

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/gogle-eduVR-128gb-wirtualna-pracownia-4-szt-z-walizka-ara137-p-9140.html>



WIRTUALNA PRACOWNIA
eduVR /4 GOGLE

GOGLE eduVR 128GB WIRTUALNA PRACOWNIA /4 SZT Z WALIZKĄ (ARA137)

Cena	19 199,00 zł
Dostępność	Na zamówienie
Czas wysyłki	15 dni
Numer katalogowy	ARA137
Producent	EDUTECH

Opis produktu

GOGLE eduVR 128GB WIRTUALNA PRACOWNIA /4 SZT Z WALIZKĄ

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



WIRTUALNA PRACOWNIA

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.

Gogle dostarczane w specjalnej walizce do ładowania i bezpiecznego przechowywania.

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.

Zawartość zestawu WIRTUALNA PRACOWNIA /8 szt

- Gogle VR o pojemności 128 GB i pamięci RAM 6GB - 4 szt.
- Kontroler - 4 szt.
- Walizka do ładowania
- Głośniki - wbudowane
- Interaktywne moduły lekcyjne - ponad 565
- Wirtualne, interaktywne wycieczki
- Filmy 360°
- Portal nauczyciela

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



KONTROLER BEZPRZEWODOWY



Do przechowywania i ładowania gogli eduVR została zaprojektowana specjalna walizka. Skrzynia walizki jest wykonana z solidnego tworzywa odpornego na zalanie, a jej wnętrze zostało wypełnione miękkim materiałem chroniącym gogle od porysowań. Każde miejsce na gogle zaopatrzone jest również w lampkę UV do odkażania. Dzięki temu gogle są gotowe do użytku przez kolejną grupę uczniów. Walizka wyposażona została również w masywne kółka, wysuwaną rączkę, oraz dwie rączki po bokach co ułatwia transport między klasami w szkole.

Walizka z pełnym okablowaniem umożliwia podłączenie równocześnie wszystkich 4 gogli i naładowanie ich w bezpieczny sposób. Gogle ładują się w otwartej walizce, a jej zamknięcie odcina zasilanie, co zabezpiecza gogle przed przegrzaniem w trakcie ładowania.



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

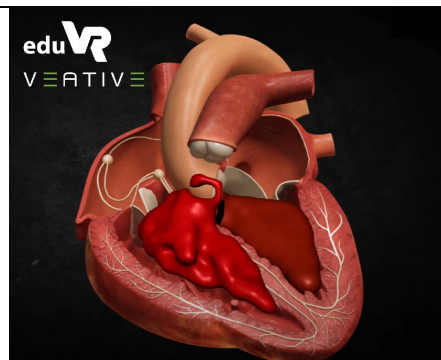


Przedsiębiorstwo Zaopatrzenia Szkół CEZAS Sp. z o.o.

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



LICENCJA | 1 ROK



LICENCJA | 3 LATA



LICENCJA | 5 LAT

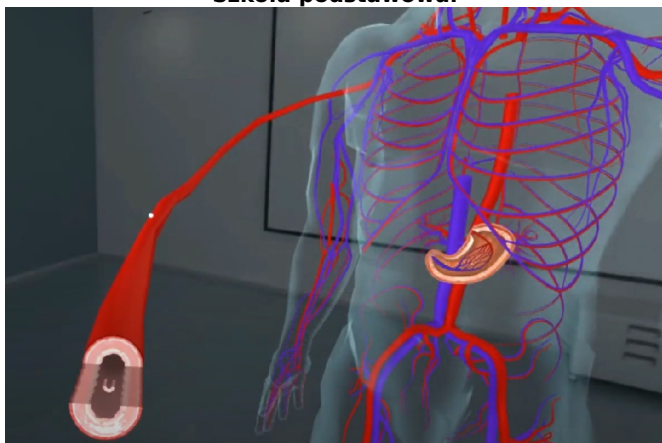
Na platformie:

Interaktywne moduły lekcyjne - 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.

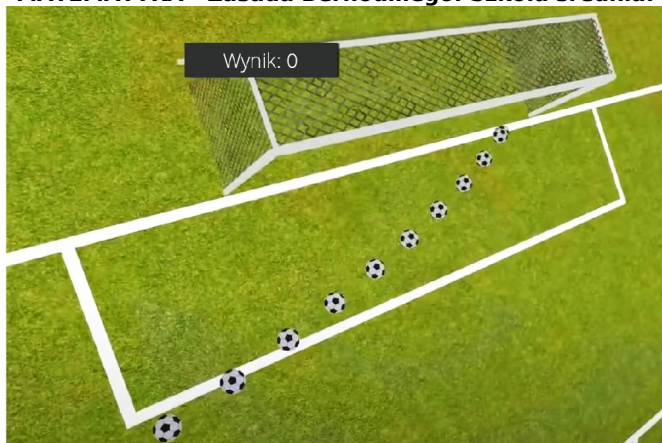
Moduły lekcyjne są wgrane bezpośrednio w gogle eduVR, co zdecydowanie ułatwia i przyspiesza pracę na lekcji.

BIOLOGIA - Przepływ krwi w organizmie człowieka.

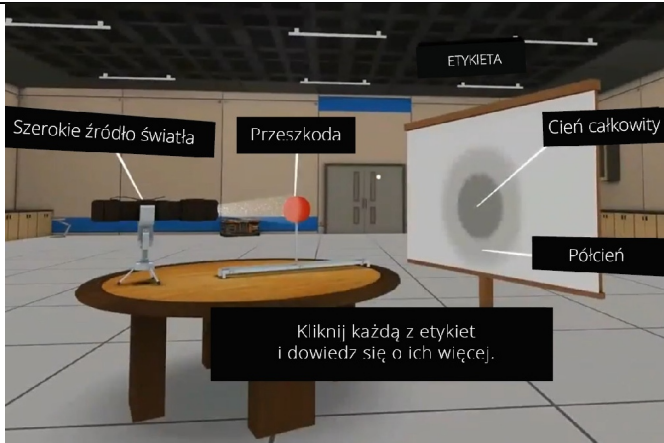
Szkoła podstawowa.



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 budowl.



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 shows the V E A T I V E website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'V E A T I V E' and the text 'ARGELSKI - UCV'. Below the navigation bar, there is a search bar and a list of categories: 'Zawartość', 'Studenci', 'Moje laboratorium VR', and 'Raporty'. The main content area is divided into two columns. The left column contains a sidebar with a list of categories: 'ETIKIETY', 'Dla czwartaków', 'Moduły wezwele', '360 filmów wideo', 'Albert Klasa', 'Beta klasa', 'Klasa ADA', 'Biologia', 'Chemia', 'Fizyka', 'Matematyka', and 'Zarządzaj etykietami'. The right column displays three course modules, each with a thumbnail image, a title, a description, and a 'Początek' button. The first module is 'Nauka języka argelskiego', the second is 'Lotnisko', and the third is 'Kolosarium'. Each module also has a 'Początek' button and a 'Beta klasa' button.

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

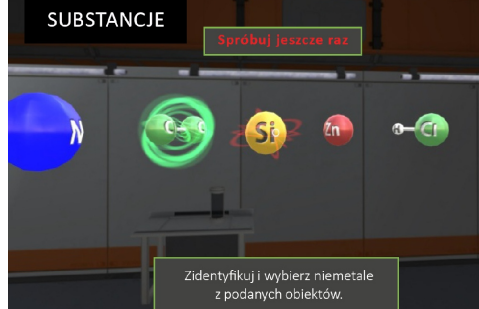
Szkoła Podstawowa



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.