Student's Guide to AR

Poniżej znajdziecie kluczowe informacje dotyczące nowego komponentu kursu *Brainy*, jakim są ćwiczenia **AR**, tj. **Augumented Reality** (rozszerzonej rzeczywistości).

Czym są ćwiczenia AR?

W ramach dodatkowych komponentów do kursu *Brainy* dla klasy 6 oferujemy uczniom ćwiczenia AR. Przygotowane przez nas zadania to krótka powtórka materiału w atrakcyjnej formie z wykorzystaniem prostej w obsłudze aplikacji, którą możecie pobrać bezpłatnie na swój telefon lub tablet.

Technologia AR w magiczny sposób ożywi Książkę ucznia. Zadania AR uruchamiają się poprzez zeskanowanie za pomocą smartfonu lub tabletu ilustracji i zdjęć znajdujących się na stronach podręcznika.

Jak przygotować się do korzystania z AR?

Do korzystania z zadań potrzebna jest nasza bezpłatna aplikacja *Brainy* (Macmillan) dla klas 4–6.

Aplikację znajdziecie w Sklepie Play (dla użytkowników systemu Android) lub sklepie App Store (dla użytkowników systemu iOS).



Brainy

Macmillan Polska Sp. z o.o.

Wystarczy pobrać aplikację na telefon – nie trzeba zakładać konta ani się logować. Po włączeniu aplikacji należy wybrać klasę 6.

Jak to działa?

- Upewnijcie się, że pomieszczenie klasy jest dobrze oświetlone. Połóżcie swoje książki na płaskiej powierzchni i otwórzcie je na wybranej stronie.
 Przygotujcie smartfony lub tablety z zainstalowaną aplikacją i sprawdźcie, czy jest w nich włączony głos.
- Aby wykonać zadanie AR, włączcie aplikację.
 Następnie manewrujcie ekranem telefonu lub
 tabletu nad stroną książki, aby znaleźć "marker",
 czyli fragment ilustracji lub zdjęcia, który uruchomi
 ćwiczenie.
- Gdy odnajdziecie właściwą ilustrację, zobaczycie na smartfonie lub tablecie animację z nazwą kursu.
 Następnie na ekranie pojawi się polecenie, a po nim uruchomi się interaktywne zadanie.
- Teraz można przejść do realizacji polecenia/zadania.
 Gdy zostanie ono wykonane poprawnie, usłyszycie charakterystyczny dźwięk i zobaczycie zielone

- podświetlenie. To znaczy, że udzieliliście poprawnej odpowiedzi. Czerwone podświetlenie towarzyszące dźwiękowi będzie informacją o niepoprawnie wykonanym zadaniu. Na koniec, po poprawnym wykonaniu całego zadania rozlegną się brawa i pojawi się kolorowy napis "Super".
- Szukajcie markerów samodzielnie to może być ekscytująca zabawa! Gdybyście jednak nie mogli/ mogły ich odnaleźć, przygotowaliśmy ich spis w dalszej części przewodnika.

AR dla klasy 6

W Książce ucznia *Brainy* dla klasy 6 umieściliśmy zadania AR w **Lesson 1**, **Lesson 4** oraz **Lesson 6** – razem **24 zadania** w całym podręczniku.

Poniżej znajdują się przykładowe ilustracje-markery, które uruchamiają ćwiczenia AR.



Unit 4



Zadania AR są bardzo różnorodne – znajdziemy tam, m.in.: układanie fragmentów zdań w poprawnej kolejności, wpisywanie brakującego wyrazu czy też klikanie na poprawną odpowiedź. Niektóre zadania będą wymagały wysłuchania polecenia lub dialogu w aplikacji, dlatego jeżeli planujecie korzystać z zadań AR w klasie, należy się upewnić, że macie ze sobą słuchawki.















