

SANAL GERÇEKLIK VE İŞ BAŞVURUSU EĞİTİMİ ÜZERİNE DİJİTAL ÖĞRETMEN EĞİTİMİ

MODÜL 3: SANAL GERÇEKLIK (VR-VIRTUAL REALITY) TEKNOLOJİSİNİN KULLANIMI KONUSUNDA EĞİTİM, SANAL GERÇEKLIK METODOLOJİSİ VE SANAL GERÇEKLIK BAŞVURU EĞİTİMİ (IO3)

HAZIRLIK

AÇIKLAMA	<p>Son yıllarda Google, Apple, Facebook, HTC gibi büyük teknoloji şirketlerinin liderliğinde Sanal Gerçeklik (VR) teknolojileri ivme kazanmıştır. Cep telefonlarının artan gücü nedeniyle iş dünyasında artırılmış gerçeklik (AR) teknolojilerinin kullanımının arttığını ve şirketlerin pazarlama ve tanıtım faaliyetleri kapsamında önemli getiriler sağladığını görmekteyiz. Sanal Gerçeklik eğitimleri iş kazalarının önlenmesini, hurda maliyetlerini ve aynı zamanda kalite sorunlarının azaltılmasını hedefliyor. Sanal Gerçeklik teknolojileri ile verilen eğitimlerin öğrenme etkisinin %81'e varan oranda arttığı tespit edilmiştir.</p> <p>Bu öğretmen eğitimi modülünde öğrenciler, güncel Sanal Gerçeklik (VR) teknolojilerine aşina olacaklar ve iş dünyasındaki örnekleri kullanacaklardır. Bu, onların kendi fikirlerini örneklemelerini ve Unity / Unreal ya da diğer bazı üretim araçlarını kullanan uzmanlardan geri besleme almalarını sağlayacaktır.</p>
ANAHTAR KELİMELER	<p>Sanal Gerçeklik (VR), Artırılmış Gerçeklik (AR), VR teknolojisi, VR metodolojisi, VR uygulama eğitimi, Öğrenme Başarısı</p>
ÖĞRENME SONUÇLARI	<p>Bu modül öğretmenlere aşağıdaki konularda rehberlik etmeyi amaçlamaktadır:</p> <ol style="list-style-type: none">1.Öğrencilere VR teknolojisinin ne olduğunu ve VR teknolojisini nasıl kullanmalarını anlamalarına yardımcı olun.2.Öğrencilerin VR uygulamaları veya programları ile bir ürün/oyun/figür tasarlayabilmelerini sağlayın.3.Öğrencilerin bir içeriği VR teknolojisiyle doğru bir şekilde nasıl geliştireceklerini anlamalarını sağlayın.4.Öğrencilere oyunu anlama ve VR ile deneyimleme fırsatı verin.
METODOLOJİ	<p>Öğrenme üniteleri hem bireysel hem de grup halinde çalışılabilir. (Öğrenme üniteleri) “yaparak öğrenme” yaklaşımını takip ederler ve Pratik deneyim ve etkileşimli dürtülerin uygulanması yoluyla öğrenme başarısını sağlamayı amaçlarlar.</p> <p>Öğrenme ünitesi şu bölümlere ayrılmıştır:</p> <ul style="list-style-type: none">• Etkinlik açıklaması• Süre• Format• Değerlendirme/izleme
EKİPMAN & MATERYAL	<p>Beyaz Tahta (veya akıllı tahta (jamboard) gibi dijital bir alternatif), kâğıtlar, kalemler, renkler, internet erişimi, basılı veya dijital tüm öğrenme materyalleri.</p> <p>Öğrenme Aktiviteleri (Learning Nuggets), öğrencilerin farklı öğrenme stilleri dikkate alınarak farklı formatlarda öğrenme/öğretme materyalleri olarak tasarlanmıştır:</p> <ul style="list-style-type: none">• Infografikler• Sunular• Google Docs• Etkileşimli (interaktif) testler (çevrimiçi ve/veya çevrimdışı)• Oyunlar