**АННОТАЦИЯ**

**к рабочей программе курса внеурочной деятельности**

**«Искусствоо иммерсии»**

**для 8-11 классов**

**(основное общее и среднее общее образование)**

**Общая характеристика курса внеурочной деятельности**

Программа курса внеурочной деятельности «Искусство иммерсии» содержит основные разделы информатики, изложенные на современном уровне и с учетом последних изменений. Особое внимание уделяется изложению расширенных и наиболее сложных вопросов школьной программы и вне её. Программа разработана с таким расчетом, чтобы обучающиеся приобрели достаточно глубокие знания информатики. Высокая плотность подачи материала позволяет изложить обширный материал качественно и логично. Значительное количество времени отводится на практические задания. Процесс изучения дисциплины начинается с простейших заданий, входящих в базовый уровень. Затем постепенно осуществляется переход к более сложным: расширенным задачам по программированию, моделированию и прочее. По окончанию курса обучающиеся могут создавать тренажеры и симуляторы виртуальной реальности.

**Цель реализации программы**

- обеспечить дополнительную поддержку обучающихся для сдачи единого государственного экзамена по информатике (эта часть программы предусматривает решение задач базового и повышенного уровня);

- развить содержание курса информатики для изучения на профильном уровне (эта часть программы предусматривает программирование повышенного и высокого уровня).

**Количество часов для реализации программы**

В соответствии с планом внеурочной деятельности Лицея на освоение курса внеурочной деятельности «Искусство иммерсии» отводится 272 часа. Рабочая программа предусматривает обучение программированию и моделированиюв объеме 2 часа в неделю в течение 4 учебных лет.

**Используемые учебники и пособия**

1. Felicia Hess. Практическое пособие. Blender 3.0 для любителей и профессионалов. Моделинг, анимация, VFX . - Солон-пресс, 2022. - 300 с.
2. Серова М. Н. Учебник-самоучитель по трехмерной графике в Blender 3D. Моделирование, дизайн, анимация, спецэффекты . - Солон-пресс, 2021. - 272 с.
3. Уильям Воган Руководство по топологии. Книга 1.- Gumroad, 2018. - 218 с.