

Zábavná a efektivní výuka pomocí virtuální a rozšířené reality

Vzdělávací program Dalšího vzdělávání pedagogických pracovníků (DVPP)

Připravili jsme **akreditovaný kurz (DVPP)** pro učitele ZŠ i SŠ, ale také zájmových kroužků a klubů, kteří se chtějí seznámit s možnostmi využití virtuální a rozšířené reality ve výuce. Akce se koná dne **28. června od 9 do 15 hodin** v Plzni (Vyšší odborná škola a Střední průmyslová škola elektrotechnická Plzeň).

Zábavná a efektivní výuka pomocí virtuální a rozšířené reality



KDY? 28. června 2022 od 9 do 15 hodin

KDE? Plzeň, Vyšší odborná škola a Střední průmyslová škola elektrotechnická Plzeň, Koterovská 828/85

Kurz je **akreditován MŠMT jako program DVPP (č.j. MSMT- 21682/2021-4-772)** je určen zejména **učitelům základních a středních škol, ale i zájmových kroužků a klubů**, kteří se chtějí seznámit s možnostmi využití virtuální a rozšířené reality ve výuce.

Účastník získá základní znalosti o virtuální a rozšířené realitě (VR/AR). Dozví se, jaké jsou možnosti v oblasti zařízení pro VR/AR. Naučí se vytvářet a prezentovat poutavé prohlídky pro zábavnou a efektivní výuku ve virtuální a rozšířené realitě. Osvojí si ovládání aplikace pro VR a AR CoSpaces Edu na telefonu/tabletu a počítači. Díky aplikaci CoSpaces Edu mohou uživatelé vyprávět příběhy a naučit se jednoduše programovat.

Program akce:

Teoretický úvod

- vysvětlení pojmů VR a AR
- představení zařízení pro VR a AR
- přínosy VR a AR pro učitele, ředitele a studenty
- seznámení s aplikací CoSpaces Edu

Základy používání CoSpaces Edu

- správa třídy a studentů
- zadávání úloh studentům
- sdílení a publikování hotových modulů
- používání šablon
- tvorba 3D modulu
- tvorba modelu s 360° fotografií
- seznámení s Merge Cube (Kouzelnou kostkou) – výstup do rozšířené reality
- ukázka programování CoBlocks
- prezentování CoSpaces na mobilu, tabletu, ve virtuálních brýlích

Praktický workshop – příklady využití CoSpaces ve výuce

1. Ukázka vzorových prohlídek pro virtuální a rozšířenou realitu

- tvorba simulací pro výuku přírodovědných a technických předmětů (např. fyzika, biologie, chemie, ...)
- tvorba 360° prohlídky pro výuku zeměpisu
- tvorba příběhů využitelných pro výuku cizích jazyků, českého jazyka a literatury,...
- práce s Merge Cube – využití rozšířené reality
- ukázky grafického programování pomocí CoBlocks

2. Samostatné vytváření prohlídek, práce ve skupinách

- účastníci si samostatně (příp. za pomoci lektora) vytvoří vlastní prohlídky na vlastní téma
- vytvoří prohlídku pro 3D prostředí, 360° prostředí a pro Merge Cube (kouzelnou kostku)

3. Prezentace výsledků

- prezentace vytvořených prohlídek
- prohlížení ve virtuálních brýlích Oculus Quest
- zhodnocení přínosu jednotlivých prohlídek a modulů pro výuku

V případě zájmu o účast vyplňte, prosím, [on-line přihlášku](#) nejpozději do 24. června 2022.

Vložené ve výši 2 400 Kč za 1 účastníka uhrad'te, prosím, bankovním převodem nejpozději do 27. 6. 2022 na účet Úhlava, o. p. s. vedený u Komerční banky – pobočka Klatovy, číslo účtu: 78-2773710257/0100, variabilní symbol: IČ organizace, specifický symbol: 02. Daňový doklad podepsaný kvalifikovaným elektronickým podpisem obdržíte po uskutečnění školení e-mailem. Kapacita kurzu je omezena.

V ceně je zahrnuto poskytnutí studijních materiálů, případně zapůjčení techniky.

Kurz pořádá [Úhlava, o. p. s.](#) ve spolupráci s agenturou pro virtuální realitu [BOT FACTORY](#).