

Nauczanie z wykorzystaniem nowoczesnych technologii

Krzysztof Kalinowski

Senior Researcher and Developer

RDLabs

WE ARE R&D

RESEARCH/DEVELOPMENT

Wirtualna rzeczywistość

- Leczenie fobii.
- Szkolenia ratowników.
- Szkolenia wojskowe.

Rynek VR

- HTC Vive.
- Oculus Rift.
- Steam VR.
- Google Cardboard.

Edutainment a VR

- Niski koszt wejścia.
- Dowolnie wybrane środowisko.
- Możliwość elastycznego dopasowania czasu edukacji.

iSpeak

- Projekt NCBiR.
- Platforma do nauczania języków.
- Optymalizacja pod względem nauczania języków obcych.

Co wpływa na przyswajanie wiedzy?

- Zebranie w jednym miejscu wyników wszystkich podobnych badań.
- Badania dodatkowe we własnym zakresie.
- Dodatkowe sensory badające uczniów.

Nauka w VR w naszym wydaniu

- Przekazanie kontekstu mową ciała i tonem głosu.
- Wciągająca historia, której gracz jest głównym bohaterem.
- Realistyczne, trójwymiarowe środowisko.

Więcej niż interakcja

- Sprawdzanie czy uczeń jest skupiony, zmęczony czy zdenerwowany.
- Zmiany w toku nauczania, aby dostosować się do stanu ucznia.
- Sprawdzanie wyników w nauce i dopasowywanie reakcji do osiągnięć.

Dziękuję za uwagę.

Krzysztof Kalinowski

Senior Researcher and Developer

RDLabs

WE ARE R&D

RESEARCH/DEVELOPMENT

