

GOGLE eduVR 128GB WIRTUALNA PRACOWNIA /8 SZT Z WALIZKĄ (cena: 34 200 zł)

Gogle Wirtualnej Rzeczywistości eduVR z pamięcią 128 GB stworzone specjalnie dla edukacji.

WIRTUALNA PRACOWNIA

Gogle eduVR z platformą edukacyjną VEATIVE to kompletne rozwiązanie do nauki wirtualnej rzeczywistości dla uczniów klas podstawowych.

Gogle o pojemności 128 GB i 6 GB pamięci RAM wystarczają do przechowywania aktualnej biblioteki interaktywnych modułów lekcyjnych i interaktywnych wycieczek. Dzięki temu nie tracimy czasu na wgrywanie poszczególnych modułów do każdego z gogli VR. Wgrane moduły w goglach eduVR nie wymagają szybkiego łącza Wi-Fi, aby przeprowadzać zajęcia. Co więcej, można ich używać również offline. Dzięki bezprzewodowej technologii i oprogramowaniu nie trzeba podłączać każdego zestawu osobno czy wysyłać każdemu uczniowi materiałów. Zwiększa to komfort pracy do maksimum.

Dzięki eduVR i zintegrowanej z nim platformie edukacyjnej Veative można przenieść się na inną planetę, dno morza, do ciała człowieka czy dowiedzieć się, jak działa serce...

Gogle dostarczane w specjalnej walizce do ładowania i bezpiecznego przechowywania zawierają w swojej pamięci prawie 600 modułów lekcyjnych z fizyki, chemii, biologii i matematyki oraz 22 wirtualne wycieczki w najlepszej jakości (w. jęz. angielskim). Na język polski przetłumaczono 40 modułów.

Użytkowanie gogli eduVR z platformą edukacyjną wymaga wykupienia licencji - licencje roczne, 3-letnie i 5-letnie dostępne osobno.

Zawartość zestawu WIRTUALNA PRACOWNIA /8 szt

- Gogle VR o pojemności 128 GB i pamięci RAM 6GB - 8 szt.
- Kontroler – 8 szt.
- Walizka do ładowania
- Głośniki - wbudowane
- Interaktywne moduły lekcyjne - ponad 565
- Wirtualne, interaktywne wycieczki
- Filmy 360°
- Portal nauczyciela

Gogle wyróżniają się nie tylko olbrzymią pamięcią, pozwalającą na przechowywanie i szybkie uruchamianie modułów lekcyjnych, lecz także małą wagą i wygodnym dopasowaniem do twarzy dzięki miękkiej wyściółce z gąbki. Posiadają one ponadto filtr blue light, który chroni oczy przed światłem niebieskim (certyfikat renomowanej firmy TÜV).

Kontroler, co bardzo ważne dla wygody użytkowania, jest bezprzewodowy. Sterowanie odbywa się za pomocą wygodnego, intuicyjnego touchpada i 3 ergonomicznie

umieszczonych przycisków. Wbudowane głośniki z regulacją głośności zapewniają bogaty, wyraźny dźwięk przestrzenny wielokanałowy.

Do przechowywania i ładowania gogli eduVR została zaprojektowana specjalna walizka. Skrzynia walizki jest wykonana z solidnego tworzywa odpornego na zalanie, a jej wnętrze zostało wypełnione miękkim materiałem chroniącym gogle od porysowań. Każde miejsce na gogle zaopatrzone jest również w lampkę UV do odkażania. Dzięki temu gogle są gotowe do użytku przez kolejną grupę uczniów. Walizka wyposażona została również w masywne kółka, wysuwaną rączkę oraz dwie rączki po bokach, co ułatwia transport między klasami w szkole.

Walizka z pełnym okablowaniem umożliwia podłączenie równocześnie wszystkich 8 gogli i naładowanie ich w bezpieczny sposób. Gogle ładują się w otwartej walizce, a jej zamknięcie odcina zasilanie, co zabezpiecza gogle przed przegrzaniem w trakcie ładowania.

Do korzystania z platformy potrzebny jest zakup licencji, standardowo dostępnej w opcji 1 rok, 3 lata lub 5 lat.

Na platformie:

Interaktywne moduły lekcyjne - dla szkół podstawowych, zgodne z podstawą programową biologii, chemii, fizyki i matematyki. Już 40 modułów zostało opracowanych w języku polskim.

Moduły lekcyjne są wgrane bezpośrednio w gogle eduVR, co zdecydowanie ułatwia i przyspiesza pracę na lekcji.

Zawarty w platformie portal nauczyciela umożliwia mu podgląd każdego obrazu z gogli ucznia na swoim monitorze, kontrolowanie jego pracy, korygowanie i sprawdzanie postępów.

Jak to działa?

Każdy moduł lekcyjny składa się z minimum trzech części.

Pierwsza część określa cele, które osiągamy przy ukończeniu całego modułu.

Środkowe części to wiadomości merytoryczne lekcji przedstawione w formie filmu, obrazu, tekstu, głosu lektora oraz interaktywnej angażującej lekcji, podczas której uczeń musi wykonywać zadania.

Ostatnia część lekcji to interaktywny moduł sprawdzający przyswojoną wiedzę. Jest to ciekawy, mocno angażujący ucznia materiał, test, który motywuje ucznia do działania i wykonywania zadań.

Badania Education Global Practice World Bank - Wykorzystywanie wirtualnej rzeczywistości w nauce

30% wyższe wyniki kompetencji społecznych

Wyniki wskazują, że uczniowie, którzy uczyli się z wykorzystaniem VR, uzyskują średnio o 30% wyższe wyniki w kompetencjach społecznych, niż ich rówieśnicy, którzy byli uczeni tradycyjną metodą

30% szybsze zapamiętywanie informacji

Wyniki sugerują również, że uczniowie, którzy wykorzystywali Wirtualną Rzeczywistość są o 30% bardziej skuteczni, jeśli chodzi o tempo przyswajania informacji i unikanie błędów, niż uczniowie, którzy byli uczeni tradycyjną metodą. Porównanie dotyczy uczenia się przez godzinę.

Do 60% lepsza komunikacja i praca zespołowa

W trakcie lekcji praktycznych ze spawania uczniowie zgłaszali, że dużo lepiej pracuje im się w grupie, a także komunikacja między uczestnikami jest lepsza w porównaniu do uczniów, którzy nie korzystali z technologii VR.