

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа № 6 имени Героя Советского Союза В.Н. Банцеева
городского округа Сызрань Самарской области

**Окружной конкурс заданий по формированию
функциональной грамотности обучающихся 5-6 классов**

Виртуальная реальность в школе будущего

Номинация: Креативное мышление

Класс: 6

Уровень сложности задания: 5

Климина Наталья Владимировна,
учитель высшей категории

Технологии виртуальной реальности – настоящий прорыв в IT-сфере, они отрывают для нас будущее. Благодаря VR сейчас можно делать такие вещи, о которых несколько лет назад еще никто не мог даже подумать. **Виртуальной реальностью (VR)** называют интерактивный мир, созданный с использованием современных компьютерных программ, который воспринимается человеком через основные органы чувств: зрение, слух, осязание. Технология виртуальной реальности заключается в создании среды, куда пользователь погружается, используя специальные сенсорные устройства – очки виртуальной реальности.



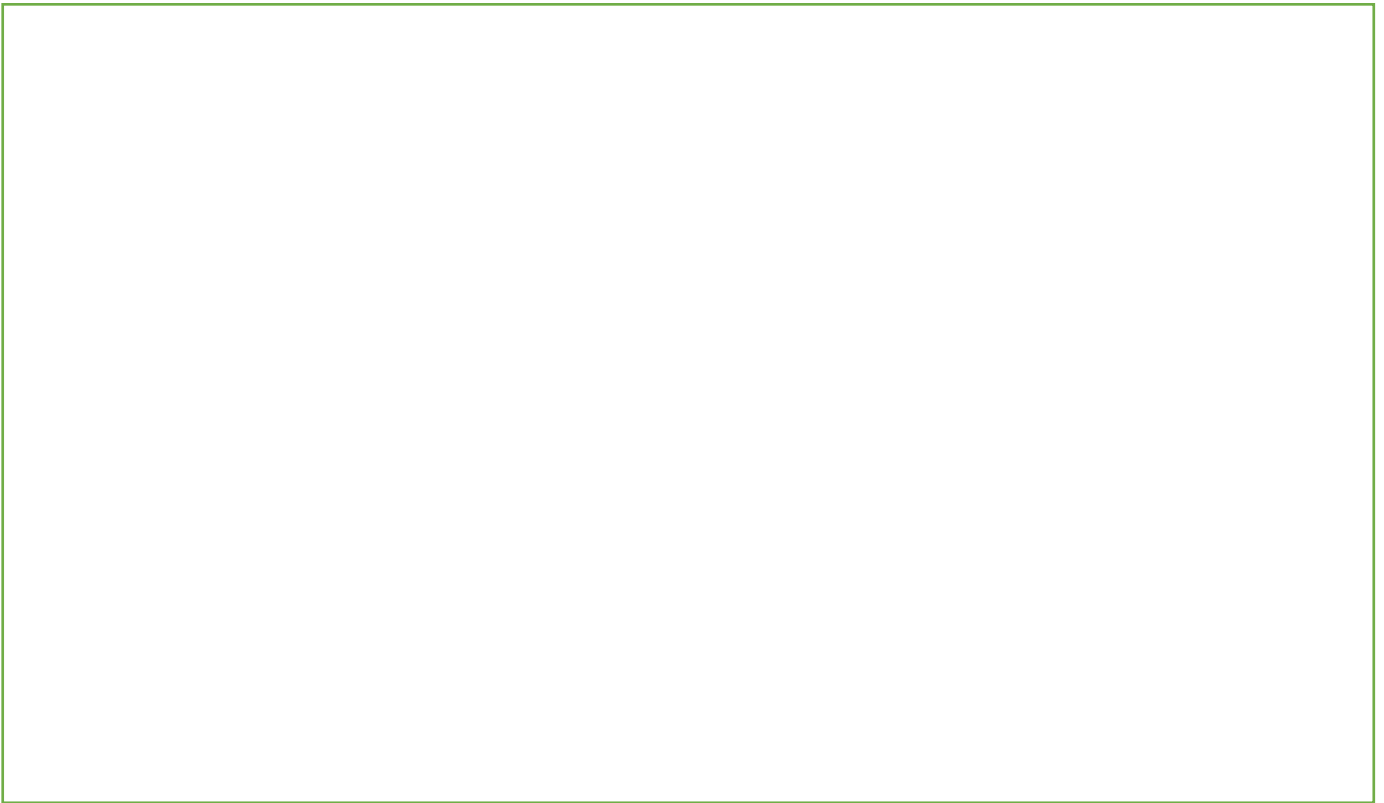
В настоящее время в школах появились VR-классы. Школьники могут поработать в уникальных экспериментальных VR-лабораториях, понаблюдать за историческими событиями и даже поучаствовать в них, побывать в космосе, отправиться в путешествие в любую точку земного шара, строить объемные диаграммы и проводить химические опыты, рассмотреть строение человека и познакомиться с жизнью насекомых и, конечно, же поиграть в увлекательные игры.

Вопрос 1.

Поскольку компьютерные игры имеют негативное воздействие на здоровье человека, то существуют правила безопасного их использования. А какие правила для безопасного применения VR-игр и других полезных VR-приложений для своего возраста ты можешь предложить? Сформулируй 6 предложений:

Вопрос 3

Нарисуй эскиз VR-локации для VR-приложения по математике школы будущего:



Оценка ответа на вопрос 1:

Ответ принимается полностью:

Ответы, представляющие собой уместные правила использования VR-приложений, учитывающие состояние погружения в искусственный мир.

Ответ не принимается:

Ответ отсутствует.

Неуместные и одинаковые правила.

Оценка ответа на вопрос 2:

Ответ принимается полностью:

Ответы, представляющие собой уместные и оригинальные идеи VR-приложения, учитывающие все перечисленные требования.

Ответ не принимается:

Ответ отсутствует.

Неуместные и неоригинальные идеи.

Оценка ответа на вопрос 3:

Ответ принимается полностью:

Понятный эскиз VR-локации VR-приложения, связанный с темой математики.

Ответ не принимается:

Ответ отсутствует.

Неуместный и неоригинальный эскиз, не связанный с темой математики.