

IŠMANUSIS KAMPELIS


Parengė: Tautvydas Matonis





Kas yra išmanusis kampelis?

- Tai moderni erdvė, skirta poilsiui, mokymuisi ir profesiniam tobulėjimui. Joje bus įrengti virtualios realybės (VR) akiniai, suteikiantys galimybę gilinti profesines žinias, tyrinėti pasaulį bei turiningai leisti laisvalaikį.



Įranga:

- **VR akiniai** (Meta Quest 3)
- **Sėdmaišiai** patogiam poilsiui
- **Lentyna** įrangai laikyti
- **Žaidimai**

**KOKIOS
ĮRANGOS
REIKĖS
ŠIAM
PROJEKTUI
?**

- Noras sukurti erdvę, kurioje mokiniai, atvykę iš skirtingų miestelių, galėtų susipažinti su naujausiomis technologijomis, tobulinti socialinius įgūdžius, praleisti laiką drauge ir ugdyti naujus gebėjimus.

**Kodėl man kilo
tokia mintis?**

VR akiniai– tai ne vien tik pramogos!



Interaktyvus mokymasis

Virtuali realybė suteikia patrauklių ir įtraukiančių mokymosi patirties.



Socialainis ryšys

Palengvina socialinį bendravimą ir užmezga ilgalaikes draugystes.



Kūrybinė išraiška

Virtualus pasaulis ir žaidimai įgalina vaizduotę ir kūrybišką problemų sprendimą.





Kokie šios erdvės privalumai?

Vieta, kurioje galėtų vykti įvairūs susitikimai: pradedant šokiais, kelionėmis po įvairias šalis, įvairiais simulatoriais skirtais profesijai lavinti.

1

Laisvalaikis tiek merginoms, tiek vaikinams.

2

Mokymosi erdvė
Virtualios realybės akiniai, kurie padėtų pažinti pasauly, pažinti istorines vietas, pažinti savo profesiją iš arčiau.

3

Ši erdvė pritaikyta tiek merginoms, tiek vaikinams, tiek vaikams su specialiaisiais poreikiais.

**APIBENDRINANT,
KOKIA NAUDA
TIEK MOKYKLAI,
TIEK MOKINIAMS?**

Mokiniai:

Lygios galimybės – galimybė naudotis tiems, kurie neturi tokios įrangos namuose.

Mokymosi motyvacija – VR leidžia interaktyviai mokytis įvairių profesijų (mechanikos, aptarnaujančio personalo, kirpėjų ir kt.).

Poilsis ir socializacija – erdvė skatina bendravimą, komandinius įgūdžius ir įdomų laisvalaikį.

Naujų įgūdžių lavinimas – VR gali būti naudojamas tiek pramogoms, tiek edukacijai (pvz., istorijai, šalių pažintims.).

Mokytojai:

Inovatyvios pamokos – VR kaip edukacinė priemonė pažinti savo profesiją geriau bei mokintis įvairias pamokas įdomiau.

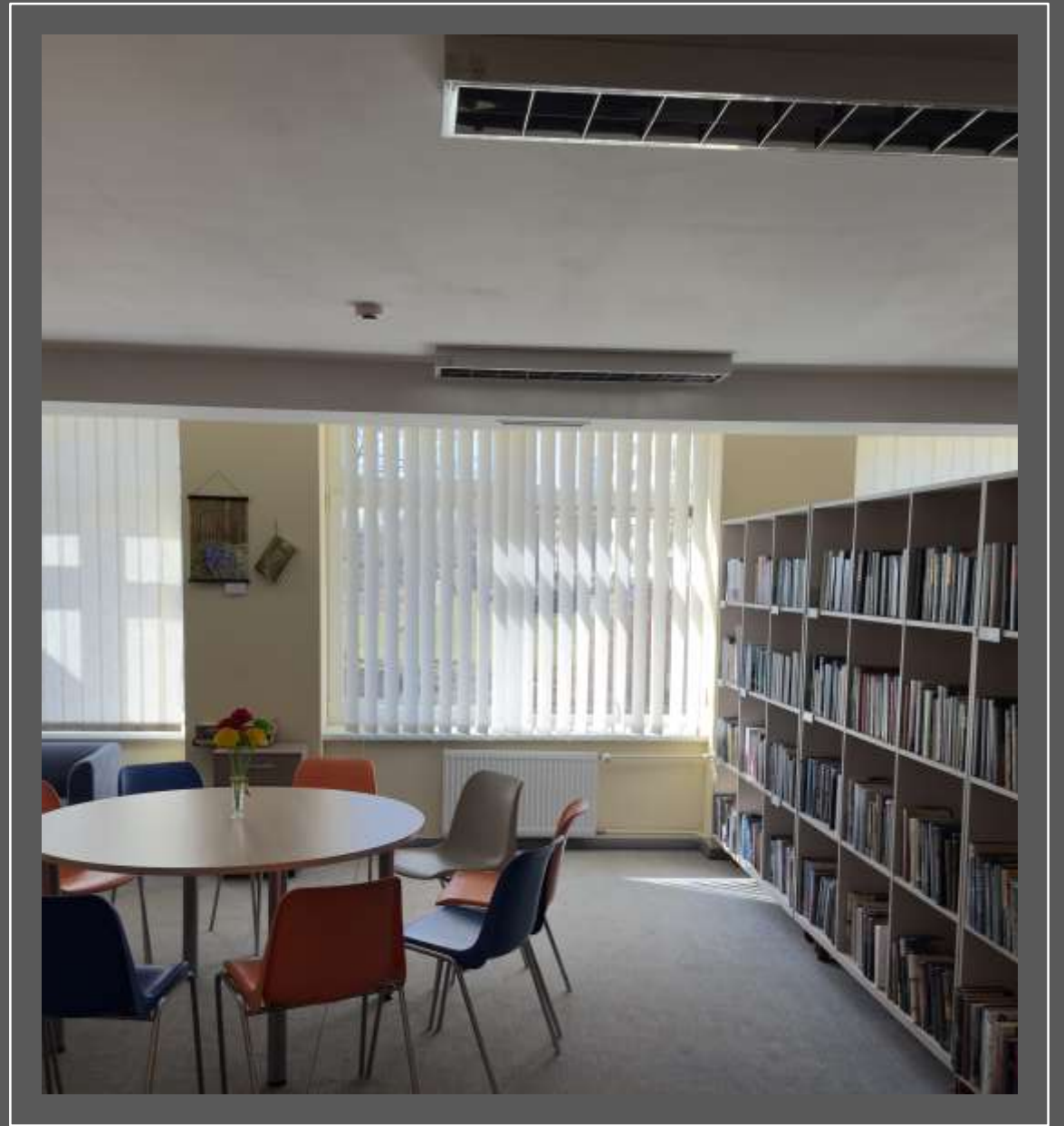
Didesnis mokinių įsitraukimas – interaktyvūs metodai padeda geriau suprasti ir įsisavinti medžiagą.

Mokyklos bendruomenė:

Mokyklos prestižo didinimas – moderni erdvė gali pritraukti daugiau mokinių.

Technologijų integracija – mokykla įrodo, kad eina koja kojon su inovacijomis ir ugdo ateities profesionalus.

**KUR GALĒTU
BŪTI ŠIS
KAMPELIS?**





BIUDŽETO NUMATYMAS ŠIAM PROJEKTUI

Išsamus 2000eur biudžeto paskirstymas
Parengė: Tautvydas Matonis

Suma (€)	Pavadinimas	Aprašymas	Nuoroda
1400€	(2vnt) VR akiniai Meta Quest 3	Virtualios realybės akiniai mokymuisi ir pramogoms	Nuoroda
153,8€	Sėdmaišis So Soft Chill L	Patogus poilsiui	Nuoroda
200,00€	VR žaidimai	VR žaidimai skirti edukacijai, laisvalaikiui	Nuoroda
99,90€	Lentyna	Įrangai laikyti	Nuoroda
0,00€	Pristatymas	Nemokamas savarankiškas atvežimas	-
IŠ VISO:	1851,70€		

AČIŪ UŽ
DĖMESĮ!