



REGIONALNA KONFERENCJA WARSZTATOWA

TRANSFORMACJA CYFROWA Z ETWINNING

25 KWIETNIA 2024

**SZKOŁA PODSTAWOWA NR 1 IM. T. KOŚCIUSZKI,
PUŁAWY**

Rejestracja na: WWW.ETWINNING.PL





Rodzaj wydarzenia

Nazwa wydarzenia

Miejsce i data wydarzenia



Eksperyment sztucznej ręki.

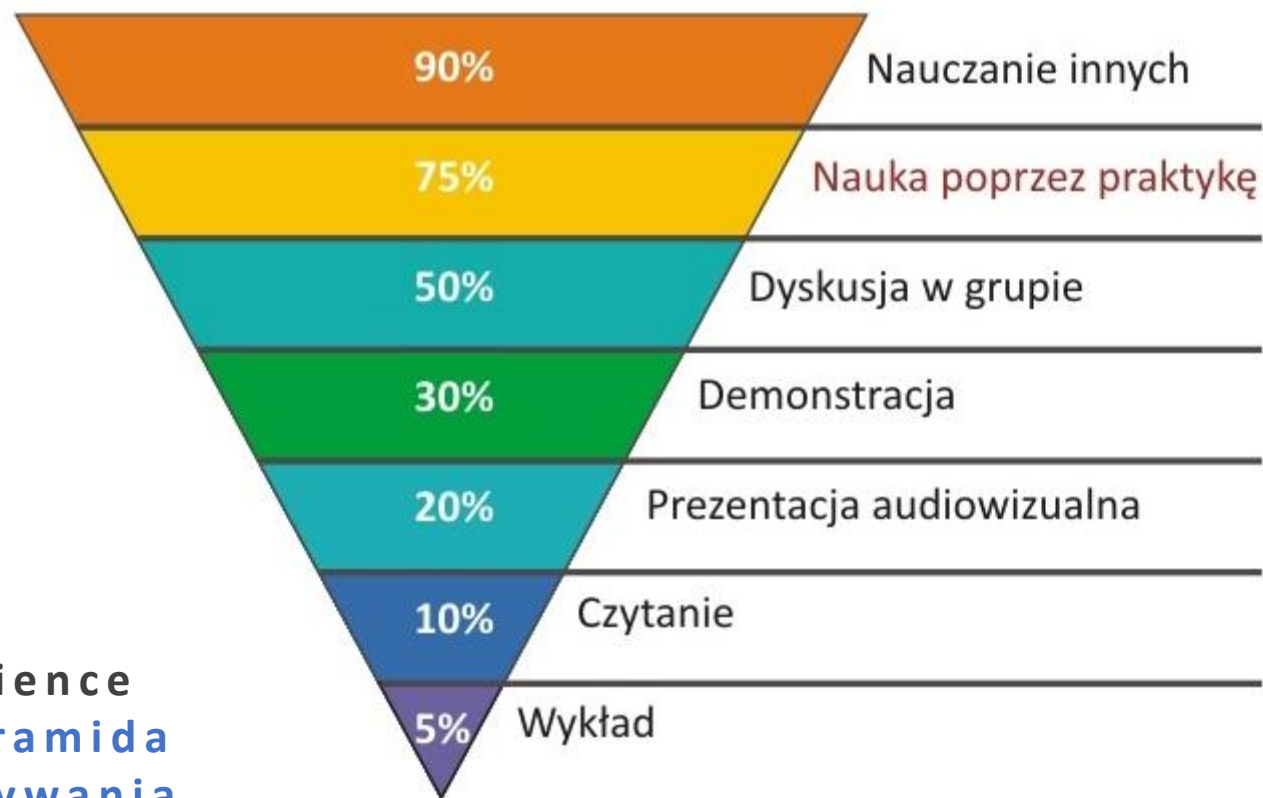
ŁUKASZ GIEREK
GIEREK.EDU.PL



Eksperyment sztucznej ręki



NAUCZANIE *KOGNITYWNE*



Cone of experience
Odwrócona piramida
zapamiętywania

Uczymy się 4 x szybciej

Źródło: PwC VR Soft Skills training Efficacy Study, 2020



4 x większa koncentracja

Źródło: PwC VR Soft Skills training Efficacy Study, 2020



**Pewność siebie
większa o 275%**

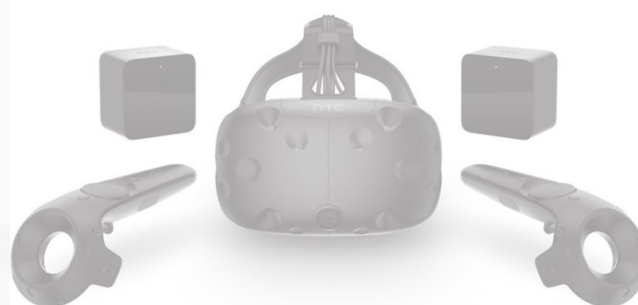
Źródło: PwC VR Soft Skills training Efficacy Study, 2020

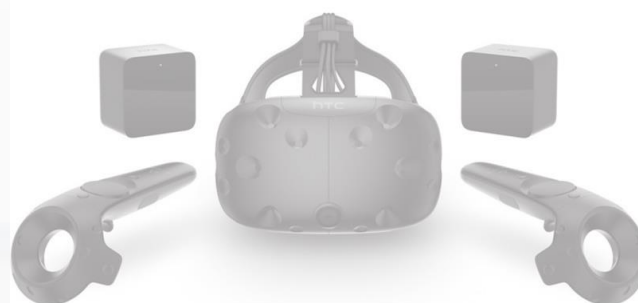


zestaw okularów wybrać?



Niepełna immersja





Pełna immersja





- Rzeczywistość wirtualna to rzeczywistość generowana w 100 % przez komputer.
- Wszelkiego rodzaju gry i aplikacje, które nie korzystają z funkcji aparatu lub kamery naszego urządzenia.



Augmented Reality



Rozszerzona rzeczywistość (AR) to interaktywne doświadczenie środowiska rzeczywistego, w którym znajdują się obiekty które znajdują się w świecie rzeczywistym, są „zwiększane” przez generowane komputerowo informacje percepcyjne. Na obraz z kamery naszego urządzenia nakładana jest treść generowana komputerowo jednocześnie zachowując obraz rzeczywisty.

APLIKACJE AR



Sky View Lite



Merge Explorer



3D Bear



Quiver- 3D coloring app







Dziękujemy za uwagę

Krajowe Biuro eTwinning
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji
Al. Jerozolimskie 142 A
02-305 Warszawa
Tel.: +48 22 46 31 4



etwinning@frse.org.pl



eTwinning Polska



eTwinning Polska



eTwinning Polska



@eTwinningPolska

