

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ВИРТУАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ

Турдыбаев Алауатдин

Каракалпакский государственный университет им. Бердаха, ст.препод.

АННОТАЦИЯ

Распространение технологий виртуального пространства с использованием технологий виртуального обучения в системе образования, размер виртуального пространства на мировом рынке, успех использования виртуального обучения в обучении, несколько преимуществ виртуального пространства, как система виртуального образования Широко известно, что его можно модифицировать и как сегодня можно использовать технологии виртуального обучения.

Ключевые слова: виртуальное обучение, пространство, вселенная, взгляд, концентрация, участие, безопасность, эффективность, технический инструмент, песочница Вселенной, жилое тело Universe Sandbox, технология, 3D Organon, internet, информация, визуальный номер.

ABSTRACT

The spread of virtual space technologies using virtual learning technologies in the education system, the size of the virtual space in the world market, the success of the use of virtual learning in teaching, several advantages of virtual space, how the virtual education system It is widely covered that it can be modified and how virtual learning technologies can be used today.

Keywords: virtual learning, space, universe, view, concentration, participation, safety, efficiency, technical tool, Universe Sandbox, vein body, Google Earth, technology, 3D Organon, internet, information, fine art.

В настоящее время быстрое развитие технологий не может повлиять на учебный процесс, и в настоящее время виртуальное образование используется в образовании в качестве новой технологии. Наши студенты и выпускники готовит проекты в соответствии с учебными программами «Управление игровыми проектами» и «Основы создания игр» с использованием технологий виртуальной реальности. В этой статье мы хотим объяснить одну из областей применения виртуальной программы обучения.

Есть несколько причин распространения виртуальных технологий в образовании:

1. Снижение цены виртуального технического оборудования. Стоимость современных виртуальных устройств за последние несколько лет значительно снижается.

2. Быстрый рост количества программного обеспечения для виртуального образования. Сегодня виртуальное образование имеет несколько различных типов программ, и их число растет день ото дня.

3. Переход к виртуальному образованию составляет более 2,5 миллиардов долларов в год. Эта цифра постоянно растет с 2012 года.

4. Увеличение числа крупных компаний, работающих в области виртуальных технологий. Более 300 из них лидируют на европейском рынке. Oculus, HTC, Sony, Microsoft, Samsung и многие другие гиганты уже давно вводят технологии в этой области.

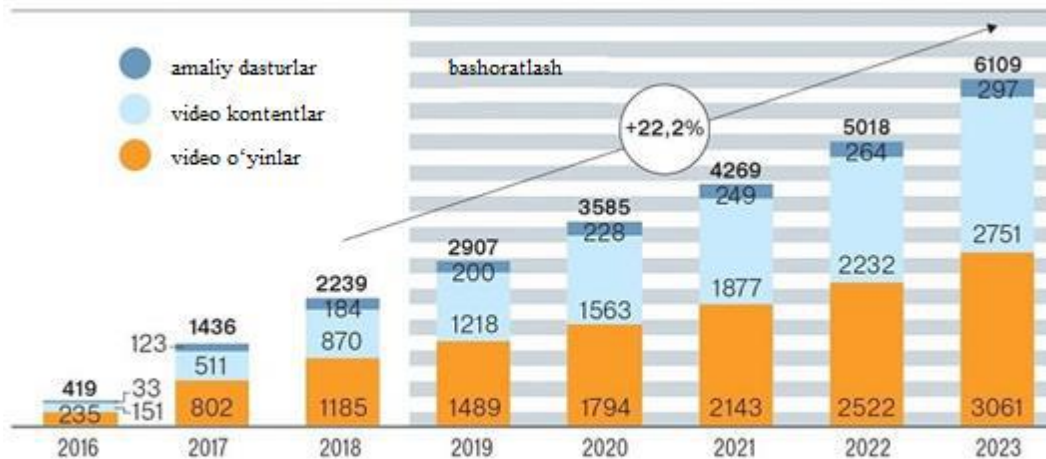
5. Внедрение технологий виртуального образования в ряде областей: нефтегазовая отрасль, машиностроение, энергетика, металлургия, телекоммуникации, реклама и другие области. Виртуальная истина уже давно работает больше, чем долгое время, но активно вступает в все области человеческой деятельности.

Мы приглашаем вас использовать то, как виртуальное образование используется в области образования, и почему эта технология является будущим продуктом, а также обсуждать больше о ее перспективах.



VIRTUAL MAKONNING JAHON BOZORIDAGI HAJMI (\$ MLN)

MANBA: PWS OMMAMVI AXBOROT VOSITALARI VA KONGILOCHAR SANOATINING DUNYO BOYLAB



Мы поговорим об успешных примерах использования виртуального образования в преподавании. Например:

- Виртуальные тренинги были успешно протестированы в Йельском университете. Виртуальная учебная группа работала на 29% быстрее и была вероятностью ошибки.

- В Пекине было проведено исследование о «влиянии виртуального мира на академические показатели». Детей учили той же дисциплине, но группа - использовала классический метод, второе - виртуальное обучение. В результате тестирования первая группа выиграла 73%, а остальные 93%. Кроме того, виртуальный студент показал, что он понял тему глубже (на основе результатов теста две недели).

- В 2018 году антропология Кабрии изучила символы, описанные могилой на плато Гизы, через студентов Кембриджа и класса с восточного Китая. Он создал виртуальный класс, и были загружены трехмерные модели изученных объектов. Студенты руководили виртуальными аватарами тысяч километров от реальной области исследований.

- Google Corporation работает над созданием виртуальных поездок в достопримечательности мира в течение нескольких лет. Например, виртуальное путешествие началось через 132 000 фотографий в конце 2019 года. В Москве также есть туристы в Большом театре, Букингемский дворец в Лондоне, и их число растет только с каждым годом.

Несомненно, США и европейские страны остаются лидерством в образовании виртуальной истины.

Проект цифровой школы является одним из крупнейших проектов. Согласно инициаторам, к 2024 году планируется ввести в 25% всех «пилотов» образовательных учреждений.

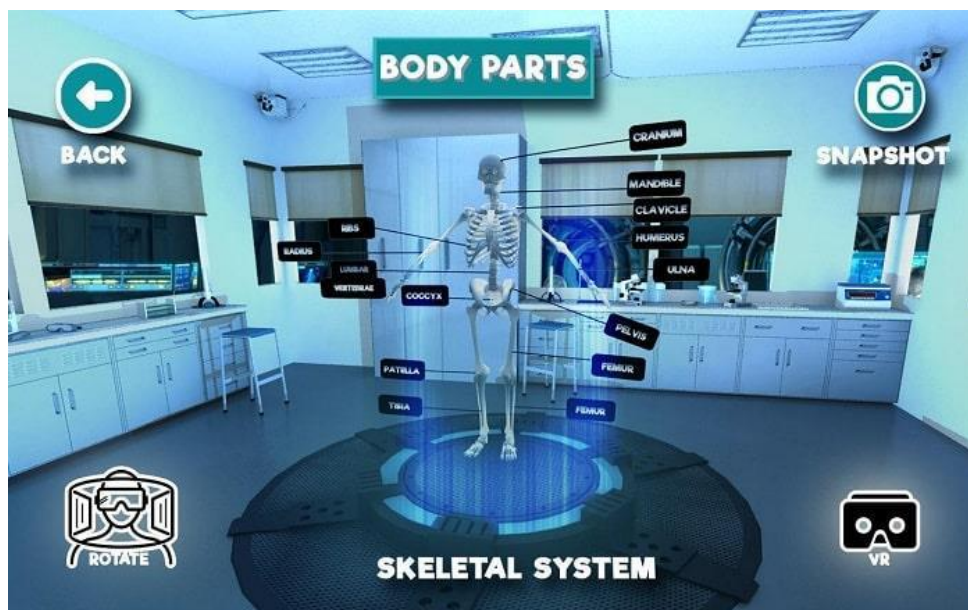
Сегодня причины использования виртуального пространства в образовании:

Исследование с использованием виртуального пространства основано на технологии иммерсы - виртуальное расширение реальности позволяет вам лучше понять и понять правду вокруг вас. То есть они привносят человека буквально в конкретную среду события.

Это ряд преимуществ виртуального пространства:

1. Просмотр. Виртуальное пространство позволяет вам просматривать объекты и процессы, которые несовместимы или очень сложны в реальном мире. Например, анатомические особенности человеческого тела, активность различных механизмов и т. Д. Полеты в космос, погружаясь в сотни метров воды, путешествуя по человеческому телу - виртуальное пространство предлагает огромные возможности.

2. Концентрация. Виртуальный стимул в виртуальном стимуле не оказывает почти влияния на человека. Он может полностью сосредоточиться на материале и лучше овладеть им.



3. Участие. Сценарий образовательного процесса может быть запрограммирован и управляется с высокой точностью. В виртуальной реальности студенты могут провести химический опыт, увидеть замечательные исторические события и решать сложные проблемы более интересным и понятным образом.

4. В виртуальной истине вы можете выполнять сложные операции, увеличить свою способность управлять транспортом, опыта и испытать любые другие опасности. Независимо от сложности сценария, студент не причиняет вреда себе или другим.

5. Эффективность. Основываясь на опыте, эффективность обучения с использованием виртуального пространства может быть отмечена, по крайней мере, на 10% выше, чем классический формат.



Следует отметить, что виртуальная истинность поможет сдержать процесс обучения. Важная часть информации может быть предоставлена в стиле игры. Точно так же можно укрепить материал, проводить практические классы и так далее. Таким образом, глобальная теория ясна, понятна и очень интересна, и насколько интересна студенты более заинтересованы, эффективность образования увеличивается.

Несмотря на быстрое распространение и разочарование виртуального образования, его трудно использовать для личного использования, но если мы поговорим о покупке для учебного заведения, то это совершенно другой вопрос. Например, в интернет-магазине виртуальных очков вы можете приобрести различные виртуальные и расширенные устройства реальности по различным ценам: наиболее оптимальный Oculus Rift S, Oculus Quest и аналогичный таким аналогичным инновационным и аналогичным инновационным и аналогичным. HoloLens 2 и Magic прыгают один. Конечно, цель всех устройств является целью принципа и функциональности операции и функциональности, а также предполагаемое направление непосредственно на их цену.

Как система виртуального образования меняет будущее, и почему она все еще не стала технологией образования?

Отслеживание существующих тенденций может с уверенностью сказать, что со временем виртуальное обучающее оборудование будет дешевле с течением времени. Один из основных факторов распространения технологий не только для школ, но и для университетов и других учреждений, увеличит увеличение виртуального образования. Тем не менее, в преподавании виртуальной истины любой возрастной учитель может использоваться для учащихся начальных классов, как в начальной школе, так и для людей, которые решают улучшить квалификацию.

Но если сегодняшние виртуальные слезы были так развиты сегодня, почему они не широко распространены? Первая причина, по которой мы упомянули выше, - это цена. В дополнение к устройствам смартфонов, дополнительные устройства для основного потребителя все еще намного дороже. Кроме того, пока не все готовы зарабатывать деньги, так как они боятся, что разработка новых технологий в разработке технологий за шесть месяцев или год может быть устаревшим.

Тем не менее, есть несколько более важных факторов в дополнение к цене.

1. Стоимость разработки программ для виртуального образования высока. Этот процесс требует много времени, силы и инвестиций. Кроме того, все материалы могут быть неправильно и эффективно перенесены в виртуальное образование.

2. Склавленные вызовы виртуальной истины. Не каждый получает одно и то же виртуальное образование. Некоторые люди испытывают головокружение, тошноту и направления за несколько минут. Это индивидуальные характеристики тела, которых нельзя избежать. Но эта проблема почти решается на большинстве современных устройств, и вскоре она полностью решит свое собственное решение.

3. Необходимость значительно изменить образовательную программу на государственном уровне. На данный момент виртуальное пространство реализуется на уровне опыта. Образование в школах и университетах, чтобы превратить технологию в полную часть учебного процесса.

Это должно быть радикально обработано в соответствии с программами, которые могут потребоваться годы. Тем не менее, многие эксперты работают над быстрой распространенностью технологий виртуальной реальной реальности в ближайшие 5 лет.

Конечно, нет необходимости говорить о 45 минутах школьных уроков по виртуальному образованию. Но чтобы потратить 5-10 минут, это постепенно внедряется в некоторых школах-представленных школах.



Как сегодня можно использовать технологии виртуального образования?

Многие из наших Contemporaries знают, что виртуальная истина - это то, что недалеко и доступно для простого пользователя, другие считают, что виртуальное образование - это технология, предназначенная только для игры. На самом деле, оба ошибаются.

Виртуальное образование приходит ко всем образовательным учреждениям по сей день. Виртуальное пространство образования теперь можно найти в различных источниках, например:

- Приложения виртуального пространства в App Store, Google Play или Steam Catalogs. Эти услуги включают в себя несколько десятков различных программ, направленных на изучение и привлечение новых навыков;
- Видео на YouTube, созданные для виртуального пространства. Видеоматы на 360 градусов набирают популярность, и YouTube работает очень хорошо;
- Специальные программы разработчиков, работающих в образовании. Обычно они предназначены для порядка и создаются для конкретных задач.
- Большинство предложений предоставляются полностью бесплатно. У него также есть демо-плееры, которые позволяют вам проверить эту технологию и позволяют вам решать конкретное предложение.

Если вы считаете, что если вы считаете, что виртуальные программы для обучения сегодня, мы ускорим вас иначе. Они очень в разных областях. Кроме того, некоторые очень специализированы. Да, большинство из них не доступны в Узбекистане, но это всего лишь вопрос времени.

Мы приглашаем вас обратить внимание на несколько интересных образовательных программ, которые вы теперь можете использовать.

1. Песочница Вселенной. Фактический пространственный симулятор, в котором учащиеся могут ясно видеть, как стрельба, климат и физические взаимодействия работают в космосе.

2. Венское тело. Он предназначен для студентов медицинского факультета, одного из лучших имуляторов путешествий в человеческом организме. Позволяет пройти через кровеносные сосуды, увидеть настоящие клетки и мертвые вирусы.

3. Виртуальные места Google Earth. Это позволяет вам видеть «полный рост» достопримечательностей мира и видеть их со всех сторон. Египетские пирамиды, Эйфелева башня, Ниагарский водопад - самые уникальные объекты приближаются даже больше, чем когда -либо.

4. 3D - это организованная анатомия виртуального пространства. Это виртуальное пространство является первым в мире с миром Анатомии. Он создал более 4000 настоящих анатомических моделей.

5. Музей изобразительных искусств виртуальной помощи. Самые известные музейные экспонаты перед вами. Здесь нет защитного окна, есть много туристов и охранников, и его можно увидеть из -за отличной графики.

Есть также крупные компании, которые принимают заказы на создание содержания образования для обучения. То есть школа или университет могут заказать уникальную программу и использовать ее в своем образовательном процессе. Это особенно используется в западных европейских университетах.

Сегодня, накануне всего нового уровня в разработке всего образования в Республике Узбекистан, эта стадия должна быть действительно эффективной технологической фазой.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ: (REFERENCES)

1. Khazratov F., Juraev Kh. METHODS OF CREATION AND ORGANIZATION OF WORK, TECHNOLOGY FOR CREATING AUTO-NAVIGATION MAPS [Электронный ресурс]: URL: <http://www.jcreview.com/?mno=9704>.
2. А.Парпиев, А.Марахимов, Р.Ҳамдамов, У.Бегимкулов, М.Бекмурадов, Н.Тайлоқов. Янги ахборот технологиялари. ЎзМЭ давлат илмий нашриёти.-Т.: 2008, 104 б.
3. Abduqodirov A., Xaitov A., Shodiev R. Axborot texnologiyalari – Т.: O‘zbekiston, 2002 у.
4. Aripov M. va boshqalar Informatika va informasion texnologiyalar. Oliy o‘quv yurti talabalari uchun darslik T. 2005 у.
5. Носов Н. Образование и виртуальная реальность / Н. Носов // Дистанционное и виртуальное обучени: Дайджест рос. и зарубеж. прессы. - 2000. - № 11. - С. 31-35.