**ПОВЫШЕНИЕ МОТИВАЦИИ СТАРШЕКЛАССНИКОВ К ВЫБОРУ БУДУЩЕЙ ПРОФЕССИИ С ИНЖЕНЕРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТЬЮ, ПУТЕМ СОЗДАНИЯ ПРИЛОЖЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

**Н. Е. Кашарова**

учитель математики, информатики и робототехники

МОУ ИРМО «Марковская СОШ №2»

**Аннотация.** Формирования мотивации к профессиональному самоопределению старшеклассников к выбору будущей профессии с инженерной направленностью, путем создания приложения виртуальной реальности, как образовательная концепция.

**Ключевые слова***.*Виртуальная реальность, Атлас новых профессий 3.0, приложения виртуальной реальности.

*«Хорошо известно, что дети любят фантазировать. Слушая сказки или играя, они буквально погружаются в воображаемый мир и живут в нем не менее полно, чем в реальном. Можно присоединиться к этому миру ребенка, играя в его мечты и фантазии. Таким способом удается помочь в его эмоциональных трудностях.»*

*Юлия Гиппенрейтер*

В настоящее время проблема формирования мотивации к профессиональному самоопределению старшеклассников становится всё актуальнее, так как современный мир стремительно развивается, и в данном обществе необходима личность со способностями к самосовершенствованию, самопознанию, саморазвитию, всё это закладывается в старшем школьном возрасте. В проект «Атлас новых профессий 3.0» вошли свыше 250 новых профессий, таких как архитектор виртуальности, ИТ-генетик, дизайнер умной рекламы, дизайнер виртуальных миров, кибертехник умных сред и так далее. Это отличный инструмент для профориентации обучающихся, в том числе и старшеклассников, на который необходимо опираться для мотивирования будущего поколения. В современном мире необходимо будет не просто выбрать, но и освоить перспективную профессию. Старшеклассникам надо изменить стиль мышления и подходить к выбору профессии с инженерной направленностью более стратегически и осознанно. А значит, необходимо, создать условия для повышения мотивации старшеклассников. Методом анализирования данной проблемы была разработана и внедрена образовательная концепция, путем создания приложений виртуальной реальности.

Виртуальная реальность (Virtual Reality) – это современная и быстро развивающаяся технология. Реальность, созданная компьютером и воспроизводящая совершенно отличное от реального окружения. Человек погружается в нее при помощи специальных устройств (чаще всего VR-шлемов) и не может видеть то, что происходит в реальном мире.

Данная образовательная концепция даёт старшеклассникам необходимые компетенции для углубленного освоения дизайнерских навыков и программирования, методик проектирования, 3D-моделирования. Старшеклассники получают возможность воплощать, проектировать, видоизменять свои инженерные идеи в «виртуальном мире».

Задачи данной концепции включают в себя:

- сформировать навыки работы с информацией;

- сформировать конструктивное отношение к инженерной работе и развивать умение командной работы, координацию действий;

- обучить работе с высокотехнологичными устройствами, такими как автономные VR-шлемы;

- обучить навыкам разработки приложения в области виртуальной реальности Unreal Engine;

- обучить навыкам 3D-моделирования в программах Blender 3D, Autodesk Inventor, SketchUp Free, программирования на С++;

- обучить умению съемки и монтирования видео, фото 360 градусов;

- обучить навыкам работы в программах;

- систематизировать знания в области виртуальной реальности.

Одним из примеров данной концепции: разработка обучающимися 10 класса «Создание приложения для VR-шлема «Виртуальная музей Марковской СОШ №2. Новая школа – новые возможности». Старшеклассники учатся проектировать архитектуру здания, дизайны комнат, фотограмметрию, создавать 3D-фото и 3D-модели, программировать на C++, генерировать в Unreal Engine. Обучающиеся 10 класса проявляют особенный интерес ко всем направлениям данной концепции и активно внедряют в учебный процесс. Некоторые обучающиеся использовали все инструменты в индивидуальных проектах, и планируют участвовать с ними на конференциях разного уровня.

Другой пример данной концепции: разработка обучающимся 8 класса квест-игры «В поисках Дискретика». Подросток полностью продумал концепцию квеста, где любой совершает путешествие по теории графов, комбинаторике, и т.п. и благодаря знаниям дискретной математики, пытается поймать придуманного героя Дискретика. Обучающийся создал персонажей и объекты с помощью программ для 3D-моделирования Blender 3D и SketchUp Free, изучил с нуля язык программирования С++, и все свои наработки сгенерировал в область виртуальной реальности Unreal Engine.

Самое главное данной образовательной концепции - это создать все условия, для деятельности обучающихся, оказывать поддержку в любых начинаниях для формирования мотивации к профессиональному самоопределению к выбору будущей профессии с инженерной направленностью.

Благодаря данной концепции у старшеклассников появляется возможность проектировать различные действия и анализировать их при помощи приложений.

*Список литературы*

1. Атлас новых профессий 3.0. / под ред. Д. Варламовой, Д. Судакова. — М.: Интеллектуальная Литература, 2020. — 456 с.

2. Попова Д.И. Виртуальная и дополненная реальность-2016: состояние и перспективы: сборник научно-методических материалов, тезисов и статей конференции / под общ. ред. М.: Изд-во ГПБОУ МГОК, 2016. 386 с.