

MaFEA

Yleiskatsaus työkaluun Meta Quest 2

MaFEA - Tulevaisuuden koulutus saavutettavaksi
PR2 - onnistuneen käyttöönoton ohjaaminen

Mikä on XR ja miksi nämä XR-laitteet valittiin?

XR on lyhenne sanoista "eXtended Reality" (laajennettu todellisuus), ja se on sateenvarjotermi, joka sisältää virtuaalitodellisuuden, lisätyn todellisuuden ja sekatodellisuuden".

Monet laitteet tarjoavat muutakin kuin virtuaalitodellisuuskokemuksia. Kun nämä laitteet alkavat tarjota virtuaali- ja sekatodellisuuskokemuksia ja kaikkea siltä väliltä, termi "eXtended Reality" tai "XR" on tullut termiksi, joka kattaa kaiken.

MaFEA-hankkeessa päätettiin, että kahta "XR" Meta Quest -laitetta hallinnoitaisiin yhtenä sarjana.



Meta Quest 2 -laitteet valittiin näistä syistä:

- Kumppanuuskoulujen opettajien kiinnostus.
- Työkalujen suosio takaa sen, että käytettävissä on suuri määrä kokemuksia, joita voi käyttää työkaluissa.
- Kumppanuuskouluista saadut myönteiset kokemukset.
- Positiivinen hinta/arvosuhde.
- Saatavuus hankkeen aikataulun mukaisesti.

Meta Quest 2 -laitteiden tarjoamat edut oppimistavoitteiden saavuttamisessa:

- Tarjoamalla oppimisprosesseja, joissa on selkeät vaiheittaiset ohjeet.
- Mahdollisuus tehdä näkymättömästä näkyvää ja mahdottomasta mahdollista.
- Mahdollinen väliaikainen korvaaja kalliille työkaluille (esim. moottorin korjaaminen klikkaamalla "reset"-painiketta, jonka korjaaminen maksaisi muuten tuhansia euroja).
- Potentiaalia tarjota kineettistä oppimista ja muistin säilyttämistä.
- Mahdollisesti turvallisempi kuin tosielämän kokemukset.
- Kestävä matkustaminen uusiin paikkoihin.
- Vähemmän kemikaalien tai resurssien kulutusta, eikä puhdistusta tarvita lainkaan.
- Tehtävien rajoittamaton toistaminen oppilaiden omaan tahtiin.
- Lisää innostusta ja sitoutumista luokahuoneessa.

Ohjelinkit

- Ensimmäinen kosketus laitteeseen Meta Quest 2
- Alkuasetukset Meta Quest 2

[Oppituntisuunnitelman linkit](#)