**Цифровые приложения, веб-сервисы и элементы геймификации,**

**которые допустимо использовать при реализации**

**дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий**

1) Музей изобразительных искусств в виртуальной реальности

Ссылка:

https://store.steampowered.com/app/515020/The\_VR\_Museum\_of\_Fine\_Art/

Описание: Приложение, реализующее дистанционное посещение музея с экспонатами. Является отличным инструментарием для помощи реализации общеобразовательных программ в изучении истории, изобразительного искусства и развития общекультурных ценностей.

2) The PowderToy

Ссылка: https://powdertoy.co.uk/

Описание: Цифровая лаборатория для моделирования физических и химических явлений. Отлично подойдет для закрепления знаний, полученных в рамках школьных уроков физики и химии, а также для моделирования различных процессов в проектной деятельности.

3) The Algodoo

Ссылка: http://www.algodoo.com/

Описание: Виртуальная физическая лаборатория с простым интерфейсом и с широким функционалом. Подойдет как для решения задач из курса общей физики, так и для моделирования различных задач и проектной деятельности.

4) Dear Future

Ссылка: https://store.steampowered.com/app/1591300/Dear\_Future/

Описание: Виртуальный мир с возможностью взаимодействия с другими пользователями с помощью фотографий, которые вы сделаете, гуляя по этому аутентичному заброшенному миру. Отлично подойдет для образовательных программ, связанных с искусством и фотографией.

5) Nuclear Simulator

Ссылка: https://playgen.com/nuclear-simulator/

Описание: Симулятор работы ядерного реактора электростанции для получения электроэнергии. Можно использовать в качестве визуализационного материала для курса физики, так и в качестве цифровой лабораторной работы для дополнительных общеобразовательных программ.

6) Бункер (The Shelter)

Ссылка (Android): https://pdalife.ru/bunker-android-a44200.html

Ссылка (IOS): https://clck.ru/aiXXP

Описание: Игра для мобильных устройств на командообразование и развитие Soft Skills. Можно использовать как инструмент для развития ораторского мастерства и умения анализировать, выявлять достоинства и недостатки.

7) The Roblox

Ссылка: https://www.roblox.com/

Описание: Платформа для разработки игр. Можно использовать для знакомства с направлением IT и GameDesign направлением.

8) REC Room

Ссылка: https://store.steampowered.com/app/471710/Rec\_Room/

Описание: Виртуальное пространство для встреч и проведения различных мастер-классов, лекций, уроков, игр. Можно использовать для повышения мотивации обучающихся при дистанционном обучении.

9) Google Earth VR

Ссылка: https://www.oculus.com/experiences/rift/1513995308673845/

Описание: Цифровая платформа для перемещения по земному шару. Подходит для образовательных программ в области географии, геоинформационных технологий и технологий виртуальной и дополненной реальностей.

10) Anatomy Atlas Mobile

Ссылка: https://clck.ru/aiXoQ

Описание: Мобильный атлас о строении человеческого тела. Полезный инструмент, дополняющий общеобразовательные программы по биологии.

11) Body VR

Ссылка:

https://www.oculus.com/experiences/rift/967071646715932/?locale=ru\_RU

Описание: Приложение для изучения биологического строения клеток, мышц и человеческого тела. Дополняет образовательные программы по биологии, а также может использоваться при сопровождении проектной деятельности естественно-научной направленности.