

Аннотация к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Цифровое искусство VR»

Данная программа знакомит учащихся 13-14 лет с увлекательным миром цифрового творчества в среде виртуальной реальности. В рамках курса обучающиеся осваивают перспективные технологии VR, являющиеся одним из ключевых направлений развития современной IT-индустрии.

Ключевые особенности программы:

- **Практико-ориентированный подход:** Программа направлена на формирование практических навыков 3D-моделирования и художественного творчества с использованием современного бесплатного ПО (Open Brush, Tilt Brush).
- **Междисциплинарность:** Курс сочетает в себе основы информационных технологий, дизайна, изобразительного искусства и проектную деятельность.
- **Доступность:** Использование бесплатного программного обеспечения делает программу финансово доступной для реализации.
- **Современность:** Содержание программы отвечает запросам цифрового общества и ориентировано на освоение компетенций будущего.

В результате освоения программы обучающиеся:

- Научатся работать с VR-оборудованием (шлемом и контроллерами).
- Освоят интерфейс и основной инструментарий программ Open Brush и Tilt Brush.
- Смогут создавать собственные 3D-объекты, сцены и анимации в виртуальном пространстве.
- Познакомятся с основами композиции, цветоведения и работы со светом в VR.
- Разовьют пространственное мышление, креативность и навыки презентации своих проектов.
- Реализуют и представят итоговый индивидуальный творческий проект в формате виртуальной выставки.

Для кого: учащиеся 7 классов (13-14 лет).

Срок реализации: 1 учебный год.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 1 академическому часу (всего 68 часов в год).

Форма итоговой аттестации: Публичная защита и выставка творческих проектов.

Программа направлена на формирование интереса к современным digital-технологиям, развитие творческого потенциала и проектного мышления, что способствует профессиональному самоопределению учащихся в мире цифровых профессий.