

PAKIET OPROGRAMOWANIA TRZYLETNIEGO (PORTAL CLASSVR + AVANTIS WORLD)



11 490,00 zł

SKU: SMF10050 | Categories: [Wirtualna rzeczywistość](#) |

ZDJĘCIA PRODUKTU



OPIS PRODUKTU

Avantis World

Rewolucyjne doświadczenie edukacyjne, które zawiera 237 scen wirtualnych, które sprawia, że niemożliwe staje się (wirtualną) rzeczywistością!

Wyobraź sobie, że możesz zabrać swoich uczniów na Księżyc, przepłynąć przez naczynie krwionośne, spotkać dinozaury lub wspiąć się po łodydze fasoli - z dowolnego urządzenia, bez względu na to, gdzie jesteś.

Avantis World pozwala uczniom odkrywać, zwiedzać i doświadczać niewyobrażalnych rzeczy - wszystko z metawersu, w pierwszym edukacyjnym parku rozrywki wirtualnej rzeczywistości!

Edukacyjne krainy wirtualnej rzeczywistości



Tak jak każdy inny tematyczny park rozrywki, Avantis World jest podzielony na krainy z przeróżnymi strefami i scenami naukowymi do samodzielnej eksploracji uczniów. Każda scena naukowa zapewnia w pełni pochłaniające doświadczenie, gdzie uczniowie mogą odkrywać, wgłębiać się i badać otoczenie, jakby tam osobiście.

Zabierz swoich uczniów w miejsca, których nigdy byś sobie nie wyobraził. Od księżycy po wnętrze komórki roślinnej, Avantis World pozwala ci na eksplorację niemożliwego, wszystko poprzez zestaw słuchawkowy ClassVR lub przeglądarkę internetową. Nauka nigdy nie była tak zabawna.

Narzędzia oceniania i raportowania dla nauczycieli

Avantis World zawiera również kompleksowy zestaw narzędzi oceniania i raportowania, które zostały stworzone specjalnie z myślą o zaoszczędzeniu czasu nauczyciela.

W momencie kiedy uczniowie przechodzą przez edukacyjne aktywności i quizy, ich postępy są śledzone i rejestrowane.

Poprzez łatwy w użytku interfejs internetowy, nauczyciele mogą w łatwy sposób zidentyfikować obszary, w których uczniowie mogą potrzebować dalszego wsparcia lub pomocy i mogą stworzyć jeśli to potrzebne - dodatkowe plany lekcji.

Kompleksowy pulpit nawigacyjny dla nauczyciela

Odnajdź wszystko czego potrzebujesz w łatwym w użytku portalu internetowym. Z pulpitu



nawigacyjnego nauczyciela jesteś w stanie uzyskać dostęp do informacji, takich jak - ilość posiadanych uczniowskich 'biletów do parku', którzy z obecnych uczniów są obecnie zapisani, czy podsumowanie postępu uczniów i łącza do szczegółowych raportów.

Uproszczone zarządzanie uczniami

Dodawaj i usuwaj uczniów indywidualnie, lub masowo - prosto z pliku CSV. uczniowie mogą być dodani do systemu z adresami email - lub bez nich, a nauczyciele mogą w łatwy sposób tworzyć proste loginy dla młodszych uczniów.

Raportowanie postępów i osiągnięć

Avantis World monitoruje postępy uczniów podczas każdej z naukowych stref oraz scen, dając wgląd na te statystyki, zarówno nauczycielowi, jak i uczniowi.

Narzędzia do szczegółowego raportowania oraz automatycznego oceniania oszczędzają czas nauczycielom, pozwalając im na łatwe podejście wyników uczniów w quizach i monitorowania ilości czasu poświęconego przez nich na dane pytanie.

Możesz również przejrzeć oraz ocenić przesłane pliki. Wyniki mogą zostać również przejrane względem poziomu całej klasy i wyeksportowane do zewnętrznych narzędzi śledzących oceny uczniów.

Wspiera stacjonarne, zdalne, jak i hybrydowe nauczanie

Avantis World łączy klasę uczniów w wirtualnej rzeczywistości, niezależnie od lokalizacji czy urządzenia. Nie ważne czy uczniowie są w klasie, czy uczą się zdalnie - mogą uczyć się jako jedność.

Dostępne z zestawu słuchawkowego ClassVR lub innego dowolnego urządzenia z przeglądarką internetową, Avantis World obsługuje każdy wyobrażalny scenariusz nauczania, pomagając zapewnić prawdziwą wartość dodaną do każdej lekcji z VR - bez względu na to, gdzie i czego uczniowie się uczą.

Dowolne urządzenie, o każdej porze

Nie każdy ma dostęp do gogli wirtualnej rzeczywistości, ale to nie znaczy, że nie powinieneś mieć możliwości korzystania z VR. Avantis World to wieloplatformowy produkt, który pomaga przenieść wirtualną rzeczywistość na dowolne urządzenie, w dowolnym miejscu. Niezależnie od tego, czy korzystasz z zestawu słuchawkowego ClassVR, laptopa, tabletu, czy nawet telefonu komórkowego - możesz odkrywać świat Avantis!

Avantis World łączy wirtualną rzeczywistość i zasoby online w kompleksowy portal edukacyjny, umożliwiając uczniom korzystanie z tej technologii nie tylko w klasie, ale także w domu w sytuacjach uczenia się na odległość.



Możliwość eksploracji scen wirtualnej rzeczywistości

Avantis World to zapierające dech w piersiach wirtualne doświadczenie dla twoich uczniów. Każda scena wirtualnej rzeczywistości w parku zapewnia unikalne doświadczenie do eksploracji - tworząc dla uczniów angażujący sposób na naukę poszczególnych przedmiotów i tematów w całym programie nauczania.

Uczeń może uzyskać dostęp do scen w wirtualnej rzeczywistości za pomocą zestawu słuchawkowego ClassVR, na dowolnym urządzeniu mobilnym lub w przeglądarce internetowej. Każda scena zawiera szereg ustrukturyzowanych działań i zadań, które uczniowie muszą wykonać - wraz z dodatkowymi informacjami i zasobami edukacyjnymi, aby zapewnić, że uczniowie zgłębiają każdą strefę nauki w jasny i sensowny sposób.

Szczegółowe informacje o temacie

Dostępne poprzez bezpieczną stronę internetową, uczniowie rozpoczynają ich doświadczenie czytając wciągający cel misji, aby dodać ekscytacji i ukierunkować ich eksplorację.

Uczniowie mogą zagłębiać się w fakty dostosowane do programu nauczania oraz w dodatkowe informacje na temat każdej sceny podczas ich eksploracji, pomagając zapewnić kontekst podczas poruszania się po wciągających krajobrazach w każdej strefie

Zdjęcia i filmy 360°

Aby jeszcze bardziej uzupełnić sceny do eksploracji, Avantis World zawiera również zdjęcia oraz filmy 360stopni, aby dać uczniom prawdziwy widok ludzi i miejsc, pomagając skonsolidować świat wirtualny i rzeczywisty.

Obrazy i filmy pozwalają uczniom doświadczać różnych aspektów sceny, tak jakby byli tam osobiście, tworząc wciągające wrażenia, łącząc ze sobą różne typy mediów.

Rozszerzone modele 3D

Nie ma nic lepszego niż trzymanie i badanie rzeczy własnymi rękami. Avantis World zawiera serię rozszerzonych modeli 3D w całym parku tematycznym, w którym uczniowie mogą poprawiać swoją naukę, poprzez samodzielną manipulację przedmiotami.

Podnieś pająka czarną wdowę, potrzymaj komórke lub przejrzyj silnik spalinowy, dzięki modelom AR uczniowie mogą lepiej wizualizować i rozumieć złożone koncepcje w angażujący sposób.

Testy i ćwiczenia oceniające

Zadania i ćwiczenia mają na celu poprowadzenie uczniów przez każdą scenę nauki - zachęcając do zadawania pytań i głębszej eksploracji, która później może zostać poddana testowi za pomocą narzędzi oceny.

Pytania wielokrotnego wyboru do quizu, wypełnianie pustych pól, czy pytania swobodnego wyboru, a



nawet długie pytania esejowe. Avantis World zapewnia, że uczniowie zrozumieją każdą scenę nauki i każdy temat oraz zestawia te wartościowe dane oceny, aby monitorować wyniki każdego studenta indywidualnie.

Arkusze i Notatki

Oprócz wszystkich ekscytujących zasobów wirtualnej rzeczywistości i zasobów internetowych, uczniowie mogą uzyskać dostęp do tradycyjnych materiałów edukacyjnych - takich jak arkusze i dokumenty, które pomogą im podsumować to, czego nauczyli się w wirtualnym parku rozrywki.

Szczegółowe notatki źródłowe oraz materiały do przeglądania są dostępne dla uczniów do pobrania i druku, są gotowe do pracy offline lub do zapisania jako wartościowe przewodniki i notatki.

Śledzenie postępów i Nagrody

Avantis World posiada w pełni wbudowany monitor postępów, pozwalający uczniom na zobaczenie ilości różnych scen, czynności i ocen ukończyli w każdym kraju.

Dzięki prostemu graficznemu pulpitowi nawigacyjnemu i certyfikatом oznaczającym ukończone zadania, intuicyjny system umożliwi uczniom śledzenie ich postępów podczas odkrywania cudów świata Avantis.

Licencja umożliwia dostęp w wariantach: roczny/ trzyletni/ pięcioletni do portalu dla nauczycieli zawierającego 14 modułów dydaktycznych takich jak: biologia, chemia, fizyka, geografia, historia, matematyka, sztuka, muzyka, religia, wf, technologia. W portalu znajduje się ponad 1000 gotowych do wykorzystania na lekcji materiałów zawierających wizualizacje miejsc w trybie 360°, trójwymiarowe obiekty i złożone struktury na wyciągnięcie ręki. Portal jest systematycznie wzbogacany o nowe treści przez wszystkich korzystających z niego użytkowników. System Class VR to nowoczesne narzędzie do realizacji podstawy programowej umożliwiające kreatywne i ekscytujące nauczanie w nowym wymiarze.

UTWÓRZ LUB PLANUJ

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

- przeszukaj ponad 1000 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