

Автономное учреждение Ханты-Мансийского автономного округа –Югры  
«РЕГИОНАЛЬНЫЙ МОЛОДЕЖНЫЙ ЦЕНТР»  
Мобильный технопарк «Кванториум»

# **Мастер-класс**

## **«Погружение в виртуальную реальность»**

Автор: Заборов Максим Владимирович  
педагог дополнительного образования

Г. Ханты-Мансийск  
2022 г.

## Содержание

Введение.....	
Цели и задачи.....	
Организация и проведение.....	
Требования к организации и проведению мастер-класса.....	
Этапы проведения мастер-класса.....	
Заключение.....	
Список используемых ресурсов.....	

## **Введение**

Мастер-класс — оригинальный метод обучения и конкретное занятие по улучшению или освоению собственных навыков в определенной сфере деятельности под руководством опытного специалиста.

В мастер-классе «Погружение в виртуальную реальность» будет рассказана информация о различных аспектах виртуальной реальности, об истории развития этого понятия, а также на практике изучены возможности взаимодействия с объектами и мирами виртуальной реальности через специальный шлем.

## **Цели и задачи**

Цель: Познакомить участников с миром виртуальной реальности и показать, как происходит взаимодействие через шлем и контролеры VR.

Задачи:

- 1) Рассказать о понятии термина «Виртуальная реальность»;
- 2) Показать историю развития VR;
- 3) Рассказать о предметах VR, их возможностях и сферах применения;
- 4) Показать работу в шлеме VR;
- 5) Исследовать несколько виртуальных миров с помощью шлема и контролеров.

## **Организация и проведение**

В первой части мастер-класса участники будут в формате диалога с преподавателем обсуждать тему «Виртуальная реальность». Кратко будет рассказана история VR, какие предметы для VR существуют и в чем их особенность, где их применяют, а также что изучение темы «Виртуальная реальность» может принести самим участникам.

Во-второй части, каждый из участников будет взаимодействовать с VR-мирами с помощью шлема и контролеров. Здесь участникам будет предложены несколько приложений на выбор, в которых они смогут ознакомиться с основными механиками виртуальной реальности.

## **Требования к организации и проведению мастер-класса**

В мастер-классе могут участвовать дети в возрасте от 11 лет.

Длительность мастер-класса составляет 2 часа.

Для проведения мастер-класса необходимо просторное помещение, стулья или иные сидячие места по количеству участников, стол для расположения VR-оборудования, удлинители.

Для отображения процесса работы для всех участников преподавателю необходим один проектор, интерактивная доска или большой экран.

### **Этапы проведения мастер-класса**

Подготовительно-организационный	Введение в мастер-класс, знакомство с участниками, инструкция безопасности
Основная часть	Знакомство с понятием «Виртуальная реальность». Работа со шлемом и контролерами VR
Заключительная часть	Подведение итогов. Делимся полученными впечатлениями и ощущениями

### **Заключение**

В итоге, участники, пройдя данный мастер-класс смогут узнать о сфере работы с виртуальной реальностью, научиться работать со шлемом и контролерами для виртуальной реальности, а также сами попробуют по взаимодействовать с мирами VR.

### **Список используемых ресурсов**

Для проведения мастер-класса используется ноутбук, мышка, VR-оборудование, проектор, удлинители.