

**Серегина Инна Валерьевна**

педагог-организатор

ГБОУ ДО РК РЦРДО «Ровесник»

г. Петрозаводск, Республика Карелия

## **НЕДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ**

***Аннотация:** в статье рассмотрены примеры использования современных гаджетов в образовательном процессе в целях повышения заинтересованности обучающихся.*

***Ключевые слова:** технические устройства, окружающий мир, интерактивные занятия, гаджеты.*

Технические устройства в современном мире используются во всех сферах жизни. Наряду с очевидными плюсами, появились и серьёзные угрозы для физического и психического здоровья детей.

Прямые запреты не в силах отвлечь детей от «зависания» в гаджетах. Только интерактивная и современная альтернатива может вернуть их в реальный мир.

На помощь могут прийти как отдельные интерактивные занятия, так и целый их сборник, доработанный до образовательной программы. Такие занятия предоставляют детям возможность расширить знания об окружающем мире с использованием современных технологий (навигаторы, GPS трекеры, VR очки, интерактивная песочница и многое другое) и реализовать полученные знания в практической деятельности. Ниже будут приведены примеры содержания некоторых из занятий, включенных в краткосрочную образовательную программу «Недополненная реальность» (далее-Программа), реализуемую на базе ГБОУ ДО РК РЦРДО Ровесник.

Занятия проходят в форме игр на свежем воздухе, экскурсий, а также интересных, нетривиальных заданий. В свою очередь, практическая направленность и получение образования через действие, побуждает в детях повышенный интерес к процессу и поднимает на новый уровень восприятие и освоение материала.

ла. Программа рассчитана на школьников 7–10 лет. Особенность детей данного возраста – яркий и наглядный материал воспринимается эмоциональнее.

### 1. «Экологический трекер».

Занятие проводится в парковой зоне или на пришкольной территории, возможно на стадионе или на спортивной площадке. Для проведения занятия требуется установить на телефон любое приложение – GPS трекер. Можно обговорить с родителями возможность предварительной установки ими таких приложений на телефоны детей (лучше выбрать конкретное приложение, чтобы можно было идентично для всей группы / класса объяснить алгоритм действий в приложении). В качестве введения объяснить, что такое GPS трекер: устройство передачи данных (координат) через спутник, использующее GPS для точного определения местонахождения объекта. В итоге, пройдя маршрут, дети на экранах своих смартфонов увидят нитку маршрута. Далее, ход занятия зависит от предполагаемой тематики. Например, занятие проводится в рамках участия во Всероссийской акции «День леса», то тогда траектория движения может напоминать контур дерева, гриба, листка. Для понимания задачи можно провести аналогию с протаптыванием гигантского рисунка на снегу. Так, например, пройдя вокруг школы или по периметру спортивной площадки, получите на экране геометрическую фигуру, овал, прямоугольник и так далее.

### 2. Игра-квест «Экологический геокешинг».

Проводится в парковой зоне или на пришкольной территории. Потребуются навигаторы. Для занятия продолжительностью 40–45 минут, требуется заранее пройти по маршруту с навигаторами и на 4–5 контрольных точках (например, в этих местах будут спрятаны задания, загадки, подсказки) выставить координаты в навигаторе (выставленные вами точки появятся в навигаторе). В качестве введения рекомендуется объяснить детям, каким образом навигатор укажет им путь к заданной точке (либо это будет стрелка с направлением, либо на экране будет карта с компасом, зависит от конфигурации навигатора). Непосредственно на занятии обучающиеся, руководствуясь «сигналами» навигатора, должны отыскать точки с заданиями и выполнить их.

### 3. Посещение интерактивного музея науки.

В интерактивных музеях науки можно познакомиться с такими зрелищными и впечатляющими экспонатами, как виртуальная песочница (например, можно поэкспериментировать с проектированием ландшафтов), генератор облаков, с экспонатами, объясняющими принципы образования волн и циклонов (все зависит от возможностей соответствующего музея вашего города)

### 4. Посещение центра виртуальной реальности (окружающий мир через VR-чки).

Большую популярность среди школьников завоевал такой вид досуга, как виртуальные игры с полным эффектом присутствия – виртуальная реальность через VR очки. Не стоит забывать, что программы для полного погружения в виртуальную реальность бывают не только игровыми, но и познавательными. В рамках программы «Недополненная реальность» обучающимся ни раз доводилось «погружаться с головой» в завораживающий подводный мир, посмотреть на панораму с высоты Эвереста, посетить заповедники других материков.

Итак, «недополненная» реальность (невиртуальная реальность) – это то, что существует и происходит на самом деле. «Недополненная» реальность не требует вмешательства и прикрас, а гаджеты – лишь инструменты, с помощью которых можно способствовать формированию экологического сознания. Получайте знания об окружающем мире, используя современные технологии!