

User-friendly Practical Distance Active Training Experience

- ☒ Ενότητα 1: ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ
- ☒ Ενότητα 2: ΕΝΤΑΞΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ
- ☒ Ενότητα 3: ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΕ ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ
- ☒ Ενότητα 4: Εμβυθιστική ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ VR, AR, MR

Το μεικτό μάθημα

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ 2 ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΚΑΙ ΕΜΒΑΘΥΝΣΗ ΣΤΟ VR

Τι είναι ένα μεικτό μάθημα;

Το μοντέλο σχεδιασμού μεικτών μαθημάτων είναι μια σύγχρονη διδακτική προσέγγιση που συνδυάζει τα οφέλη τόσο της παραδοσιακής διδασκαλίας πρόσωπο με πρόσωπο όσο και της ηλεκτρονικής μάθησης. Αυτός ο καινοτόμος τύπος μαθημάτων επιδιώκει να δημιουργήσει μια δυναμική και ελκυστική μαθησιακή εμπειρία για τους εκπαιδευόμενους, αξιοποιώντας τα πλεονεκτήματα τόσο των φυσικών όσο και των εικονικών περιβαλλόντων μάθησης. Με την ενσωμάτωση της τεχνολογίας και των παραδοσιακών μεθόδων διδασκαλίας, το μεικτό μάθημα προσφέρει ένα ευέλικτο και εξατομικευμένο μαθησιακό ταξίδι που ανταποκρίνεται στις διαφορετικές ανάγκες των εκπαιδευόμενων. Αυτή η περιγραφή θα παρέχει μια επισκόπηση του μοντέλου σχεδιασμού μεικτών μαθημάτων, των βασικών συστατικών του και των πλεονεκτημάτων που επιφέρει στο εκπαιδευτικό τοπίο.

Επισκόπηση του μεικτού μαθήματος του UpDATE:

Το μεικτό μάθημα χωρίζεται σε 4 θεματικές ενότητες και τις βασικές τους ενότητες. Το μάθημα στοχεύει στην επίτευξη ισορροπίας μεταξύ σύγχρονης και ασύγχρονης μάθησης, μεγιστοποιώντας την αλληλεπίδραση, τη συνεργασία και τη συμμετοχή μεταξύ των εκπαιδευόμενων. Το μάθημα δίνει έμφαση στη σημασία της αξιοποίησης ψηφιακών εργαλείων και πηγών για την ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας, διατηρώντας παράλληλα τις πολύτιμες προσωπικές αλληλεπιδράσεις.

Μια ματιά στην Εικονική Πραγματικότητα

Σε αυτό το τεύχος του ενημερωτικού δελτίου, θα κάνουμε μια εμβάθυνση στις εκπαιδευτικές εμπειρίες εικονικής πραγματικότητας της VIRSABI που δημιουργήθηκαν ειδικά για το έργο UpDATE.

Σε αυτό το τεύχος:

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΟΥ ΜΕΙΚΤΟΥ
ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

ΣΕΛΙΔΑ 01

ΕΜΠΕΙΡΙΑ VR ΜΑΓΕΙΡΙΚΗΣ

ΣΕΛΙΔΑ 02

ΕΜΠΕΙΡΙΑ VR ΜΗΧΑΝΙΚΟΥ

ΣΕΛΙΔΑ 03

Πολλαπλασιαστική
Εκδήλωση - Δανία

ΣΕΛΙΔΑ 04



European
Commission

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Εμπειρία VR - Εκπαίδευση για την ασφάλεια στην κουζίνα

Η εμπειρία VR "Εκπαίδευση για την ασφάλεια στην κουζίνα" προσφέρει μια καινοτόμο προσέγγιση για τους εκπαιδευτικούς για να καταρτίσουν αποτελεσματικά τους εκπαιδευόμενους στις πρακτικές ασφάλειας της κουζίνας. Η εμβυθιστική τεχνολογία παρέχει ένα ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον που ενισχύει τη συμμετοχή και την αντίληψη των εκπαιδευόμενων. Η εμπειρία χωρίζεται σε τρία επίπεδα και περιλαμβάνει ένα μίνι-παιχνίδι, προσφέροντας ένα ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

Επίπεδο 1 - Εισαγωγή:

Αυτό το επίπεδο θέτει τα θεμέλια τοποθετώντας τους εκπαιδευόμενους σε μια ρεαλιστική επαγγελματική κουζίνα με μειωμένους περισπασμούς. Ο κύριος στόχος είναι να εισαχθούν οι εκπαιδευόμενοι σε πέντε τύπους κινδύνων: εγκαύματα, ηλεκτροπληξία, διασταυρούμενη μόλυνση, πτώσεις και ασφάλεια από μαχαίρια. Τα εικονίδια που εμφανίζονται στο πλυντήριο πιάτων παρέχουν επεξηγήσεις και οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να τα εξερευνήσουν και να κάνουν κλικ σε αυτά για πιο λεπτομερείς περιγραφές. Τα διαδραστικά στοιχεία και η ανατροφοδότηση σε πραγματικό χρόνο βοηθούν τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν αποτελεσματικά τις έννοιες.

Επίπεδο 2 - Αυξημένη δυσκολία:

Το δεύτερο επίπεδο ανεβάζει τον πήχη παρουσιάζοντας κινδύνους και ενδείξεις σε μπλε χρώμα ή μονοχρωμία, απαιτώντας από τους εκπαιδευόμενους να βασιστούν στις γνώσεις τους και να αναζητήσουν ενεργά τους κινδύνους. Αυτό το επίπεδο ενισχύει την κατανόηση και τον εντοπισμό διαφορετικών τύπων κινδύνων, προάγοντας την κριτική σκέψη και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.

Επίπεδο 3 - Προσομοίωση στρες:

Το τρίτο επίπεδο προσθέτει πρόκληση με την εισαγωγή προσομοιωμένου στρες. Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να εφαρμόσουν ό,τι έμαθαν στα προηγούμενα επίπεδα, διαχειριζόμενοι ταυτόχρονα τους χρονικούς περιορισμούς και τον περιορισμένο αριθμό λαθών. Αυτό προσομοιώνει τις πιέσεις μιας πραγματικής επαγγελματικής κουζίνας και βοηθά τους μαθητές να αναπτύξουν βασικές δεξιότητες για τον χειρισμό έκτακτων περιστατικών και τη διατήρηση της ασφάλειας σε απαιτητικά περιβάλλοντα.





Εμπειρία VR - Μηχανικός αυτοκινήτου

ΔΩΡΕΑΝ ΛΥΣΗ ΓΙΑ ΤΟ OCULUS QUEST 2 VR

Εισαγωγή:

Η εμπειρία VR για την "Εκπαίδευση στην αλλαγή δίσκου φρένων" προσφέρει μια καινοτόμο προσέγγιση για τους εκπαιδευτές μηχανικούς αυτοκινήτων ώστε να καταρτίζουν αποτελεσματικά τους εκπαιδευόμενους στη διαδικασία αλλαγής ενός δίσκου φρένων. Η εμβυθιστική τεχνολογία παρέχει ένα ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον που ενισχύει τη συμμετοχή και την αντίληψη των εκπαιδευόμενων. Η εμπειρία χωρίζεται σε τρία επίπεδα και περιλαμβάνει διαδραστικές εργασίες, προσφέροντας ένα ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

Εισαγωγή στον δίσκο φρένων

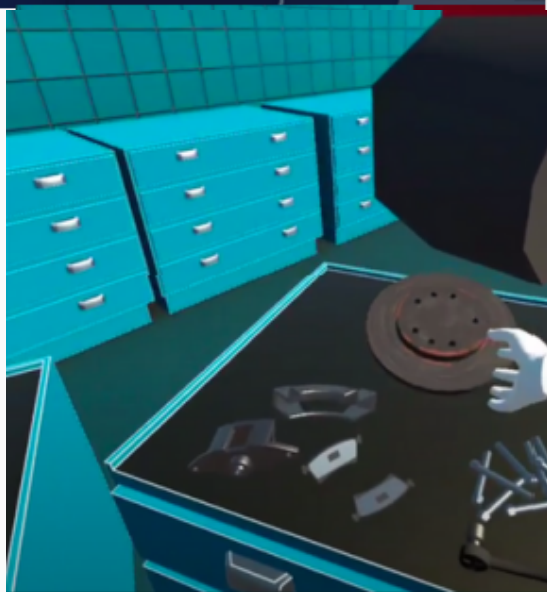
Σε αυτό το επίπεδο, οι εκπαιδευόμενοι τοποθετούνται σε ένα εικονικό γκαράζ με ένα αυτοκίνητο που χρειάζεται αλλαγή δίσκου φρένων. Στόχος είναι να εισαχθούν οι εκπαιδευόμενοι στη διαδικασία αλλαγής δίσκου φρένων βήμα προς βήμα. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αλληλεπιδρούν με εικονικά εργαλεία και εξαρτήματα, λαμβάνοντας ανατροφοδότηση σε πραγματικό χρόνο καθώς προχωρούν στη διαδικασία. Τα διαδραστικά στοιχεία και οι λεπτομερείς περιγραφές παρέχουν πρόσθετες εξηγήσεις για κάθε βήμα, εξασφαλίζοντας τη σαφή κατανόηση της διαδικασίας.

Παρακαλώ σημειώστε ότι ενώ η εμπειρία εικονικής πραγματικότητας παρέχει μια εμβυθιστική απεικόνιση της διαδικασίας αλλαγής δίσκου φρένου, δεν επιτρέπει στους μαθητές να εισέλθουν στο αυτοκίνητο ή να δοκιμάσουν τη λειτουργικότητά του. **Η κύρια εστίαση είναι να βοηθήσει τους μαθητές να οπτικοποιήσουν και να εξασκηθούν στα βήματα αποσυναρμολόγησης, αντικατάστασης και επανασυναρμολόγησης.** Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η ακρίβεια των βημάτων ενδέχεται να διαφέρει, καθώς έχουν παρασχεθεί από μαθητευόμενο και δεν έχουν επαληθευτεί από επαγγελματία μηχανικό.

Ενσωματώνοντας αυτή την εμπειρία εικονικής πραγματικότητας στη διδασκαλία τους, οι εκπαιδευτικοί - μηχανικοί αυτοκινήτων μπορούν να παρέχουν στους εκπαιδευόμενους ένα δυναμικό και εμβυθιστικό μαθησιακό περιβάλλον που ενισχύει την κατανόηση της διαδικασίας αλλαγής δίσκου φρένου. Η δομή πολλαπλών επιπέδων και οι διαδραστικές εργασίες εξασφαλίζουν ένα ολοκληρωμένο και ελκυστικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα που προετοιμάζει τους εκπαιδευόμενους μηχανικούς για πραγματικές περιπτώσεις αλλαγής δίσκου αυτοκινήτων.

Μίνι-παιχνίδι αναγνώρισης εργαλείων

Η Εκπαιδευτική Εμπειρία VR έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει τους εκπαιδευτές-μηχανικούς αυτοκινήτων να παρέχουν στους εκπαιδευόμενους μια ελκυστική και διαδραστική εκπαίδευση αναγνώρισης εργαλείων. Μέσα στο εικονικό περιβάλλον, παρουσιάζεται στους εκπαιδευόμενους μια ποικιλία εργαλείων που πρέπει να αναγνωρίσουν σωστά

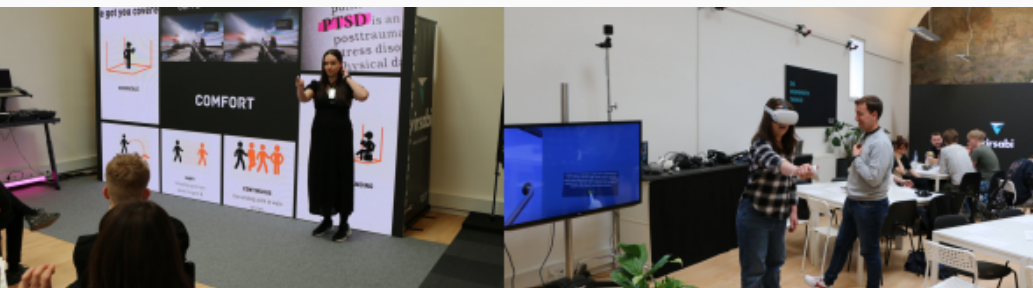


2η Πολλαπλασιαστική Εκδήλωση του UpDATE στη Δανία

ΟΜΙΛΙΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ VR

Μια ματιά στο έργο "Update"

Φανταστείτε ένα σενάριο όπου ένας αρχαίος κλάδος, βαθιά ριζωμένος στην παράδοση, υφίσταται μια αξιοσημείωτη μεταμόρφωση μέσω της καινοτόμου εφαρμογής της τεχνολογίας Εικονικής Πραγματικότητας (VR). Το έργο "Update" αποτελεί ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα για το πώς η VR μπορεί να δώσει νέα πνοή ακόμη και στους πιο παραδοσιακούς τομείς.



Η φάση εκτέλεσης

Από τη στιγμή που η ιδέα γίνεται αντιληπτή, ήρθε η ώρα για δράση. Η φάση της εκτέλεσης σηματοδότησε τη σχολαστική διαδικασία υλοποίησης του οράματος. Διεπιστημονικές ομάδες συνεργάστηκαν στενά, συνδυάζοντας την τεχνογνωσία των προγραμματιστών VR, των δημιουργών περιεχομένου και των εμπειρογνομόνων του κλάδου. Οι συνδυασμένες προσπάθειές τους είχαν ως στόχο να γεφυρώσουν το χάσμα μεταξύ παράδοσης και καινοτομίας.

Μία από τις κρίσιμες προκλήσεις κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης ήταν να διασφαλιστεί ότι η εμπειρία VR ενσωματώθηκε απρόσκοπτα στις υπάρχουσες πρακτικές του κλάδου. **Αναπτύχθηκαν προσαρμοσμένες λύσεις VR για την κάλυψη των ειδικών αναγκών του έργου**, οι οποίες απαιτούσαν βαθιά κατανόηση τόσο της περιπλοκότητας του κλάδου όσο και των δυνατοτήτων της τεχνολογίας VR.

Το έργο "Update" είχε **ένα ακροατήριο που ήταν πρόθυμο να μάθει από την επιτυχία του**. Οι συμμετέχοντες, που προέρχονταν από το CADA TrueMax, περιλάμβαναν τόσο εκπαιδευόμενους όσο και εκπαιδευτές που μοιράζονταν την κοινή περιέργεια για την ανάπτυξη έργων VR. Η παρουσία τους αντανάκλασε τη δίψα για γνώση και την επιθυμία να κατανοήσουν τη σύνθετη διαδικασία της υλοποίησης πρωτοποριακών εγχειρημάτων VR.

Αφού η εκδήλωση έφτασε στη φάση της συζήτησης, οι λύσεις Update VR που παρουσιάστηκαν δοκιμάστηκαν από τους ίδιους τους εκπαιδευόμενους. Η περιέργειά τους προκάλεσε πολυάριθμες ερωτήσεις και πυροδότησε συζητήσεις που προκάλεσαν σκέψεις. Αναλογίστηκαν τις **ευρύτερες επιπτώσεις της εικονικής πραγματικότητας στην εκπαίδευση**, σκεπτόμενοι όχι μόνο πώς θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά, αλλά και για ποιο λόγο ήταν μια μετασχηματιστική δύναμη.

