

Liitreaalsuse õppemäng lastele

Muudame õppimise kaasahaaravaks



Ülevaade

Meie südameasi on tuua tehnoloogia kaasabil lastele lähemale Eestimaa looduse ja sümbolite avastamine. Selleks lõime käed Tallinna Ülikooli Haridusteaduste instituudi pedagoogidega ning töötasime välja liitreaalsusega rikastatud õppemängu eelkooliealistele lastele.

Oleme defineerinud kolm valdkonda väärtuse loomiseks koolidele ja lasteaedadele.

- 01 Kaasata aktiivsemalt õpilasi õppeprotsessist osa võtma
- 02 Tõhustada distantsõpet
- 03 Lihtsustada õpetajal tunni läbiviimist klassiruumis



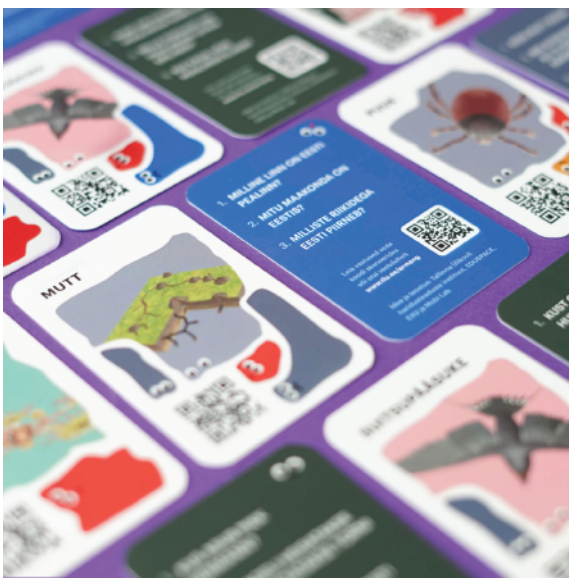
Liitreaalsusmudelite uudistamine pakub lapsele kaasahaarava kogemuse.

Laste lust saab alguse kolmemõõtmeliste objektide uudistamisest, mis kuvatakse virtuaalse kihina nutiseadme abil reaalsesse keskkonda.

Õpetaja käsutuses on õppekaardid, mille ühel küljel on virtuaalse mudeli avamise kood ning teisel poolel avastamist abistavad küsimused.

Õppimine ei pea toimuma ainult klassiruumis.

Koolipäeva järel või haiguspuhangu korral annavad õpikaardid lapsele vabaduse põnev avastamine endaga koju kaasa võtta. Selleks edastab õpetaja lastele digitaalsed õppekaardid või prindib iga huviline need ise välja.



Õpimäng on terviklik jutustus kogu klassitunniks

Koostöös Tallinna Ülikooli Haridusteaduste instituudi spetsialistidega lõime õpetajale tunni läbiviimiseks abistava mängude ja tegevuste kava. Tutvu nendega <https://www.tlu.ee/armang> või võta meiega ühendust ja koostame sinu tunni jaoks sobitatud kava.

Proovi omal käel virtuaalne mudel reaalsesse ruumi kuvada

Ava oma nutiseadmes veebiaadress lab.mobi/edtech ning klikka seal õppekaardi peal olevale sinisele nupule tekstiga "Experience in reality"

Või skaneeri oma mobiiltelefoni kaamera rakenduse abiga all oleva kaardi peal asuvat QR koodi ning järgi edasisi juhiseid.

