

WEVR Technologie wirtualnej rzeczywistości w edukacji

Przeznaczenie

Szkolenie jest przeznaczone dla nauczycieli pragnących przygotować się do zastosowania technologii wirtualnej rzeczywistości (VR) w procesie edukacyjnym.

Informacje o organizacji

Szkolenie obejmuje 3 godziny zajęć stacjonarnych (1 spotkanie). Podczas zajęć uczestnicy będą korzystali w gogli Meta Quest 3.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się komputerem i korzystać z internetu.

Cele

1. Poznanie możliwości wykorzystania w edukacji technologii wirtualnej rzeczywistości.
2. Zastosowanie wirtualnej rzeczywistości w rozwijaniu kompetencji kluczowych i indywidualizacji wymagań edukacyjnych.
3. Wsparcie nauczycieli w kształceniu kompetencji ucznia dotyczących edukacyjnych zastosowań wirtualnej rzeczywistości jako współczesnych narzędzi retorycznych do komunikacji i budowania wiedzy.

Treści kształcenia

1. Różne formy wirtualnej rzeczywistości.
2. Rozwiązania cyfrowe VR w procesie edukacyjnym.
3. Podstawowe rodzaje okularów do immersyjnych doświadczeń.
4. Przykłady trójwymiarowych symulacji do wykorzystania w edukacji przedmiotowej.
5. Korzystanie z gogli Meta Quest 3.
6. Zastosowanie technologii VR w rozwijaniu umiejętności poznawczych i cyfrowych uczniów.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. Przeglądarka internetowa – preferowana: Google Chrome
2. Oprogramowanie do obsługi gogli Meta Quest 3.
3. Serwisy internetowe z materiałami dydaktycznymi do zastosowania w goglach Meta Quest 3.

Autor

Elżbieta Pryłowska-Nowak, Michał Grześlak