**Консультация для воспитателей**

**«Использование объектов дополненной реальности**

 **в дошкольном учреждении.»**

 подготовила воспитатель

разновозрастной группы

Соколова Н.А.

**Цель:**

- создание условий для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала педагогов;

**Задачи:**

- распространить передовой педагогический опыт;

- познакомить педагогов с новой технологией визуализации, способствующей повышению уровня мотивации у дошкольников.

В 21 веке невозможно представить нашу жизнь без использования компьютерных технологий. А мы – педагоги всегда стремимся обучать воспитанников с использованием новых, современных инновационных методик.

Одной из таких инноваций являются возможности мобильных устройств использовать и создавать средства дополненной реальности. Что же такое дополненная реальность?

Дополненная реальность (от англ. “augmented reality, AR” – «расширенная реальность») – это новая технология наложения виртуальной (цифровой) информации на видимый объект. В качестве основы (маркера) может выступать изображение, фотография, схема или другой видимый объект.

Существует целый набор мобильных приложений дополненной реальности, которые могут с успехом использоваться в образовательных целях. Рассмотрим несколько из приложений для устройств на базе операционной системы Android как наиболее распространённых и доступных средств.

Приложение LiveColoring предлагает ребёнку раскрасить распечатанную картинку, а затем, сканировав её смартфоном или планшетом, и в зависимости от выбранной картинки, поиграть с героями.

Интересно, что в этих приложениях (Quiver, LiveColoring,) виртуальный объект получает те цвета, которыми его раскрасили. При внешнем сходстве с играми приложения могут использоваться, например, для изучения окружающего мира.

Приложения DAVER при сканировании карточек-маркеров отображают трехмерные изображения позволяют наблюдать за движениями и издаваемыми звуками.

Знакомство с возможностями образовательной дополненной реальности мы начали с использования живые книги. Ребенок направляет смартфон или планшет на правильно собранную картинку и у него на глазах изображение оживает.

Это новая технология, неизвестная детям, поэтому они воспринимают это как чудо, мистику.

Например, если мы взяли набор «Космос». То перед нами на планшете появляются планеты. Их можно рассмотреть в трехмерном изображении, послушать их звучание.

Дети с удовольствием сами *«управляют»* планшетом – приближают и отдаляют объекты.

Дополненная реальность позволяет детям развивать воображение, мышление, а педагогу *«подавать»* знания по-новому. Ведь *«работая»* с объектом у детей возникает желание рассмотреть поближе, потрогать, повернуть, найти аналогии, задать вопросы. И с нетерпением ждать новых встреч.

Таким образом, современный педагог должен знать подобные тенденции развития современных информационных технологий, владеть ими и быть в состоянии грамотно и обоснованно применить их в образовательном процессе.