

Краткая инструкция по работе с элементами технологии «дополненной реальности», используемыми в ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга

Различные примеры использования возможностей технологии «дополненной реальности» приведены в выпусках школьного печатного издания «Наше всё» №№35, 36, 37, 38 (выйдет в марте 2017 г.). Они выложены на сайте школы: http://school17vo.narod.ru/our_all.html



1. Использование QR-кодов.

- установить бесплатное приложение для чтения QR-кодов, например, **QR Code Reader**, из магазина приложений (например, Google Play Market или AppStore),
- открыть установленную программу,
- навести камеру смартфона на QR-код и дождаться появления ссылки,
- нажать «ОК» для перехода на соответствующий ресурс.

2. Работа с приложением Aurasma.



Когда вы установите на смартфон бесплатное приложение Aurasma из магазина приложений (например, Google Play Market или AppStore), то при наведении камеры гаджета на соответствующее изображение вы сможете увидеть видеоролик, «привязанный» к картинке.

Чтобы использовать широкие возможности приложения Aurasma, необходимо выполнить несколько простых шагов.

❖ для смартфонов с операционной системой Android:

- ✓ установить приложение Aurasma,
- ✓ просмотреть знакомство с работой приложения из 5 частей,
- ✓ выбрать опцию «Skip» («Пропустить»),
- ✓ выбрать опцию «Поиск» (значок в виде лупы),
- ✓ выбрать опцию «Channels» («Каналы»),
- ✓ набрать название канала нашей школы в приложении Aurasma: «**school17vospb**»,
- ✓ выбрать опцию «Follow» («Следовать»),
- ✓ выбрать камеру (значок посередине снизу),
- ✓ навести камеру на изображение со значком приложения и дождаться появления видеоролика.

❖ для смартфонов с операционной системой iOS:

- × установить приложение Aurasma,
- × просмотреть знакомство с работой приложения из 5 частей,
- × выбрать опцию «Skip» («Пропустить»),
- × выбрать опцию «Поиск» (значок в виде лупы),
- × набрать название канала нашей школы в приложении Aurasma: «**school17vospb**»,
- × создать свой аккаунт (зарегистрироваться): ввести адрес электронной почты и придумать пароль,
- × выбрать опцию «Follow» («Следовать»),
- × выбрать опцию «Back» («Вернуться назад»),
- × выбрать опцию «Skip» («Пропустить»),
- × проверить, есть ли во вкладке «Following» выбранный канал нашей школы,
- × выбрать опцию «Done» («Выполнить»),
- × навести камеру на изображение со значком приложения и дождаться появления видеоролика.



3. Работа с приложением Quiver (анимированные раскраски).

- ♦ посетите сайт <http://www.quivervision.com>,
- ♦ выберите, скачайте и распечатайте (в формате pdf) понравившиеся раскраски,
- ♦ раскрасьте их в выбранные цвета,
- ♦ установите бесплатное приложение «Quiver» из магазина приложений, например, Google Play Market или AppStore,
- ♦ откройте приложение,
- ♦ нажмите кнопку воспроизведения (кнопка с логотипом «бабочки»),
- ♦ наведите на раскрашенную картинку камеру гаджета,
- ♦ убедитесь, что видите весь лист целиком (должен появиться синий прямоугольник, а не красный),
- ♦ задержите камеру смартфона или планшета на несколько секунд и дождитесь объемного и анимированного изображения.

4. Игра «Basketball AR»: баскетбольный симулятор, использующий технологию «дополненной реальности». Для появления на экране баскетбольной корзины необходимо навести камеру приложения на распечатанный маркер:



- бесплатно скачать маркер (код) для приложения, например, с сайта нашей школы: http://school17vo.narod.ru/_17new/docs/basket_ar_marker.pdf
- установить бесплатное приложение «Basketball AR» из магазина приложений, например, Google Play Market или AppStore,
- запустить игру,
- выбрать опцию «Single Player» («Одиночная игра»),
- навести камеру приложения на маркер,
- начать игру.

5. Игра «AR Soccer»: футбольный симулятор, использующий технологию «дополненной реальности», позволяющий играть виртуальным мячом одному или двум игрокам:

- установить бесплатное приложение «AR Soccer» из магазина приложений, например, Google Play Market или AppStore,
- запустить игру,
- начать игру.



Дополненная реальность (Augmented reality, AR, англ. «расширенная реальность») - результат введения в поле восприятия любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и улучшения восприятия информации.

Развитие технологий, операционных систем, распространённость планшетов и смартфонов среди учащихся, общие мировые тенденции к использованию мобильных устройств в образовании побудили производителей контента и технологий дополненной реальности обратить свое внимание на относительно новый рынок приложений для образования.

Значимость использования технологии «дополненной реальности» заключается в том, что она предлагает новый подход к обучению и познанию, связывая объекты реального мира с цифровыми данными.

В основе технологии «дополненной реальности» лежит технология «оптического трекинга». С помощью передовых технологий «дополненной реальности» информация о реальном окружающем мире становится для пользователя интерактивной с возможностью цифрового взаимодействия.

Дополненную реальность можно показывать на обычном смартфоне или планшете, так что наличия дорогостоящего оборудования совершенно не требуется.