

MAAILM PEOPESAL II



Euroopa Liit
Euroopa
Regionaalarengu Fond



Eesti
tuleviku heaks



TALLINNA ÜLIKOOL

4 GRUPPI

- Space 4 D+ (KOSMOS)
- Animal 4 D+ (LOOMAD)
- Octaland 4 D+ (AMETID)
- Dinosaur 4 D+ (DINOSAURUSED)

ERIALAD: alushariduse pedagoog, kasvatusteadused, integreeritud tehnoloogiad ja käsitöö, eripedagoogika, psühholoogia, eripedagoog-nõustaja, õigusteadus, klassiõpetaja, hariduse juhtimine, Euroopa nüüdiskeeled ja kultuurid



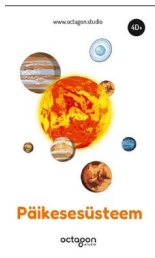
Euroopa Liit
Euroopa
Regionaalarengu Fond



Eesti
tuleviku heaks



TALLINNA ÜLIKOOL



Anne Marie Tasane
 Anneli Võõras
 Birgit Mets
 Karmen Vagula
 Merilyn Vandrecht

Avely Pöder
 Eva Kappen
 Eva-Maria Pild
 Holger Bremen
 Lisette Tearau



Gerli Paavel
 Johanna-Ly Männik
 Kairi Pöld
 Mari-Ann Raud
 Valeriia Deineko

Angela Käärik
 Helena Vaher
 Karilin Tammik
 Kerli Kasemets
 Laura Uustal
 Natalia Medvedeva



Elyna Heinmäe



Kaite Kollom

Kerstin Kööp



TALLINNA ÜLIKOO



Euroopa Liit
 Euroopa
 Regioonidearengu Fond

Eesti
 tuleviku heaks

Ene Ritso
 Kristi Neuwahl
 Laura Ossul
 Liia Nõlve
 Lili Küünarpuu
 Marta Pedosk

Anneli Sims
 Eliise Kaups
 Liis Sedrik
 Marleen Loik
 Terli Teekivi



Kadi Poom
 Kairit Reinald
 Katre Helena Kõrboja
 Nele Gelenitš
 Reelika Kapp
 Siim Poom

Kadi Solom
 Keith Kesamaa
 Kristel Liis
 Kristi Joosing
 Kärolin Heinmäe
 Marion Soomre



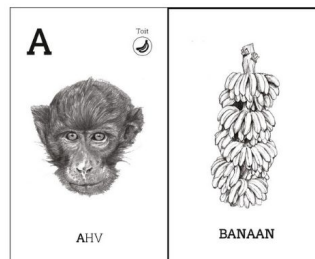
Euroopa Liit
 Euroopa
 Regioonidearengu Fond



Eesti
 tuleviku heaks



TALLINNA ÜLIKOO



EESMÄRGID

- Jätkata projekti Maailm peopesal I, sealt kus nad pooleli jäid
- Kosmose (Space) 4D+ ja Dinosauruste (Dinosaur) 4D+ rakendustel puudusid eestikeelsed Octagon Studio liitreaalsuse rakenduste helifailid
- Luua Octagon Studio rakenduste ja liitreaalsuskaartide kasutamisevõimalusi tutvustav veebileht
- Ametite kaardipakile lisaks koostada teksti tõlge värviraamatusse (Colour Me! 4D+) ning luua igale kaardile sobivad luuletused
- Planeerida ja läbi viia rakendusi tutvustavad õpiüritused Tallinna Ülikoolis kohapeal ning veebis Zoomi vahendusel



OLULISUS

- Atraktiivne õppimisvõimalus lisaks traditsioonilistele õppevahenditele
- Motiveerivad õpiüritused õpetajatele Octagon Studio rakenduste ja liitreaalsuskaartide kasutusvõimalustest
- Eestikeelsed liitreaalsuskaardid ja helifailid
- Positiivne tagasiside õpi- ja veebiürituselt
- Õpiüritusel 23 osavõtjat, veebiüritusele registreerus 127 osalejat



TEADUSPÕHISUS

Teadusuuringutest on selgunud et liitreaalsuse kasutamine:

- parandab jutustamisoskust ja suurendab loetust arusaamist;
- toetab ka loovkirjutamist ning täpsemat sõnavara ja kirjeldamisoskust;
- ühendab haridusliku poole ja meelelahutuse – võimaldab vaadelda ja aru saada asjadest, loomadest, nähtustest, keda või mida oma silmaga ei pruugi lähedalt uurida igaühel võimalik olla (eksootilised loomad, kosmos, dinosaurused jne);
- suurendab laste õpimotivatsiooni, tänu millele saavutatakse paremaid tulemusi;
- aitab motiveerida õppima ka vähem populaarseid ja raskemaid teemasid;
- paneb aktiivselt tegutsema ja loovamalt mõtlema ka väljaspool õppeprotsessi;
- läbi mänguliste tegevuste ja maailma avastamise toetab liitreaalsuse rakendamine laste enesekindlust, tegutsemist ja autonoomsust;
- suurendab laste koostööd ja julgustab neid kasutama oma kujutlusvõimet.



INTERDISCIPLINAARSUS

- Grupiliikmed 11 erialalt (alushariduse pedagoog, kasvatusteadused, integreeritud tehnoloogiad ja käsitöö, eripedagoogika, psühholoogia, eripedagoog-nõustaja, õigusteadus, alushariduse pedagoog, klassiõpetaja, hariduse juhtimine, Euroopa nüüdiskeeled ja kultuurid)
- Mitmekülgsed teadmised haridustehnoloogias
- Alushariduse tudengid on õppinud looma veebilehte - kasuks liitreaalsuse lehe loomisel
- Enamikel grupiliikmetel pedagoogiline taust - kasuks õppetegevuste planeerimisel, enamikel on kogemus haridusvaldkonnas töötamisel või töötavad hetkel pedagoogidena
- Uued omandatud oskused:
 - veebilehe loomine
 - helifailide salvestamine ja monteerimine



TEGEVUSED

1. Veebruar- märts- rakendustega tutvumine, vajalike helifailide salvestamine ja monteerimine.
2. Märts - vahenädala esitlustel osalemine.
3. Aprill-mai - õpiürituste planeerimine ja läbiviimine, portfoolio esitamine, lõppesitlusel osalemine.
4. Pidev - veebilehe koostamine, projektipäeviku ja tegevuskava täitmine, veebikohtumised, projekti kulgemise dokumenteerimine, luuletuste koostamine Colour Me! 4D+ värviraamatusse.



Maailm peopesal II

Õpiüritus Tallinna Ülikoolis 02.05.2023



Videokokkuvõte 2. mail toimunud õpiüritusest Tallinna Ülikoolis



1/9

PROOVI, KATSETA JA UUDISTA!

MIS ON LIITREAALSUS?

Liitreaalsus (ing. *augmented reality*) võimaldab tuua inimesteni objektid, mida füüsiliselt alati kohale tuua ei saa. Liitreaalsus kombineerib omavahel reaalse ja virtuaalse keskkonna. Tegemist on aina enam arenenud tehnoloogiaga. Liitreaalsust kasutatakse erinevates valdkondades nagu näiteks meditsiinis, sõjaväes, masinaehituses või teiste õpetegevuste eesmärkidel. (Durnev, 2017). Kindlasti tuleb mainida, et liitreaalsus ei ole sama kui virtuaalreaalsus. Viimane loob täiesti uue maailma, kuid liitreaalsus toob olemasolevasse juurde erinevaid objekte. Virtuaalreaalsus on loodud kasutades arvutitehnikat, kuid liitreaalsusel on lisatud elemente ka reaalsest maailmast. Näiteks klassiruumi on lisatud asju, mida seal füüsilisel kujul olemas ei ole. (Kalikin, 2018)

SIDUSRÜHMAD

- Lastega töötavad haridusasutused (lasteaiad, koolid)
 - tugispetsialistid (eripedagoog, logopeed, sotsiaalpedagoog jne)
 - rühmaõpetajad
 - juhtkond
- Lapsevanemad
- Huvikoolid



VÄLJAKUTSED & KÜSIMUSED

- Millised on probleemid või väljakutsed?
- Teistega arvestamine
- Ajaplaneerimine ja tööde jaotus (vastutuse võtmine ja jagamine suures grupis)
- Liitreaalsuskaartide olemasolu
- Interaktiivse õpiürituse korraldamine veebi vahendusel
- Helifailide salvestamine ja monteerimine



KASUTATUD ALLIKAD

Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., Graf, S., & Kinshuk. (2014). Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications. *Educational Technology & Society*, 17 (4), 133–149.

Billingham, M., Clark, A., & Lee, G. (2015). A Survey of Augmented Reality. *Foundations and Trends® in Human-Computer Interaction*, 8(2-3), 73–272. doi:10.1561/11000000049

Safar, A. H. (2016). The Effectiveness of Using Augmented Reality Apps in Teaching the English Alphabet to Kindergarten Children: A Case Study in the State of Kuwait. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(1). doi:10.12973/eurasia.2017.00624a

Yilmaz, R. M., Baydas, O., Karakus, T., & Goktas, Y. (2015). An examination of interactions in a three-dimensional virtual world. *Computers & Education*, 88, 256–267. doi:10.1016/j.compedu.2015.06.002

Yousef, A. M. F. (2021). Augmented reality assisted learning achievement, motivation, and creativity for children of low-grade in primary school. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(4), 966–977. doi:10.1111/jcal.12536



TÄNAME KUULAMAST



Euroopa Liit
Euroopa
Regionaalarengu Fond



Eesti
tuleviku heaks



TALLINNA ÜLIKOOL