

Link do produktu: <https://epax.pl/edu-vr-8-128-gb-z-platforma-edukacyjna-p-397.html>



EDU VR 8 128 GB z PLATFORMĄ EDUKACYJNĄ

Cena brutto	29 999,00 zł
Cena netto	24 389,43 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	48 godzin

Opis produktu

GOGLE EDU VR Z PLATFORMĄ EDUKACYJNĄ

ZAWARTOŚĆ EDU VR 8:

1. Gogle VR o pojemności 128 GB i pamięci RAM 6GB - 8 szt.
2. Kontroler - 8 szt.
3. Głośniki - wbudowane
4. Interaktywne moduły lekcyjne - ponad 565
5. Wirtualne, interaktywne wycieczki
6. Filmy 360
7. Portal nauczyciela

1. Gogle VR o pojemności 128 GB i pamięci RAM 6GB - 8 szt. Wygodne, dopasowujące się do twarzy z miękką wyjmowaną gąbką. Posiadają filtr blue light, który chroni oczy przed światłem niebieskim - potwierdzony certyfikatem renomowanej firmy TÜV.

Stosunek światła niebieskiego poniżej 25%. Stosunek niebieskiego światła w świetle słonecznym wynosi około 25%, a w świetle emitowanym przez LEDy ten stosunek wynosi około 35%, dlatego urządzenia z certyfikatem mają mniejszy stosunek niż światło naturalne.

2. Kontroler - 8 szt.- bezprzewodowy z touchpadem i 3 przyciskami, pozwalające na wykonywanie zadań przy oglądaniu poleceń.

3. Głośniki - wbudowane - dźwięk przestrzenny wielokanałowy, pozwala na zwiększenie poczucia otoczenia dźwiękiem.

4. Interaktywne moduły lekcyjne - ponad 565 dla szkół podstawowych i średnich m.in. biologia, chemia, fizyka, matematyka. Moduły lekcyjne wgrane bezpośrednio w google VR. Dzięki temu nie tracimy czasu na wgranie poszczególnych modułów do każdego z gogli VR. Wgrane moduły i filmy w goglach eduVR nie wymagają szybkiego łącza WI-FI, aby przeprowadzać zajęcia.

Dzięki bezprzewodowej technologii i oprogramowaniu, nie trzeba podłączać każdego zestawu osobno, czy wysyłać każdej osobie z osobna materiałów. Zwiększa to komfort pracy do maksimum.

5. Wirtualne, interaktywne wycieczki - uczeń przenosi się w zabytkowe, historyczne miejsce, może interaktywnie w nim funkcjonować m.in. za pomocą kontrolera wejść do środka np. Wieży Eiffla, klikając dodatkowe okno otrzymać informacje nt. budowli i jej historii, zobaczyć widok z wieży itd.

6. Filmy 360 pozwalają przenieść się w różne miejsca świata i oglądać ich piękno w 360 st.

7. Portal nauczyciela - nauczyciel ma podgląd każdego obrazu z gogli ucznia na swoim monitorze. Zapewnia to pełną kontrolę podczas pracy.

PRACA ONLINE I OFFLINE Z GOGLAMI VR

eduVR z platformą edukacyjną VEATIVE to kompletne rozwiązanie do nauki wirtualnej rzeczywistości dla uczniów klas podstawowych i średnich.

Gogle o pojemności 128GB i 6 GB pamięci wystarczają do przechowywania aktualnej biblioteki interaktywnych modułów lekcyjnych i interaktywnych wycieczek. Ponad 550 modułów zawartych w pamięci gogli eduVR.

Urządzenie zaprojektowane specjalnie do edukacji, pozwala na użytkowanie zarówno on-line, jak i offline.

Dzięki eduVR i zintegrowanej z nim platformie edukacyjnej Veative można przenieść się na inną planetę, dno morza, do ciała człowieka czy dowiedzieć się, jak działa serce.

BIOLOGIA - Fotosynteza. Szkoła podstawowa.

INTERAKTYWNE MODUŁY LEKCYJNE

Każdy moduł lekcyjny składa się z trzech lub czterech części.

Pierwsza część określa cele, które osiągamy przy ukończeniu całego modułu.

Druga i trzecia część to wiadomości merytoryczne lekcji przedstawione w formie filmu, obrazu, tekstu i głosu lektora.

Czwarta część lekcji to interaktywny moduł sprawdzający przyswojoną wiedzę. Jest to ciekawy, mocno angażujący ucznia materiał, test, który motywuje ucznia do działania i wykonywania zadań.

Poniżej przykład modułu lekcyjnego sprawdzającego przyswojoną wiedzę z biologii - temat: Anatomia serca.

BIOLOGIA - Przepływ krwi w organizmie człowieka. Szkoła podstawowa.

FIZYKA - Cienie. Szkoła podstawowa, kl. VIII

MATEMATYKA - Zasada Bernoulliego. Szkoła średnia.

INTERAKTYWNE WYCIECZKI - ponad 26 podróży w historyczne miejsca, m.in.:

Założ eduVR i zagłęb się w ciekawą historię Piramid w Gizie.

Piramidy w Gizie

Zobacz, jak w łatwy sposób sparować gogle i kontroler:

Aby móc korzystać z platformy edukacyjnej należy wykupić licencję na minimum 1 rok.

Badania Education Global Practice World Bank - Wykorzystywanie wirtualnej rzeczywistości w nauce

Dzięki nauce w Wirtualnej Rzeczywistości nie tylko zwiększamy umiejętności praktyczne, czy odnosimy lepsze wyniki w nauce, ale także zwiększa się nasza pewność siebie związana z badanym przedmiotem, czy podejmowaniem decyzji. Dodatkowo wzrasta umiejętność pracy w grupie oraz komunikacja w zespole.

- **30% wyższe wyniki kompetencji społecznych**

Wyniki wskazują, że uczniowie, którzy uczyli się z wykorzystaniem VR, uzyskują średnio o 30% wyższe wyniki w kompetencjach społecznych, niż ich rówieśnicy, którzy byli uczeni tradycyjną metodą.

- **30% szybsze zapamiętywanie informacji**

Wyniki sugerują również, że uczniowie, którzy wykorzystywali Wirtualną Rzeczywistość są o 30% bardziej skuteczni, jeśli chodzi o tempo przyswajania informacji i unikanie błędów, niż uczniowie, którzy byli uczeni tradycyjną metodą. Porównanie dotyczy uczenia się przez godzinę.

- **Od 20 do 50% wyższe wyniki testów końcowych w przeprowadzaniu operacji**

W nauce przeprowadzania operacji, np. rekonstrukcji stawu biodrowego, czy operacji złamań kości studenci otrzymywali dużo wyższe wyniki, kiedy korzystali z technologii VR w stosunku do osób, które uczyły się tradycyjnymi metodami: wideo, prezentacja, tekst.

- **Do 60% lepsza komunikacja i praca zespołowa**

W trakcie lekcji praktycznych ze spawania uczniowie zgłaszali, że dużo lepiej pracuje im się w grupie, a także komunikacja między uczestnikami jest lepsza w porównaniu do uczniów, którzy nie korzystali z technologii VR.

W razie jakichkolwiek pytań prosimy o kontakt:

Małgorzata Kołodziej

Dyrektor Handlowy

malgorzata.kolodziej@epax.pl

tel. 533 331 456