

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/gogle-eduvr-128gb-4-szt-z-kontrolerami-p-9162.html>



## GOGLE eduVR 128GB 4 SZT Z KONTROLERAMI

Cena	<b>14 999,00 zł</b>
Dostępność	<b>Na zamówienie</b>
Czas wysyłki	<b>15 dni</b>
Producent	<b>EDUTECH</b>

EDU VR 128GB

4

### Opis produktu

### GOGLE eduVR 128GB 4 SZT Z KONTROLERAMI

Gogle Wirtualnej Rzeczywistości eduVR z pamięcią 128 GB stworzone specjalnie dla edukacji.



Gogle eduVR z platformą edukacyjną VEATIVE to kompletne rozwiązanie do nauki wirtualnej rzeczywistości dla uczniów klas podstawowych i średnich.

Gogle o pojemności 128GB i 6 GB pamięci RAM wystarczają do przechowywania aktualnej biblioteki interaktywnych modułów lekcyjnych i interaktywnych wycieczek. Dzięki temu nie tracimy czasu na wgrywanie poszczególnych modułów do każdego z gogli VR.



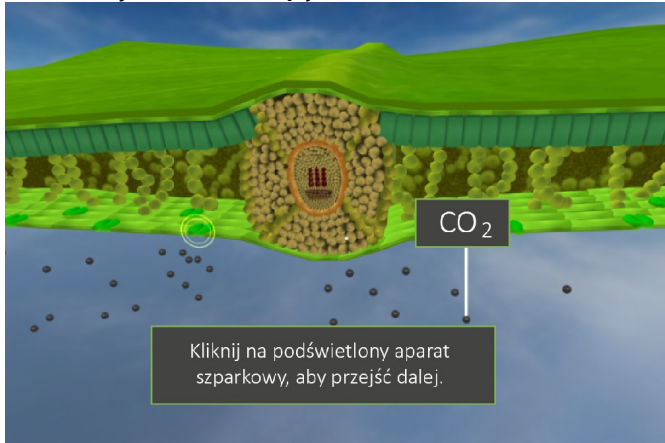
## Przedsiębiorstwo Zaopatrzenia Szkół CEZAS Sp. z o.o.

Łęczyńska 37, 20-309 Lublin,  
NIP 7120165368, REGON 430362055  
Nr tel. 81 525 85 51, Nr faks 81 525 86 93  
E-mail: cezas@cezas.com.pl

Wgrane moduły w goglach eduVR nie wymagają szybkiego łącza Wi-Fi, aby przeprowadzać zajęcia. Co więcej, można ich używać również offline.

Dzięki bezprzewodowej technologii i oprogramowaniu, nie trzeba podłączać każdego zestawu osobno, czy wysyłać każdemu uczniowi materiałów. Zwiększa to komfort pracy do maksimum.

Dzięki eduVR i zintegrowanej z nim platformie edukacyjnej Veative można przenieść się na inną planetę, dno morza, do ciała człowieka czy dowiedzieć się, jak działa serce...



## BIOLOGIA - Fotosynteza. Szkoła podstawowa.

Zawierają w swojej pamięci prawie 600 modułów lekcyjnych z fizyki, chemii, biologii i matematyki oraz 22 wirtualne wycieczki w najlepszej jakości (w. jęz. angielskim).

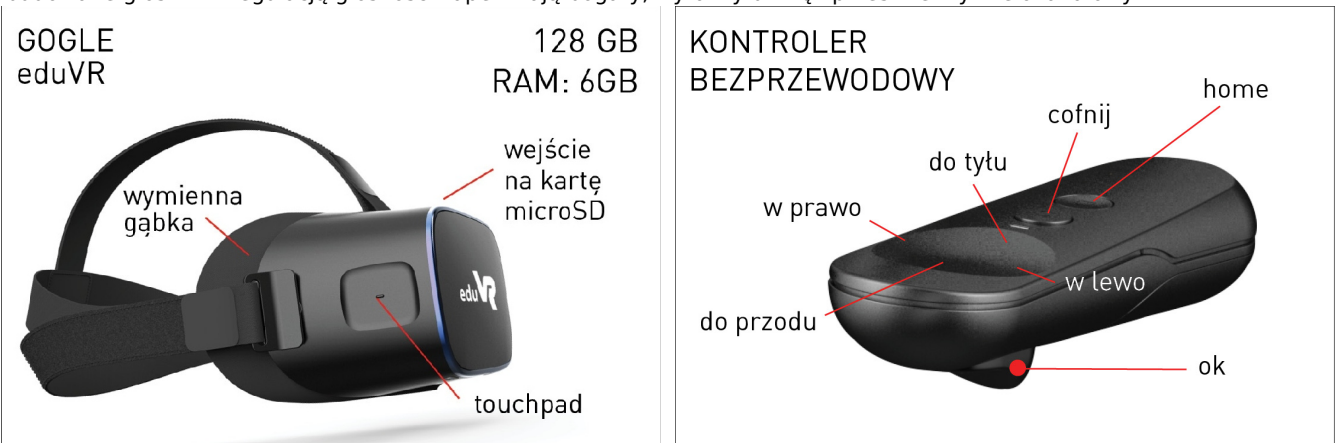
Na język polski przetłumaczono 40 modułów.

Użytkowanie gogli eduVR z platformą edukacyjną wymaga wykupienia licencji - licencje roczne, 3-letnie i 5-letnie dostępne osobno.

Gogle wyróżniają się nie tylko olbrzymią pamięcią, pozwalającą na przechowywanie i szybkie uruchamianie modułów lekcyjnych, lecz także małą wagą i wygodnym dopasowaniem do twarzy dzięki miękkiej wyściółce z gąbki. Posiadają one ponadto filtr blue light, który chroni oczy przed światłem niebieskim (certyfikat renomowanej firmy TÜV).

Kontroler, co bardzo ważne dla wygody użytkownika - jest bezprzewodowy. Sterowanie odbywa się za pomocą wygodnego, intuicyjnego touchpada i 3 ergonomicznie umieszczonych przycisków.

Wbudowane głośniki z regulacją głośności zapewniają bogaty, wyraźny dźwięk przestrzenny wielokanałowy



## W ZESTAWIE:

- Gogle VR o pojemności 128 GB i pamięci RAM 6GB - 4 szt.
- Kontroler - 4 szt.
- Głośniki - wbudowane
- Interaktywne moduły lekcyjne - ponad 565

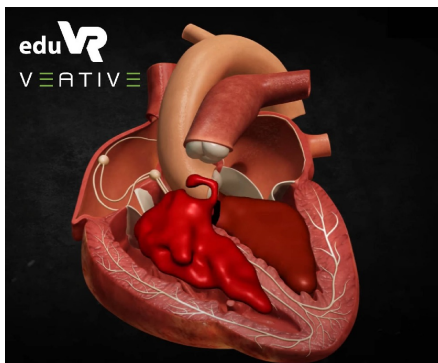
- Wirtualne, interaktywne wycieczki
- Filmy 360°
- Portal nauczyciela

Do ładowania i przechowywania gogli potrzebna jest specjalna walizka.

Do korzystania z platformy potrzebny jest zakup licencji, standardowo dostępnej w opcji 1 rok, 3 lata lub 5 lat.



LICENCJA | 1 ROK



LICENCJA | 3 LATA



LICENCJA | 5 LAT

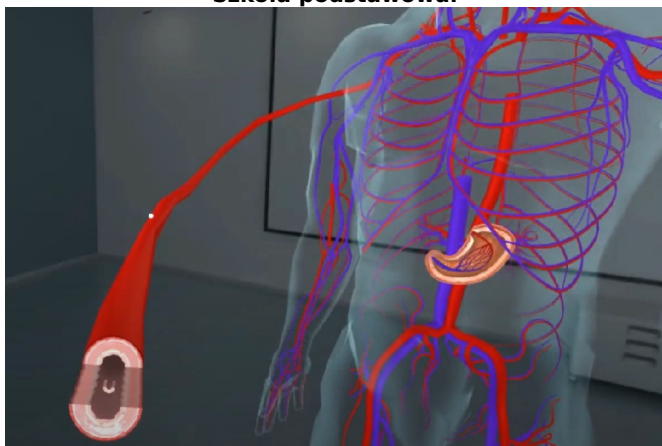
#### Na platformie:

Interaktywne moduły lecyjne - dla szkół podstawowych i średnich, zgodne z podstawą programową biologii, chemii, fizyki i matematyki. Już 40 modułów zostało opracowanych w języku polskim, prace są kontynuowane.

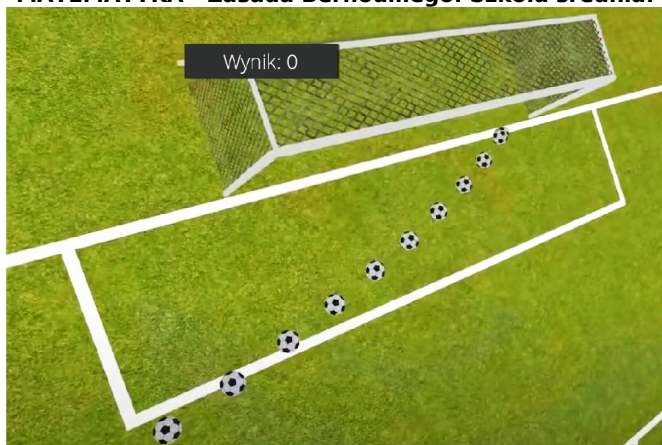
Moduły lecyjne są wgrane bezpośrednio w gogle eduVR, co zdecydowanie ułatwia i przyspiesza pracę na lekcji.

#### **BIOLOGIA - Przepływ krwi w organizmie człowieka.**

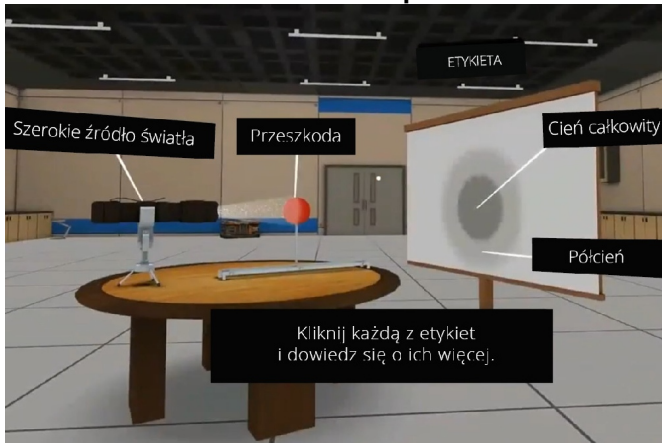
**Szkoła podstawowa.**



#### **MATEMATYKA - Zasada Bernoulliego. Szkoła średnia.**



### FIZYKA - Cienie. Szkoła podstawowa



Ciekawe, wirtualne i jednocześnie interaktywne wycieczki, w czasie których uczeń nie tylko przenosi się w zabytkowe, historyczne miejsce i może je podziwiać, ale również może interaktywnie w nim funkcjonować - np. za pomocą kontrolera wychylić się i zobaczyć widok z wieży Eiffla na Paryż, wejść do środka Wielkiej Piramidy w Gizie czy otrzymać dodatkowe informacje o danej budowli.



Filmy 360° pozwalają przenieść się w różne miejsca świata i oglądać ich piękno pod dowolnym kątem:)

Zawarty w platformie portal nauczyciela umożliwia mu podgląd każdego obrazu z gogli ucznia na swoim monitorze, kontrolowanie jego pracy, korygowanie i sprawdzanie postępów.



## Przedsiębiorstwo Zaopatrzenia Szkół CEZAS Sp. z o.o.

Łęczyńska 37, 20-309 Lublin,  
NIP 7120165368, REGON 430362055  
Nr tel. 81 525 85 51, Nr faks 81 525 86 93  
E-mail: cezas@cezas.com.pl

The screenshot displays the V E A T I V E platform interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'V E A T I V E' and the text 'AUGUST 2021 - 15:17'. Below the navigation bar, there are tabs for 'Zawartość', 'Studenci', 'Moje laboratorium VR', and 'Raporty'. The main content area shows a list of VR modules. On the left, there is a sidebar with a menu titled 'ETIKIETY' (Labels) containing categories like 'Data czwartego', 'Moduły wezwe', '360 filmów wideo', 'Albert Klasy', 'Beata Klasy', 'Klasy ADA', 'Biologia', 'Chemia', 'Fizyka', 'Matematyka', and 'Zarządzaj etykietami'. The main list of modules includes:

- Nauka języka argelskiego**: Przejrzyj Ta seria EIL została zaprojektowana, aby pomóc wszystkim uczniom się anglikańskiego w wielu dziedzinach, od wymowy po ćwiczenie konwersacji. Skorzystaj z tej serii VR, aby poprawić nad mówieniem i słuchaniem... (Label: ALBERT KLASY)
- Lotnisko**: Przejrzyj Porozmawiaj się ze sobą i towarzysząc obalacznikom dla osoby uczącej się drugiego języka. Ten przykładowy moduł pokazujący różne sposoby implementacji rzeczywistości wirtualnej do nauki języków... (Label: ALBERT KLASY)
- Kolosarium**: Przejrzyj Ta wirtualna wykładnia zawiera przegląd najwyższe budowli w Rzymie, Kolosium. Wykładnia pozwala rzucić okiem na to, jak przysposobienie wyglądał pomnik, gły... (Labels: ALBERT KLASY, BEATA KLASY)

## Jak to działa?

Każdy moduł lekcyjny składa się z minimum trzech części.

Pierwsza część określa cele, które osiągamy przy ukończeniu całego modułu.

Środkowe części to wiadomości merytoryczne lekcji przedstawione w formie filmu, obrazu, tekstu, głosu lektora oraz interaktywnej angażującej lekcji, podczas której uczeń musi wykonywać zadania.

Ostatnia część lekcji to interaktywny moduł sprawdzający przyswojoną wiedzę. Jest to ciekawy, mocno angażujący ucznia materiał, test, który motywuje ucznia do działania i wykonywania zadań.

## PRZYKŁADOWE TEMATY LEKCJI

### Biologia

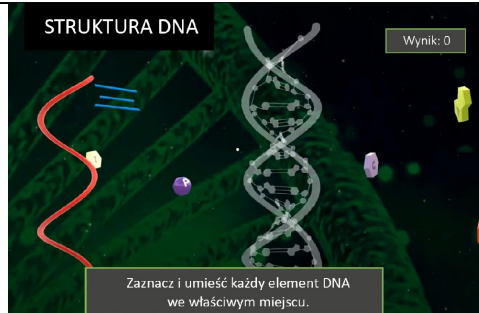
Szkoła Podstawowa



**Temat 1:** Komórka zwierzęca  
**Temat 2:** Fotosynteza  
**Temat 3:** Budowa układu pokarmowego  
**Temat 4:** Budowa rośliny  
**Temat 5:** Układ trawienny

**Temat 6:** Mózg człowieka  
**Temat 7:** Struktura DNA  
**Temat 8:** Struktura kości  
**Temat 9:** Konkurencja  
**Temat 10:** Zasoby nieodnawialne

### STRUKTURA DNA



### Fizyka

Szkoła Podstawowa



**Temat 1:** Obwód szeregowy  
**Temat 2:** Obwody równoległe  
**Temat 3:** Skale temperatury  
**Temat 4:** Pole magnetyczne  
**Temat 5:** Przyspieszenie

**Temat 6:** Pierwsza zasada dynamiki Newtona  
**Temat 7:** Druga zasada dynamiki Newtona  
**Temat 8:** Zastosowanie trzeciej zasady dynamiki Newtona  
**Temat 9:** Gęstość płynów  
**Temat 10:** Ruch światła

### GĘSTOŚĆ PŁYNÓW



### Chemia

Szkoła Podstawowa



**Temat 1:** Porównywanie ciał stałych, cieczy i gazów  
**Temat 2:** Mieszanki niejednorodne  
**Temat 3:** Mieszanki jednorodne  
**Temat 4:** Kwasy  
**Temat 5:** Substancje

**Temat 6:** Skala pH  
**Temat 7:** Liczba atomowa  
**Temat 8:** Wiązania kowalencyjne  
**Temat 9:** Wiązania jonowe  
**Temat 10:** Węglowodory

### SUBSTANCJE



### Matematyka

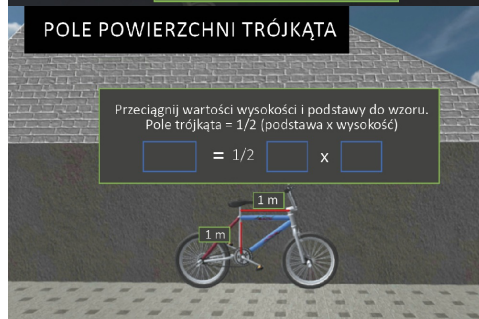
Szkoła Podstawowa



**Temat 1:** Prawdopodobieństwo  
**Temat 2:** Objętość i pole powierzchni sześcianu oraz prostopadłościanu  
**Temat 3:** Twierdzenie Pitagorasa  
**Temat 4:** Pole powierzchni trójkąta  
**Temat 5:** Procenty

**Temat 6:** Równanie kwadratowe  
**Temat 7:** Wykładniki i potęgi  
**Temat 8:** Ułamki zwykłe i dziesiętne  
**Temat 9:** Dodawanie i odejmowanie prostych ułamków algebraicznych  
**Temat 10:** Liczby całkowite i wartość bezwzględna

### POLE POWIERZCHNI TRÓJKĄTA



## Badania Education Global Practice World Bank - Wykorzystywanie wirtualnej rzeczywistości w nauce

### 30% wyższe wyniki kompetencji społecznych

Wyniki wskazują, że uczniowie, którzy uczyli się z wykorzystaniem VR, uzyskują średnio o 30% wyższe wyniki w kompetencjach społecznych, niż ich rówieśnicy, którzy byli uczeni tradycyjną metodą

### 30% szybsze zapamiętywanie informacji

Wyniki sugerują również, że uczniowie, którzy wykorzystywali Wirtualną Rzeczywistość są o 30% bardziej skuteczni, jeśli chodzi o tempo przyswajania informacji i unikanie błędów, niż uczniowie, którzy byli uczeni tradycyjną metodą. Porównanie dotyczy uczenia się przez godzinę.

### Od 20 do 50% wyższe wyniki testów końcowych w przeprowadzaniu operacji

W nauce przeprowadzania operacji, np. rekonstrukcji stawu biodrowego, czy operacji złamań kości studenci otrzymywali dużo wyższe wyniki, kiedy korzystali z technologii VR w stosunku do osób, które uczyły się tradycyjnymi metodami: wideo, prezentacja, tekst.

### Do 60% lepsza komunikacja i praca zespołowa

W trakcie lekcji praktycznych ze spawania uczniowie zgłaszali, że dużo lepiej pracuje im się w grupie, a także komunikacja między uczestnikami jest lepsza w porównaniu do uczniów, którzy nie korzystali z technologii VR.