

где, став взрослым он сможет занять достойное место в обществе. Учитель обязан воспитывать привычку к переменам, уверенность ребенка в себе, преодоление чувства страха. Он может научить ребенка быстро реагировать на смену условий, понимать цель, выбирать способы решения, аргументировать свою точку зрения, оценивает результат, делать выбор, нести ответственность за этот выбор. Использование возможностей социальных лифтов – это следствие социальной мобильности личности, а формирование последней – важнейшая задача школы.

Список литературы

1. Альтшуллер, Г. С. Как стать гением : Жизненная стратегия творческой личности / Г. С. Альтшуллер, И. М. Верткин. – Минск : Беларусь, 1994. – 479 с.
2. Сорокин, П. А. Человек. Цивилизация. Общество / общ. ред., сост. и предисл. А. Ю. Согомонов ; пер. с англ. П. А. Сорокин. – М. : Политиздат, 1992. – 543 с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

А. А. МЕЩЕРЯКОВА

*Государственное учреждение образования
«Академия последипломного образования»*

Аннотация. В статье описывается опыт использования технологии дополненной реальности в образовании. Рассматриваются различные стратегии и сценарии применения приложений дополненной реальности в образовании.

Современные компьютерные технологии предоставляют огромные возможности для развития процесса образования. Еще К. Д. Ушинский заметил: «Детская природа требует наглядности» [1]. Сейчас это уже не схемы, таблицы и картинки, это задатки виртуальности: 3D-панорамы, сцены, объекты. Обучающимся трудно усваивать абстрактные, теоретические вещи, но, когда они визуализированы, когда есть упрощение, тогда раскладка сложного процесса через визуализацию облегчает запоминание и последующее воспроизведение сложных конструкций по памяти.

Компьютеризация процессов образования относится к числу крупномасштабных инноваций, пришедших в современную педагогическую школу. Объединение опыта и знаний педагога с возможностями компьютерных технологий позволяет перейти на новый уровень образования в современных условиях. В качестве средства обучения, совершенствующего процесс преподавания и повышающего его эффективность целесообразно использовать технологию дополненной реальности. Суть технологии заключается в связывании объектов реального мира с цифровыми данными. На рисунке 1 наглядно можно видеть, как работает технология дополненной реальности.

С помощью технологии дополненной реальности можно преобразовать в трехмерное любое плоское изображение, попавшее в кадр. Для внедрения технологии дополненной реальности в образовательный процесс, наиболее интересны интерфейсы, реализуемые на компьютерах и планшетных мобильных устрой-

ствах. Для того чтобы применить технологию дополненной реальности необходимы следующие ресурсы: устройство с камерой, плоское изображение-маркер и

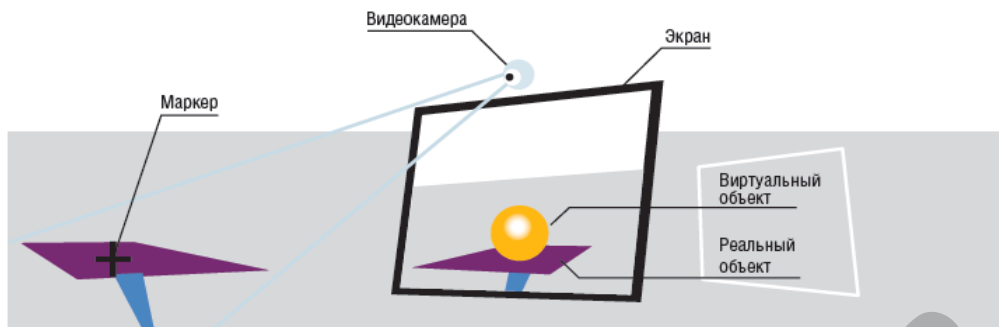


Рисунок 1 – Технология дополненной реальности

специально-разработанное программное обеспечение, способное преобразовать плоский рисунок в 3D формат или видеоизображение. Камера фиксирует маркер (картинку, рисунок), нанесенный на любой объект, затем обрабатывает и выводит изображение в изменённом виде. Маркером является любой статичный, не изменяющийся во времени, объект. Чаще всего это фотография, страница книги или журнала, картина и т. п. После запуска приложения и наведения вебкамеры на маркер, картинка распознается и поверх нее появляется аура (рисунок 2) – видео, текст, фотография, объемный объект и т. д.



Рисунок 2 – Пример использования технологии дополненной реальности в черчении

В прикладном плане основной задачей дополненной реальности является не отделение конечного пользователя от реального мира и погружение в некое виртуальное, а создание площадки для интерактивного взаимодействия с интересующим объектом. В этой связи одним из главных преимуществ технологий дополненной реальности является то, что посредством компьютерной базы можно производить взаимодействие с неким физическим образом в режиме реального времени.

В целом можно говорить о том, что сегодня технологии дополненной реальности в образовании находятся на этапе своего становления, и, учитывая перспективы развития этой технологии, необходимо проводить как аналитику зарубежного опыта, так и ставить образовательные эксперименты с дополненной реальностью в отечественных школах и вузах.

Список литературы

1. Ушинский, К. Д. Избранные педагогические сочинения : в 2-х т. [Текст] / К. Д. Ушинский. – М. : Педагогика, 1974. – 290 с.