

# **HUVR**      **Inspiracje humanistyczne z wirtualną rzeczywistością**

## **Przeznaczenie**

Szkolenie jest skierowane do nauczycieli przedmiotów humanistycznych oraz wszystkich zainteresowanych stosowaniem wirtualnej rzeczywistości (VR) w pracy dydaktycznej.

## **Informacje o organizacji**

Szkolenie obejmuje 3 godziny zajęć stacjonarnych (1 spotkanie) oraz 3 godziny pracy asynchronicznej online.

## **Wymagania**

Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się komputerem i korzystać z internetu. Do spotkania online niezbędne jest posiadanie dostępu do internetu i komputera lub urządzenia mobilnego ze słuchawkami/głośnikami, mikrofonem, kamerką internetową.

## **Cele**

1. Poznanie możliwości wykorzystania wirtualnej rzeczywistości do innowacyjnego nauczania przedmiotów humanistycznych.
2. Wsparcie nauczycieli w kształceniu kompetencji ucznia dotyczących edukacyjnych zastosowań wirtualnej rzeczywistości jako współczesnych narzędzi do komunikacji, współpracy i budowania wiedzy.

## **Treści kształcenia**

1. Nauczanie wsparte wirtualną rzeczywistością - aktywizowanie uczniów i kształtowanie umiejętności XXI wieku.
2. Cyfrowe zasoby kultury w wirtualnej rzeczywistości - immersyjna edukacja, ChatGPT jako przewodnik muzealny, wyzwania wykorzystywania VR w pracy dydaktycznej.

3. Praktyczne testowanie narzędzi wirtualnej rzeczywistości. Praca z okularami Meta Quest 3.

**W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:**

1. Przeglądarka internetowa – preferowana: Google Chrome
2. Serwisy internetowe m.in.: Google Arts & Culture, The MET, The British Museum, Microsoft 365, Google Docs, ChatGPT, materiały wykorzystujące VR - filmy, wystawy, gry itp.

**Autor**

Elżbieta Pryłowska-Nowak