, baking и т.п.;
- правила безопасной работы;
- наиболее востребованные технологии и методы создания игровых моделей;
- компьютерную среду, включающую в себя программы для создания 3D-моделей, текстур, приложений для создания приложений на базе технологий VR\AR;
- углубленные приемы низкополигонального моделирования;
- технологию разработки текстурных карт для PBR шейдеров;
- технологию создания скелета для игровой модели и технологию привязки модели к скелету;
- технологию создания скелетной анимации;
- как интегрировать готовую модель в движок;

Учащиеся должны уметь:

- создавать высокополигональные 3D-модели;
- создавать низкополигональные 3D-модели;
- создавать текстуры для 3D-моделей с использованием референсов;
- создавать и анимировать скелет для игровой модели;
- интегрировать модели в движок;
- работать с дополнительной литературой, с журналами, с каталогами, в интернете (изучать и обрабатывать информацию);
- самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования роботов;
- корректировать приложения при необходимости;
- демонстрировать свою работу.

Формы обучения:

Обучение проводится в очной форме.

Формы организации деятельности:

1. практическое занятие;
2. занятие с творческим заданием;
3. викторина;

4. тесты;
5. выставка;
6. экскурсия.

Виды учебной деятельности:

- решение поставленных задач;
- просмотр и обсуждение учебных фильмов, презентаций, роликов;
- объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений;
- анализ проблемных учебных ситуаций;
- построение гипотезы на основе анализа имеющихся данных;
- проведение исследовательского эксперимента;
- поиск необходимой информации в учебной и справочной литературе;
- выполнение практических работ;
- подготовка выступлений и докладов с использованием разнообразных источников информации;
- публичное выступление.

Массовые мероприятия

№	Мероприятие	Время проведения	Содержание
1	День программиста	13 сентября	Знакомство с задачами и обязанностями программиста теоретическое и практическое занятие.
2	Основатели виртуальной реальности	10 ноября	Знакомство с творчеством и жизнью людей, чей труд внес неотъемлемый вклад в виртуальную реальность.

Дополнительная образовательная программа «Виртуальный мир» состоит из модулей: «Знакомство с VR/AR», «Панорамные видео», «3D-моделирование», «Приложение в Unity», «Программирование».

Данная дополнительная общеобразовательная программа рассчитана на полную реализацию в течение одного года.

Программа ориентирована на обучение детей 11-18 лет. Объем программы - 108 часов. Режим занятий - 2 раза в неделю по 1,5 академических часа, при наполняемости - 15 учащихся в группе.

Цель, задачи, способы определения результативности, а также формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы представлены в каждом модуле.

Формы и методы контроля

Предметом диагностики и контроля являются внешние образовательные продукты учащихся (создание выставок, презентация работ), а также их внутренние личностные качества (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам программы. Основой для оценивания деятельности учащихся являются результаты анализа его продукции и деятельности по ее созданию. Оценка имеет различные способы выражения — устные суждения педагога, письменные качественные характеристики.

Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения учащимся минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах программы.

Ученик выступает полноправным субъектом оценивания. Одна из задач педагога — обучение детей навыкам самооценки. С этой целью педагог выделяет и поясняет критерии оценки, учит детей формулировать эти критерии в зависимости от поставленных целей и особенностей образовательного продукта.

Проверка достигаемых учениками образовательных результатов производится в следующих формах:

- Текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка учащимися выполняемых заданий - оценка промежуточных достижений используется как инструмент положительной мотивации, для своевременной коррекции деятельности учащихся и педагога; осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на каждом занятии;

- Взаимооценка учащимися работ друг друга или работ, выполненных в группах;

- Текущая диагностика и оценка педагогом деятельности школьников;

- Итоговый контроль проводится в конце всего курса в форме публичной защиты творческих работ (индивидуальных или групповых).

На основе творческих работ проводятся конкурсы и выставки, формируются «портфолио» учащихся. Это предполагает комплексную проверку образовательных результатов по всем заявленным целям и направлениям курса

Учебно-тематический план

№	Наименование модуля	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	«Знакомство с VR/AR»	4	8	12
2	«Панорамные видео»	2	10	12
3	«3D-моделирование»	6	30	36
4	Программирование	4	20	24
5	«Приложение в Unity»	4	20	24
	ИТОГО	20	88	108

Содержание программы

1. Модуль «Знакомство с VR/AR»

Реализация этого модуля направлена на обучение и исследование существующих моделей устройств виртуальной реальности, выявляют ключевые параметры, а затем выполняют небольшую проектную задачу — конструируют VR-устройство по имеющимся заготовкам.

Модуль разработан с учетом личностно – ориентированного подхода и составлен так, чтобы каждый ребенок имел возможность свободно выбрать конкретный объект работы, наиболее интересный и приемлемый для него. Формирование у детей начальных научно- технических знаний, профессионально-прикладных навыков и создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребенка в окружающем мире.

Учащиеся смогут собрать собственную модель — вырезать/распечатать на 3D-принтере нужные элементы, собрать по шаблону из интернета или сделать и протестировать самостоятельно разработанное устройство. Затем дети исследуют VR-контроллеры и обобщают возможные принципы управления системами виртуальной реальности. Сравнивают различные типы управления и делают выводы о том, что необходимо для «обмана» мозга и погружения в другой мир.

Цель модуля: формирование интереса к виртуальной и дополненной реальности.

Задачи модуля:

-Изучить основные понятия: дополненная реальность (в т. ч. ее отличия от виртуальной), смешанная реальность, оптический трекинг, маркерная и безмаркерная технологии, реперные точки;

-Изучить функции активации запуска приложений виртуальной реальности, устанавливать их на устройство и тестировать;

-Освоить навыки калибровки межзрачкового расстояния;

-Собрать собственное VR-устройство.

Учебно – тематический план модуля «Знакомство с VR/AR»

№	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Знакомство с виртуальной и дополненной реальностью	2	4	6	Входящая диагностика, лекция, дискуссия, практическое занятие
2	Сборка собственного VR-устройства	2	4	6	Выставка и презентация работ
	ИТОГО:	4	8	12	

Модуль 1: Знакомство с виртуальной и дополненной реальностью.

Теория: Вводное занятие. Техника безопасности. Введение в образовательную программу, постановка целей и задач. История создания устройств для виртуальной и дополненной реальности.

Практика: Сборка собственного VR-устройства.

Формы работы: групповая, индивидуальная.

2. Модуль «Панорамные видео».

Реализация этого модуля направлена на изучение конструкции и принципы работы панорамных камер.

Модуль разработан с учетом личностно – ориентированного подхода и составлен так, чтобы каждый ребенок имел возможность свободно выбрать конкретный объект работы, наиболее интересный и приемлемый для него. Формирование у детей начальных научно- технических знаний, профессионально-прикладных навыков и создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребенка в окружающем мире.

Цель модуля: формирование интереса к панорамной съемке.

Задачи модуля:

- снять собственное видео 360°;
- смонтировать видео;
- протестировать результат на VR-устройстве.

Учебно – тематический план модуля «Панорамные видео»

№	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Знакомство с технологиями панорамных видео и фото, изучение конструкции и принципов работы панорамных камер.	1	1	2	Входящая диагностика, наблюдение, лекция
2	Составление сценария и съемка видео 360 градусов		4	4	Наблюдение, беседа
3	Монтаж и обработка отснятого видео.	1	3	4	Наблюдение, беседа
4	Тестирование видео в своих устройствах, демонстрация своего видео.		2	2	Презентация работ
	ИТОГО:	2	10	12	

Модуль 2: Панорамные видео.

Теория: Знакомство с технологиями панорамных видео и фото, изучение конструкции и принципов работы панорамных камер. Изучение программы монтажа панорамных роликов.

Практика: Работа с панорамными камерами. Съемка и монтаж панорамного видео по придуманному сценарию.

Тестирование видео в своих устройствах, демонстрация своего видео.

Формы работы: групповая, индивидуальная.

3. Модуль «3D-моделирование».

Реализация этого модуля направлена на изучение и работу на компьютерных программах для моделирования трехмерных фигур.

Модуль разработан с учетом личностно – ориентированного подхода и составлен так, чтобы каждый ребенок имел возможность свободно выбрать конкретный объект работы, наиболее интересный и приемлемый для него. Формирование у детей начальных научно- технических знаний, профессионально-прикладных навыков и создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребенка в окружающем мире.

Цель модуля: формирование интереса к 3D-моделированию.

Задачи модуля:

- создать болванку в 3Ds Max;
- создать 3D модели;
- создать скелет персонажа

Учебно – тематический план модуля «3D-моделирование»

№	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Знакомство с 3D моделированием в программах 3Ds Max и Zbrush.	1	2	3	Входящая диагностика, наблюдение, лекция
2	Приемы создания болванки в 3Ds Max и Zbrush	1	6	7	наблюдение, дискуссия
3	Создание highpoly модели.	1	6	7	наблюдение, беседа
4	Создание lowpoly модели.	1	6	7	наблюдение, беседа
5	Текстурирование	1	5	6	наблюдение, беседа
6	Создание скелета персонажа	1	5	6	Презентация работ
	ИТОГО:	6	30	36	

Модуль 3: 3D-моделирование.

Теория: Вводное занятие. Творческие приемы при создании болванки 3Ds Max.

Навигация в пакетах 3D-графики и инструменты программы Zbrush.

Что такое скелет, зачем он нужен. Отличия анимации персонажа от анимации механических объектов.

Практика: Работа в 3Ds Max с готовой моделью. Создание скелета персонажа.

Формы работы: групповая, индивидуальная.

4. Модуль «Программирование».

Реализация этого модуля направлена на изучение основ программирования. Модуль разработан с учетом личностно – ориентированного подхода.

Цель модуля: формирование интереса к программированию на языке C#.

Задачи модуля:

- познакомиться с языком программирования C#;
- изучить условные операторы и циклы;
- создать объект при помощи скрипта.

Учебно – тематический план модуля «Программирование»

№	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Основы программирования на языке C#	1	1	2	Лекция, беседа
2	Работа с объектами и компонентами различных объектов.	1	6	7	наблюдение, беседа
3	Изучение работы условных операторов и циклов.	1	7	8	наблюдение, дискуссия
4	Создание объектов при помощи скрипта.	1	6	7	наблюдение, дискуссия
	ИТОГО:	4	20	24	

Модуль 4: Программирование.

Теория: Вводное занятие. Основы программирования на языке C#. Условные операторы и циклы. Скрипт.

Практика: Создание объектов.

Формы работы: групповая, индивидуальная.

5. Модуль «Приложение в Unity».

Реализация этого модуля направлена на работу на платформе Unity, на которой учащиеся смогут разработать собственное приложение или игру.

Модуль разработан с учетом личностно – ориентированного подхода.

Цель модуля: создание условий для формирования интереса к работе на платформе Unity.

Задачи модуля:

- познакомиться с платформой Unity;

- создать скрипт;
- создать приложение.

Учебно – тематический план модуля «Приложение в Unity»

№	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводная лекция, теория о работе в Unity.	2		2	Входящая диагностика, наблюдение, лекция
2	Добавление элементов персонажа в движок.		5	5	дискуссия практическое занятие
3	Настройка модели, материалов, анимации.	1	4	5	наблюдение, беседа
4	Создание скриптов.	1	4	5	наблюдение, беседа
5	Подготовка префаба.		5	5	дискуссия практическое занятие
6	Презентация работы.		2	2	Выставка и презентация работ
	ИТОГО:	4	20	24	

Модуль 5: Приложение в Unity.

Теория: Вводное занятие. Работа в Unity.

Практика: Работа в Unity. Разработка приложения.

Формы работы: групповая, индивидуальная.

Методическое и ресурсное обеспечение

Кадровый: педагог дополнительного образования технической направленности;

Материально-технический: наличие специально оборудованного кабинета, в котором имеется следующее оборудование: 1 камера 360 градусов, 10 ноутбуков, 2 системных блока, 2 монитора, 2 графических планшета, 1 система виртуальной реальности.

Список литературы

Нормативно правовая: ФГОС, Концепция министерства образования и науки РФ (Федеральная программа развития образования; Федеральная целевая программа «Развитие единой образовательной информационной среды»; Концепция модернизации российского образования на период до 2020г.

Для педагогов:

1.Gerard Jounghyun Kim / Designing Virtual Reality Systems: The Structured Approach // Springer Science & Business Media, 2007.– 233 pp.

2.Jonathan Linowes / Unity Virtual Reality Projects // Packt Publishing, 2015.– 286 pp.

3.Афанасьев В.О. Развитие модели формирования бинокулярного изображения виртуальной 3D -среды. Программные продукты и системы. Гл. ред. м.-нар. Журнала «Проблемы теории и практики управления», Тверь, 4, 2004. с.25-30.

4.Grigore C. Burdea, Philippe Coiffet Virtual Reality Technology, Second Edition // 2003, 464p.

5.Bradley Austin Davis, Karen Bryla, Phillips Alexander Benton Oculus Rift in Action 1st Edition // 440P.

6.Burdea G., Coiffet P. Virtual Reality Technology. – New York : John Wiley&Sons, Inc, 1994.

7.Ольга Миловская: 3ds Max 2016. Дизайн интерьеров и архитектуры.– Питер. 2016. – 368 с. ISBN: 978-5-496-02001-5

8.Келли Мэрдок. Autodesk 3ds Max 2013. Библия пользователя Autodesk 3ds Max 2013 Bible. – М.: «Диалектика», 2013. – 816 с. – ISBN 978-5-8459-1817-8.

9.Support - Skanect 3D Scanning Software By Occipital [Электронный ресурс] // URL: <http://skanect.occipital.com/support/> (дата обращения: 10.11.2016).

10.How to use the panono camera [Электронный ресурс] // URL: <https://support.panono.com/hc/en-us> (дата обращения: 10.11.2016).

11.Kolor | Autopano Video - Video stitching software [Электронный ресурс] // URL: <http://www.kolor.com/autopano-video/#start> (дата обращения: 10.11.2016).

12.Slic3r Manual- Welcome to the Slic3r Manual [Электронный ресурс] // URL: <http://manual.slic3r.org/> (дата обращения: 10.11.2016).

Для обучающихся:

-Bastien Bourineau / Introduction to OpenSpace3D, published by I-Maginer, France, June 2014

-Руководство по использованию EV Toolbox [Электронный ресурс] // URL: <http://evtoolbox.ru/education/docs/> (дата обращения: 10.11.2016).

-Тимофеев С. 3ds Max 2014. БХВ–Петербург, 2014.– 512 с.

-Romain Caudron, Pierre-Armand Nicq / Blender 3D By Example // Packt Publishing Ltd 2015.– 498 pp.

-Джонатан Линовес Виртуальная реальность в Unity. / Пер. с англ. Рагимов Р. Н. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 316 с.: ил.