



JOBS4TECH



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Besimokančiųjų pasiekimai:, klaidos,
rezultatai naudojant VR

Andrius Paulauskas, JKM

1 MODULIS

- Įvadas į VR / AR / XR
- Technologijos. Tendencijos ir rinkos galimybės

2 MODULIS

- VR / AR EDU ekosistemos
- Aplinka, metodika

3 MODULIS

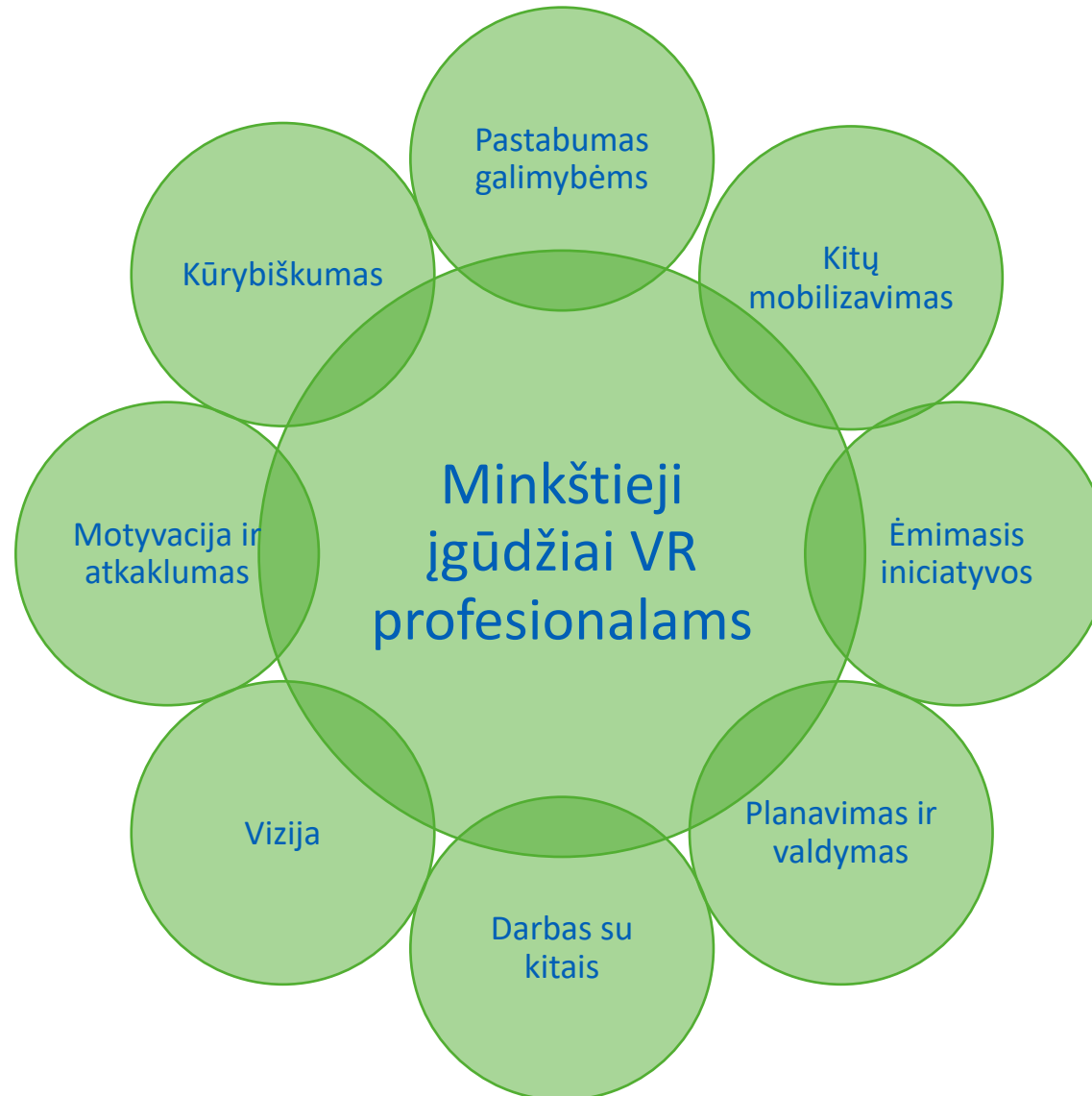
- Autorizacijos įrankiai, skaitmeniniai šaltiniai, vaizdo įrašas 360

4 MODULIS

- Virtualūs pasauliai, grafinis grįžtamasis ryšys
- 5 pojūčiai mokantis, VR programavimas

5 MODULIS

- „VR / AR“ pavyzdžių analizė, geriausios praktikos ir verslumas



- Prieš pradėdant įgyvendinti VR / AR modulį, rekomenduojama patikrinti studentų techninio turinio žinių lygį.
- Programinė įranga, naudojama AR / VR techniniams įgūdžiams lavinti, turi būti kruopščiai pritaikyta besimokančiųjų lygiui. Atrodo, kad „A-frame“ yra lengviausia programinė įranga, mokytojai taip pat pirmenybę teikė „Unity“, nes ši programa buvo tinkamiausia studentams mokantis programuoti VR.

- Įgyvendinant integruotą mokymo vadovą buvo pastebėta, kad studentai geriau suprato turinį, kai jiems buvo pateikti realių VR panaudojimo pavyzdžiai. Tai taip pat taikoma minkštųjų įgūdžių lavinimui, būtina naudoti įvairius pavyzdžius, nes tai padeda studentams susieti naujas žinias su realia patirtimi ir ne tik geriau jas suprasti, bet ir ilgiau išlikti atmintyje.
- Studentai buvo skatinami dirbti komandoje plėtojant savo projektus ir generuojant, plėtojant bei tobulinant savo idėjas, remiantis šiandienos VR rinka. Tačiau sunku tiksliai žinoti, ar ugdomas minkštasis įgūdis, ar pasirinkti metodai veikia, ar ne. Patartina naudoti matavimo įrankį, kuris parodytų pasikeitimą.

- Modulis buvo sukurtas remiantis projektinio darbo principu - studentai, dalyvavę modulyje, turėjo sukurti VR projektą. Šiam tikslui pasiekti buvo panaudotas visas kitas technologinis ir minkštųjų įgūdžių turinys. Projektinis darbas yra šios pramonės šakos standartas, todėl buvo svarbiausia supažindinti studentus su juo.
- Norint teikti modulį šioje temoje, reikia praktikos ir žinių, taip pat gebėjimo prisitaikyti mokymo proceso metu. Pastebėta, kad modulio įdiegimui reikia daugiau laiko; to paprašė studentai ir mokytojai.
- Taip pat reikia labai kruopščiai išmatuoti pusiausvyrą tarp minkštųjų įgūdžių ir techninių įgūdžių ugdymo, nes techniniai įgūdžiai yra tiek pat reikalingi, kiek ir lengvieji.



www.dominioj4t.org



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.