

# LÁTHATATLAN TEREK A JÁSZBERÉNYI VÁROSI KÖNYVTÁRBAN

## VÁROSI KÖNYVTÁRÉRT ALAPÍTVÁNY

### Jászberény

A Jászberényi Városi Könyvtárban üzemelő Jászsági Népmeseponton olyan virtuális tér került kialakításra, amely alkalmas interaktív természet- és környezetismeret órák tartására is. A fejlesztés eredményeként a 6-18 éves gyerekek és fiatalok önállóan vagy csoportosan fedezhetik fel, tanulhatják meg a Jászság-Hajta madárvilágát. A projekt a Jászberényi Városi Könyvtár, a jászberényi Sasközpont és a BRENTEx Kft. a Logiscool programozó iskola működtetőjének közreműködésével valósult meg. A Sasközpont biztosította a természetvédelmi tudást, a BRENTEx Kft. az informatikai-programozási hátteret. A programot a Városi Könyvtárért Alapítvány valósította meg.



1. ábra: Bevezető oldal

A kialakított interaktív megoldás hét, a Hajtára jellemző olyan környezetben, mint az ártéri ligetes erdő, mező, szántó, élő és szikes tavak, vagy a régen olyan jellemző és újra éledő tanyasi gazdaságok mutatja be a Hajta jellemző madarait.



2. ábra: Hajta - tavak

A fejlesztés során harminchat madár bemutatása történt meg. A madarak három dimenziósan (3D) ábrázolva kerültek feltöltésre a programba, valóság közelivé téve ezzel az élményt a használat során.



3. ábra: Madárválasztó oldal



4. ábra: Fehér gólya 3D alakzat és ismertető kártya

Minden madár esetében a 3D modellhez kapcsolódik egy - a madár jellemzőit tartalmazó – ismertető kártya, valamint kiválasztva a madarakat hallható azok jellemző hangja is.

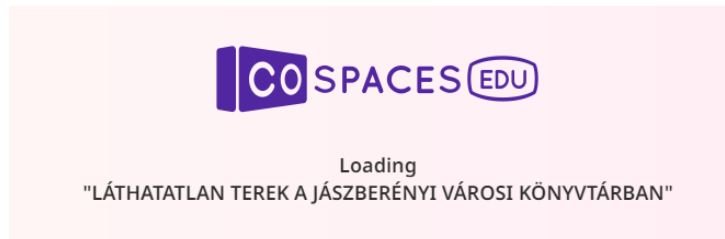


5. ábra: Fehér gólya jellemzői

A megoldás kialakítása lehetővé teszi, hogy mind a környezetek, mind a madarak esetében újabbak is rögzítésre kerülhessenek.

## Fejlesztéshez alkalmazott keretrendszer

A fejlesztés a CoSpaces Edu ( interaktív oktatási és fejlesztési keretrendszer) alkalmazásával (<https://edu.cospaces.io/>) történt.



A CoSpaces Edu platform alkalmazásával különböző 2D és 3D alapú megoldások kerülhetnek megvalósításra. A megoldások kódokkal animálhatók, az eredmények pedig megjeleníthetők a virtuális (VR) vagy kiterjesztett (AR) valóságban.

Az elkészült fejlesztések számítógépen, tableten és mobil telefonon keresztül is elérhetők és megtekinthetők, kipróbálhatók.

A CoSpaces Edu segítségével az eddigi széleskörű tapasztalatok alapján jelentős mértékben fejleszthetők a 21. századi tanulási készségeket és a digitális írástudás, fokozható a kreativitást és elősegíthető a diákok és az oktatók közötti együttműködés.

A CoSpaces Edu-t világszerte számos tantárgy oktatásában használják a STEM-től és a kódolástól a társadalomtudományokig, nyelvekig, művészetekig és egyéb készségfejlesztő oktatási területekig.