Virtuaaliset oppimisympäristöt haltuun!

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Kiipu!a

LIVE

UFO
Uudet fyysisvirtuaaliset oppimisympäristöt
Hanke rahoitetaan osana unionin Covid-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia

Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020

Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Hanke rahoitetaan osana unionin Covid-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia.

Koulutus sisältää

Insta 360-kameran, VR-lasien ja Wonda-alustan <u>perustoiminnot</u>

- käsikirjoituksen pedagogiikka huomioiden
- ePerusteet ”taustalla”
- webinaarien teoriat käytäntöön työpajoissa!

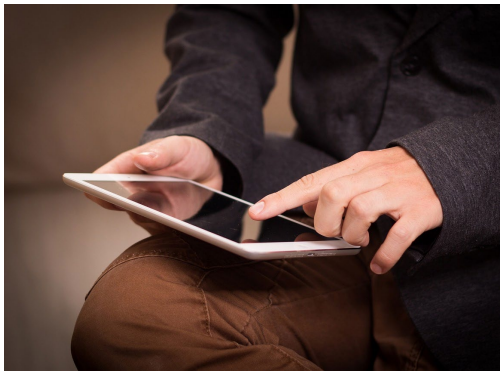
Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma
Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020
Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Insta 360-kamera

Kuvauslaitteisto
- Insta 360-kamera X2, X3
- kolmijalka, selfie-keppi
- mikrofoni kamerassa

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma
Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020
Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Valmis opetusmateriaali käytettävissä eri laitteilla



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020

Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

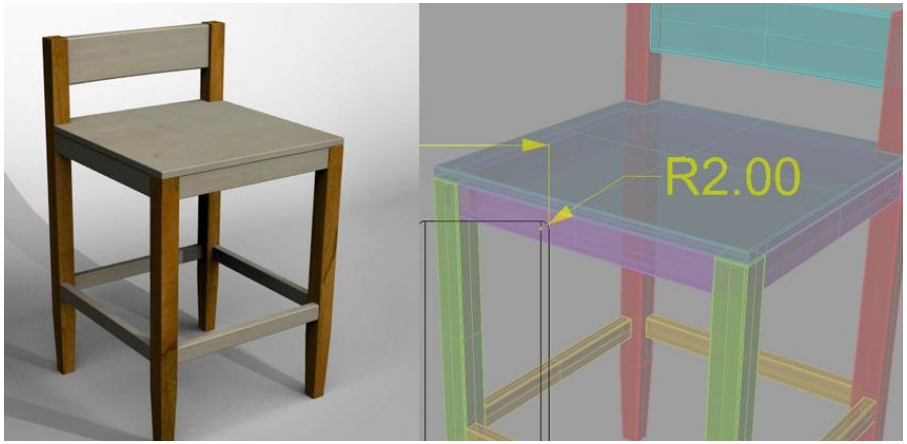
Virtuaalisuuteen liittyvät käsitteet

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020

Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Kuvien määritteet



2D-kuva on digitaalinen valokuva, “tavallinen kuva”.

Alt-teksti eli alternative text tarkoittaa vaihtoehtoista tekstiä (ruudunlukuohjelma).

3D-kuva on 3D-ohjelmalla valmistettu digitaalinen kuva.

360-kuva/video katsoja voi tarkastella kuvaa tai videota mistä suunnasta tahansa.

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma
Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020
Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

AVATAR

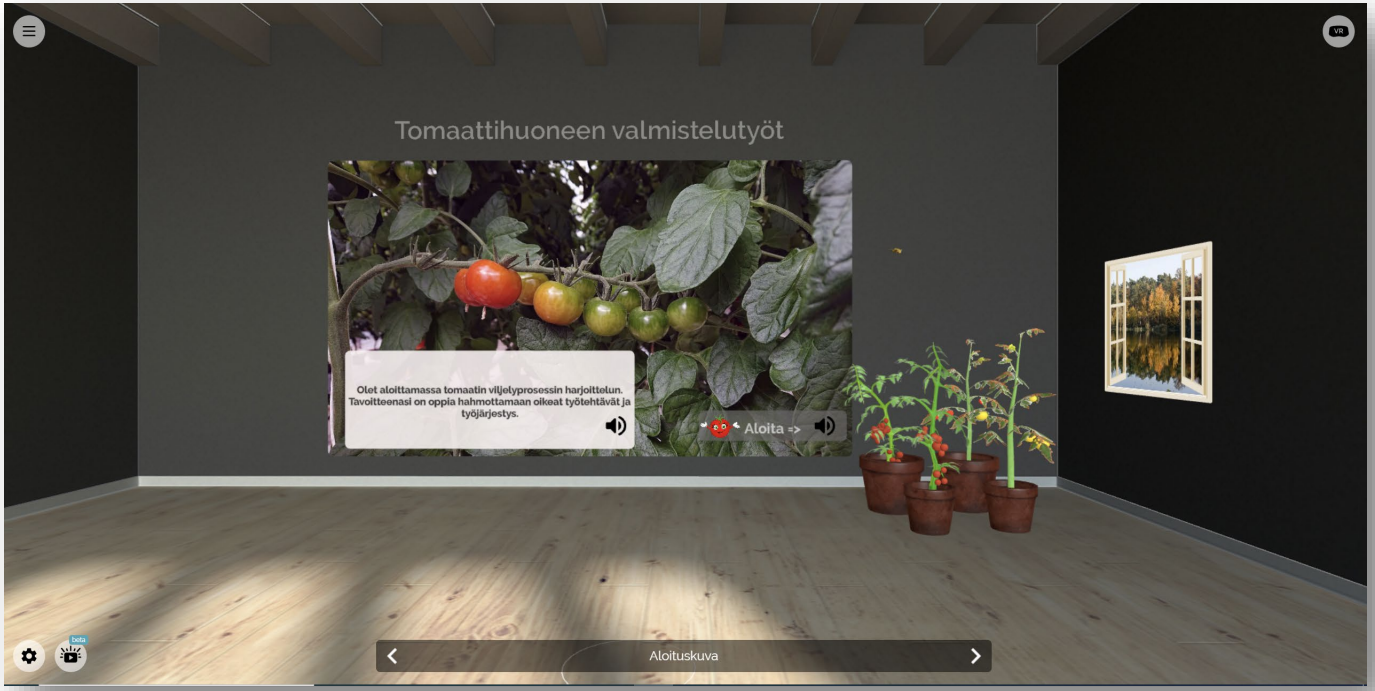
on hahmo, joka edustaa käyttäjää virtuaalimaailmassa.

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma
Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020
Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Virtuaalimaailma, VR = virtuaalitodellisuus

Virtuaalitodellisuus (VR) on luotu pelkästään tietokonegrafiikkaa hyödyntäen.

Siinä ei ole mitään oikean ympäristön elementtejä.

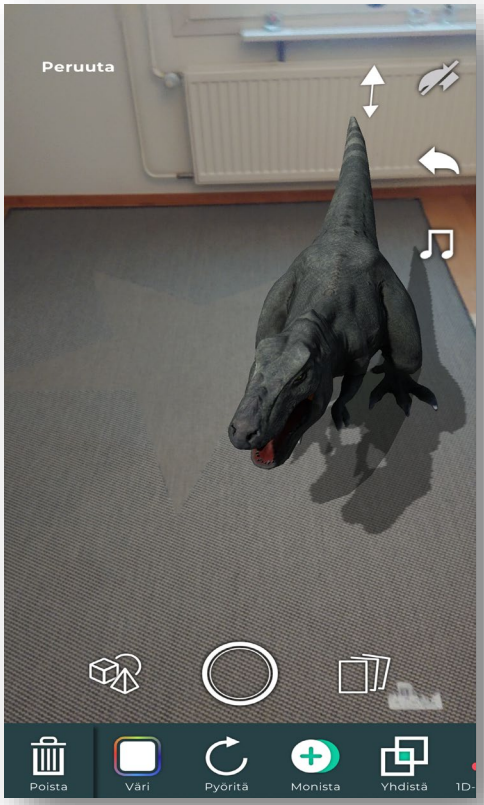


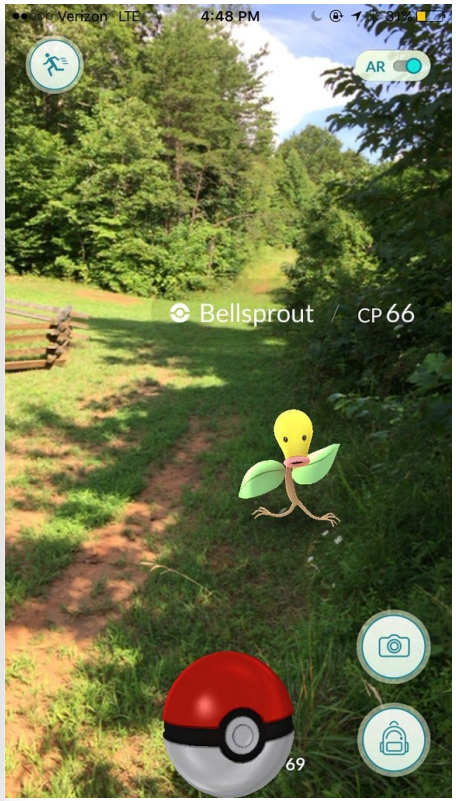
Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020

Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Virtuaalimaailma, AR = lisätty todellisuus





Oikeaan ympäristöön on lisätty jotain virtuaalista.

Lisättyä todellisuutta katsotaan sekä luodaan aina jonkin mobiililaitteen avulla.

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma
Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020
Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Virtuaalimaailma,
MR = mixed reality = yhdistetty todellisuus

Yhdistetty todellisuus liittää yhteen ihmisen aistiman todellisuuden sekä tietokonegrafiikalla luodun virtuaalisen todellisuuden.

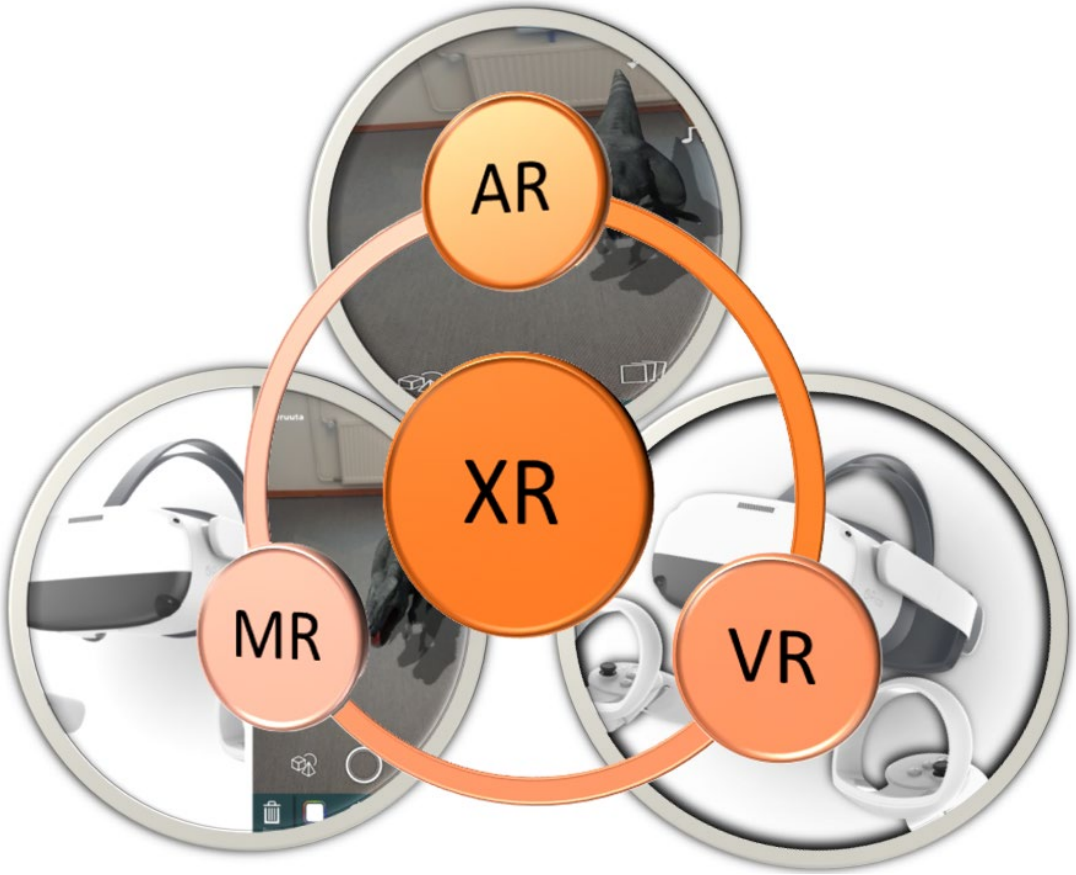
Yhdistetty todellisuus on termi, joka yhdistää AR- ja VR-todellisuudet.

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma
Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020
Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Virtuaalimaailma, XR = laajennettu todellisuus

Laajennettu todellisuus viittaa kaikkiin ympäristöihin,

joissa virtuaalimaailma ja todellisuus kohtaavat.



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020

Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Virtuaalitodellisuuslasit, virtuaalilasit, VR-lasit, VR-laite, silmikko

Siirryttäessä lisätystä todellisuudesta virtuaaliseen todellisuuteen mukaan tulee VR-lasit, joiden avulla pääset katsomaan sekä kokemaan virtuaalista sisältöä.

Stand Alone, langattomat VR-lasit.

Virtuaalisissa laseissa on sisäänrakennettu tietokone.

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma
Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020
Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Immersiivisyys opetuksessa

Tarkoittaa kokemuksellista, moniaistillista ja uppottavaa oppimiskokemusta.

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma
Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020
Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Käsikirjoitusprosessi

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020

Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Mikä voisi olla aiheena?

- Kulkeminen uuteen paikkaan
- Koneiden ja laitteiden käyttö
- Perehdytys
- Arkielämän taidot
- Luontokokemukset

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma
Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020
Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Käsikirjoitusprosessi

Kaavio

- Visio-työkalu, O365

Visuaalinen ja digitaalinen

- Helppo päivittää
- Kaikkein käytössä
- Eteneminen loogista
- Kuvaaminen helpompaa
- Tehtävien tekeminen selkeää
- Kokonaisuus selkeä

Selkeäkielisyys

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma
Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020
Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Tarinallisuus ja pelillisyys

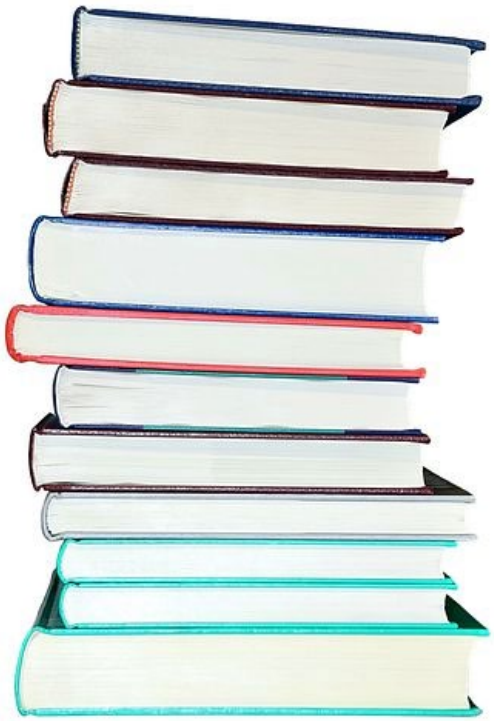
- Keksi tarina, joka kantaa alusta loppuun saakka.
- Muista pelillisyys!
- Yllätyksellisyys!
- Heittäydy mukaan!

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020

Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Tietosisällöt, lähteet, ammattiaineiston kuvamateriaali



Miten merkkaisit lähteet?

Kenen ottama kuva?

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma
Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020
Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Tietoturva

- Kuvausluvat
- Miten kannattaa kuvata yleisillä paikoilla?
- Kuvanmuokkaus?

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma
Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020
Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Valmistelut

Lataa puhelimeen INSTA 360 -sovellus.

Lataa tietokoneeseen Insta Studio.

Insta360 Studio

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma
Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020
Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Erilaisia 360 -oppimateriaaleja ja VR-ohjelmia

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020

Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Tutustu 360-materiaaleihin ja blogeihin

Linkki avautuu uuteen ikkunaan, **Sofian koti**

Linkki avautuu uuteen ikkunaan,**Varasto360**

Linkki avautuu uuteen ikkunaan, **3DBear/asiakasprojekteja**

Linkki avautuu uuteen ikkunaan, **Visu-hankkeen materiaaleja kootusti**

Linkki avautuu uuteen ikkunaan, **VR tegnologia auttaa autisminkirjon oppilaan arjessa -blogi**

Linkki avautuu uuteen ikkunaan, **Virtuaalitodellisuusteknologialla tukea autismikirjon henkilön arkeen -blogi**

Linkki avautuu uuteen ikkunaan, **Virtuaalitodellisuus autismikirjon oppilaan apuna -diaesitys**

Linkki avautuu uuteen ikkunaan, **Digipäiväkoti Positiivari**

Linkki avautuu uuteen ikkunaan, **Hygge**

Tutustu 360-materiaaleihin ja blogeihin

Linkki avautuu uuteen ikkunaan, **Mysteeri 247 (ammatillinen kuntoutus)**

Linkki avautuu uuteen ikkunaan, **Mysteeri 247**

Linkki avautuu uuteen ikkunaan, **Verkkoluento: Miten rakennetaan virtuaalisia oppimisympäristöjä? (Erilaisten oppijoiden liitto)**

Linkki avautuu uuteen ikkunaan, **Google TiltBrush**

Linkki avautuu uuteen ikkunaan, **Google Earth**

Linkki avautuu uuteen ikkunaan, **3DBearin blogi**

You Tube → 360 video

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma
Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020
Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Hankkeen aikana luotu materiaali on lisensoitu
Creative Commons Nimeä-Eikaupallinen 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

Se sallii materiaalin käyttämisen ja muokkaamisen,
mutta ei kaupallista käyttöä.

Muista mainita materiaalin alkuperä ja tekijä.
creativecommons.org

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Hanke rahoitetaan osana unionin Covid-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia.

Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020

Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto