

Podsumowanie

Virtual Reality- Put Your Feet in Open Pit



	Wiek docelowy	
	Uczniowie w wieku 12-19 lat	
	Poziom trudności	
	<input checked="" type="checkbox"/> Łatwy <input type="checkbox"/> Średni <input type="checkbox"/> Trudny	
	Kluczowe słowa: VR 360, kopalnia odkrywkowa, wydobywanie, naturalne surowce skalne, wyrobisko, proces technologiczny	
	Streszczenie aktywności: (maks 600 znaków) Platforma edukacyjna została wykonana w środowisku Virtual Reality (VR). Platforma składa się z aplikacji o różnych funkcjach, których wspólnym celem jest zapoznanie uczestników z procesem wydobywania surowców podczas eksploatacji górniczej. Główną zaletą tej formy nauczania jest wysoki poziom immersji, który zapewnia uczniom skupienie i pełną ciekawość podczas lekcji. Znacznie poprawia to efektywność uczenia się i zapamiętywania. Dzięki aplikacjom VR uczniowie będą mogli poznać główne procesy technologiczne stosowane w kamieniołomach, dodatkowo dzięki spacerowi VR uświadomią sobie realną skalę istniejących zakładów górniczych, które produkują surowce wykorzystywane w życiu codziennym.	

Podsumowanie

	<p>Cele edukacyjne: <i>(maks 250 znaków)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • przybliżenie głównych procesów technologicznych stosowanych w zakładzie górniczym; • pokazanie w rzeczywistej skali zakładu górniczego, podkreślenie znaczenie aspektów gospodarki cyrkularnej i zrównoważonego zarządzania zasobami, • prezentowanie nowoczesnych technik nauczania z wykorzystaniem aplikacji VR w kontekście cyfrowej transformacji przemysłu.
	<p>Konkretne umiejętności – <i>Na koniec aktywności uczeń będzie potrafił:</i> <i>(maks 250 znaków)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Wymień główne procesy technologiczne stosowane w eksploatacji surowców skalnych, • Wskazać metodę górniczą stosowaną do wydobycia skał twardych, • Podać przykłady materiałów wydobywanych przedstawioną metodą, • Wykorzystać zaawansowane narzędzia cyfrowe do celów edukacyjnych i podać przykłady możliwych zastosowań w sektorze surowcowym,
	<p>Interdyscyplinarne przedmiotowe powiązania aktywności- <i>Przykłady:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ekologia/Środowisko • Fizyka • Technologia
	<p>Wymogi – <i>Wiedza i umiejętności niezbędne do przeprowadzenia aktywności</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Krótki wstęp teoretyczny
	<p>Wymóg czasowy plus inne ewentualne warunki ograniczające <i>(n.p. Narzędzia)</i></p> <p><input type="checkbox"/> 1 h</p> <p>Narzędzia <i>(ewentualnie):</i> <i>Stanowisko VR z okularami</i></p>

Podsumowanie

Materiały pomocnicze dla nauczyciela i ucznia – Co można odnaleźć w toolkicie?



1. Karta studenta,
2. Wirtualny spacer VR po kopalni
3. Interaktywny film 360

RM
Ambasadorzy

Autorzy - *Nazwisko, Imię, Uczelnia, e-mail*

Dr inż. Michał Patyk AGH UST mpatyk@agh.edu.pl

Dr inż. Mateusz Sikora AGH UST : sikoram@agh.edu.pl