



## Электронные средства обучения – перспективы новых гаджетов

Сегодня большая часть публикаций и различных PR-акций по тематике онлайн обучения уже понемногу перестает быть настолько захватывающей, как это было, например, даже 5-6 лет тому назад. В самом деле, об электронном обучении написано много разных статей, проведено множество конференций, вебинаров, разработано платных и массовых онлайн курсов, опубликовано и издано множество различных монографий, книг, защищено диссертаций.

Остаётся признать, что поток e-Learning постепенно входит в свое естественное эволюционное русло, в котором без налета сенсационности гораздо больший интерес будут представлять тенденции применения новых технологий, новые сервисы, новые практики. Некоторые из них сегодня еще может быть находятся на стадии разработки или еще только задумываются дизайнерами обучения, другие, – пройдя этап апробации, – продемонстрировали в себе наличие высокого потенциала для его использования в практике современного образования.

Таковыми качествами обладают сегодня, например, новые методики квестов, игрофикации, визуализации или вербализации образовательного контента, психологические и иные модели в разработке и продвижении созданных электронных курсов и многое другое.

Значительная часть разработок, конечно же ни для кого не секрет, будет основана на техническом прогрессе самых разных электронных систем, которые сейчас словно переживают пик своего логического и конструктивного сближения с образовательной средой. И поэтому каждое новое изобретение в области информационно-компьютерных технологий крайне любопытно, еще с точки зрения его использования в широком спектре электронного обучения.

Таким мощным разнообразным и образовательным потенциалом несомненно обладает новая, еще только готовящаяся к выпуску, разработка компании Dragon Creative – [MAD Gaze Vader](#).

На базе уже известных свойств воспроизведения виртуальной реальности эта разработка обладает настолько большой изящностью и универсальностью, соединяя в себе множество продвинутых аппаратных и компьютерных качеств, что не удивительно, как стартап почти мгновенно набрал на краудфандинговой площадке необходимую сумму капиталовложений для начала производства.

Вы и сами можете оценить проект по достоинству, зайдя на [сайт разработчика](#).

Думаете это далеко от потребностей вузовского образования, проблем образования вообще? Не скажите.

Чтобы быть на одной рефлексивной волне с обучаемыми, понимать как лучше всего обучать современное поколение студентов, этим [практикам придется обучаться](#).

“Устройство может фотографировать и записывать видео с помощью камеры, просматривать веб-страницы с использованием широкополосного Интернета, использовать Wi-Fi и запускать сторонние приложения. Возможности практически безграничны. Просто представьте себе всё, что вы можете сделать со смартфоном, а затем представьте себе, что Вы делаете это, не опуская головы, полностью освободив руки. Это MAD Gaze!” /Из обзора [indiegogo.com/](http://indiegogo.com/)

Пожалуй, следует уже сегодня обратить внимание на новые технологии и начать задумываться о разработке методик виртуальной реализации контента. Как цветное и широкоформатное кино пришло на смену прошлым форматам, так и виртуальная реальность /VR/ постепенно, а может случиться и довольно быстро, займет свою нишу в продвижении учебного контента, особенно в инженерных, конструкторских, технических направлениях.

О том, какие работы в этом направлении проводятся в нашей стране можно узнать, например, на [сайте Центра Виртуальной Реальности](#) или [видеоэкскурсии](#) по Центру.

Пока 3d-решения Центра требуют специального оборудования, размещенного в классах. Но уровень технологий, подобных MAD Gaze, вполне может быть достигнут уже в ближайшее время. Гражданский рынок электронных технологий очень мобилен, и цена на компоненты на нем падает достаточно быстро. Это соответствует, например, высказыванию А. Кокошина, декана факультета мировой политики МГУ им. М. В. Ломоносова, в его [радиоинтервью 26 декабря 2017 на Радио “Вести”](#).

Посмотрите на фотографии расположенные ниже.



Наверное, немногие из Вас поймут, что на них представлены фрагменты ракетного двигателя. Гораздо больше информации может быть получено, если Вы работаете с [видеоизображением](#).



Для полного информационного взаимодействия необходимо добавить к этим изображениям что-нибудь из модулей дополненной реальности – устройство и программу, позволяющих получать необходимую информацию из базы данных, а в голографическом виде – как в MAD Gaze – осуществлять интерактивное управление этим взаимодействием. Заметьте, что для этого Вам даже не придется создавать специальный комплекс, аудиторию, где может быть реализован такой сценарий работы. Для этого в соответствии с [SDK](#) вполне достаточно написать приложение для устройства VR, или даже по определенным правилам создать лишь электронный контент для него: изображение и описание характеристик изучаемого объекта, и он сможет оказаться доступным для взаимодействия с умными очками.