

## ТОЧКА РОСТА: ВИРТУАЛЬНЫЙ ШЛЕМ



На базе центра Цифрового и гуманитарного профилей под руководством Грачева Ю. Г. учащиеся начальной школы осваивали принципы работы виртуального шлема - сложного продукта со своим дисплеем, датчиками, контроллерами и специальным контентом в виде VR-игр. В нем можно двигаться, смотреть по сторонам, делать движения руками и ногами. VR-шлем отслеживает движения и визуализирует их в игре. Через какое-то время игрок полностью погружается в виртуальный мир.

