Virtuaalreaalsus koputab koolide (reaalsetele) ustele

10 aastat tagasi - 22.08.2016 Autor: AM

Virtuaalprillid saab kokku voltida papist või tellida Hiina e-poest sümboolse võileivaraha eest. Paned nutitelefoni sisse ja ongi tehisreaalsus ümberringi. Seega - väga hea õppevahend on nüüd meil kõigil läes peaaegu poolmuidu. Kuidas seda koolides kasutada? Sellest kirjutavad meile Samsung Digi Passi korraldajad.

Täna otsitakse koolides üha enam uutmoodi lahendusi, mis aitaksid tõhusamalt õppida ja õpetada, seda eriti kiirelt arenevas maailmas. Nii leiavad erinevad tehnoloogilised võimalused üha enam tee klassiruumi ja aitavad koolil kohaneda muutuva maailmaga. Üks neist võimalustest on virtuaalreaalsuse kasutamine õppetöös, millele ennustatakse haridusmaastikul kirkat tulevikku. Millised on aga virtuaalreaalsuse šansid osutuda koolides hinnatud ja asendamatuks õppevahendiks?

Piiritud võimalused ja inspireerivad lahendused

Kujutame ette, et ühes kaheksanda klassi kohustuslikus bioloogiatunnis istub õpilane – muidu viks ja viisakas, kuid loodusteadused ei ole tema tugev külg. Ta istub klassis vaikselt, üritab jälgida tahvlit või PowerPointi esitlust, võitleb samas oma mõtetega ja üritab kuulata õpetajat. Ta astub klassist välja küll suure hulga märkmetega, kuid tõelist arusaamist räägitud teemast ei tekkinud. Küllaltki kurb, kas pole? Ehk oleks olukord teistsugune, kui ta oleks reaalses elus kokku puutunud tunnis käsitletud teemaga? Tõenäoliselt küll.

Teadmisi on lihtsam omandada, kui on võimalus neid koheselt end ümbritseva maailmaga seostada. Just siin tuleb mängu virtuaalreaalsus, mis loob õpilase silme ette päriselule sarnase pildi ning võimaldab õpitut läbi elada – külastada ilusaid ajaloolisi paiku ja tutvuda muistsete eestlaste eluoluga, käia põnevatel loodusretkedel või avastada kosmose salapärasid.

Iga õpilane on erinev ja kõigile sobiva õppekava väljatöötamine on läbi aegade olnud hariduses üks suuremaid väljakutseid. Õpilastele, kellel on lihtsam õppida visuaalseid, eksperimentaalseid, ruumilisi või muid sarnaseid vahendeid kasutades, pakub virtuaalreaalsus ehk enim võimalusi. Need on õpilased, kelle jaoks on traditsioonilisel viisil õppimine väga raske ja klassiruumis räägitu ei jää

lihtsa vaevaga meelde.

Seiklema ja kogemusi omandama koolipingist lahkumata

Nüüdisaegne kooliõpe saab sellest viimase aja tehnoloogia suursaavutusest palju kasu. Mõnikümmend aastat tagasi ei oleks keegi osanud aimata, et koolipingis võiks täiesti ohutult läbi elada autoõnnetuse. Küll aga said sellest tänavu aimu Suurbritannia õpilased, kellele näidati Samsung Gear VR abil võimalikke stsenaariume, mis juhtuvad oma võimete ülehindamisel autoroolis. Reaalsele elule lähedane kogemus paneb mõtlema oma tegude tagajärgedele ja aitab mõista igapäevaselt liikluses toimuvat.

Virtuaalreaalsust kasutab aktiivselt õppetöös näiteks Sisekaitseakadeemia, mille haridustehnoloog-projektijuhi Vaiko Mäe sõnul võimaldab see simuleerida olukordi või sündmusi, mille lavastamine reaalsuses oleks väga kulukas, tihtipeale isegi võimatu. Parima õpikogemuse tagab tema arvates autentne keskkond, millega tekitatakse reaalsete tööülesannete lähedane vahetu kogemus. Näiteks virtuaalreaalsuse koolitusprogrammis (XVR) valmistatakse ette Eestile eriomased keskkonna mudelid (Tallinna lennujaam, Tallinna sadam jm), kuhu koolituse instruktor loob juhtumi stsenaariumi: liiklusõnnetus, tulekahju, politseioperatisoon vm. Õppijatel tuleb loodud virtuaalmaailmas sündmus ohutult lahendada: korraldada liiklust, päästetöid ja/ või kannatanute abistamist. Antud platvormi kasutatakse nii tasemeõppes tulevaste päästjate treenimisel aga ka teenistuses olevate päästjate kompetentsi hoidmiseks ja arendamiseks.

Virtuaalreaalsuses toimuva treeningu abil saab õppija kogeda oma otsuste mõju sündmuste käigule. Täna olemasolevad lahendused loovad juba praegu suurt väärtust, aidates ette valmistada spetsialisti, kes on reaalses olukorras stardivalmis. Virtuaalreaalsus on kiirelt arenev valdkond ning see laiendab oma haaret erinevatesse valdkondadesse juba lähitulevikus.

Kui seni on maailmas virtuaalreaalsust kasutatud eelkõige loodusteaduste õpetamisel (bioloogia, anatoomia, geoloogia ja astronoomia), siis üha enam saavad tähelepanu ka humanitaar- ja sotsiaalteadused. Kõige enam soovitakse ehk tulevikus näha virtuaalreaalsuse panust erinevate kultuuride kokkutoomisel ja teineteise mõistmisel. Kas poleks põnev, kui meie õpilased saaksid osaleda näiteks virtuaalsel jalutuskäigul kolmandate riikide klassiruumides?

Tasuta koolitusprogramm Samsung Digi Pass on mõeldud kõikidele kutseõppuritele vanuses 14-19. Noori ootavad kord kuus ees põnevad seminarid oma digilahenduse elluviimisel Tallinna Ülikooli õppejõudude käe all.

Kandideerima oodatakse kolmeliikmelisi võistkondi, kellest kolm parimat võidavad oma koolile Samsung Gear VR virtuaalreaalsuse prillid.

Programmi jooksul arendavad noored digioskusi, koostavad oma digimapi, arendavad äppe ja veebilahendusi, saavad esimese Samsungi digipassi ning võimaluse osaleda praktikal Eesti juhtivas ettevõttes ja Samsungis. Lisaks ootavad ees uued sõbrad, lõbusad väljakutsed ja unustamatud kogemused! Loe programmist lähemalt ja kandideeri kuni 12. septembrini siin.

Kasutatud materjalid:

- http://europe.newsweek.com/virtual-reality-car-crash-samsung-gear-vr-483156?rm=eu
- https://techcrunch.com/2016/01/23/when-virtual-reality-meets-education/
- http://www.vrs.org.uk/virtual-reality-education/

- Uudised
- Lahendused

- Komponendid
- Lahendused
- Virtuaal- ja liitreaalsus

Pilt


SAMSUNG