

HVAR AR i VR na przedmiotach humanistycznych

Przeznaczenie

Szkolenie skierowane jest do nauczycieli przedmiotów humanistycznych i wszystkich zainteresowanych stosowaniem narzędzi AR i VR oraz wykorzystujących nowe metody w pracy dydaktycznej.

Informacje o organizacji

Szkolenie składa się z synchronicznego spotkania online – 2 godziny oraz 8 godzin zajęć asynchronicznych online.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się komputerem i sprawnie korzystać z Internetu. Do spotkania synchronicznego niezbędne jest posiadanie dostępu do internetu komputera lub urządzenia mobilnego ze sprzętem multimedialnym (słuchawki/głośniki, mikrofon, kamera internetowa).

Cele

1. Poznanie możliwości wykorzystania możliwości AR i VR jako nowej formy przekazu informacji i analizy treści.
2. Przygotowanie do kształcenia kompetencji ucznia dotyczących edukacyjnych zastosowań rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości jako współczesnych narzędzi zmieniających metody komunikacji i budowania wiedzy.

Treści kształcenia

1. Nauczanie wsparte technologią sztucznej inteligencji i wirtualnej rzeczywistości jako narzędziami aktywizowania uczniów i kształtowania umiejętności poznawczych i cyfrowych.
2. Cyfrowe zasoby związane z tematami wykorzystującymi technologie AR i VR.
3. Wykorzystanie nowych technologii do zobrazowania różnych znaczeń treści wielokulturowych.

4. Nowe odniesienia do treści włączających poznawanie i szerszy odbiór odczytywania nowych form tekstów kultury.
5. Możliwości i korzyści wykorzystywania AI i VR w nauczaniu przedmiotów humanistycznych – wymiana dobrych praktyk.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. Przeglądarka internetowa – preferowana: Google Chrome, Microsoft Edge
2. Serwisy internetowe m.in.: Google Arts & Culture, Multisensoryczne UNESCO, wirtualnykraj.pl, Dziedzictwa UNESCO, Wirtualne Muzea, wirtualne.muzeumgdansk.pl, Muzeum Etnologii i Muzeum Sztuki Popularnej, kulturawzasiegu.eu, Virtualpro, Pajorama, The MET, The British Museum, Microsoft 365, Google Docs, Quiver, Aplikacja Toumanian Muzeum AR / VR, NUTCRACKER AR (Dziadek do orzechów), Art World - AR Art Gallery, Wirtualne ścieżki, przykłady technologii AR, VR w wykorzystaniu rozszerzonej/ wirtualnej rzeczywistości w wybranych tematach itp.

Autor

Izabela Rudnicka, Elżbieta Pryłowska-Nowak