

Ühistuline 3D- joonistamine – v1

MaFEA – Making Future Education Accessible
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

Tehnoloogilised tööriistad:	Meta Quest 2, Gravity Sketch
Tööriista versioon:	V2
Kuupäev:	7-11-22
Kolledž:	ROCA12, Holland
Autor (valikuline):	
Tunni(de) teema:	Eelmääratletud sildid



Funded by
the European Union



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

Tunni pealkiri/aine: Kooperatiivne 3D-joonistamise klass

Kavatsus : mida sa soovid või loodad juhtuda? (Kavatsused ei ole sageli mõõdetavad ega käegakatsutavad, kuid aitavad teil disainiprotsessi arendada.)
1. Tutvustada meie õpilastele virtuaalreaalsust 2. Et meie õpilased võtaksid tunni tegevuses aktiivse rolli 3. Et meie õpilaste loovus vallandub 4. Et õpilased teeksid koostööd
Soovitud tulemused : üks või mitu mõõdetavat ja käegakatsutavat eesmärki, mida õpetaja selle tunni/nende õppetundidega taotleb.
1. Et õpilased reageeriksid tunni tegevusele positiivselt 2. Et õpilased oleksid piisavalt hõivatud, et nad tahavad mõnes muus tegevuses osaleda
Päevakava : KUIDAS kavatsete eesmärkideni jõuda? Tunniplaani / õppetegevuse / töömeetodite kirjeldus.
1. Õpilased tulevad klassiruumi. Õpetajad küsivad õpilastelt, kuidas nende loomeprotsess välja näeb. 2. Õpetajad küsivad, kas keegi teab VR-ist midagi. Kui jah, siis nad jagavad oma kogemusi. 3. Õpetajad selgitavad, et õpilased osalevad VR-tegevuses, et ergutada nende loovust ja koostööd. 4. Õpetaja moodustab rühmad max. 4 õpilast meeskonnas. 5. Õpilased saavad endale VR - peakomplekti ning kuulavad juhiseid Gravity Sketchi rakenduse käivitamiseks ja kasutamiseks. Rakendusel on võimalus fuajeega liituda. Õpetajad aitavad õpilastel selleks ettenähtud fuajeega liituda. 6. Õpetaja selgitab, et nende ülesanne on teha meeskonnana 3D palee. 7. Õpilased võtavad tegevusest osa. Õpetajad käivad ringi ja lasevad õpilastel kaasa lüüa. 8. Pärast õpilaste lõpetamist näitab üks grupi inimene lõpptulemust. Nad jagavad seda rühmaga väikese esitluse vormis oma paleest. Rühmas arutatakse oma kogemusi, plusse ja miinuseid ning öeldakse, kas tahaksid sellises tegevuses uuesti osaleda.
Rollid : Kes mida hõlbustab? Kes osalevad? Mida me õpilastelt ootame?
1. Õpetaja A -> juhendab, juhib tundi 2. (Õpetaja B -> juhendab, juhib tundi) 3. Õpilased -> võtavad osa tunnitegevusest, käituvad varustusega ettevaatlikult
Reeglid : reeglid või põhimõtted puudutavad seda, kuidas soovite õppida ja koostööd teha.
1. Avatud õhkkond -> kõik saavad oma kogemust klassiga jagada.

Met opmerkingen [AT1]: Mis on de activiteit? Krijgen ze een opdracht mee? Mida gaan ze precies tehtud?

Met opmerkingen [AT2]: Kas saate tasu? Wat gaan ze vertellen aan elkaar? jne.



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

2. Austa kõiki, kes tegevusest osa võtavad. Olge kannatlik ja laske kõigil seda protsessi kogeda
3. Olge varustusega ettevaatlik.

Aeg : Kirjeldage aarada: Mis kell alustame / lõpetame / katkestame? Millal on järelemõtlemlse aeg? Mis juhtub kokkupuuteaegade vahel?

1. (5 min) Alusta õppetundi
 2. (10 min) Õpetajad küsivad õpilastelt, kuidas nende loomeprotsess välja näeb.
 3. (5 min) Õpetajad küsivad, kas keegi teab midagi VR-ist.
 4. (3 min) Õpetajad selgitavad, et õpilased osalevad VR-tegevuses, et stimuleerida nende loovust ja koostööd.
 5. (5m) Õpetaja teeb rühmad max. 4 õpilast meeskonnas.
 6. (7 min) Õpilased saavad endale VR - peakomplekti ning kuulavad juhiseid, kuidas Gravity Sketch rakendusse pääseda ja seda kasutada. Rakendusel on võimalus fuajeeaga liituda. Õpetaja aitab õpilastel selleks ettenähtud fuajeeaga liituda.
 7. (20 min) Õpilased osalevad tegevuses. Õpetajad käivad ringi ja lasevad õpilastel kaasa lüüa.
 8. (5 min) Kui õpilased on lõpetanud, näitab üks grupist lõpptulemust. Nad jagavad seda rühmaga.
 9. (10 min) Rühm arutab oma kogemusi, plusse ja miinuseid ning öeldakse, kas nad tahaksid sellises tegevuses uuesti osaleda .
- ➔ Ligikaudu +- 70 min.

Met opmerkingen [AT3]: Dit aanpassen adhv de opmerkingen van het blokje agenda