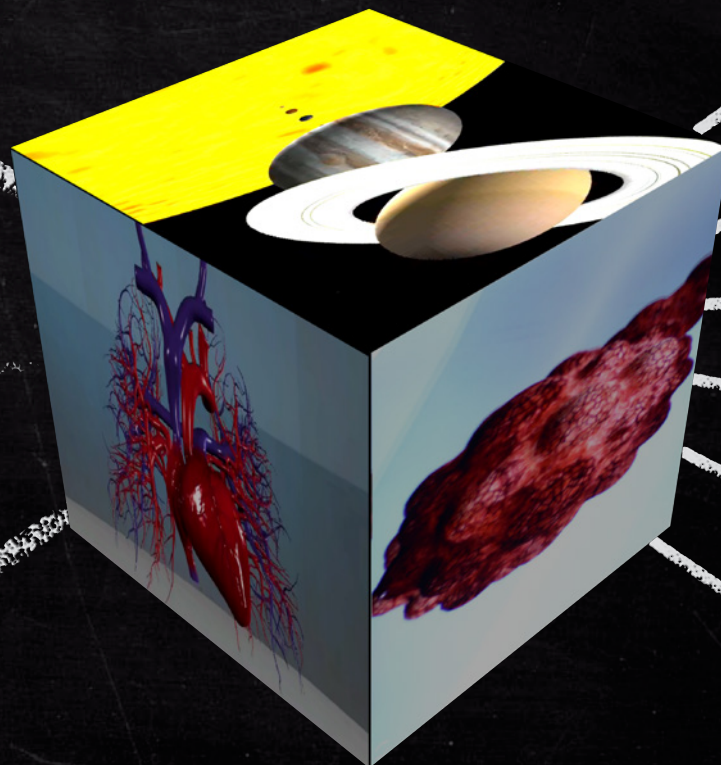


The 3D Classroom
– *gör det komplexa
enklare att förstå!*

*The 3D Classroom*TM

by **SENSAVIS**
Revolutionizing Education





BIOLOGI



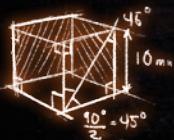
GEOGRAFI



FYSIK



KEMI



MATEMATIK



TEKNIK

The 3D Classroom är ett visuellt läromedel som skapar rätt förutsättningar för inkludering; att alla elever i klassrummet ska bli motiverade, engagerade och uppnå goda resultat.

Pedagogen styr de interaktiva, realistiska visualiseringarna och kan, genom att använda sina egna ord och sin egen



pedagogik, anpassa lektionen efter syfte och elevgrupp.

The 3D Classroom innehåller ämnesmoduler för biologi, kemi, fysik, matematik, geografi och teknik. Det innehåller varken text eller tal och är inte begränsat till någon kursplan.

Pedagogen kan också interagera med innehållet för att stärka ett budskap eller svara på nyfikna elevers frågor.

The 3D Classroom används idag inom alla utbildningsnivåer, från förskola till universitet.

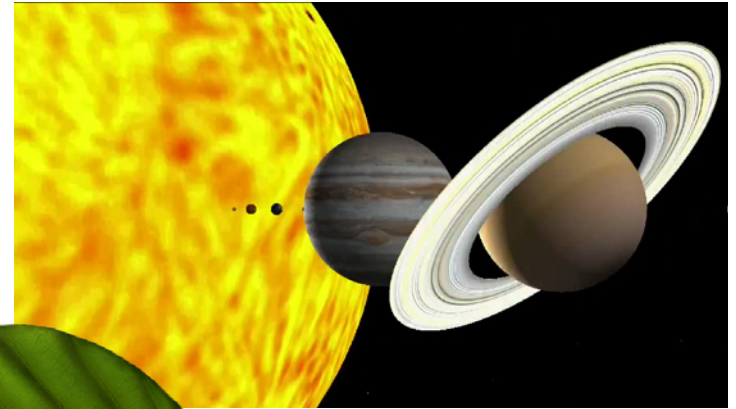
The 3D Classroom™

by **SENSAVIS**
Revolutionizing Education

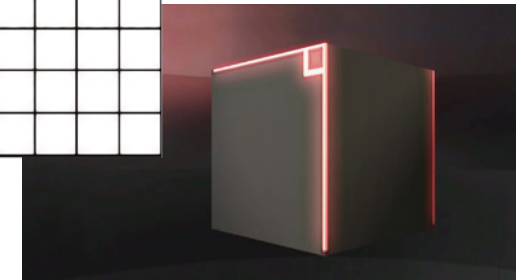
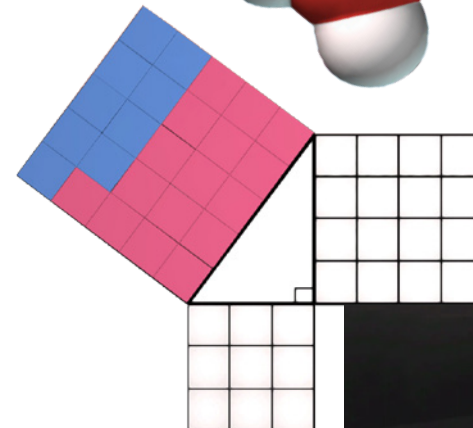
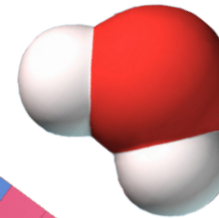
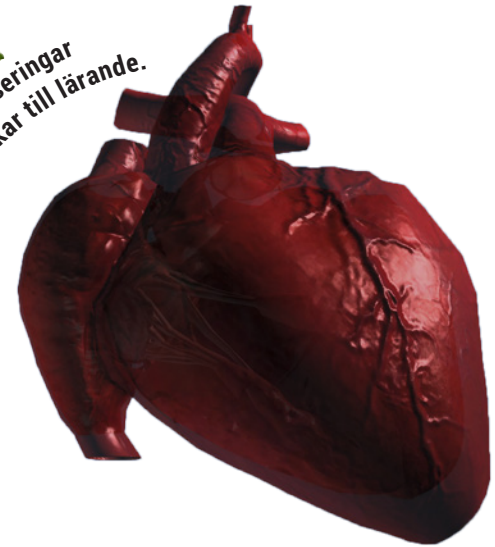
NY PEDAGOGIK GER NYA MÖJLIGHETER

Med The 3D Classroom kan pedagogen tänka om och utmana traditionella sätt att undervisa genom att flippa klassrumssituationen. Genom att spela in en video baserad på det högkvalitativa innehållet och skicka den till eleverna inför lektionen, kan lektionen bli en inspirerande workshop där The 3D Classroom gör det möjligt för pedagogen och eleverna att ha kreativa diskussioner. Pedagogen kan mäta och följa upp elevernas engagemang och inläring. Dessutom kan den här tillvalsfunktionen stödja det kollegiala lärandet genom att pedagogerna på skolan delar videos med varandra, samt även stärka pedagogens bedömning av var eleven är i läroprocessen via formativ bedömning.

UTVECKLING: Innehållet i The 3D Classroom växer genom en kunddriven utvecklingsprocess, där pedagoger som använder läromedlet bidrar med kunskap om vad som är komplext och svårt för eleverna att förstå. Utifrån den informationen utvecklas The 3D Classroom genom insatser från utbildningsinstitut över hela världen: bland annat Aldar Academies i Förenade Arabemiraten, Nevada State College och Southwestern Michigan College i USA, Tanglin Trust School i Singapore, Singapore Ministry of Education och inte minst över 200 skolor i Sverige.



*The 3D Classroom är fyllt av
välgjorda, fantasieggande visualiseringar
som lockar till lärande.*





Dr. Andy Kuniyuki, Dekanus på NSC School of Liberal Arts and Sciences.

VISUELLT LÄRANDE

Trots att 65 procent av världens befolkning reagerar bättre på visuellt lärande, sker ändå 80 procent av skolans undervisning muntligen. Hjärnan behandlar bilder snabbare än text – hälften av hjärnan är dedikerad till visuella funktioner.

(Mark Smiciklas 2012)



”GENOM ATT VISUALISERA PÅ ETT TIDIGT STADIUM UNDERLÄTTAS UNDERVISNINGEN ENORMT.”

CASE: Nevada State College använder The 3D Classroom inom en hel akademisk disciplin. Syftet är att driva innovation och inläring – och helt enkelt bli bättre på att undervisa.

– Vi använder The 3D Classroom på det förberedande programmet för sjuksköterskor. Det ger alla både en bättre förståelse för, och bild av, den mänskliga anatomin och fysiologin, som är ett mycket svårt ämne. Genom att visualisera kroppen på ett tidigt stadium underlättas den

fortsatta utbildningen enormt, säger Dr. Andy Kuniyuki, Dekanus på NSC School of Liberal Arts and Sciences.



Nevada State College har börjat med att använda modulerna för anatomi och fysiologi, men kommer snart att börja använda verktyget inom kemi, fysik och matematik. Genom ett nära samarbete med Sensavis bidrar skolans personal och elever till att vidareutveckla läromedlets innehåll.

– Vi vill bli bättre på att undervisa, och det betyder att vi måste engagera eleverna för att förändra deras tänkande, kunnande och handlingar till det bättre. Nu vill vi se hur 3D kan påverka möjligheten att konceptualisera svåra ämnen. Vår investering kommer att betala sig i hur det påverkar eleverna, avslutar Dr. Andy Kuniyuki.

Forskning har visat den positiva effekten som visuell inläring och 3D har på motivation och inläring, samt på förståelse av komplexa och abstrakta områden. Att införa 3D i klassrummet kan öka inläringen med så mycket som 60 procent (Bamford, 2011).

"NU SKAPAR VI SAMMANHANG TILLSAMMANS"

CASE: Sofia Kruth, grundskollärare på Sandhultskolan i Borås, använder The 3D Classroom för att skapa utmaningar för sina nyfikna elever. Efter att ha förklarat fotosyntesen kände sig Sofia osäker på om eleverna faktiskt förstod. Hon använde då The 3D Classroom för att visualisera processen. Detta medförde att alla elever, även de som har svårt med text förstod och kunde återge processen genom att rita och berätta.

– Det som är bra är att jag kan välja innehåll, säger Sofia. Jag kan ha kontroll och styra lektionen eller att låta eleverna styra vart vi går i programmet. Med en bok eller film blir det mer statiskt – och eleverna blir inte heller lika engagerade. Med The 3D Classroom vill de hela tiden se mer, och använder mig för att undersöka åt dem. Vi skapar sammanhang tillsammans!



Sofia Kruth och hennes nyfikna elever
Foto: Johanna Winther



John Ridley, Director of Learning

"SKAPAR FANTASTISK BAS FÖR INLÄRNING"

CASE: John Ridley Director of Learning förklarar varför Tanglin Trust School valde att börja använda The 3D Classroom:

– För oss finns det tre viktiga fördelar med The 3D Classroom. För det första har vi ett stort antal elever som har svårt att tolka 2D-diagram av 3D-objekt och -system, vilket är mycket vanligt. För att hjälpa dem kan vi använda fysiska modeller, men de har begränsningar. Med The 3D Classroom har pedagogen full kontroll och kan zooma in eller ut, gå från makro till mikro eller navigera fram och tillbaks, vilket har en omedelbar effekt på lärandet. För det andra försöker The 3D Classroom inte ersätta läraren. Läromedlet ger inga kommentarer och det är inte en lärobok. Det innebär att det lätt kan anpassas för olika åldersgrupper. För det tredje – det är coolt! Vilket betyder att vi får både glada och engagerade elever och lärare, vilket är en fantastisk bas för bra inläring."



Tanglin Trust School har 90 års erfarenhet av att erbjuda brittiskbaserad utbildning i Singapore. Skolan har över 2 770 elever i åldrarna tre till 18 år.



GÖR DET LÄTT ATT LÄRA: Den främsta läskunnigheten är i dag multimodal, vi läser bilder, ljud, text, rörelser och känslor. Skolor kan inte längre bara fokusera på att läsa och skriva om de vill undvika sjunkande resultat och omotiverade elever. Genom att komplettera undervisningen med visuella inslag blir skolan inkluderande och individanpassad – alla elever får rätt förutsättningar att ta till sig ny kunskap, inte bara de lässtarka och redan intresserade.



ANVÄNDNING: The 3D Classroom kan installeras och användas på vanliga stationära och bärbara Windows-datorer. Kan kombineras med 2D-TV / projektor eller 3D-TV och 3D-glasögon, interaktiva skrivtavlor (smartboard, Promethean boards) och interaktiva projektorer.



ENKELT ATT NAVIGERA: Användaren kan navigera och styra objekten direkt på en touchskärm, eller med hjälp av en mus med skrollhjul. Pedagogen kan interagera med innehållet genom en systemmeny – exempelvis öka hjärtats puls eller lungornas arbete vid andningen, ta bort eller lägga till element eller ändra rörelser. En innehållsförteckning ger en översikt över relaterat innehåll.

**STOCKHOLM (HQ)**

Sensavis
Jan Stenbecks torg 17 3tr
164 40 Kista, Sweden
info@sensavis.com
<http://the3dclassroom.com/se/>

NEW YORK

Sensavis Inc
500 7th Avenue 17a Floor
New York, New York, 10018
USA
<http://the3dclassroom.com/usa/>

SINGAPORE

Sensavis Singapore Pte Ltd
20 Bendemeer Road
03-12/13
Singapore 339914
<http://the3dclassroom.com/int/>

VIETNAM

Sao Mai Group
160 Road #3, Trung Sơn Residential
Area, Binh Chanh District
Ho Chi Minh City, Vietnam
T: (08) 5449 1888 (24lines)
F: (08) 5402 1888
www.saomai-oa.com

TEKNISKA SPECIFIKATIONER

The 3D Classroom går att visa på befintliga skärmar och projektorer som stödjer 720p upplösning, vilket de flesta projektorer och smartboards gör. När man startar programmet får man välja hur man vill visa materialet. Vill man visa i 3D måste du använda 3D-glasögon och din skärm eller projektor ska vara Full HD eller HD Ready och i 3D.

Operativsystem: 64 bitars Microsoft Windows 8 eller 10
Processor: Intel i5 gen 4:e generationen eller bättre
RAM: 8GB eller mer

SENSAVIS

Revolutionizing Education

Sensavis har sedan 2008 arbetat med att göra det komplexa enklare att förstå med hjälp av visualiseringar. Sedan 2013 skapar vår produkt, det visuella läromedlet The 3D Classroom, förutsättningar för alla elever i klassrummet att bli motiverade, engagerade och uppnå goda resultat. På så sätt kan vi bidra till att fler lär sig mer. Idag används The 3D Classroom av hundratals skolor i Europa, USA och Asien.