

Виртуальная и дополненная реальность (AR/VR) ныне является одной из самых перспективных IT-отраслей, наравне с большими данными, робототехникой и искусственным интеллектом. Ускоряющийся рост производительности пользовательских компьютеров позволяет моделировать всё более сложные и реалистичные трёхмерные локации и даже целые миры, с которыми можно интерактивно взаимодействовать. Это в свою очередь обуславливает рост числа проектов, связанных с AR/VR, а также рост спроса на специалистов данной отрасли.

Однако очень многие высшие учебные заведения не поспевают за этими трендами и ещё не занимаются подготовкой специалистов в AR/VR. Поэтому данную задачу должны взять на себя хотя бы учреждения дополнительного образования.

Здесь важно отметить, что профессиональное ориентирование подрастающего поколения в сферу виртуальной и дополненной реальности – это не только подготовка новых, востребованных и высоко оплачиваемых специалистов; это ещё и формирование навыков командной работы, развитие коммуникационных способностей, раскрытие творческого потенциала – всё это будет важно практически в любой сфере.

Отличительные особенности программы: воспитанники с первых дней учатся создавать общественно полезный продукт. По замыслу автора программы, такой подход мотивирует учащихся самостоятельно в свободное время улучшать свои навыки в AR/VR-разработке. Также в рамках данной программы реализуются межпредметные связи с литературой, историей, информатикой, изобразительным искусством.

Педагогическая целесообразность: данная учебная программа является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения, и позволяет учащемуся шаг за шагом раскрывать в себе творческие возможности и самореализоваться в современном мире.

Использование дополненной и виртуальной реальности повышает мотивацию учащихся к обучению, ибо они не только увидят в наглядной и интерактивной форме учебный материал, но также смогут лицезреть результаты своей работы с AR/VR практически с первых занятий. При этом зачастую учащимся будут необходимы знания из других учебных дисциплин от искусства и истории, до математики и естественных наук; что, конечно же, укрепит общую успеваемость подростка в школе.

Адресат программы: подростки от 14 до 18 лет.