



VR4GIFTED

Integracja uczenia się przez doświadczenie i wirtualnej rzeczywistości w nauczaniu dzieci uzdolnionych.

June 2021, 4th Newsletter

OKRESOWY NEWSLETTER PROJEKTU

Witamy w czwartym biuletynie projektu „Integracja uczenia się przez doświadczenie i wirtualnej rzeczywistości z edukacją uzdolnionych” (VR4Gifted). W tym biuletynie zawarliśmy informacje o tworzeniu scenariuszy, pilotażowym wdrożeniu, wydarzeniach upowszechniających oraz aplikacji VR.

Projekt VR4Gifted jest wspierany przez Komisję Europejską i jest współfinansowany przez program Erasmus +, Akcja: Strategiczne partnerstwo na rzecz innowacji. Call: 2018

W Newsletterze:

Opracowanie scenariuszy

Wdrożenie pilotażowe

Wydarzenia rozpowszechniające

Aplikacja VR



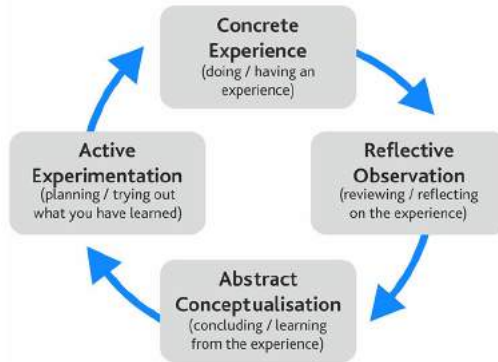
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Erasmus+



The Experiential Learning Cycle



Każdy z partnerów określił, jaki temat zostanie wykorzystany w kursie i jak wpisze się on w cykl uczenia się przez doświadczenie. Następnie, cele nauczania zostały wybrane zgodnie z modułami programu nauczania. Nara EduTech dodała zawartość do platformy VR, która odpowiadała tematowi i celom nauczania..

Przykładowy scenariusz i wdrożenie

Cele:

Uczniowie będą;

- Identyfikować akcelerację w edukacji uzdolnionych i utalentowanych
- Rozumieć różne formy akceleracji
- Identyfikować zróżnicowanie programów nauczania w edukacji uzdolnionych i utalentowanych uczniów
- Wyjaśniać zasady zróżnicowanego programu nauczania dla uczniów zdolnych i utalentowanych

Doświadczenie praktyczne: Początkujący nauczyciele będą korzystać z zasobów VR i będą obserwować klasę i zachowania uczniów.



Obserwacja refleksyjna: Na tym etapie wykładowca poprosi przyszłych nauczycieli o zdjęcie okularów VR. Nauczyciele zostaną zapytani o to, co udało im się osiągnąć w wirtualnej klasie.

- Czy wystąpił jakiś problem?
- W jaki sposób problem/problemy mogą być rozwiązane?
- Co nauczyciel musi wiedzieć, aby rozwiązać problem/problemy?

Abstrakcyjna Konceptualizacja: Na tym etapie wykładowca wyjaśni temat, użyje prezentacji i będzie zadawał pytania dotyczące zagadnień. Nauczyciele otrzymają informacje na temat różnicowania i przyspieszania programów nauczania w edukacji uzdolnionych i utalentowanych. Szczegółowo omówiony zostanie także model Renzulliego.

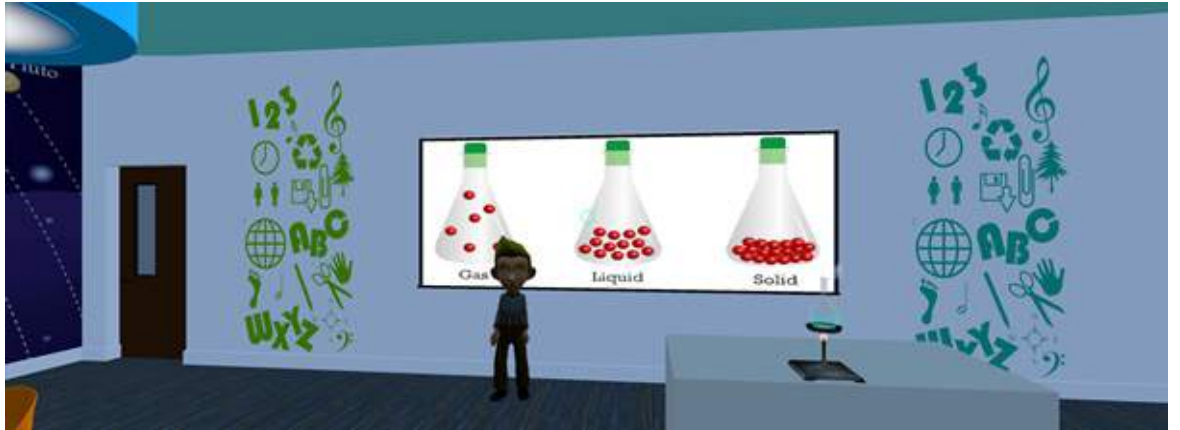
Aktywne doświadczanie: Nauczyciele będą ponownie korzystać z zasobów VR. W tym czasie będzie istniało kilka opcji w odniesieniu do tego, czego nauczyli się podczas sesji. Nauczyciele będą mieli okazję zastosować to, czego nauczyli się na temat różnicowania i przyspieszania w wirtualnej klasie poprzez scenariusze.



- Model triady Renzulliego



- Przyspieszenie



Zakończenie: Przeprowadzona zostanie dyskusja na temat doświadczeń nauczycieli w klasie VR. Można zapytać o ich kompetencje w zakresie wprowadzania zróżnicowania i przyspieszania w klasie. Uczestnicy zostaną poproszeni o przygotowanie podsumowującego paragrafu na temat tego, czego nauczyli się podczas sesji.

Wdrożenie pilotażowe

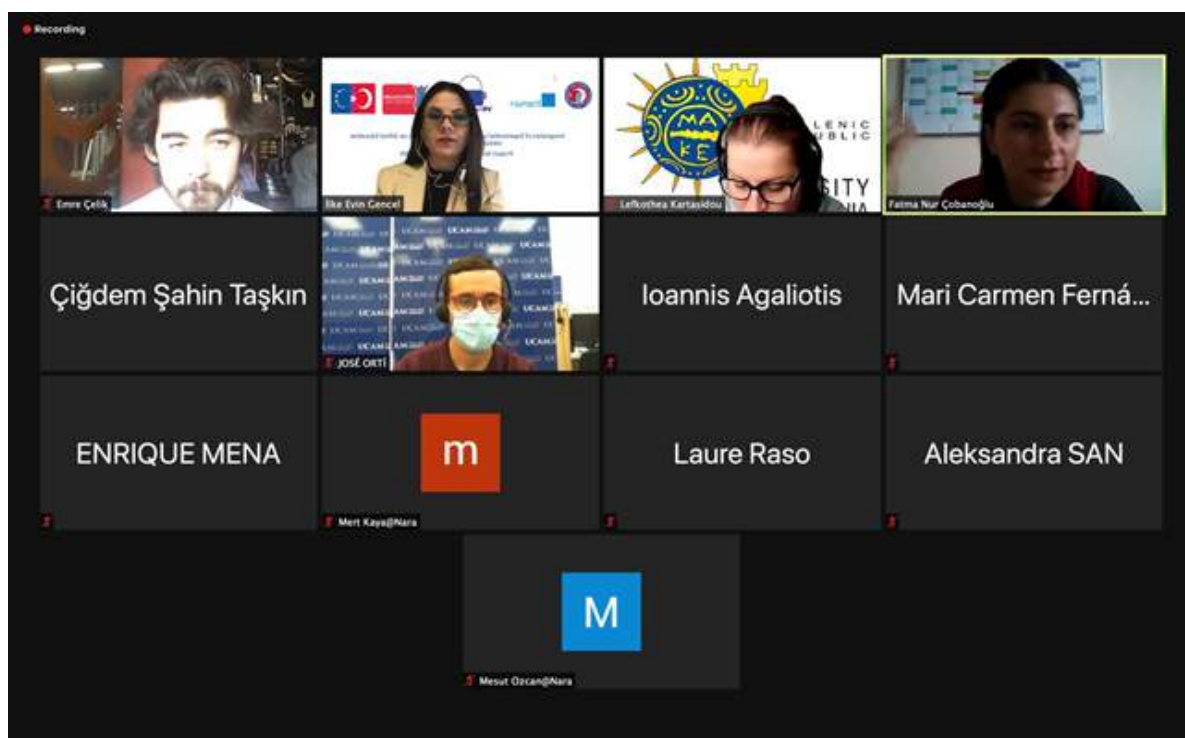




COMU UOM i UCAM przeprowadziły wdrożenia pilotażowe z udziałem co najmniej 25 studentów i zastosowały kwestionariusze oceny jakości wśród uczestników. Uczestnicy stwierdzili, że poza korzyściami, jakie przyniosłaby im taka aplikacja, wykorzystanie cyklu uczenia się przez doświadczenie wspartego wirtualną rzeczywistością w kształceniu nauczycieli byłoby korzystne w edukacji uczniów zdolnych i utalentowanych.

Ostatnie międzynarodowe spotkanie online

W dniu 02.03.2021 odbyło się ostatnie międzynarodowe spotkanie online projektu VR4GIFTED, w którym wzięli udział wszyscy członkowie zespołu projektowego. Gospodarzem spotkania było COMU (koordynator). Partnerzy dyskutowali na temat jakości rezultatów intelektualnych i wydarzeń upowszechniających.



Ostatnie Międzynarodowe Spotkanie Online zorganizowane przez COMU

Wydarzenia upowszechniające

Dyskusje panelowe zostały przeprowadzone przez APEC, UCAM i UOM w celu przedstawienia programu nauczania pracownikom naukowym, trenerom nauczycieli, nauczycielom szkół podstawowych, odpowiednim organizacjom pozarządowym i innym zainteresowanym stronom. Dwudniowa międzynarodowa konferencja została zorganizowana przez COMU. W konferencji uczestniczyli nie tylko wykładowcy akademicy, nauczyciele, przyszli nauczyciele, administratorzy szkół, organizacje pozarządowe, ale także wszyscy partnerzy projektu.

Podczas konferencji zostały zaprezentowane zasoby VR, artykuł prasowy, który został przygotowany przez partnerów projektu oraz wygłoszone prezentacje. Mustafa Erdogan, który jest przewodniczącym Experiential Training Center uczestniczył w konferencji jako główny mówca. Dodatkowo, uczestnicy pilotażowi projektu podzielili się swoimi doświadczeniami.



Konferencja międzynarodowa zorganizowana przez COMU



Dyskusja panelowa APEC

Dyskusja panelowa UCAM



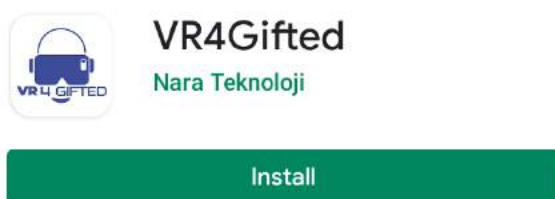


Aplikacja VR

Nara EdTech umieściła aplikację VR w Google Play Store. Materiały VR dotyczące projektu i programu nauczania można znaleźć pod następującymi linkami:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.NaraEdtech.VR4GIFTED>

<https://vr4gifted.com/io1-higher-education-curriculum/>



Developer contact ▼

About this app →

Teaching strategies for the education of the gifted

Education



89 MB



PEGI 3

VR4Gifted Mobile VR App
(Google Play Store)



Koordynator projektu: CANAKKALE ONSEKIZ MART UNIVERSITY

Osoba kontaktowa projektu: Ilke Evin Gencil

E-mail projektowy: vr4gifted@gmail.com

Strona projektu: vr4gifted.com



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

