



4 활용서 안내

- '일상생활 활동' 가상현실 교육 콘텐츠의 수업을 위해 학습 과정안과 사용 방법 등을 활용 안내서로 제작 배포



학습 과정안 제공

The screenshot shows a lesson plan for '2 단계 조립과 이동' (Step 2: Assembly and Movement). It includes a table for '학습 목표' (Learning Objectives) and '평가 방법' (Evaluation Methods). The '평가 방법' table lists '관찰' (Observation) and '질문' (Questioning) as methods, with '관찰' being the primary method. The '평가 방법' table also includes a '비고' (Remarks) column.

활동에 대한 사용 방법 및 활동지 제공

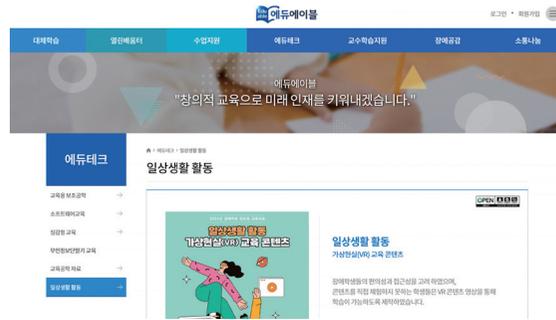
The screenshot shows a user manual for the VR activity. It features a 3D environment with a path and a control panel with a green circle and a red X. The control panel has a green circle and a red X, indicating correct and incorrect usage respectively.



5 이용방법

- 에듀에이블 사이트에서 콘텐츠 설치 파일을 내려 받은 후 메타 퀘스트 단말기에 설치하여 사용

국립특수교육원 에듀에이블 > 에듀테크 > 일상생활 활동



- 메타 퀘스트2, 메타 퀘스트3 단말기 모두 이용 가능



• 문의: ☎ 041-537-1500

www.eduable.net

※ QR 코드: 콘텐츠 사용방법 안내

2024년 장애학생 정보화 교육자료

일상생활 활동 가상현실(VR) 교육 콘텐츠





1 콘텐츠 소개

2024년 장애학생 정보와 교육 자료

- 2022 특수교육 기본 교육과정 '일상생활 활동' 기반 제작

일상생활 활동(신체활동,여가활동) VR



튜토리얼



신체활동



여가활동

- 「신체활동」 교육을 위한 3개 주제의 가상현실 교육 콘텐츠 제공



신체활동

1 사물 탐색 및 조작하기

1. 체소 탐색하기
2. 교구 탐색하기
3. 악기 탐색하기

2 신체 조절과 이동하기

1. 직선, 곡선, 지그재그 이동
2. 왜나무다리 균형잡고 이동
3. 신체 동작 게임 활동

3 생활 속 체력 증진하기

1. 야구 타격 자세 익히기
2. 티볼 연습하기
3. 야구 타격 박자 익히기
4. 도진! 타격합!

- 「여가활동」 교육을 위한 3개 영역(개인, 공동체, 지역 사회) 12개 주제의 360도 가상현실 콘텐츠 제공



여가활동


동아리는
올식 만들기


영화관
이용하기


안전체험관
관람하기


물놀이
안전하게 즐기


함께
등산하기


가족들과
여행가기


반려동물과
함께 놀기


과학관
관람하기


농촌
체험하기


술래길
여행하기


캠핑
즐기기


전통마을
체험하기



2 콘텐츠 구성

3D 컴퓨터 그래픽으로 제작된 VR 콘텐츠

- 신체활동: 3D 그래픽 기반 가상 공간에서 이동과 사물 조작 가능



360도 영상으로 제작된 VR 콘텐츠

- 여가활동: 실제 공간·사람·사물을 고해상도 360도 영상으로 제공



3 특징 및 차별화 요소

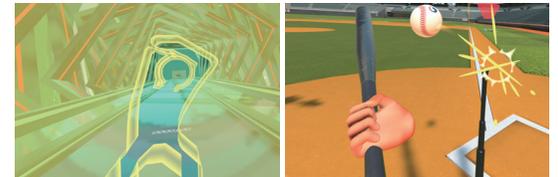
1 가상현실 속 자유로운 이동



2 가상현실 속 사물 조작



3 신체를 사용하는 게임 활동



4 몰입형 여가활동 체험

