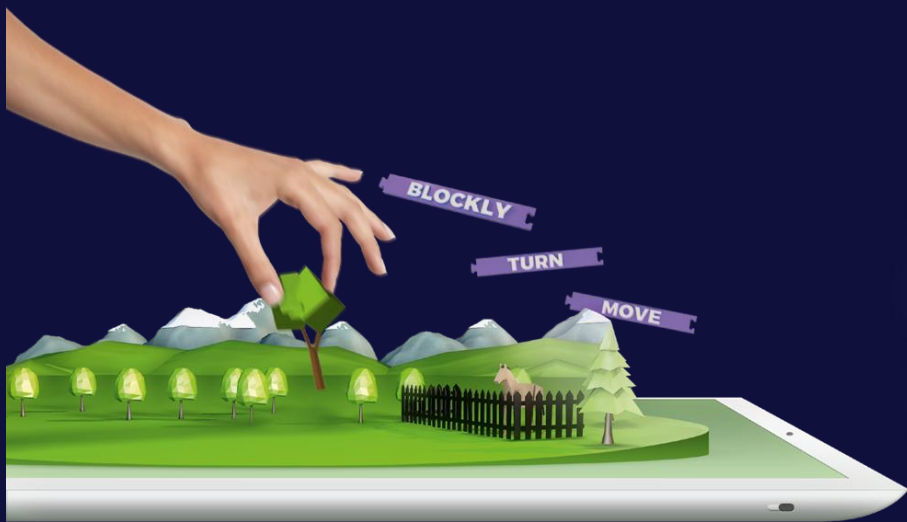


CoSpaces

Опыт применения VR в образовании

19 апр 2018, ММСО, Москва

Николай Инкатов

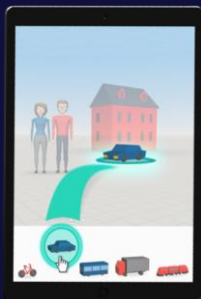


CoSpaces EDU мультиплатформенная среда создания 3D миров, который позволяет ученикам и учителям создавать и исследовать созданные ими истории в (виртуальной) цифровой реальности! В отличие от других инструментов создания контента, CoSpaces не требует установленного ПО или навыков программирования!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ



КОМПЬЮТЕР



ПЛАНШЕТ



СМАРТФОН

+



VR ГАРНИТУРА



ТРЕБУЕТСЯ ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ИНТЕРНЕТУ

- 75% пользователей из США
- 98% пользователей из образовательного сектора
- Наличие в школах Google Expeditions
- Новая профессия - технологический интегратор
- Новая роль школьных библиотек





- Сингапур и Гонконг ввели программирование в школьную программу (Южная Корея и Тайвань обсуждают)
- Большое количество частных школы
- Соревновательность между школами

Модель SAMR - 4П интеграция ИКТ в процесс обучения

ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ

Технологии делают доступными задачи,
неосуществимые ранее

ПЕРЕПРОЕКТИРОВАНИЕ

Технологии позволяют существенно модифицировать задачу

ПРИАЩЕНИЕ

Прямая подмена с некоторыми улучшениями

ПОДМЕНА

Прямая подмена без функциональных изменений

ТРАНСФОРМАЦИЯ

УЛУЧШЕНИЕ

K12 Regular Day

classic

assisted



Teacher



Teacher

Tech
Integrator



Students



Students

Public & private schools
7am - 5:30pm

Informal Learning



Students

Librarian



School library
during free hour
or workshops



Students

Admin or
Teacher



Maker Space
during free hour
or workshops

Expanded Learning

PD workshops

summer camps & after
school clubs



Instructional
Coaches



Teacher

Profit & non-profit organisations
outside of school + activities
organised by the school



Trainer



Kids & Teens

10 КЛЮЧЕВЫХ НАВЫКОВ ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ В БУДУЩЕМ

2015г

- Решение сложных задач
- Координация с другими
- Управление людьми
- Критическое мышление
- Переговоры
- Контроль качества
- Ориентированность на услуги
- Принятие решений
- Активное слушание
- Креативность

2020г

- Решение сложных задач
- Критическое мышление
- Креативность
- Управление людьми
- Координация с другими
- Эмоциональный интеллект
- Принятие решений
- Ориентированность на услуги
- Переговоры
- Гибкость в познании

Источник Мировой экономической форум

Варианты применения CoSpaces

- Ученики создают VR
- Ученики изучают смоделированный мир
- Учитель создаёт условия, в которых ученики учатся или проверяют себя



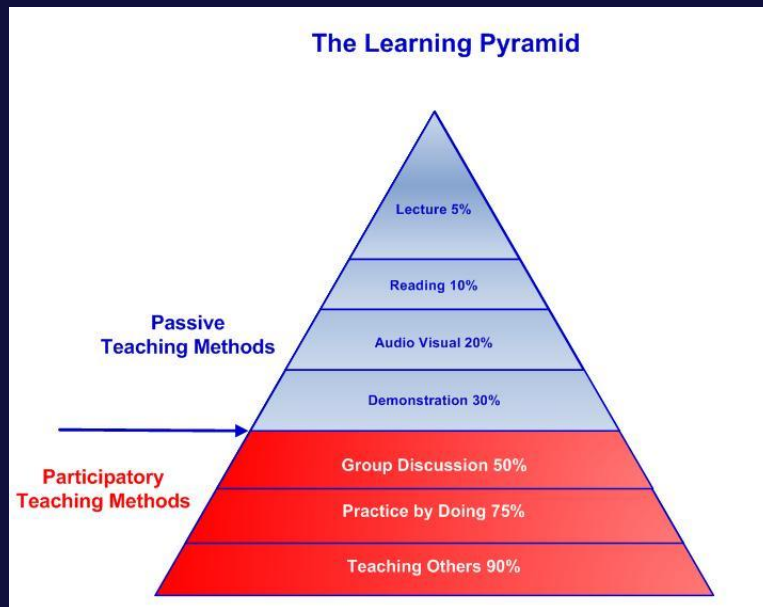


- 1 When play clicked
- 2 Set rocket mass to 500.0 kg
- 3 Set fuel mass to 5000.0 kg
- 4 Set engine burn time to 25.0 seconds

ПРЕИМУЩЕСТВА ПРИМЕНЕНИЯ VR

- вовлеченность
- активное обучение вместо пассивного
- ученики работают со своей скоростью. Программа даёт обратную связь учителю
- ориентирование на создание вместо потребления

Источник the peak performance center



Спасибо



www.cospaces.io/edu

nikolay@delightex.com