

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №17
Василеостровского района Санкт-Петербурга

Методическая разработка по анимации

Описание методики работы с приложениями дополненной реальности в
анимационной студии в рамках содержания программы «Анимационная студия»



Автор:
Кутузова Е.В.,
педагог дополнительного образования

2019-2020 учебный год

В современном мире анимация существует не только как отдельный вид искусства, но и как необходимый компонент в самых различных сферах цифровых технологий: играх, обучающих приложениях, фильмах, рекламе. Кроме того, в последнее время анимация активно используется в приложениях дополненной реальности. Как правило, в эти приложения уже встроена анимация, которая становится доступна при наведении камеры на объект. Самым ярким примером можно назвать анимацию в детских раскрасках, при наведении камеры с помощью приложения в таких книгах ребенок может увидеть по частям целый мультфильм, который он сам же и раскрасил.

Основной целью данной методической разработки является описание способов использования приложений дополненной реальности в работе Анимационной студии ОДОД ГБОУ СОШ №17.

Использование приложений дополненной реальности на занятиях Анимационной студии можно разделить на два основных направления:

- использование приложений для опроса с целью учета мнения обучающихся или их родителей, использования приложений для опроса с целью проверки знаний обучающихся,
- размещение готовой анимации, созданной обучающимися, на различных ресурсах, где они могут быть считаны с помощью приложений дополненной реальности.

Для этих двух направлений используются разные приложения. В первом случае, когда необходимо получить ответы на вопросы, поставленные педагогом, используются 2 основных приложения: Plickers и QR-code reader. Оба приложения могут использоваться как для учета мнения, так и для опроса с целью проверки знаний.

Далее, на примере опроса с целью учета мнения родителей, рассмотрим, как эти приложения используются в первом случае. Для опроса с помощью приложения Plickers используются специальные карточки для голосования, презентация, созданная на сайте Plickers.com и приложение на телефоне для считывания карт для голосования. Приложение позволяет создать опрос с 4 вариантами ответов, этого вполне достаточно для описания опций при опросах по типу «Какое объединение ОДОД может заинтересовать Вашего ребенка» (приложение). Также приложение Plickers позволяет создавать опросы с целью проверки знаний обучающихся (приложение). Второе приложение - QR-code reader – также используется при проведении опросов, однако работает по другой схеме. QR-code reader – это программа, которое считывает специальные коды, в которые может быть зашифрована практически любая информация. В случае с опросами обычно зашифровывается ссылка, которая может вести на ресурс с анкетой, тестом, викториной и тому подобное. Анкеты обычно создаются на сайте Google.com с помощью гугл-форм. Данная технология позволяет собирать анкетные данные, проводить опросы с целью учета мнения обучающихся или родителей. Для того, чтобы проводить проверку знаний с помощью викторин, тестов и других заданий используется интернет-платформа LearningApps.org, которая позволяет создавать интерактивные модули для обучения.

Во втором случае обучающиеся создают анимацию, которая загружается в приложение дополненной реальности HP Reveal и может быть просмотрена с помощью этого приложения. В качестве примера такого применения анимации можно привести различные элементы контента школьной газеты «Наше всё», которая издается обучающимися объединения «Сам себе журналист». Газета издается в бумажном виде, однако за счет использования элементов дополненной реальности содержит значительно больше информации, чем может представить печатный текст. Например, иллюстрации к статье могут быть связаны с видео, то есть при наведении камеры мобильного устройства через приложение дополненной реальности можно увидеть видео или анимацию. Обучающиеся анимационной студии обычно создают небольшие анимационные ролики (так называемую гиф-анимацию) для «оживления» таких элементов газеты как эмблема школы, название газеты. В случае с эмблемой школы при наведении камеры мобильного устройства через приложение HP Reveal можно увидеть анимированную эмблему школы. Такие элементы дополненной реальности не несут информационной нагрузки (как видео, прикрепленное к иллюстрациям), а являются скорее развлекательным компонентом, который в частности помогает заинтересовать в содержании газеты младших школьников.

Анимационные фильмы на различные темы, созданные обучающимися объединения «Анимация», могут быть размещены в школьной газете с помощью приложения QR-code reader. Это позволяет познакомить учащихся школы, учителей, родителей учащихся с результатом деятельности объединения.