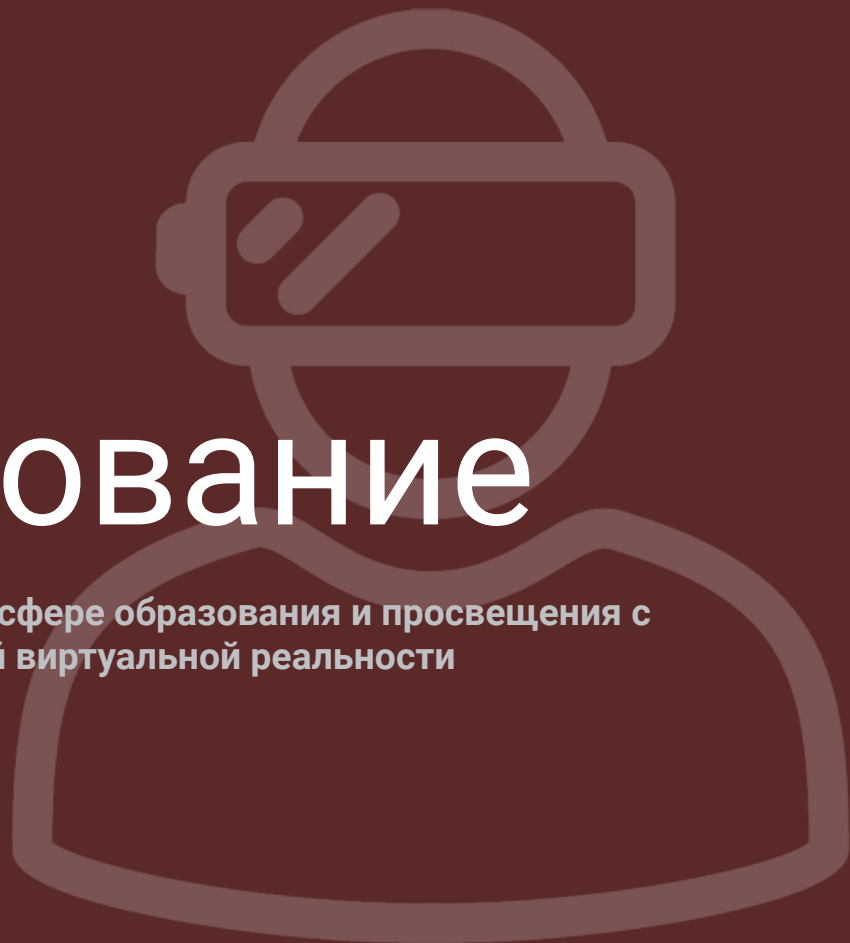




ПОКОЛЕНИЕ Z  
ДВИЖЕНИЕ ЛЮДЕЙ  
БУДУЩЕГО

# Z-образование

Проведение интерактивных занятий в сфере образования и просвещения с использованием технологий виртуальной реальности



## Проблематика



Сегодня **возрастает актуальность** применения новых технологических решений в вопросах образования



Однако **сохраняется проблема** отсутствия широкого применения новых технологий в образовательных учреждениях, которые по прежнему остаются одним из ключевых институтов формирования человека

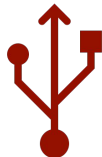


Образовательная **система должна приспособливаться** к усложняющимся процессам, моделям и теориям. Современным ученикам необходимо оперировать большим количеством информации и новыми способами ее представления



Принятие технологий VR в раннем детстве будет **способствовать экспоненциальному росту** важности и принятия технологий

## Задачи

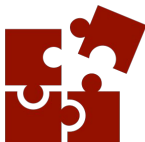


### ЦЕЛЬ

Внедрение инновационных технологий в образовательный процесс по тематике гражданско-патриотического воспитания, что позволит обеспечить его новый качественный уровень.

---

### Задачи



Синтез традиционного образования и новых технологических методик и подходов в сфере образования, просвещения и краеведения



Апробация новых технологических методик и подходов в сфере образования, просвещения и тематике краеведения



Популяризация новых технологических методик и подходов в сфере образования, просвещения и краеведения

## Мировые тенденции

Согласно данным, приведенными аналитическими центрами:

- VR-технологии позволяют глубже понять изучаемый материал
- VR моделирует комфортные условия для получения новых знаний, а особенно – для обучения детей, подростков и молодежи. За обучающегося никто не размышляет, он сам переосмысливает всю воспринимаемую информацию. Именно VR позволяют решить проблему «чистоты» новых знаний и информации в процессе обучения
- Передача опыта и картинки посредством виртуальной и дополненной реальности в первую очередь обусловлены эффективностью вовлечения, а, следовательно, усовершенствованием образовательного процесса. По данным исследований компании VRAr lab, более 90 % обучающихся успешно усваивают подобный материал

## Статистика

**200 млн** пользователей VR технологии в мире

**35%**

**70 млн**

студенты и школьники  
из США

**6%**

**12 млн**

Общее количество  
пользователей в РФ

**30%**

**60 млн**

Пользователи в ЕС

В России заинтересованы  
в VR технологиях

**60 млн**



учащиеся средних  
образовательных учреждений

**13,5 млн**

учащиеся, которые имеют  
доступ к данной технологии

**3 млн**



учащиеся, которые лишены  
возможности использовать  
VR технологии

**10,5 млн**

# Траектория достижений

## 2018



Участие в финальной части конкурса по публичной защите проектов некоммерческих организаций



Победа во Всероссийском конкурсе молодёжных авторских проектов и проектов в сфере образования «Моя страна – моя Россия»

Победитель конкурса субсидий на реализацию проектов, проведение фестивалей и конкурсов в сфере молодежной политики Санкт-Петербурга



Победа в национальном отборочном этапе Международного молодёжного конкурса «100 идей для СНГ 2017»

Победитель второго конкурса субсидий на реализацию проектов, проведение фестивалей и конкурсов в сфере молодежной политики Санкт-Петербурга



Участие во Всероссийском конкурсе прорывных проектов в области информационных технологий «IT-прорыв» 2017 в номинации «IT в образовании»

Победитель Конкурса на предоставление субсидий, проводимого ФГБУ «Роспатриотцентр» и Федеральным агентством по делам молодежи

## 2017

## Траектория развития

**2018**



**2017**



### **ВЫЗОВ**

Несоответствие действующей образовательной модели особенностям восприятия современной молодежи порождает проблему усвоения информации и снижения интереса молодежи к обучению

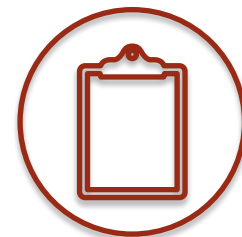


### **РЕШЕНИЕ**

Технологии виртуальной реальности в образовании повышает вовлеченность обучающихся в изучаемый предмет и их мотивацию к обучению за счет эмоционального фактора, содействуя повышению уровня образования российской молодежи



## Этапы реализации



**Создание учебно-методической  
базы**

**Проведение переговоров с  
учебными заведениями,  
составление графиков  
занятий**

**Проведение интерактивных  
занятий**

## Оборудование

На протяжении двух лет реализации проекта ММОД «Поколение Зет» арендует оборудование у сторонней компании, в состав необходимого оборудования входили:

смартфоны Xiaomi Redmi  
Note 3 Pro



шлемы виртуальной  
реальности Homido



беспроводные  
наушники Denn



## Ожидаемые итоги

### Качественные характеристики

- 1) Рост вовлеченности учащихся в образовательный процесс, включая повышение уровня концентрации и внимания учащихся, развитие дополнительной мотивации обучающихся к изучению предмета за счет применения образовательной модели, соответствующей особенностям восприятия молодежи.
- 2) Создан фундамент для трансформации традиционных подходов и популяризации применения новых подходов в сфере гражданско-патриотического воспитания в регионе, на территории которого реализуется проект.
- 3) Сформирован способ применения новых технологий для изучения истории в рамках образовательных программ средних учебных заведений Санкт-Петербурга и Ленинградской области.
- 4) Проведена оценка достижения поставленных целей проекта посредством анонимного анкетирования среди целевой аудитории

### Количественные характеристики



2 субъекта РФ



380 интерактивных занятий



52 образовательных учреждений



9 500 учащихся