

Nauja švietimo technologijų koncepcija: virtuali ir papildyta realybė

Šių dienų modernėjančiame skaitmeniniame pasaulyje mokytojai ieško naujų būdų, kaip sudominti mokinius. Kai kasdienės technologijos, pavyzdžiui, mobilieji telefonai, planšetės ir žaidimų konsolės, yra plačiai naudojamos, lengvai prieinamos ir itin populiarios tarp vaikų, naudoti technologijas ugdymui gali būti dar sunkiau, ypač jei klasėje technologijos yra ne tokios įdomios nei tos, kurias vaikai turi namuose.

Šiuo metu IKT naudojimas mokymo(-si) veiklose ES šalyse yra žemas: tik apie 50% mokinių yra mokomi mokytojų, kurie bent 25% savo pamokų naudoja IKT.

VR@School yra novatoriškas projektas, siūlantis mokiniams ir mokytojams patogią galimybę, praktinius mokymo išteklius ir gaires bei VR pamokas, kurios labiau sudomintų ir padėtų mokiniams geriau įsisavinti žinias.



Partneriai

P1: Liceul Teoretic de Informatică "Grigore Moisil", Jasai (Rumunija) – www.liis.ro

P2: Fundația EuroEd, Jasai (Rumunija) – www.euroed.ro

P3: Make up your business, Jasai (Rumunija) – www.makeupyourbusiness.com

P4: Pixel Associazione, Florencija (Italija) – www.pixel-online.net

P5: CIPAT, Florencija (Italija) – www.cipat.it

P6: Instituto Politécnico de Bragança, Bragança (Portugalija) – www.ipb.pt

P7: Soros International House, Vilnius (Lietuva) – www.sih.lt

P8: Vilniaus Karoliniškių gimnazija, Vilnius (Lietuva) – www.vkg.vilnius.lm.lt

Kontekstas

Programa: Erasmus+

Pagrindinis veiksmas: Bendradarbiavimas inovacijų ir dalijimosi gerąja patirtimi tikslais

Veiksmas: Strateginės partnerystės

Sritis: Bendrojo ugdymo strateginės partnerystės

„Šį projektą finansuoja Europos Komisija. Leidinyje pateikiamas tik autoriaus požiūris, todėl Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos naudojimą.“

www.vr-school.eu



Ateities mokyklos, naudojančios virtualios ir papildytos realybės galimybes ugdymui(-si) klasėse

Nr.: 2018-1-RO01-KA201-049411



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



Projekto tikslai

- Skatinti mokytojus klasėse naudotis naujomis technologijomis ir internetiniais mokymo ištekliais bei paruoštomis **internetinėmis mokymo priemonėmis**.
- **Mokyti mokytojus** pamokose naudotis virtualios ir papildytos realybės galimybėmis.
- Sukurti įvairių tikslųjų mokslų **VR pamokų planus**, susietus tarpdalykiniais ryšiais ir temomis, nukreiptomis į mokymosi motyvaciją, profesinį orientavimą, užsienio kalbas, įtraukų mokymąsi, mokyklos nelankymo prevenciją.
- Padėti mokyklų vadovams ir mokytojams įrengti **VR laboratorijas** mokyklose.

Projekto tikslinės grupės

- Dalykų mokytojai (įskaitant tikslųjų mokslų).
- Pagrindinės mokyklos ir gimnazijos mokiniai.
- Mokiniai, turintys mokymosi sunkumų ar specialiųjų poreikių, iš atokesnių vietovių ir mokyklų, priklausantys socialinės atskirties grupėms.
- Mokyklų vadovai.
- Ugdymo(-si) mentoriai, vadovai.

**VR@School projektas
kuria naujovišką klasę**

Projekto veiklos

- **Teach@School virtuali biblioteka**

40 mokymo priemonių ir atvirų internetinių mokymo išteklių pamokoms katalogo.
40 pamokų planų.

- **Virtualios realybės gidas mokytojams**

1 gidas mokytojams.

Mokomoji vaizdo medžiaga.

- **VR mokymo ištekliai tikslųjų mokslų (STEM) ir tarpdisciplininio ugdymo pamokoms**

40 VR pamokų planai tikslųjų mokslų dalykų pamokoms.

5 VR pamokos tarpdisciplininėmis temomis.

5 VR mokyklų laboratorijos.

40 interaktyvių pamokų, naudojant VR@School medžiagą, mokiniams ir mokytojams.

- **Veiklos, skirtos mokytojų ir mokymų vadovų mokymui**

1 tarptautinis mokymas – VR panaudojimo galimybės ugdymo procese.

1 tarptautinis mokymas – kaip įrengti VR laboratoriją savo mokyklose.

4 seminarai-mokymai projekto partnerių šalių valstybinėmis kalbomis.

