

Дополненная реальность

Инструмент образования через игру

Алексей Силин

Лаборатория дополненной реальности
ARLab.me

Проблематика

Особенности современной молодёжи

- На всё есть свое мнение
- Хотят изучать только то, в чем видят смысл
- Не доверяют СМИ
- Сомневаются во всем, что им предлагают
- Предпочитают смотреть, а не читать
- Предпочитают играть, а не учиться

**Неужели
молодёжь
уже не та
???**

Причины

Так в чем же проблема?

- Классический конфликт поколений
- Новые модели общения
- Рост каналов поступления информации
- Развитие видеоконтента

Вывод

Старая модель образования и общения с молодежью изжила себя

Нужны новые подходы

Что делать

- Слушать, наблюдать, уважать
- Применять современные каналы передачи информации
- Говорить на понятном языке
- Обучать через игру

Есть у кого поучиться

Вам знакомы эти слова?

- TED
- Vert Dider
- Wikipedia

Дополненная реальность

Инструмент образования через игру

- Привлекает и удерживает внимание
- Наглядно представляет информацию
- Показывает с разных сторон то, что скрыто
- Вовлекает игровыми и интерактивными механиками

Проект «AR48»

Парк Победы в городе Липецк

- Масштабный интерактивный квест в технологии дополненной реальности
- 10 локаций
- Увлекательный интерактив
- Достоверная историческая информация
- Интерактивный тест с призами



Основные цели проекта «AR48»

- Повысить уровень знаний молодёжи о Великой Отечественной войне
- Вызвать интерес к изучению истории родного края
- Повысить уровень патриотизма
- Вызвать дополнительный интерес к празднованию 75-летия Победы
- Повысить посещаемость Парка Победы



Давайте продолжим общение

Алексей Силин

Лаборатория дополненной
реальности

<https://ARLab.me>

