1. Разминка: Верно или неверно?

Отметьте (✓) верные утверждения, а неверные исправьте.

□ Виртуальная реальность полностью заменяет окружающий мир цифровым пространством.
□ AR и VR — это одно и то же.
□ В VR пользователи могут взаимодействовать с объектами только с помощью клавиатуры.
□ AR-технологии часто используются в медицине и образовании.
□ Головокружение и укачивание возможны при длительном использовании VR.

2. Найди соответствие

Соедините понятия с их определениями.

1. **Виртуальная реальность (VR) -**
2. **Дополненная реальность (AR) -**
3. **Иммерсия -**
4. **Киберболезнь -**
5. **Трекинг движений -**

A) Отслеживание движений пользователя в VR-пространстве.
B) Чувство полного погружения в виртуальный мир.
C) Добавление цифровых объектов в реальный мир через камеру устройства.
D) Искусственно созданная среда, полностью заменяющая реальный мир.
E) Дискомфорт, связанный с рассинхронизацией движений в VR.

3. Кроссворд "Технологии будущего"

(Заполните пропущенные слова.)

1. Устройство, которое надевают на голову для погружения в виртуальную реальность – ***ШЛ_М***.
2. Разновидность реальности, в которой цифровые объекты дополняют окружающий мир – ***Д_П_ЛНЕ_НАЯ***.
3. Состояние полного погружения в виртуальный мир – ***И_МЕРСИЯ***.
4. Популярная игра с дополненной реальностью, где ловят покемонов – ***Р_К_М_N***.
5. Ощущение дискомфорта при длительном использовании VR – ***К_Б_РБ_Л_З_Н_***.

LIVEWORKSHEETS