

Разработка и реализация дополнительной общеобразовательной программы «Дополненная реальность»



Первый вуз Алтая

www.altspu.ru

Выполнил:
студент 3151д группы
Лепихин Руслан Дмитриевич

Научный руководитель:
кандидат пед. наук, доцент
Тумбаева Наталья Викторовна



Объект исследования: процесс обучения школьников математике.

Предмет исследования: использование технологии дополненной реальности в обучении.

Цель исследования – разработка и реализация дополнительной общеобразовательной программы «Дополненная реальность для обучения школьников математике»

Гипотеза исследования: использование элементов дополненной реальности в обучении позволяет повысить наглядность содержания образования, интерес к познавательной деятельности, мотивацию к применению гаджетов для решения учебных задач.

Задачи исследования:

1. Провести анализ литературы и Интернет-источников в области разработки технологий дополненной реальности, а также способов ее использования для обучения.
2. Провести анализ способов разработки технологии дополненной реальности, а также методик ее использования для обучения математике.
3. Разработать дополнительную общеобразовательную программу «Дополненная реальность» для использования в обучении математике учащихся школы.
4. Провести апробацию разработанной программы и объектов дополненной реальности.

Оглавление

Введение

Глава I. Теоретический основы технологии дополнительной реальности

1.1. Понятие визуализации. Виды визуализации

1.2. Технология дополненной реальности: сущность, средства и методы реализации

Глава 2. Разработка и реализацию дополнительной общеобразовательной программы «Стереометрия на уроках с применением дополненная реальность»

2.1 Этапы педагогического эксперимента

2.2 Методические рекомендации по использованию технологии дополненной реальности во внеурочных занятиях по математике

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Paint 3D — растровый графический редактор и программа для 3D-моделирования и печати

Tinkercad - бесплатная онлайн-программа для 3D-моделирования

OpenSpace3D является **свободной и открытой платформой для создания интерактивных приложений и игр в реальном времени.**

- Средняя школа.
- Обучающиеся 10-11 классы.
- Учебник, рекомендованный или утвержденный федеральным перечнем.(ФПУ)
- 8 часов
- Основные темы программы направлены на закрепление следующих тем:
 - 1. Многогранники:
 - 2. Правильные многогранники
 - 3. Цилиндр
 - 4. Конус. Усеченный конус.
 - 5. Сфера и шар. Взаимное расположение сферы и плоскости.