

ДИДАКТИЧНИЙ ПЛАКАТ З ДОПОВНЕНОЮ РЕАЛЬНІСТЮ ЯК ЗАСІБ ЕФЕКТИВНОГО НАВЧАННЯ

Барикіна А.С., студентка
Національний авіаційний університет, м.Київ
Науковий керівник – Денисенко С.М., к.п.н., доцент кафедри КММТ

У епоху діджиталізації перед педагогами все частіше постає питання зацікавлення дітей до навчання, адже сучасні діти нерідко виражають аби яке небажання вчитися. Все частіше вчителі впроваджують засоби нових інформаційних технологій безпосередньо у навчальний процес. Актуальності набуває саме застосування інтерактивних мультимедійних технологій, сутність яких ґрунтується на постійній активній взаємодії учнів з вчителем.

Візуальні способи сприйняття інформації часто привабливіші, ніж виключно текстові. Зокрема, дедалі більшої популярності набувають технології доповненої реальності. Доповнена реальність — це внесення віртуальних елементів у реальне середовище, щоб покращити його сприйняття. На відміну від віртуальної, доповнена реальність лише додає ці штучні елементи у наявний світ, а не створює новий. Для використання видання з доповненою реальністю зазвичай достатньо смартфона зі спеціальним застосунком або ж камери зі зчитувачем *QR*-кодів [1].

Дидактичний плакат з доповненою реальністю є сучасним багатофункціональним засобом навчання, який надає широкі можливості для організації навчального процесу. Це, свого роду, укрупнена дидактична одиниця, дидактичний багатомірний інструмент, де забезпечується багаторівнева робота з певним обсягом інформації. На відміну від мультимедійного заняття інтерактивний плакат може бути тільки багаторівневим і багатофункціональним, що забезпечує, наприклад, як вивчення так і закріплення нового матеріалу, зворотній зв'язок і контроль за якістю засвоєння отриманої інформації [2].

Для багатьох викладачів питання «гаджет або книжка» досі є проблемою, але стрімкий розвиток та широкі технічні можливості віртуального світу переважають книжковий. Сучасні можливості допомагають розкривати книжкові історії глибше, а також швидше та у більшому об'ємі доносити інформацію до читача. Адже саме доповнена реальність дає змогу читачеві інтерактивно взаємодіяти із прочитаним та побаченим, а не лише бачити текст на сторінках видання [3].

Особливо легко це вдається з використанням сили візуалізації. Вченими доказано, що читаті краще сприймають інформацію, якщо вона добре структурована та цікаво подана. Для навчання дітей ці чинники мають іще більше значення, ніж для дорослих, адже навчання дитини є досить складним процесом, бо більшість дітей є досить непосидючими, а інтерактивні засоби навчання, такі як дидактичний плакат з доповненою реальністю допоможе занурити дитину саме у світ чогось дивовижного та цікавого.

Ви будете здивовані тим, наскільки глибоко ваша дитина може бути залучена у процес розбору непростих тем.

У віртуальній і доповненій реальності фізичний і цифровий світ можуть взаємодіяти буквально. Наприклад, читачі можуть спостерігати, як герої плакатів та книжок оживають, рухаються чи спілкуються, і навіть впливати на сюжет. Впровадження таких технологій у навчання дає змогу сучасній дитині не вибирати гаджет чи книжку, а насолоджуватись новим форматом дозвілля, який об'єднує і те, і інше.

Використання доповненою реальності у навчанні стало великим проривом у способі подачі інформації та безпосередньо для освітнього процесу. Доповнена реальність дозволяє збагачувати світ новітніми технологіями, породжуючи унікальний комбінований інтерактивний досвід. Віртуальні образи, які учні можуть побачити прямо в класі або вдома, роблять навчальний матеріал більш наочним, яскравим і незабутнім.

Ефективність використання доповненою реальності у навчанні вже підтверджена низкою досліджень. Була проведена серія експериментів, при яких одній групі дітей під час уроків демонстрували наочний матеріал з доданою реальністю, а другій групі — звичайні плакати і схеми. У тій групі, де використовувалася доповнена реальність, відсоток засвоєння інформації дітьми наблизився до 90%, зріс рівень дисципліни і вдавалося втримати увагу близько 95% аудиторії, тоді як в групі з двовимірними посібниками всі показники були вдвічі і втричі менше. Однією з причин такого впливу є те, що доповнена реальність створює ефект присутності, дуже ясно відображає зв'язок між реальним і віртуальним світом, що психологічно привертає учня і активізує його увагу і сприйнятливості до інформаційної складової [4].

На сьогоднішній день на українському ринку можна знайти низку літературних видань з доданою реальністю. Розглянемо одне із них. На рис. 1 можна побачити плакат з доданою реальністю «Глибини океану». На даному плакаті присутні *QR*-коди, відсканувавши які дитина зможе зануритись у неймовірний світ мешканців підводного світу, перетворивши будь-яку дитину на справжнього дослідника морських просторів. Цифри з підручника біології наповняться цілковито іншим сенсом, коли на ваших очах оживуть істоти, що мешкають на різних глибинах. Процес пізнання і навчання перетворюється на захопливу пригоду.

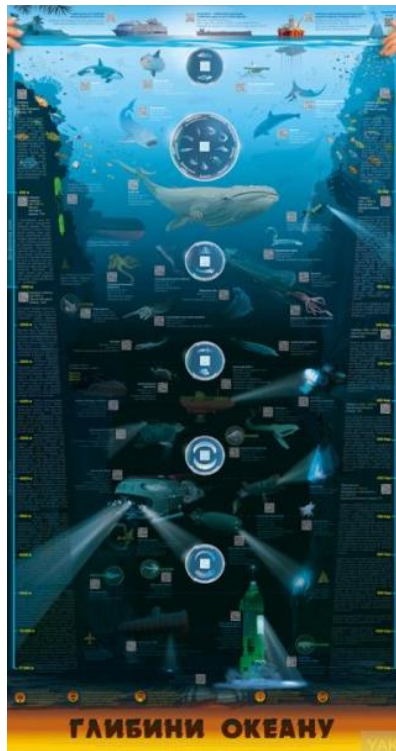


Рис. 1. Приклад плакату з доповненою реальністю

Виходячи з вищезазначеного можна зробити висновок, що дидактичні видання з доповненою реальністю є невід’ємною частиною навчання дітей, бо саме вони здатні зробити засвоєння інформації дитиною цікавим та захоплюючим за допомогою засобів візуалізації, а отже, впровадження таких технологій у навчання все частіше стає невід’ємною частиною освітнього процесу.

Список використаних джерел

1. Сучасний дидактичний засіб – електронний інтерактивний плакат [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://inlnk.ru/gonLP>.
2. Використання інтерактивних плакатів у навчанні [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://dspace.udpu.edu.ua/bitstream/6789/7996/1/ST_UDPU.pdf.
3. Видання з доповненою реальністю [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://inlnk.ru/XO2GK>.
4. Дополненная реальность [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://inlnk.ru/ZZ2GR>.