VRLab Academy Junior virtuális valóság laboratóriumok

VRLab Academy Junior

VRLab Academy Junior

Online tudományos kísérletek egy progresszív oktatási környezetért

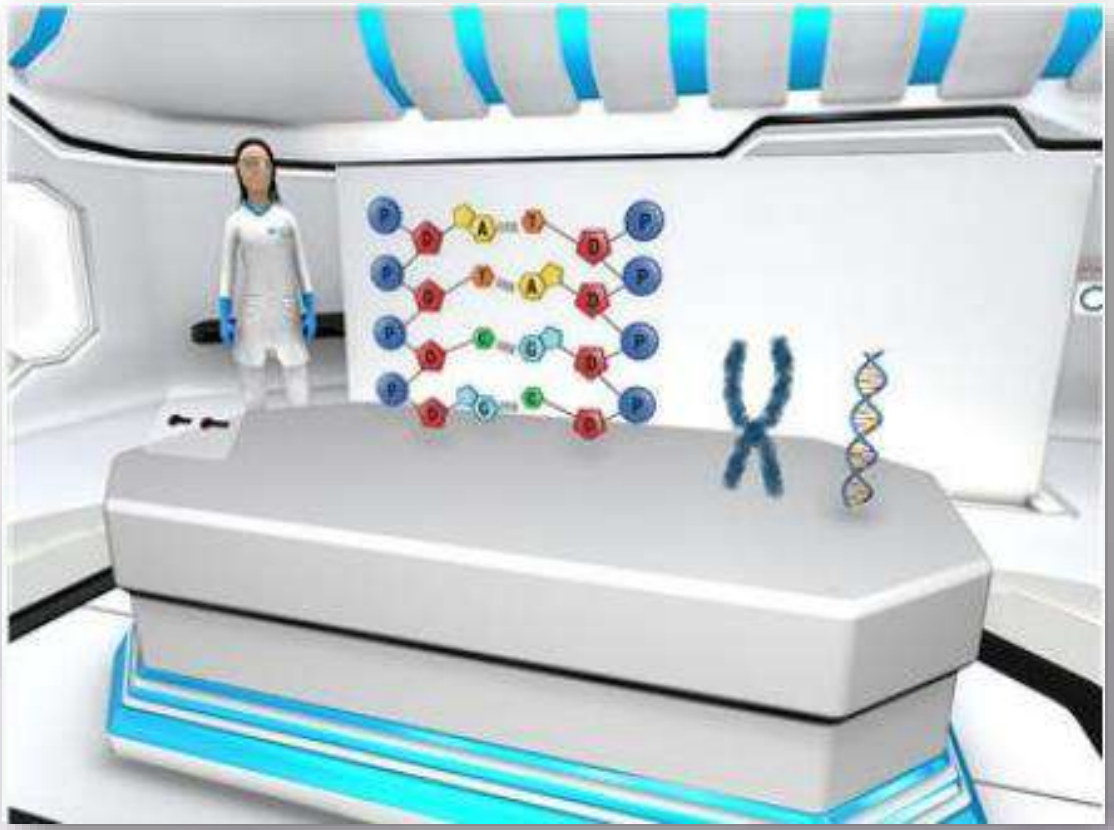
Ahogy a technológia fejlődik, új magával ragadó és ötletes világokat hoz számunkra, szükség van arra, hogy alkalmazkodjunk a gyermekek oktatásának módjához, és fel kell készítenünk a tanárokat, hogy szembenézzenek ezekkel az új kihívásokkal. Amikor az oktatás elmarad a technológiai fejlődéstől, a technológia határozza meg, hogy mi minősül oktatási lehetőségnek.

A romániai oktatási rendszernek innovatív technikákra van szüksége ahhoz, hogy integrálja a valós világot a kiterjesztett és virtuális valóság (VR) tapasztalataival, hogy teljes mértékben megvalósíthassa a metaverzum 3D-s, összekapcsolt, magával ragadó és valós idejű online térként való ígéretét. Ez az új technológiai korszak sok területen segített a digitális eszközök használatában, így az oktatásban is, ami így az e-learning platformok és a távoktatás fejlődését is elősegítette.

GBC® | VRLab Academy Junior virtuális valóság laboratóriumok| Copyright GBC®. Minden jog fenntartva.

VRLab Academy Junior

Gyakorlati példa arra, hogy a technológia hasznot hoz az oktatás számára, a virtuális valóság-laboratóriumok fejlesztése. Különféle kísérletekhez kialakított virtuális környezetekről van szó, amelyeken keresztül szimulálják a valós tudományos laboratóriumot, ami lehetővé teszi az oktatási folyamat gyakorlati és elméleti oldala közötti szoros és hatékony kapcsolat kialakítását.



A virtuális laboratóriumok számos előnnyel is járnak a tanárok számára. A VRLab Akadémia virtuális laboratóriumaival a tanároknak lehetőségük van a legbonyolultabb kísérleteket a hallgatókkal újra elkészíteni, és vizuálisan is szemléltetni az elméleti résszel kapcsolatos dolgokat, nagyon változatos tantárgyak esetében.

A VRLab Academy Junior laboratóriumok célja, hogy a VR (virtuális valóság) technológia segítségével interaktívabb oktatási környezetet biztosítsanak mind a diákok, mind a tanárok számára. A tanároknak lehetőségük van a virtuális valóság használatára különböző módon, oktatási céljaiktól és iskolai tantervüktől függően, de az általuk preferált tanítási stílustól függően is.

Még ha a tanárok még csak most kezdik felfedezni a virtuális valóság lehetőségeit, a technológia tovább fog fejlődni, és a virtuális valóságon keresztül történő interaktív tanulás lehetőségei tovább bővülnek.

GBC® | VRLab Academy Junior virtuális valóság laboratóriumok| Copyright GBC®. Minden jog fenntartva.

VRLab Academy Junior

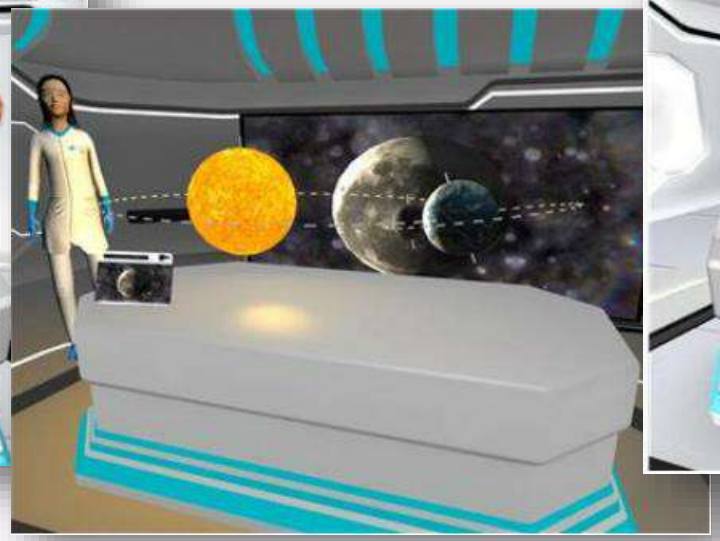
A VRLab Academy Junior virtuális valóság laboratóriumainak előnyei az oktatásban:

- ✓ Rövidebb idő alatt több kísérlet is elvégezhető
- ✓ A tanulók olyan gyakran végezhetik el a kísérleteket, ahányszor csak szükségük van rá
- ✓ A kísérletek könnyen elvégezhetők az óra alatt vagy azon kívül is
- ✓ A folyamatos fejlesztésnek köszönhetően a rendelkezésre álló kísérletek folyamatosan frissülnek
- ✓ A szükséges kísérletek elkészítéséhez tudományos együttműködés is lehetséges
- ✓ Minden kísérlet az összes tantervi szabványhoz igazodik
- ✓ A tanulók és hallgatók jobban tanulnak, ha lehetőségük van az elméleti részt a gyakorlatba átültetni
- ✓ A virtuális valóság inspirálja, megindítja a képzeletet és ösztönzi a kreatív gondolkodást
- ✓ A VR-laboratóriumok támogatják a diákok közötti együttműködést, és ösztönzik aktív részvételüket az oktatási folyamatban
- ✓ A kísérletek sokkal kevésbé tartanak, mint a való életben
- ✓ A tanulók és hallgatók emlékezetes oktatási élményben részesülnek.

GBC® | VRLab Academy Junior virtuális valóság laboratóriumok| Copyright GBC®. Minden jog fenntartva.

VRLab Academy Junior

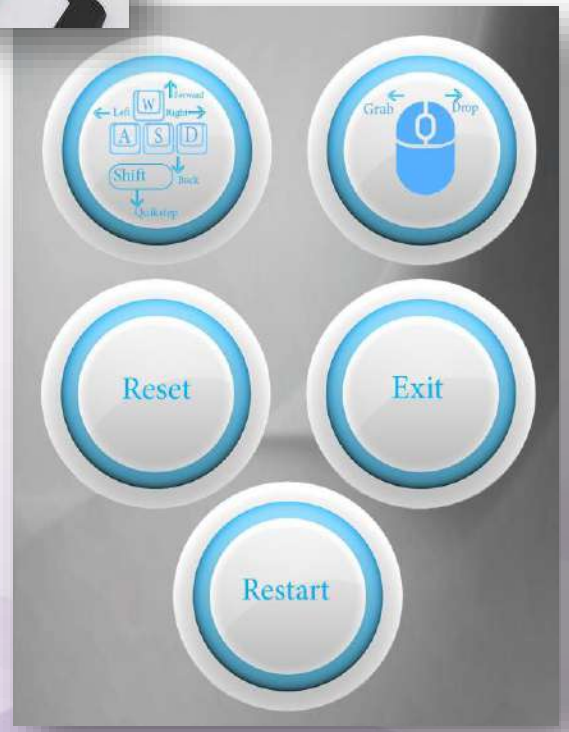
A VRLab Academy Junior a középiskolás diákokat és tanárokat célozza meg, és több mint 100 laboratóriumot kínál számukra különféle kísérletekkel, amelyek magukban foglalnak olyan tárgyakat, mint a fizika, kémia, biológia, természettudományok, de olyan laboratóriumokat is, amelyek lehetővé teszik a diákok számára, hogy felfedezzék a Naprendszert, vagy akár tanúi is lehetnek. az Apollo 11 holdmodul leszállása a Holdon.



Minden VRLab Academy Junior laboratórium összefügg az iskolai tantervvel, web alapú (nem szükséges letöltés), és kérésre testreszabható, a tanárok tantervétől függően.

GBC® | VRLab Academy Junior virtuális valóság laboratóriumok| Copyright GBC®. Minden jog fenntartva.

VRLab Academy Junior



Minden laboratóriumban a hallgatók és a tanárok rendelkezésére áll egy virtuális kézikönyv, amely hasznos információkat tartalmaz a kísérlet optimális paraméterekkel történő végrehajtásához, minden szükséges eszközt, egy interaktív virtuális táblagépet, amely információkat nyújt a kísérletről, de interaktív virtuális laboránsokat is. a diákokkal, útmutatást nyújtson, és szükség esetén közbeavatkozzon.

VRLab Academy Junior

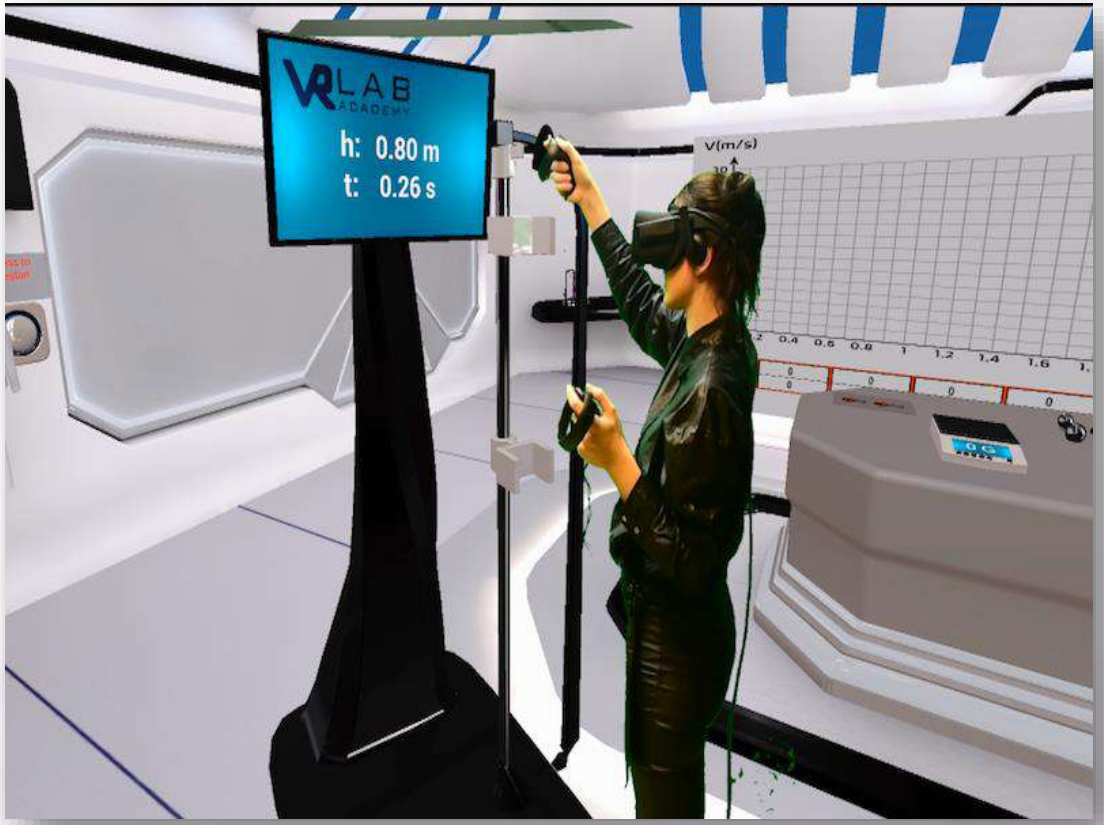
A VRLab Academy Junior virtuális valóság laboratóriumai mind a speciális felszerelést (VR-szemüveget) igénylő VR-verzióban, mind a PC-s verzióban használhatók, amelyhez csak PC/Laptop és egér szükséges.

Ezenkívül minden VRLab Academy Junior laboratórium összefügg az iskolai tantervvel, web alapú (nem szükséges letöltés), és kérésre testreszabható a tanári tanterv szerint.

Mindemellett mind a diákok, mind a tanárok hozzáférhetnek a kísérletből származó adatokhoz, olyan adatokhoz, amelyek mind a kísérlet eredményét, mind a kísérlet során rögzített hibákat vagy hibákat tartalmazzák.

VRLab Academy Junior

PC/Laptop verzió hardverkövetelményei



Operációs rendszer: Windows 1064 Bit vagy újabb / Mac OS 64 Bit

Processzor: Intel i3-6100/AMD Ryzen 3 120, FX4350 vagy újabb

Kijelző, USB portok: nincsenek különleges követelmények;

Ajánlott műszaki adatok az alkatrészekhez:

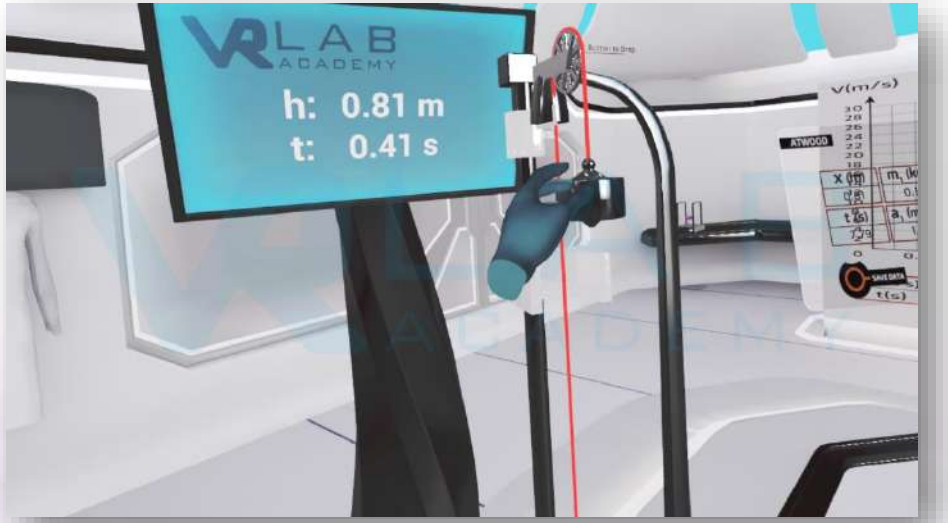
Grafikus kártya: NVIDIA® GeForce® GTX 1060 3GB / AMD Radeon™ RX580

Processzor: Intel i5-4590/AMD Ryzen 5 vagy újabb

Memória: 8 GB + RAM

VRLab Academy Junior

A VR verzió hardverkövetelményei



Operációs rendszer: Windows 1064 Bit*
Grafikus kártya: NVIDIA GTX 1060/AMD Radeon RX 480 vagy újabb | NVIDIA GTX 1050 Ti/AMD Radeon RX 470 vagy jobb
Alternatív grafikus kártya: NVIDIA GTX 970/AMD Raedon R9 290 vagy újabb | NVIDIA GTX 960 4GB/AMD Radeon R9 290 vagy újabb
Processzor: Intel i5-4590/AMD Ryzen 5 1500X vagy újabb | Intel i3-6100/AMD Ryzen 3 120, FX4350 vagy jobb
Memória: 8 GB + RAM
Videó kimenet: Kompatibilis HDMI 1.3 videokimenet
USB-portok: 3 x USB 3.0 port és 1 x USB 2.0 port | 1 x USB 3.0 port és 2 x USB 2.0 port
Vezérlő és VR szemüveg: Oculus Rift 5, 700-900 mm-es érzékelőplatform magasság, 1400 m magasság az Oculus beállítási programjában az Oculus Rift CV1-hez megadott
Kijelző: Nincsenek különleges követelmények

A szoba elrendezése

- Internet kapcsolat Wi-Fi-n vagy LAN-on keresztül
- 230 V-os tápegység
- Minimum 100 cm hely áll rendelkezésre az érzékelők számára
- Opcionális: HDMI/DVI/RGB csatlakozók távoli megjelenítéshez és/vagy streaming rendszerhez a konferencia számára.

**A műszaki adatok az Oculus Rift 5, HTC Cosmos ajánlásai szerint.*
Megjegyzés: A Rift Core 2.0 sikeres futtatásához minimális grafikus kártya- és operációs rendszerkövetelmények szükségesek a legújabb illesztőprogram-verzióval és a kapcsolódó szoftverrel.

GBC® | VRLab Academy Junior virtuális valóság laboratóriumok| Copyright GBC®. Minden jog fenntartva.

info@gbc.ro
+4021.667.26.41
Eugen Lovinescu utca sz. 14
Bukarest, Románia 011276