

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа с. Чёрный Ключ муниципального района
Клявлинский Самарской области**

«Проверено»
Зам. директора по ВР
_____ Антонова В.В.
29.08.2025г.

« Утверждено»
приказом № 45/12 – од от 29.08. 2025 г
И.о.директора _____ Семенова Т.И.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
Виртуальная реальность
ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 5 КЛАССА**

1. Планируемые результаты освоения учебного предмета: «Виртуальная реальность»

Предметные результаты

В результате изучения учебного предмета «Виртуальная реальность» на уровне среднего общего образования:

Выпускник на базовом уровне научится:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять модели по предметной картинке или по памяти
- 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)
- знать правила безопасной работы с компьютером и VR технологиями
- работать с основными компонентами с приложениями и оборудованием
- создавать проект по выбранной теме
- настраивать и запускать шлем виртуальной реальности;
- устанавливать и тестировать приложения виртуальной реальности;
- самостоятельно собирать очки виртуальной реальности;
- формулировать задачу на проектирование исходя из выявленной проблемы;
- уметь пользоваться различными методами генерации идей;
- выполнять примитивные операции в программах для трёхмерного моделирования;
- выполнять примитивные операции в программных средах для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- компилировать приложение для мобильных устройств или персональных компьютеров и размещать его для скачивания пользователями;
- разрабатывать графический интерфейс ;
- разрабатывать все необходимые графические и видеоматериалы для презентации проекта;
- представлять свой проект.

2. Содержание предмета. 5класс

Освоение технологий

Охват программ-приложений, знакомство с возможностями компьютера в повседневной жизни, знакомство с мультимедиа и Интернетом, компьютерной графикой, современными графическими программами и программами для видеомонтажа.

Тематическое планирование

5 класс (34часа)

№ темы	Название и программное содержание темы	Количество часов
<i>Освоение технологий (34 ч)</i>		
1	Введение. Техника безопасности.	2
2	Устройство ПК.	2
3	Управление компьютером.	2
4	Программное обеспечение.	2
5	Функции клавиш. Система помощи	2
6	Файловая структура	2
7	Мой компьютер.	2
8	Самостоятельная работа по пройденному материалу	2
9	Графический редактор Paint.	2
10	MS Word. Знакомство.	2
11	Калькулятор- это...	2
12	Настройка в Windows.	2
13	Служебные программы.	2
14	Электронные таблицы MS Excel	2
15	Стандартные средства мультимедиа	2
16	Презентация Microsoft PowerPoint. Зачет.	2
17	Понятие о компьютерной безопасности	2
Итого:		34

