



Sinifta
www.sinifta.com



SINIFTA

ÜÇ BOYUTLU EĞİTİM SİMÜLASYONU

"Sanal Öğrenciler ile Sınıf Deneyimi"

Karma Gerçeklik Tabanlı, Öğretmen Eğitim Sistemi

- Üç Boyutlu Sınıf Ortamı
- Oyun Tabanlı Öğrenme
- Üç Seviyeli Eğitim Modeli
- Birbirinden Farklı Sınıf Senaryoları Oluşturma
- Performans Ölçümü, Geri Bildirim ve Yönlendirme
- Yapay Zekaya Sahip Sanal Öğrenciler
- Analiz Edilebilir Öğrenci Karakterleri
- Sınıf Yönetimi
- Akıllı Sınıflarda Eğitim Deneyimi



 **simsoft**



Öğretmenleri Eğitmek

Öğretmen ve öğretmen adaylarının sınıf yönetimi becerilerini geliştirmeyi hedefleyen Sınıfta, oyun öğeleri barındıran üç boyutlu bir simülasyondur.

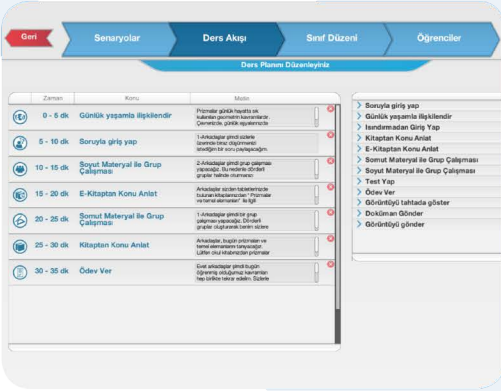
Yapay zekaya sahip sanal öğrenciler sayesinde öğretmen, simülasyonu dilediği kadar tekrar edip, değerlendirme raporlarını inceleyerek kendini geliştirebilir. Simülasyon, ders öncesi hazırlıkla başlar, ders içi etkinliklerin olduğu simülasyonla devam eder ve dersin bitiş zili ile sonlanır.

Üç Aşamalı Eğitim Modeli

1. SEVİYE: Yapay zekaya sahip sanal öğrencilerin bulunduğu sanal sınıflarda sınıf yönetimi eğitimi

2. SEVİYE: Deneyimli öğretmenlerin öğrencileri kontrol ettikleri sanal sınıflarda sınıf yönetimi eğitimi

3. SEVİYE: Bilgisayar destekli karma gerçeklik ortamında, deneyimli öğretmenlerin geri bildirimleri ile sınıf yönetimi eğitimi



Senaryo Yaratma ve Yönetme Araçları

- Senaryo kriterlerini belirleyebilme
- Ders planları hazırlama
- Sınıf düzenini belirleyebilme
- Öğrenci profillerini inceleme ve oluşturma

Yapay Zeka

- Otonom ve avatar öğrenci modelleri
- Gerçekçi öğrenci davranışları taksonomisi

Sınıf Yönetimi

- İstenmeyen davranışlarla baş etme
- Sınıfın konsantrasyon, eğlence ve bilgi değerlerini gözlemlene ve etkileyebilme
- Bir madde daha eklenebilir. "Teknoloji ile güçlendirilmiş sınıflarda eğitim yapabileme"

Ölçme ve Değerlendirme

- Öğretmen performansı ölçümü
- Detaylı raporlama ve analiz
- Geri bildirim ve yönlendirme

