IT in Education Pedagogical Series: Use of Innovative Pedagogy to Facilitate the Effective Implementation of e-Learning

Centre of Excellence (CoE)
IT in Education Section

Stephen Li













photomath

smart camera calculator

ave odd inte

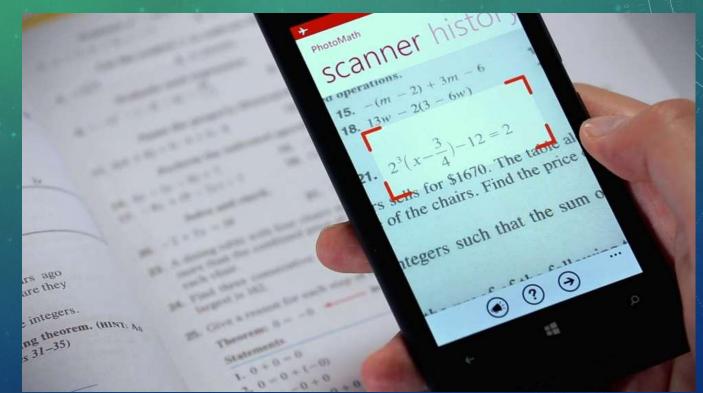
or each step of the

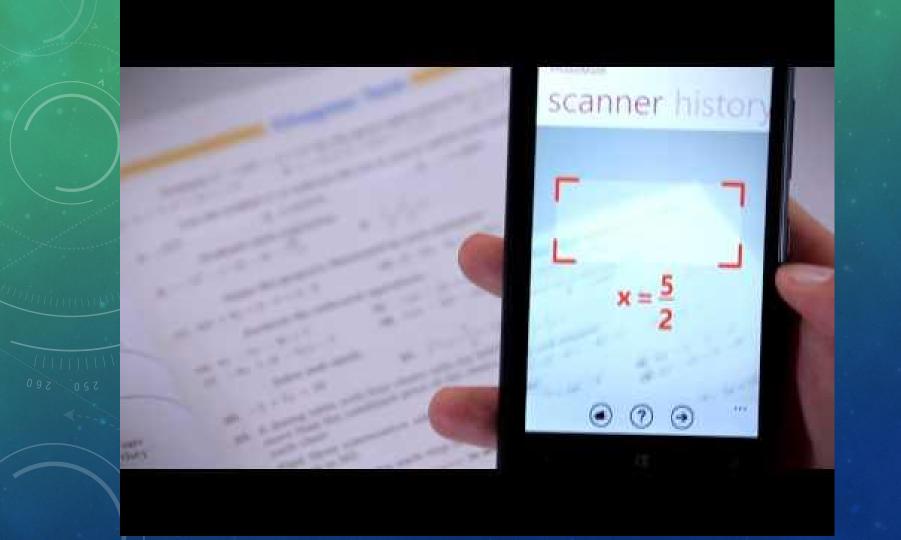
21. 9x - 7 = 13 - 4xchairs sells

price of the x = 20 0. The tab

pdd integers such

PhotoMath



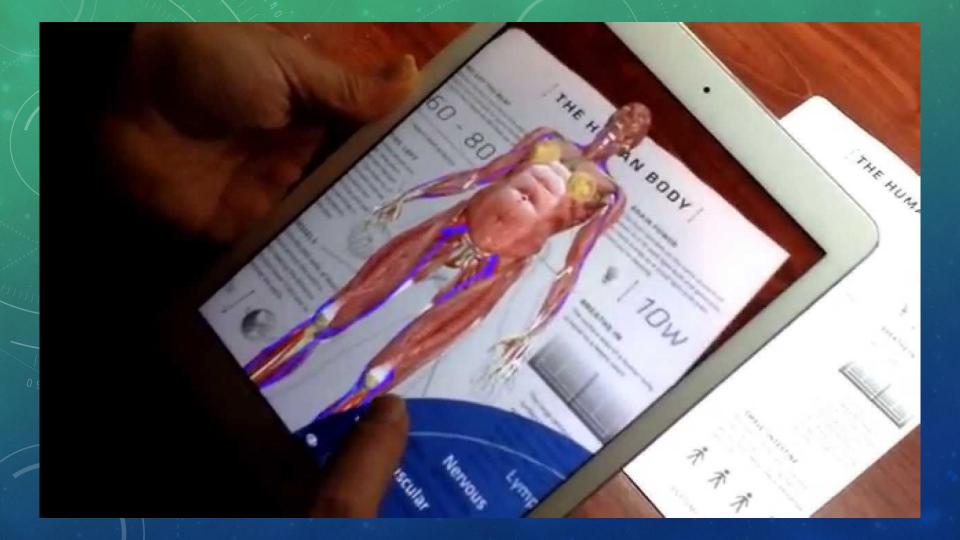






Anatomy 4D







Flight Radar



教育應用資訊科技的三個重要原則

- 1. 不是所有的科技都對課堂有效用
- 2. 避免加入不必要的「科技產品」進入課堂
- 3. 必須容易使用

帶甚麼進入課堂?

有甚麼科技值得帶入課堂?

解決甚麼問題呢?

可以優化甚麼呢? "Let's make things better"

Virtual Reality (VR)

虛擬實境

甚麼是虛擬實境(VR)?

虛擬實境(Virtual Reality, 縮寫為VR), 是利用電腦模擬產生一個三維空間的虛擬世界, 讓使用者感覺仿佛身歷其境, 可以及時、沒有限制地觀察三維空間內的事物。使用者進行位置移動時, 電腦可以立即進行運算, 將精確的三維影像傳回產生臨場感。

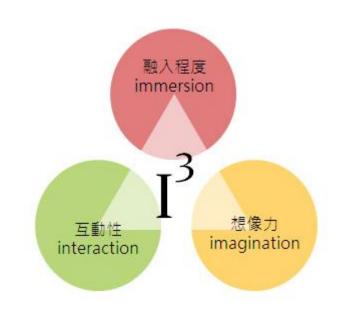


虚擬實境的主要構成

虚擬實境的構成要素主要分為三個 要素, 又稱為虛擬實境的 3i。

- 1.互動性 (interaction)
- 2.融入/沉浸程度 (immersion)
- 3.想像力 (imagination)

Burdea (1993)



CONE OF LEARNING Edgar Dale

After 2 Weeks we tend to remember

Nature of Involment

10% of what we READ	Reading	Verbal Receiving	
20% of what we HEAR	Hearing Words		
30% of what we SEE	Looking at Pictures		P
50% of what we HEAR & SEE	Watching a movie Looking at an Exhibit Watching a Demonstration Seeing it Done on Location	Visual Receiving	PASSIVE
70% of what we SAY	Participating in a discussion Giving a Talk	Receiving/ Participating	ACTIV
90% of what we SAY & DO	Doing a Dramatic Presentation Simulating the Real Experience Doing the Real Thing	Doing	TIVE

虚擬實境技術比較

應用技術	優點
影像式虛擬實境	製作需時較短 器材成本較低
電腦立體模型式虛擬實境	提供更佳的互動性 可以創造虛擬場境

為甚麼將虛擬實境引入課室?

- 實地考察的時間及人力成本限制,透過VR可增加體驗式學習的機會
- 教師清楚學生及課題需要,他們能夠自行預備教材帶入課室
- 學生能在虛擬的環境內自行探索,促進自主學習
- 將課本的文字和圖片實境化, 並提高互動性



Sites.google.com/SMCC.edu .hk/vrvr



當通識教育遇上VR 虚擬考察



議題:探討活化工廈政策

單元:今日香港(生活素質)



如何預備教材?





如何呈現虛擬實境的教材?

虛擬實境

1. 全境圖 Photo Sphere



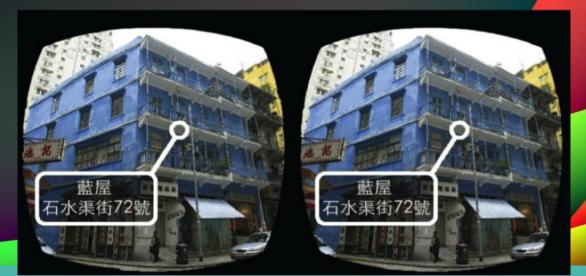
2. Cardboard Split View (需要虛擬實境裝置)



Cardboard Split view

Best viewing experience using Cardboard





預備教材工具

工具: Google Cardboards

Apps: Google Street View

平台: EduVenture® VR

