

# ВИРТУАЛЬНАЯ И ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТИ В СОЗДАНИИ КВЕСТОВ

*Голубева Маргарита*

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь*

*Козел В.И. – к.пед.н., доцент*

В данной работе описывается место и значение виртуальной и дополненной реальностей в создании квестов, эффективных для обучения.

В последние годы можно наблюдать тенденцию интенсивного развития в направлениях виртуальной и дополненной реальностях (VR - Virtual Reality и AR - Augmented Reality). Мы можем столкнуться с внедрением этих технологий в маркетинге, развлекательных и учебных сферах. Последние две сферы могут слиться в виде учебно-развлекательных квестов, где AR и VR еще не так популярны [1].

В современном образовательном процессе постоянно происходят изменения, направленные на улучшение взаимодействия педагогов с учащимися, а также на повышение качества усваиваемой информации

(что не менее актуально в случае самообразования). Так как игры в том или ином виде являются неотъемлемой частью жизни многих людей как взрослых, так и детей, квесты занимают одну из самых высоких позиций среди форматов обучения, позволяя сделать процесс получения информации более увлекательным. Они способны увеличить процент усвоенной информации не только из-за повышенного интереса учащегося к ходу обучения, но и, в некоторых случаях, ввиду закрепления теоретической части в ходе практики. Более того, результаты исследований мнемонических техник (техник запоминания) показывают, что смена обстановки и привязывание знаний к каким-то физическим местам/предметам благотворно влияют на качество обучения, что является несомненным преимуществом квестов на открытом воздухе перед учебой в аудитории или дома [2].

Квесты могут использоваться при изучении как гуманитарных дисциплин, так и технических, что делает их универсальным методом. Однако, что касается разнообразия, они имеют свой предел. Проникающие в наши сферы жизни технологии дополненной реальности могут решить эту проблему, а также сделать квесты более доступными для учащихся.

Несомненным плюсом AR является простота использования — данная технология не подразумевает использования специальных устройств, как, например, в случае с VR, достаточно иметь лишь смартфон, причем подойдет даже из бюджетного ценового сегмента. Также сам процесс взаимодействия с дополненной реальностью не требует особых навыков — необходимо лишь отсканировать штрих-код или специальный QR-код для получения нужной информации. Примером использования данной технологии для извлечения каких-либо данных являются QR-коды в учреждениях, отсканировав которые можно узнать меню или перейти на сайт. Подобный принцип можно использовать и в квестах [3].

Рассмотрим исторические квесты как пример. Для организации квеста в исторической локации необходимо разместить таблички или наклейки с QR-кодами, при сканировании которых можно просто узнать информацию об объекте или выполнить какое-либо задание на экране телефона. К примеру, выставить последовательность событий в хронологическом порядке, восстановить карту местности, пройти тест по предоставленной ранее информации, найти и отсканировать нужный объект, прийти в нужную часть локации. Все это делает изучение исторической местности или определенного объекта более увлекательным процессом, который затянет даже тех людей, которым не слишком интересна история [4].

Исходя из описанного примера, мы можем выделить основные плюсы применения квестов с AR в процессе обучения:

- доступность;
- увлекательность процесса;
- привлечение людей в новые для них сферы знаний;
- возможность визуализации тех или иных объектов, которые в случае традиционного обучения предоставляются в виде изображений или видео, а в случае квестов их можно узреть в реальном размере;
- большое разнообразие заданий для лучшего усвоения информации, в том числе и уникальных, не свойственных другим существующим видам обучения;
- закрепление полученных теоретических знаний на практике;
- получение необходимых навыков в данной сфере.

Подводя итог, можно сказать, что квесты с применением технологий виртуальной реальности могут эффективно дополнить традиционные способы обучения. Они имеют ряд преимуществ, являются доступными практически каждому, способствуют формированию необходимых навыков, а также являются универсальными, что позволяет применять их в самых разных сферах знаний [5].

#### **Список использованных источников:**

1. VR-маркетинг. Часть первая. Технология виртуальной реальности в маркетинге и рекламе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://exiterra.com/blog/marketing-blog/vr-marketing-tehnologiya-virtualnoy-realnosti/>. – Дата доступа: 02.03.2022.
2. AR в образовании: каковы реальные возможности? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://helmeton.ru/blog/ar-v-obrazovanii-kakovy-realnye-vozmozhnosti/>. – Дата доступа: 05.03.2022.
3. Проект «Внедрение квест-игры с элементами дополненной реальности как современную образовательную технологию в педагогический процесс в условиях реализации ФГОС» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2019/08/12/proekt-vnedrenie-kvest-igry-s-elementami-dopolnennoy>. – Дата доступа: 02.03.2022.
4. Использование технологий дополненной и виртуальной реальности в процессе литературного образования. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-tehnologiy-dopolnennoy-i-virtualnoy-realnosti-v-protseste-literaturnogo-obrazovaniya>. – Дата доступа: 07.03.2022.
5. Путеводитель «Образовательный квест: от А до Я» (информационный справочник для педагогов). [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/231769-putevoditel-obrazovatelnyj-kvest-ot-a-do-ja-i>. – Дата доступа: 04.03.2022.