

ПСИХОЛОГИЯ ВОСПРИЯТИЯ ИНФОРМАЦИИ ЧЕРЕЗ AR-ТЕХНОЛОГИИ

Павловский Н.С., студент гр.444671

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники¹
г. Минск, Республика Беларусь

Парафиянович Т.А. – канд. педагогических наук

Аннотация. В современном обществе растёт роль мобильных приложений, и образование не исключение. Дополненная реальность (AR) интегрирует цифровую информацию в реальную среду, обогащая восприятие. AR накладывает контент на физический мир через камеры смартфонов, умные очки или проекционные дисплеи. Примеры: картографические приложения с навигацией, AR MARKA BELARUS с почтовыми марками, социальные фильтры. В образовании AR создаёт интерактивные 3D-модели, анимированные сценарии, персонализированные программы. Технология развивает координацию, логику и творчество, превращая интернет в уникальное образовательное пространство.

В современном обществе растёт роль мобильных приложений, и сфера образования не является исключением. С каждым годом появляется все больше новых развитых технологий, одной из которых является дополненная реальность.

Дополненная реальность (AR) – это интеграция цифровой информации в реальном времени в окружающую среду пользователя. Технология AR накладывает контент на реальный мир, обогащая восприятие реальности пользователем, а не заменяя его.

Дополненная реальность работает за счет использования оборудования, оснащенного камерами, такого как умные очки или проекционные дисплеи.

Дополненная реальность (AR) накладывает цифровой контент на реальный мир. Используя дополненную реальность, пользователи по-прежнему видят и взаимодействуют со своим физическим окружением, одновременно получая дополнительную цифровую информацию, наложенную на их поле зрения. Доступ к дополненной реальности можно получить на мобильном устройстве через приложения дополненной реальности или с помощью очков дополненной реальности. [1]

Примеры включают:

мобильные картографические приложения, обеспечивающие дополненную реальность с наложением стрелок направления и названий улиц, помогают пользователям ориентироваться в реальном мире пешком;

AR MARKA BELARUS – Приложение с каталогом белорусских почтовых марок, к которым применяется технология дополненной реальности;

фильтры для социальных сетей позволяют пользователям изменять изображения, просматриваемые камерой их телефонов, в режиме реального времени.

Современное развитие дополненной реальности (AR) превращает интернет в уникальное образовательное пространство для пользователей различных возрастных категорий.

Применение AR в обучении имеет огромный потенциал для развития навыков и знаний молодого поколения. Сегодня многие образовательные ресурсы, особенно предназначенные для детей, используют технологии AR для создания более интерактивных и увлекательных учебных материалов.

Такие приложения позволяют детям не просто узнавать информацию, а взаимодействовать с ней в виртуальной среде, что способствует более глубокому усвоению предметов.

Использование дополненной реальности (AR) в образовании детей имеет ряд ключевых преимуществ. Одним из главных преимуществ является возможность создания анимированных и обучающих сценариев. Через визуальные 3D-модели и интерактивные задания дети могут изучать исторические события, географию или даже науку, что делает процесс обучения более увлекательным.

Мобильные приложения с AR-технологиями предоставляет детям уникальную возможность взаимодействия с различными технологиями своей страны в виртуальной среде. Такой вектор развития не только способствует более глубокому пониманию уникальных природных явлений Беларуси, но и активно вовлекает молодое поколение в образовательный процесс.

AR в обучении позволяет детям взаимодействовать с информацией в виртуальной среде через 3D-модели и интерактивные задания. Технология обеспечивает индивидуализацию обучения, развивает координацию, логику и творческие способности, а также адаптирует контент под уровень каждого ребёнка.

Список использованных источников:

1. *Augmented Reality, what is it and what are its applications?* [Электронный ресурс] // IBM. – Режим доступа: <https://www.ibm.com/think/topics/augmented-reality#:~:text=AR%20technology%20overlays%20content%20onto,like%20smart%20glasses%20and%20headsets> – Дата доступа: 02.02.2026.