

SANAL GERÇEKLİK ÜZERİNE DİJİTAL ÖĞRETMEN EĞİTİMİ VE İŞ BAŞVURUSU EĞİTİMİ

MODÜL 3:SANAL GERÇEKLİK TEKNOLOJİSİ,SANAL GERÇEKLİK METODOLOJİSİ VE SANAL GERÇEKLİK UYGULAMA EĞİTİMİ

Uygulama

Öğrenme Ünitesi 3.1

SANAL GERÇEKLİK KULLANIM ALANLARI

Etkinlik Açıklaması

Arka Plan (Background):

Dijitalleşme nedeniyle sürekli değişen bir dünyada, sanal gerçeklik uygulamalarını hayatımızın her alanında görüyoruz. Sanattan finansa, sağlıktan sinema endüstrisine uzanan bu sanal gerçeklik uygulamaları her geçen gün popülerlik kazanıyor. Bu uygulamalar; eğitim, sağlık, satış&pazarlama, reklam&tanıtım, finans, endüstriyel tasarım, sinema&TV sektörleri ile sanal gerçekliğin örneklerini ve kullanım alanlarını içermektedir. Bu öğrenme ünitesi , sanal gerçekliğe ait kullanım alanlarını ve belirli sektörlere ait örnekleri içermektedir.

Görevler:

- Öğretmen ve öğrenciler "SANAL GERÇEKLİK KULLANIM ALANLARI" infografiğini okuyup üzerinde çalışırlar.
- Öğretmen sınıfı 4 gruba ayırır ve her grubun sanal gerçekliğin kullanım alanını gösteren bir poster oluşturmasını ister.
- Grup çalışması tamamlandıktan sonra, öğrenciler hazırladıkları posterleri sınıf arkadaşları ile paylaşırlar ve üzerinde tartışırlar.

Süre

40 dakika

Format

İnfografik, poster