



LICENCJA - 3 LATA DOSTĘPU DO PORTALU WIRTUALNYCH LEKCJI (TYLKO DLA ODNOWIENÍ LICENCJI!)



5 990,00 zł

SKU: SMF10054 | **Categories:** [Wirtualna rzeczywistość](#) |

OPIS PRODUKTU

Licencja do Portalu Dydaktycznego Class VR

Ta wszechstronna licencja zapewnia roczny lub trzyletni dostęp do unikalnego portalu dla nauczycieli, który oferuje ponad 3500 gotowych do użycia materiałów edukacyjnych. Zawiera moduły z 30 różnych dziedzin, takich jak biologia, chemia, fizyka, geografia, historia, matematyka, sztuka, muzyka, religia, edukacja fizyczna, technologia i wiele innych.

Materiały obejmują wizualizacje miejsc w trybie 360°, trójwymiarowe obiekty i złożone struktury, które uczniowie mogą zbadać bezpośrednio z ich urządzeń. Nowe treści są regularnie dodawane przez społeczność użytkowników, co oznacza, że zasoby są stale uaktualniane i poszerzane.

Class VR to nowoczesne narzędzie, które wzbogaca nauczanie, umożliwiając realizację podstawy programowej w innowacyjny sposób. Oferuje ono kreatywne i ekscytujące metody nauczania, które z pewnością przyciągną uwagę i zainteresowanie uczniów. Daj swoim uczniom możliwość odkrywania świata w zupełnie nowym wymiarze z Class VR!

UTWÓRZ LUB PLANUJ

Zaplanuj i przygotuj lekcję VR / AR w zaledwie kilku prostych krokach:

- przeszukaj ponad 3500 zasobów według tematu, tematu lub słowa kluczowego



- dobieraj wybrane z treści z portalu
- twórz, zapisuj i udostępniaj własne lekcje

ZARZĄDZAJ

Kontroluj przebieg lekcji:

- przekazujesz zdefiniowaną listę odtwarzania wszystkim uczniom jednocześnie
- możesz korzystać z dynamicznego punktu zainteresowania, aby przyciągnąć uwagę uczniów
- wykorzystaj innowacyjną funkcję śledzenia wzroku ClassVR pozwalającą nauczycielowi zobaczyć dokładnie, gdzie każdy uczeń patrzy w okularach VR

UCZ SIĘ NIEZALEŻNIE

Pozwól uczniom odkrywać i uczyć się we własnym tempie:

- pozwól uczniom nawigować za pomocą prostych gestów
- rozdaj wydrukowane arkusze VR / AR do samodzielnego uczenia się

Zalety:

- Imersja (całkowite zanurzenie w procesie uczenia), sprzyjająca zaangażowaniu
- Możliwość bieżącej analizy danych nt. zachowań/działań użytkowników
 - Duża skalowalność działań dydaktycznych
- Możliwość stosowania w dowolnym miejscu i czasie
 - Atrakcyjna, nowoczesna forma kształcenia



INFORMACJE DODATKOWE

Marka	Class VR
Przeznaczenie	Szkoła podstawowa I-III , Szkoła podstawowa IV-VIII , Szkoła ponadpodstawowa
Program	Aktywna Tablica - SPE , Aktywna Tablica - szkoła podstawowa , Aktywna Tablica Szkoła Ponadpodstawowa
Pracownia	Pracownia sensoryczna