

Название проекта, его проблематика и актуальность.

Проект «Огненная Курская дуга».

автор: Новиков Илья Григорьевич, Центральная городская библиотека им. Д.Н. Мамина-Сибиряка МБУК "Централизованная библиотечная система Серовского городского округа"

Актуальность.

В 2023 г. исполняется 80 лет со дня Курской битвы. Курское сражение — крупнейшее в истории противостояние с участием танковых соединений. За 50 дней на фронте в 250 км было задействовано около 5000 советских танков и самоходок и около 2800 немецких танков и штурмовых орудий.

Курская битва стала первым сражением Великой Отечественной, к началу которой у СССР было превосходство над Германией по танкам (в 1.5 раза), самолетам (в 1.4 раза), артиллерии (в 2 раза) и личному составу (более чем в 1.5 раза).

Проект по созданию зоны виртуальной реальности в библиотеке поможет использовать новые технологии виртуальной реальности для повышения интереса к обучающему процессу, формированию патриотического и культурного воспитания молодежи путем применения новейших технологий. Виртуальная реальность в библиотеке представлена тем, что превращает читателя, зрителя, наблюдателя в непосредственного участника битвы.

Проблематика. Специалисты в области чтения отмечают процесс снижения интереса к книге у молодежи. Вместе с тем растет интерес к использованию мобильных устройств, интернета. В современном цифровом мире библиотеки актуальны как никогда. Они меняют способы доступа людей к информации.

На сегодняшний день библиотека является информационным комплексом, а читатели испытывают неподдельный интерес к необычному формату чтения — очкам виртуальной реальности, которые позволяют оживать иллю-

страциям, фотографиям и тексту. С помощью такого гаджета библиотека сможет предоставлять возможность читателям почувствовать себя непосредственным участником знаковой битвы Второй мировой войны.

Данный проект разработан и реализован с целью развития и совершенствования системы патриотического воспитания молодых граждан Серовского городского округа с учётом современных условий и потребностей российского общества и опыта старшего поколения.

Создание мероприятия с реализацией виртуальной реальности (VR) включает в себя ряд особенностей:

- ✓ интерактивность;
- ✓ натуральность и убедительность: при погружении в виртуальную среду у пользователя не должно оставаться сомнений в реальности происходящего в ней;
- ✓ эффект присутствия: пользователь выступает не как наблюдатель, а как непосредственный участник событий.

Цели и задачи проекта.

Цель: разработка и внедрение модели интерактивного пространства, обеспечивающего наилучшее усвоение учебного материала посетителями мероприятий библиотеки.

Задачи:

- ✓ формирование интереса к историческому наследию РФ через использование современных технологий виртуальной реальности в библиотеке
- ✓ формирование патриотического сознания граждан;
- ✓ формирование активной жизненной позиции;
- ✓ формирование исторического оптимизма;
- ✓ поддержание и развитие интереса к литературе героико-патриотического содержания

Срок реализации:

4 месяца (2 месяца моделирование танков, участвовавших в Курском сражении, 2 месяца создание VR приложения на смартфон и персональный компьютер; воссоздание виртуальной Курской битвы).

Целевая аудитория:

Молодёжь в возрасте от 15 до 24 лет.

Уникальность проекта:

Уникальность проекта заключается в применении инновационных форм подачи материала (использование технологий виртуальной реальности) для приобщения подрастающего поколения и социально уязвимых слоев населения к лучшим культурным и историческим традициям нашего Отечества, способствуя просвещению и духовному росту молодого населения Серовского городского округа.

Проект был написан вручную «с нуля», без использования какого-либо бюджета. Моделирование танков также производилось вручную по чертежам.

Полученные результаты и оценка его эффективности.

Результаты уже проведенных мероприятий с использованием VR-реальности показали, что это одна из новых форм продвижения книги и чтения в библиотеках. Как мощная сила, дополненная реальность и в дальнейшем может использоваться для патриотического и культурного обучения учащихся, молодежи, привлечения новых пользователей. Такое нововведение, несомненно, привлечет новых юных пользователей в библиотеку.

Технология VR в смартфонах использует гироскопический датчик для осмотра в виртуальной среде. При реализации VR проекта возникла большая проблема – в смартфонах, которые закуплены в библиотеке, не установлены гироскопический датчик.

Из-за этого необходимо использовать другие датчики, которые могли-бы позволять использовать технологию VR в какой-либо степени. И для решения этой проблемы отлично подошёл датчик акселерометра.

С помощью датчика акселерометра можно поворачивать камеру в ту сторону, в которую наклоняется смартфон.

Ссылки на публикации.

Видео с мероприятия «Огненная Курская дуга» и демонстрация VR приложения на смартфоне - <https://www.youtube.com/watch?v=P5DPBrg13ew>

VR приложения для тестирования на своих устройствах
<https://disk.yandex.ru/d/K6DE4z3pVyRunA>