

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 368  
с углубленным изучением английского языка  
Фрунзенского района Санкт-Петербурга**

Районный конкурс педагогических достижений

***Номинация «Педагогический дебют»***

Конкурсное испытание  
«Моя инициатива в образовании»



**«Если мы будем учить  
сегодня так, как мы  
учили вчера, мы украдем  
у детей завтра»**

*Джон Дьюи*

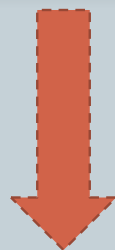
**Выступает: Семенова Инна Эдуардовна,  
учитель информатики и ИКТ  
ГБОУ средней школы № 368 с  
углубленным изучением английского  
языка Фрунзенского района Санкт -  
Петербурга**

Настоящее время

**КОНЦЕПЦИЯ**  
**развития единой информационной образовательной среды**  
**в Российской Федерации**



**Электронны  
е  
интерактивн  
ые  
учебники**



совершенно новый объект  
образовательного процесса

# Применение сервисов дополненной реальности





## **Проблема:**

существующие электронные учебники и пособия не редко представляют собой или оцифрованные бумажные версии материалов с минимальным интерактивом, или «игрушки», не несущие за собой большой образовательной ценности.

## **Выход:**

«Живые учебники» позволяют не только визуализировать учебный материал, но и совмещать виртуальную реальность с физическим окружением, соприкоснуться с миром 3D, а значит сделать его более ярким, насыщенным, запоминающимся и даже более близким современным ученикам.

# Тема проекта



## **Уроки информатики с применением сервисов дополненной реальности**

# Цель проекта



создание и проведение уроков информатики с элементами дополненной реальности.

# Задачи проекта



- изучить нормативную, методическую и психолого-педагогическую литературу по проблеме исследования;
- изучить концепцию дополненной реальности;
- провести сравнительный анализ и привести примеры готовых учебников с дополненной реальностью;
- описать необходимость внедрения данной технологии в образовательный процесс;
- опробовать на практике сервис WallaMe



# Новизна работы



- заключается в том, что на сегодняшний день тема использования дополненной реальности в образовании малоизученна, и нуждается в практическом внедрении ее в образование.

# Практическая значимость работы



- предложенные разработки уроков с элементами дополненной реальности по информатике можно апробировать на различных уроках для повышения мотивации учащихся к образованию.

# Тенденции внедрения AR-технологии в образование

- Наглядность;
- Воспроизводимость;
- Интегрированность;
- Мультимедийность;

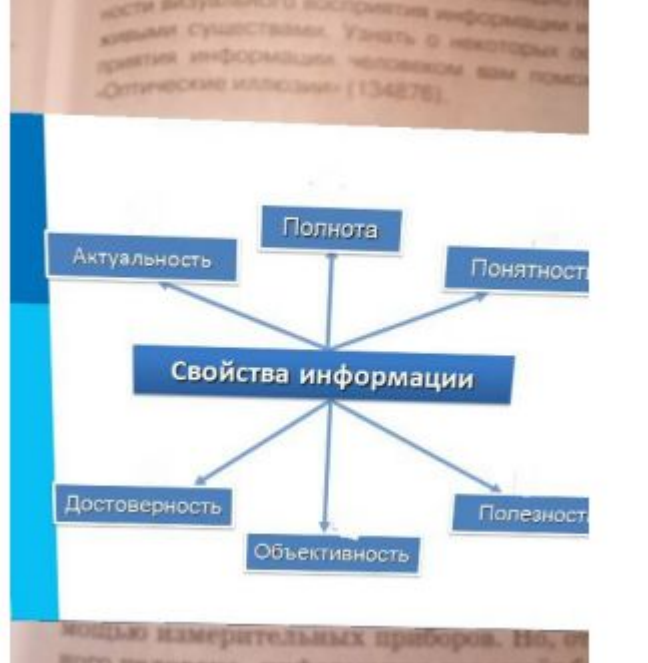
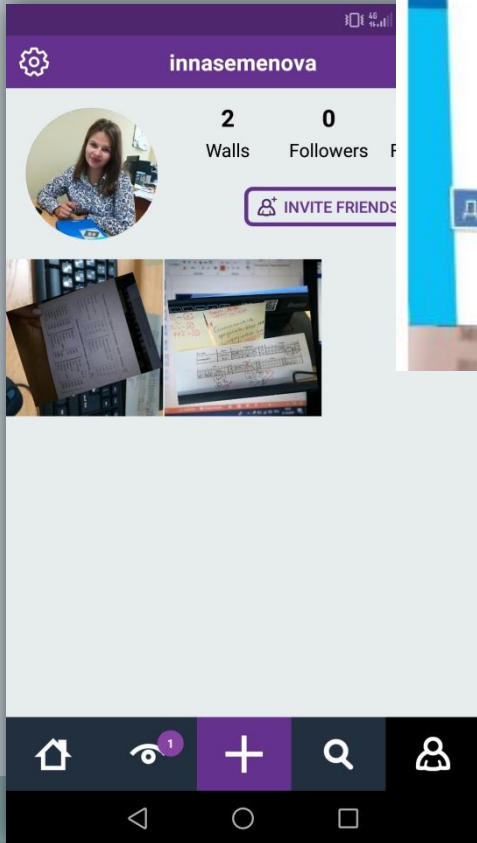
- Узкое поле зрения;
- Низкое качество изображения;
- Отсутствие тактильных ощущений;

# WallaMe



## Пример.1

WallaMe - бесплатное приложение для iOS и Android, которое позволяет пользователям скрывать и обмениваться информацией в реальном мире, используя дополненную реальность. Пользователи могут фотографировать поверхность вокруг них и добавлять на них наклейки и фотографии.



...ТИ содержит 8 символов. Каков  
...мвола этого алфавита?

...реться только условия задачи

$8 = 2^3$

$i = 3$

...решения

...решения

... = 5.

... мощью измерительных приборов. Но, е...

**Ответ: 700 битов.**

**Задача 3.** Информационное сообщение  
из 180 символов. Какова мощность алф  
... написано это сообщение?

**Решение.**

$i = 700 / 180$  |  $N = 2^i$  |  $N = 2^{700/180}$

# Этапы реализации проекта



- 1. Теоретический
- 2. Диагностический
- 3. Практический
- 4. Обобщающий



**Спасибо за  
внимание!**