

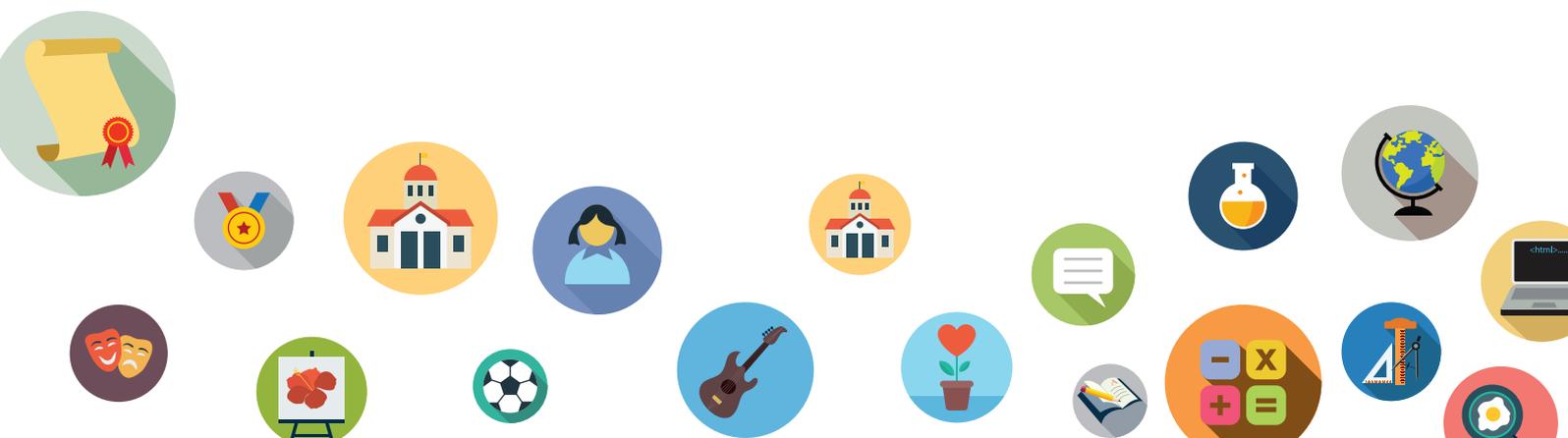


TOP 10

Formas de usar o ClassVR

O ClassVR é a primeira solução de RV e RA completa, desenhada especificamente para escolas, com óculos RV totalmente integrados (sem necessidade de telemóvel), controlados de forma intuitiva através de gestos, com disponibilização de uma enorme biblioteca de conteúdos, e com um portal de gestão para docentes fácil de usar.

Reunimos neste documento algumas das nossas ideias preferidas que ilustram como levar a Realidade Virtual e Aumentada para a sala de aula, baseado nos resultados que os professores, escolas, colégios e universidades têm conseguido alcançar com os seus alunos.



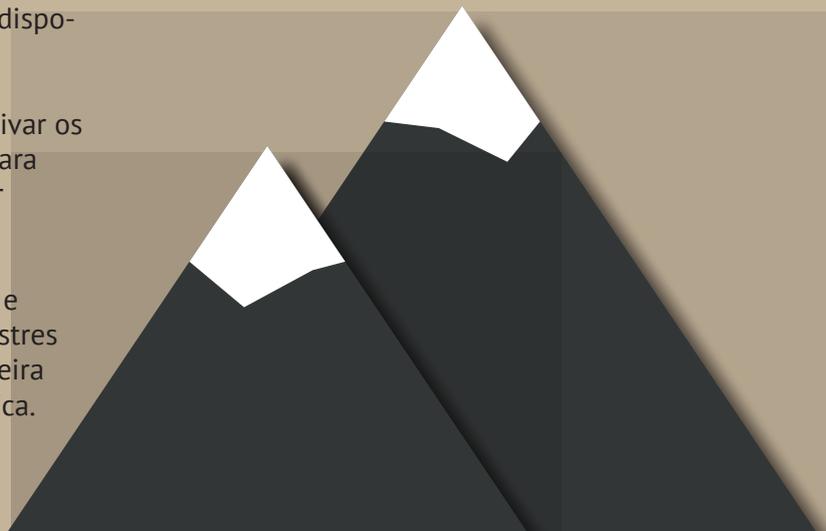
#1

Dar vida à Geografia Física

Sejamos realistas, por vezes para ensinar sobre a erosão costeira ou a formação de paisagens glaciares não dispomos do material mais cativante.

As imagens em 360° são perfeitas, não só para motivar os alunos, mas também para conduzir a sua atenção para detalhes cruciais nas paisagens, que poderão falhar noutros casos.

Imergir os seus alunos numa imagem ou paisagem e questioná-los sobre pistas de como as formas terrestres podem ter alterado ao longo do tempo, é uma maneira brilhante de desbloquear o mundo da geografia física.



#2

Promova a emoção e empatia

Conhece a antiga expressão “*caminhar nos sapatos dos outros*”? Os vídeos 360° providenciam uma oportunidade incrível de o fazer.

Isto poderá ser particularmente interessante em alunos mais velhos, concedendo-lhes uma visão especial sobre situações que estes nunca poderão experienciar.

Experimente dar uma aula em que os alunos caminham pelas ruas destruídas pela guerra e ouça o debate que fluirá depois (compare-o com a qualidade do debate originado pela leitura de um livro).

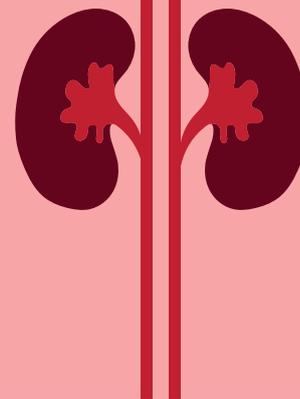


#3 Ver o interior do corpo humano

A Realidade Aumentada torna mais fácil demonstrar a anatomia humana em sala de aula, de uma forma segura.

Os dispositivos ClassVR incluem uma câmara frontal e a sua própria aplicação ARC. Isto permite que os alunos possam, por exemplo, estar próximos de um coração a bater em Realidade Aumentada, olhando apenas para uma folha de trabalho.

Os modelos 3D fornecem a oportunidade perfeita para visualizar órgãos e sistemas que fazem o corpo humano funcionar.



#4 Experimentar diferentes culturas

Por vezes, são os aspetos mais comuns da vida que podem ajudar os alunos a compreender novas culturas, diferentes da nossa.

Como são as escolas ao redor do mundo? Como funciona ir às compras em locais diferentes? Como são os casamentos, festivais e outros eventos?

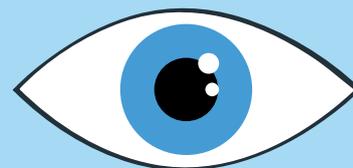
A Realidade Virtual permite que os alunos experienciem todas as culturas de forma única.



#5 Um olhar mais próximo

Pode ser difícil dar aos alunos a oportunidade de examinar alguns conteúdos de forma mais próxima, seja uma máquina mais complexa, um artefacto histórico ou um ambiente subaquático repleto de vida marinha.

Através da Realidade Virtual e Aumentada, os alunos podem aprender ao seu ritmo e descobrir detalhes importantes que desbloquearão novas ligações entre ideias. Podem explorar tópicos variados como as partes amovíveis de um motor a vapor, um hieróglifo ou um sarcófago.



#6 Desbloqueie a criatividade dos seus alunos e melhore as suas capacidades de escrita

Esta área é particularmente interessante para os alunos mais novos, ou com necessidades especiais. O facto de viverem no cenário de uma história, poderá ter um impacto incrível na sua escrita.

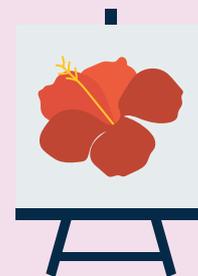
A linguagem descritiva dos alunos surge de uma forma muito mais natural quando estes estão imergidos numa imagem ou cenário. Veja como os alunos das Escolas Pioneiras ClassVR melhoraram as suas capacidades de escrita de forma radical.



#7 Imergir os alunos em Obras de Arte

A Realidade Virtual e Aumentada providencia uma oportunidade fantástica para ensinar arte em escolas e colégios. Imagine colocar um aluno a segurar a escultura “O Pensador”, de Rodin, nas suas mãos, podendo rodar a escultura para ver cada um dos ângulos do modelo 3D de forma detalhada. Leve o seu aluno ao interior de uma xilografura de Escher, ou de uma pintura 3D.

A Realidade Virtual é sem dúvida o método mais inovador de experienciar a arte.



#8 Inicie um novo conteúdo de uma forma inesquecível

Todos os professores sabem que motivação é a palavra-chave. É por isso que muitas escolas planeiam de forma detalhada o lançamento de novos tópicos e pensam em novas formas de cativar os alunos e mantê-los entusiasmados com a aprendizagem do início ao fim.



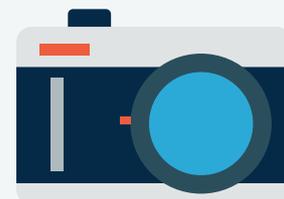
A Realidade Virtual e Aumentada adiciona uma oportunidade fantástica de inspirar os alunos de todas as idades. Inicie a temática do espaço com uma visita a Marte ou com a visualização do planeta Terra em 3D. Leve os alunos ao interior do túmulo de Ramessés para iniciar o tópico do Antigo Egito. Motive os seus alunos para as ciências desde o início, explorando habitats e biomas em 360 graus. As possibilidades são ilimitadas.



#9 Capacite os seus alunos a adicionar o seu próprio conteúdo

Uma das coisas mais entusiasmantes com as novas formas de media, é a possibilidade de criarmos os nossos próprios conteúdos. O sistema ClassVR foi desenhado para trabalhar com formatos de ficheiro padrão, para que os alunos possam experimentar as suas próprias fotos ou vídeos 360°, visualizando-os nos seus óculos RV.

Caso tenha uma câmara 360°, isto é extremamente simples. Os professores e alunos podem criar o seu próprio currículo, melhorando o potencial de transição entre as várias fases escolares.



#10 Leve a inclusão a um patamar mais elevado

Como é fácil de utilizar e muito intuitiva, a Realidade Virtual pode ser uma ferramenta extraordinária para alunos com necessidades especiais.

O ClassVR é controlado com gestos básicos que podem ser facilmente controlados por adultos ou crianças. A capacidade de colocar conteúdo de forma simples pode torná-lo perfeito para alunos que necessitam de visitar ou conhecer novos ambientes.

Quando estiver a planear a sua próxima viagem de estudo, poderá capturar conteúdos 360° na sua visita prévia e enviá-la diretamente para os óculos RV, dando aos seus alunos o tempo necessário para que se habituem a um ambiente pouco familiar.

