

## «ШКОЛА РЕАЛЬНЫХ ДЕЛ»: ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ НА ЧЕМПИОНАТЕ МИРА ПО ФУТБОЛУ 2018

Последние годы ознаменовались появлением множества различных мероприятий для школьников. Ребятам предлагают профильные лагеря, в кванториумы, в технопарки... Каждая школа старается участвовать во всевозможных конкурсах, а каждая команда выбирает интересное для себя направление для реализации своих идей.

Мы пообщались с призерами 6-го федерального конкурса Школа Реальных Дел (далее ШРД) 2017–2018 по кейсам № 54–56 с дополненной реальностью «School AR» от компании-работодателя EligoVision.

Команда ГБОУ Школа № 1576 «Step into Unreality (SiU)» заняла 3-е место в кейсе по созданию приложения с дополненной реальностью «School AR». Ребята выступили с проектом под названием **AR RFS 2018 (AR Russian Football Stadiums 2018)**, приуроченным к чемпионату мира по футболу, который проводится в России в этом году. Чемпионат начался 14 июня, поэтому актуаль-

ность данного проекта не вызывает сомнений. **Целевой аудиторией** проекта (ЦА) являются болельщики – люди, не безразличные к футболу. Приложение сделано не только на русском, но и на английском языке.

Путем опроса ЦА команда выявила следующую **проблему**: «Отсутствие знаний о Российских Стадионах, которые навсегда войдут в историю после Чемпионата Мира по футболу 2018». А в качестве **решения** ребята предложили создать информационное интерактивное AR-приложение о стадионах, задействованных на Чемпионате Мира по футболу 2018.

По итогам четырех месяцев работы над проектом команда представила готовое приложение и даже продумала перспективы его развития: «В приложении есть возможность сделать фотографию или селфи с Забивакой (официальный талисман ЧМ по футболу 2018), узнать о стадионах – их историю, расписание матчей. После того как закончится

**«Школа реальных дел»** — это модель организации проектно-исследовательской деятельности и профессиональной ориентации обучающихся 7–11 классов школы через работу с конкретными ситуациями (кейсами), которые предлагают реальные работодатели из разных секторов экономики, организаций науки и культуры, органов местного управления. Ребятам предлагаются кейсы из реальной профессиональной и общественной жизни города. Собираясь в команды по 3–5 человек, они решают эти кейсы, проходя этапы исследования, проектирования и создания прототипа решения, а затем представляют свои решения экспертам, поставившим задачу. Конкурс существует с 2012 года, а в 2015 году он стал федеральным. Сейчас в конкурсе принимает участие 21 регион и более 2 500 участников.

Организаторы конкурса: Школа Новых Технологий, Школа № 2086, проект МАХ Экономического факультета МГУ им. М. В. Ломоносова.

Генеральный партнер конкурса – фонд Олега Дерипаски «Вольное Дело».

В ходе проведения конкурса компании-работодатели предлагают командам школьников и студентов реальные задачи, на решение которых дается четыре месяца. Далее следует отборочный тур, после которого команды-финалисты защищают свои проекты перед экспертным жюри. Итогом становится выбор и награждение победителей.



Чемпионат, мы планируем продолжить работу над проектом, усовершенствовать его, дополнив результатами матчей данного соревнования, и переориентировать информацию на историю клубов российского футбола».

Мы поговорили с командой Step Into Unreality, в состав которой входят трое десятиклассников: Георгий Шишков, Денис Пенкин и Михаил Дубровин, а также их куратор – преподаватель истории и обществознания Максим Алексеевич Друшляков. Мы спросили их про трудности и препятствия, с которыми они столкнулись в работе над проектом, узнали о полученных жизненных уроках и о дальнейших планах<sup>1</sup>.

**Мария Гаврилец – куратор кейсов со стороны EligoVision (далее М.):** *Расскажите, по какому принципу вы выбирали кейс и тему? Какие варианты еще рассматривали?*

**Максим Алексеевич (далее М.А.):** Выбор кейса был очевиден, нам хотелось совместить в нашем приложении образовательные, развлекательные элементы, которые так популярны в наше время. Мы сразу выбрали тему, связанную с чемпионатом мира по футболу, других вариантов даже не рассматривали.

**М.:** *Принимали ли вы ранее участие в подобных конкурсах?*

**Команда:** Нет, это первый наш подобный опыт, причем довольно успешный.

**М.:** *Какие вам пришлось осваивать программы при создании вашего проекта? С какими трудностями вы столкнулись?*

**Команда:** С нуля мы осваивали только основную программу для создания приложения, – EV Toolbox. Что касается медиаматериалов, например, слайдшоу со стадионами, то мы пользовались программой монтажа Adobe Premiere.

**М.:** *Было ли у вас разделение ролей или каждый участник был задействован в каждом этапе создания проекта?*

**Команда:** Четкого разделения ролей не было, каждый работал по мере своих возможностей. Например, Денис Пенкин очень быстро и качественно выполнял долгую рутинную работу вроде последовательного программирования каждого из 12 стадионов.

**М.:** *Каково, на ваш взгляд, оптимальное количество участников в команде? Почему?*

**М.А.:** Я считаю, не важно, сколько будет участников в команде. Главное, чтобы это был слаженный, дружный, целеустремленный коллектив, который берется за сложные задачи и решает их, используя личные

<sup>1</sup> Пунктуация и орфография интервьюируемых сохранены. – Прим. авт.



качества и таланты каждого из участников проекта. Большую благодарность хочется выразить куратору корпуса 2 ГБОУ «Школы № 1576» Гулину А. С. за идеи и возможность поучаствовать в проекте, учителю английского языка Горшкову Т. Р. за перевод и озвучивание приложения на английском языке, а также Лакомкиной О. Е. за помощь в нахождении информационных решений и подборки дизайна для презентации проекта.

**Команда:** Да, количество не важно, главное, чтобы команда была единым организмом. Тогда всё по плечу!

**М.:** *Что, на ваш взгляд, важно при участии в конкурсе? Какие факторы влияют на успешное прохождение всех этапов?*

**Команда:** В конкурсе прежде всего важно понять, что проект значит для нас. Здесь важно понимание конечного результата. Скажем так: «Терпение и труд все перетрут».

**М.А.:** На мой взгляд, при участии в конкурсе важно иметь обратную связь с ребятами, чтобы мы друг друга чувствовали и взаимодополняли. Факторов, влияющих на ус-

пешное прохождение всех этапов, очень много, но главное — это усидчивость и терпение, это залог успеха.

**М.:** *Чего вам не хватало в процессе работы?*

**М.А.:** Что касается меня – из-за большой нагрузки в образовательном процессе не хватало времени.

**М.:** *Считаете ли вы важным и нужным наличие ментора со стороны организаторов? Пригодилась ли вам его помощь?*

**Команда:** Да, и даже очень! У нас было полно идей, а мы, как сказано ранее, осваивали EV Toolbox с нуля, и большинство возможностей программы были нам неизвестны. Огромное спасибо Марии Гаврилец, она помогла нам лучше познакомиться с программой и воплотить наши задумки!

**М.А.:** Ментор – это движущая сила прогресса. Огромное спасибо Марии Гаврилец, которая стала нашим путеводителем в мире дополненной реальности и помогла нам быстро освоить конструктор EV Toolbox, а также много помогала в работе над приложением.



**М.:** В чем, по вашему мнению, заключается работа куратора? Насколько куратор должен быть включен в процесс работы над проектом?

**М.А.:** Я считаю, что куратор – это все-таки душа команды. Моей задачей было поверить в ребят, правильно организовать рабочий процесс, дать им понять, что всё, что они делают, важно и для меня. Я думаю, что мне это удалось, я сам получил удовлетворение от проделанной работы.

**Команда:** Наш куратор, Друшляков Максим Алексеевич, выполнял организационно-дисциплинарную работу. Это было для нас очень важно, ведь мы могли отвлечься на какую-нибудь ерунду во время выполнения какой-то рутинной работы, что он, собственно, и предотвращал.

**М.:** По вашему опыту, каковы основные трудности в работе над проектом? Что вам помогло, а что отвлекало?

**Команда:** Нашей главной трудностью, с которой мы столкнулись, было то, что нам были поставлены определенные рамки во времени, но мы успешно с ними справились.

**М.:** Планируете ли вы в будущем принимать участие в подобных конкурсах?

**Григорий Шишков (Г. Ш.):** Мне понравилась эта работа, я даже хочу связать свою жизнь с подобными мультимедийными про-

ектами, однако сначала надо закончить школу, а дальше посмотрим.

**М.:** Какие советы и лайфхаки вы могли бы дать командам, которые решат в будущем принять участие в конкурсе по подобным кейсам?

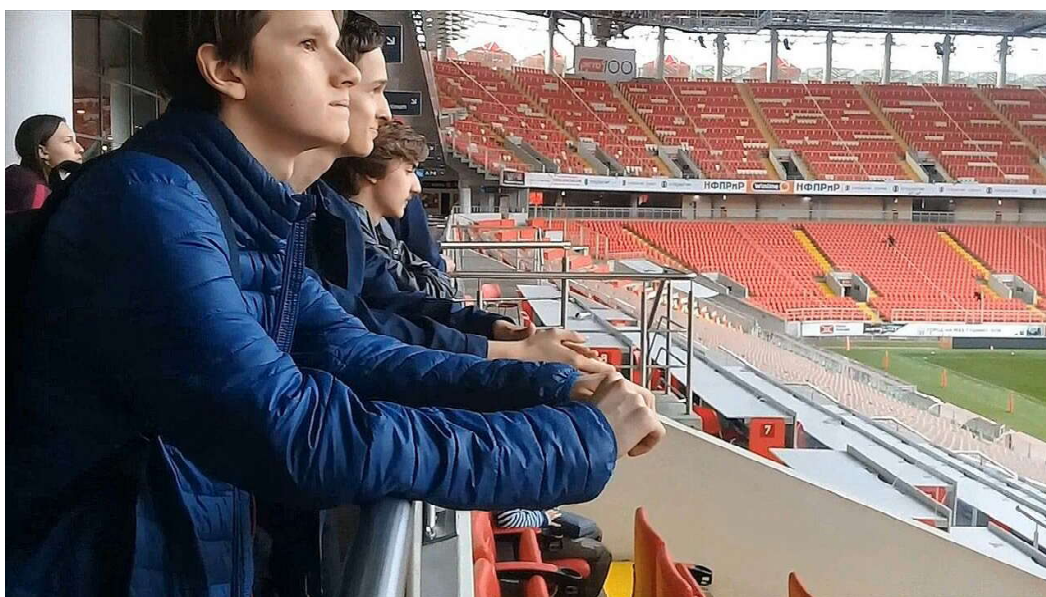
**М.А.:** В первую очередь команде нужно посмотреть, интересно ей это или нет. Взвесить все «за» и «против», чтобы в итоге получить удовольствие от процесса, а не превратить его в рутину.

**Команда:** Главное, что хотелось бы пожелать: перед началом работы над проектом стоит полностью продумать концепцию, чтобы потом не надо было что-либо переделывать и/или доделывать.

**М.:** Каковы ваши впечатления от участия в конкурсе ШРД 2017–2018?

**Г.Ш.:** Для меня было необычно участвовать в подобном проекте, мне очень понравилось. Работа над проектом стала для меня в каком-то смысле целью этого года, поэтому, когда защита прошла, я почувствовал себя немного опустошенным, но все же радостным, осознавая, что именно мы это сделали!

**Денис Пенкин:** Было приятно ознакомиться с конструктором дополненной реальности EV Toolbox и поработать в нем: хоть и были трудности, но мы получили удовольствие от конкурса.



**Михаил Дубровин:** Было интересно работать над проектом!

**М.А.:** Мне очень понравилось участие в конкурсе. Новые технологии дополненной реальности (AR) – это действительно знаковое явление в современном мире, способное сделать образовательный процесс еще более интересным и увлекательным!

В заключение добавим свою оценку приложения, как представители организации-работодателя, которые работали с командой с самого начала.

Ребята очень четко и правильно сформулировали самую важную идею подобных конкурсов: **чтобы работа была продуктивной и успешной, важно быть заинтересованными в результате, понимать, что хотят получить в итоге и для чего им это нужно.**

Команда прошла огромный путь от декабрьских мастер-классов до защиты и презентации итогового проекта. Идея изначально была сильной и актуальной, но требова-

лось не просто ее продумать, но и грамотно реализовать, продумать весь процесс, учесть все нюансы. Например, важно помнить о конечном пользователе, об удобстве работы с приложением; необходимо предоставить интересный и актуальный контент, сделать приложение уникальным и полезным.

Мы рады, что ребятам удалось этого добиться! Они продумали дизайн до мельчайших деталей, начиная с иконки и заставки и заканчивая возможностью сделать селфи с официальным талисманом FIFA 2018 Забивакой, и перевод приложения на английский язык!

Кроме того, у ребят есть возможность разместить метки на некоторых стадионах, которые будут принимать чемпионат, поэтому скачивайте приложение и ищите маркеры!

Все материалы и ссылки на само приложение вы можете найти на официальной странице компании EligoVision с отчетом по мероприятию: <http://evtoolbox.ru/projects/shrd-2018-results/>



*Гаврилец Мария,  
куратор образовательных проектов  
EligoVision*