

имеет полное право выбирать, как проводить свою жизнь и как взаимодействовать с компьютерной игрой.

ЛИТЕРАТУРА

1. Компьютерная игра – Википедия [Электронный ресурс] // ru.wikipedia.org – 2018. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_игра – Дата доступа: 19.10.2021.

2. Игры с компьютером: с чего все начиналось [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/4476292>. – Дата доступа: 19.10.2021.

УДК 621.762.4

ВОЗМОЖНОСТИ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Бабицкая Э. С., Каминская И. В.

Научный руководитель: Зуёнок А. Ю.

*Белорусский национальный технический университет,
г. Минск, Республика Беларусь*

В настоящее время в образовательном процессе появились новые способы предоставления информации с помощью технологий дополненной реальности.

Дополненная реальность – это вариация виртуальной среды. Главным ее отличием является частичное погружение в виртуальный мир.

Виртуальная реальность – это смоделированная реальность, в которой создается иллюзия.

Поскольку с каждым годом появляются новые технологии, рождается новое поколение детей, которые с рождения используют технологии (смартфоны, планшеты, компьютеры и т. д.), появляется необходимость модернизировать процесс

обучения, потому что обучающимся просто будет уже не интересно учиться, используя школьную доску для наглядного примера информации.

Благодаря внедрению дополненной реальности повысится шанс привлечь детей к образовательной деятельности и повысится процент образованности обучающихся.

Можно выделить *преимущества* использования дополненной реальности в учебных заведениях:

- быстрое и практичное запоминание информации всеми органами чувств, особенно через визуальное и слуховое представление;

- повышение уровня мотивации. Цифровые технологии повышают интерес к образовательному процессу, так как у современного поколения восприятие информации сформировано уже цифровой средой. Обучаемые привыкли воспринимать информацию через технику;

- изменение функциональных возможностей преподавания;

- Что обычно преподаватели пытаются объяснить «на пальцах», теперь можно объяснить при помощи виртуальной реальности, используя анимацию;

- возможность удаленного образования. Благодаря виртуальным технологиям появляется возможность повысить эффективность обучения онлайн. При случае отсутствия обучающегося на занятии, у него появится возможность изучить материал и проделать работу, которую он пропустил, самостоятельно.

- снижение нагрузка на костную систему обучающихся, благодаря замене учебников на маленькие карточки с QR-кодом.

Но, к сожалению, имеются также *проблемы* внедрения дополнительной реальности:

- продолжительность внедрения и высокая стоимость оснащения техническими средствами образовательных учреждений;

– частое и продолжительное использование виртуальных технологий очень сильно вредит здоровью обучающихся.

В процессе обучения степень усвоения материала зависит от степени вовлеченности обучающегося.

Также установлено, что человек запоминает многократно повторяемую или воздействующую на несколько органов чувств информацию. Это утверждение подтверждается исследованиями Р. Карникау и Ф. Макэлроу.

Технология дополненной реальности расширяет физический мир. Она добавляет слои цифровой информации к тому, что мы видим невооруженным глазом, дополняет наше окружение, добавляя звук, видео и графику, позволяет решить ряд дидактических задач: повышает мотивацию обучающихся, способствует развитию навыков работы с современными технологиями и расширяет формы представления учебного контента.

Конечно, в дополненной реальности имеется много пользы для обучения, но не следует увлекаться ее внедрением, т.к. создается совершенно иная среда, искусственный мир, который заменяет реальный.

ЛИТЕРАТУРА

1. Внедрение современных технологий в образовательный процесс [Электронный ресурс] // interactiv.su – 04.07.2020. – Режим доступа: <https://interactiv.su/2020/07/04/внедрение-современных-технологий-в-о/>. – Дата доступа: 19.10.2021.

2. Как работает технология дополненной реальности [электронный ресурс] Режим доступа: https://funreality.ru/technology/augmented_reality. – Дата доступа: 19.10.2021.