



# WIRTUALNA SALA ZBRODNI

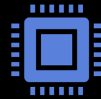
TECHNIKI VR W PROCESIE KSZTAŁCENIA



# VR (VIRTUAL REALITY)



nowoczesność



koszty



symulacja i odzwierciedlenie rzeczywistości



wielokrotne odtworzenie i ćwiczenie  
praktycznych umiejętności



Zaletą VR w procesie dydaktycznym jest możliwość rozwoju orientacji przestrzennej, spostrzegawczości i zdolności motorycznych/manualnych studentów.



Korzystnym rozwiązaniem jest łączenie nauki przez symulację i sztuczne środowiska VR z edukacją w wymiarze realnym, czyli stosowanie metody edukacji hybrydowej (nauczyciel wsparty narzędziami).

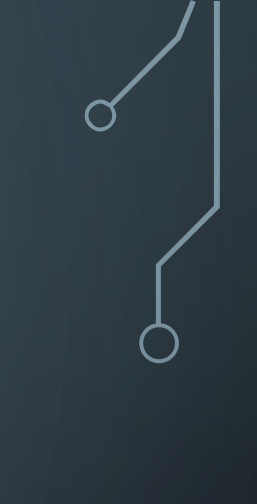


Technologia wymaga poznania jej przez nauczyciela, odpowiedniego doboru treści VR i połączenia ich z dyskusją, rozmową, analizą, która może odbywać się wirtualnie, przez czaty, fora, ale jednocześnie powinna realizować się także w wymiarze fizycznym, w realnej przestrzeni w której prowadzone są zajęcia.

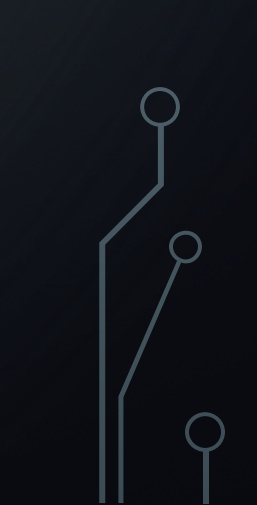
Jest to trudne, ale daje dobre efekty, zwłaszcza wobec młodych ludzi zanurzonych w świat nowych technologii, którzy oczekują nowych sposobów i wymiarów kształcenia, odpowiednich dla świata, w którym dziś żyjemy.

Zaletą VR jest możliwość doświadczenia zjawisk i środowisk prawie jak w świecie realnym, stąd emocje związane z doświadczaniem VR mogą wpłynąć na lepsze zrozumienie zjawisk, procesów, a tym samym lepsze przyswojenie wiedzy.





Dydaktyka z wykorzystaniem VR eliminujemy niszczenie czy zużywanie prawdziwego sprzętu, odtwarzamy zdarzenia w których student, a często także sam prowadzący nie może normalnie uczestniczyć: oględziny miejsca zbrodni itp.



VR to wyższa jakość prowadzonych zajęć, zwiększenie praktycznych umiejętności studentów. Kształcenie w tym modelu znacząco redukuje koszty zdobycia konkretnych umiejętności niezbędnych na rynku pracy (możliwość wielokrotnego odtworzenia i przećwiczenia praktycznych umiejętności w warunkach zbliżonych do rzeczywistych).

Kryminalistyka na wirtualnej sali zbrodni to 10 godzinny przedmiot realizowany w formie ćwiczeń skierowany do studentów pierwszego roku niestacjonarnych studiów kryminologii prawniczej II stopnia. Ilość studentów Kryminologii prawniczej, którzy wzięli udział w tegorocznych zajęciach wyniosła 100.

Ponadto, zajęcia z wykorzystaniem technologii wirtualnej rzeczywistości - Virtual Reality (VR) z wykorzystaniem elementów Kryminalistyki na wirtualnej sali zbrodni zostały przeprowadzone na WPAE w roku akademickim 2019/2020 (zajęcia do lutego 2020). Zajęcia odbyły się ze studentami studiów stacjonarnych prawa, administracji i kryminologii: w ramach przedmiotu Kryminalistyka-ćwiczenia (SSPIIIrok) - ilość osób 60 - oraz ze studentami administracji (specjalność bezpieczeństwo wewnętrzne, SSA2/I) - ilość osób 50. Zajęcia z wykorzystaniem technologii VR zostały przeprowadzone ze studentami studiów niestacjonarnych Kryminologii w ramach przedmiotu Kryminalistyka - ćwiczenia (NSKIstopień) - ilość osób 60.

Prowadzący przedmiot Kryminalistyka na wirtualnej sali zbrodni to pracownicy naukowo-dydaktyczni Katedry Kryminalistyki WPAiE UWr: Dr Rafał Cieśla, Dr Sylwia Skubisz-Ślusarczyk, Dr Iwona Zieniewicz.

Zajęcia z Wirtualnej Rzeczywistości odbywają się we współpracy z Centrum Technologii Wirtualnej Rzeczywistości WPAE UWr, której przedstawicielami są: Prof. Tomasz Kalisz, Damian Mroczyński, Karol Grainert oraz Sekcją Pomocy Technicznej i Cyfryzacji WPAiE UWr (Remigiusz Wodnik, Damian Domański, Bartosz Palewicz, Adam Kaczyński, Tymoteusz Jędrysek i Łukasz Kacprzyński).















UCZELNIA  
BADAWCZA

Wrocław miasto spotkań

A+

Najwyższa  
kategoria  
naukowa A+



Uniwersytet  
Wrocławski

UCZELNIA  
BADAWCZA

The highest  
scientific  
category A+

Wrocław THE MEETING PLACE



Uniwersytet  
Wrocławski

Wrocław miasto spotkań

UCZELNIA  
BADAWCZA

The Excellence Initiative  
University Programme  
Ministry of Science and Higher Education

#WPAEFLAE

University of Economics  
and Economics  
University of Wrocław

Uniwersytet  
Wrocławski



Uniwersytet  
Wrocławski

UCZELNIA  
BADAWCZA

Wrocław THE MEETING PLACE

A+









DZIĘKUJEMY

Centrum Technologii Wirtualnej Rzeczywistości

WPAiE