

POZNAJ APLIKACJE WYKORZYSTUJĄCE TECHNOLOGIĘ ROZSZERZONEJ RZECZYWISTOŚCI

[odcinek 2: Trzeci wymiar – Tablety w bibliotece]

Poniżej prezentujemy cztery aplikacje wykorzystujące rozszerzoną rzeczywistość. Do wszystkich tych aplikacji potrzebne będą specjalne znaczniki (markery).

Opisane aplikacje mogą zostać przedstawione i użyte podczas warsztatu na temat rozszerzonej rzeczywistości. Warsztat taki można zorganizować dla wszystkich grup wiekowych, a w szczególności dla żądnych wiedzy i spragnionych nowinek technologicznych seniorów.

GNIEZNO 3D



Aplikacja Gniezno 3D jest jedną z pierwszych polskich aplikacji wykorzystujących technologię 3D i rozszerzoną rzeczywistość. Po skierowaniu oka kamery tabletu (lub smartfona) na specjalne markery, rozpoczynamy wędrowkę po wirtualnej makiecie gnieźnieńskiego zespołu grodowego. Można zwiedzić wnętrze średniowiecznej chaty czy katedry, poznać konstrukcję wałów obronnych, odwiedzić basztę i obejrzeć panoramę grodu. Aplikacja ta może pomóc w nauce historii i zachęcić do jej zgłębiania również dzięki pięknie wydanej, ilustrowanej książce, z której można korzystać z użyciem technologii AR.

Aplikacja Gniezno 3D to wspaniały pretekst do zorganizowania dla dzieci zajęć historycznych na temat początków państwa polskiego. Starsze dzieci i młodzież mogą być także zainteresowane konkursem wiedzy na temat gnieźnieńskiego grodu.

AMAZING SPACE JOURNEY – 3D SOLAR SYSTEM



Dzięki aplikacji Amazing Space Journey możemy zwiedzić cały Układ Słoneczny. Rozwiązanie 3D pozwala zobaczyć z bliska poszczególne planety i ich satelity. Każdy obiekt jest dokładnie opisany.

Aplikację możemy wykorzystać w bibliotece jako część szerszego warsztatu astronomicznego (np. razem z aplikacją Spacecraft 3D) lub samodzielne narzędzie do realizacji zajęć dla dzieci i młodzieży pt.: „Kosmiczna podróż po Układzie Słonecznym”. Aplikacja ta może zaintrygować także dorosłych i seniorów zainteresowanych astronomią.

SPACECRAFT 3D



Spacecraft 3D to aplikacja stworzona przez NASA z myślą o popularyzacji misji kosmicznych i technologii, dzięki którym wyprawy te są możliwe. Przy pomocy markerów i tabletu możemy poznać różne marsjańskie sondy kosmiczne – zobaczyć, jak są skonstruowane i w jaki sposób się poruszają.

Możemy ją wykorzystać w bibliotece jako część szerszego warsztatu astronomicznego (np. razem z Amazing Space Journey) lub samodzielne narzędzie do realizacji zajęć dla dzieci i młodzieży: „Misja na Marsa – wycieczka po planecie z użyciem markerów”. Aplikacja ta może być również ciekawą propozycją dla dorosłych i seniorów, zarówno fanów astronomii, jak i osób zainteresowanych inżynierią.

ANATOMY 4D



Aplikacja Anatomy 4D to wirtualny atlas anatomiczny. Użycie rozwiązania w postaci markerów pozwala obejrzeć ciało człowieka w trójwymiarowej przestrzeni. Nauka anatomii staje się prosta i przyjemna dzięki funkcji włączania i wyłączania widoku poszczególnych organów i układów. Dodatkowy marker pozwala dokładnie obejrzeć ludzkie serce, a nawet posłuchać jak bije (opcja 4D).

Anatomy 4D najlepiej sprawdzi się jako pomoc naukowa dla dzieci i młodzieży. Technologia AR na pewno urozmaici tradycyjny sposób uczenia się, ułatwi przyswajanie i zapamiętywanie informacji.

AURASMA, CZYLI JAK SAMODZIELNIE STWORZYĆ ROZSZERZONĄ RZECZYWISTOŚĆ

Ciekawą aplikacją wartą pobrania i przetestowania jest także Aurasma, dzięki której można stworzyć rozszerzoną rzeczywistość: samodzielnie przypisać multimedialne treści do wybranych markerów.

- **Aplikację Aurasma można pobrać tutaj:**

<https://itunes.apple.com/us/app/aurasma/id432526396?mt=8>

- **Wykorzystanie Aurasmy do celów edukacyjnych w szkole lub bibliotece:**

<https://www.youtube.com/watch?v=uHIXypBW7sc>



Projekt „Tablety w Twojej bibliotece” jest elementem Programu Rozwoju Bibliotek, który od 2009 roku realizuje Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.

Ten materiał edukacyjny dostępny jest na licencji Creative Commons CC BY-SA 3.0 Polska. Pełna treść licencji znajduje się na stronie: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/>