



# ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ BRAINY 21

---

## ЗАДАЧА:

Сделать более понятным и интересным процесс изучения и запоминания теоретического материала для школьников и студентов, повысить вовлеченность в учебный процесс

## РЕШЕНИЕ:

- Разработка образовательной онлайн-платформы AR и VR с объяснением учебного материала;
- Геймификация учебного процесса через систему набора баллов и поощрений

## РЕЗУЛЬТАТ:

Процент усвоения информации выше 90% ;  
Более 95% учащихся не отвлекались от учебного процесса ;  
В группе с традиционным подходом к объяснению материала показатели оказались ниже в 2-3 раза



ПРИМЕР РАБОТЫ