Använda Inclubit

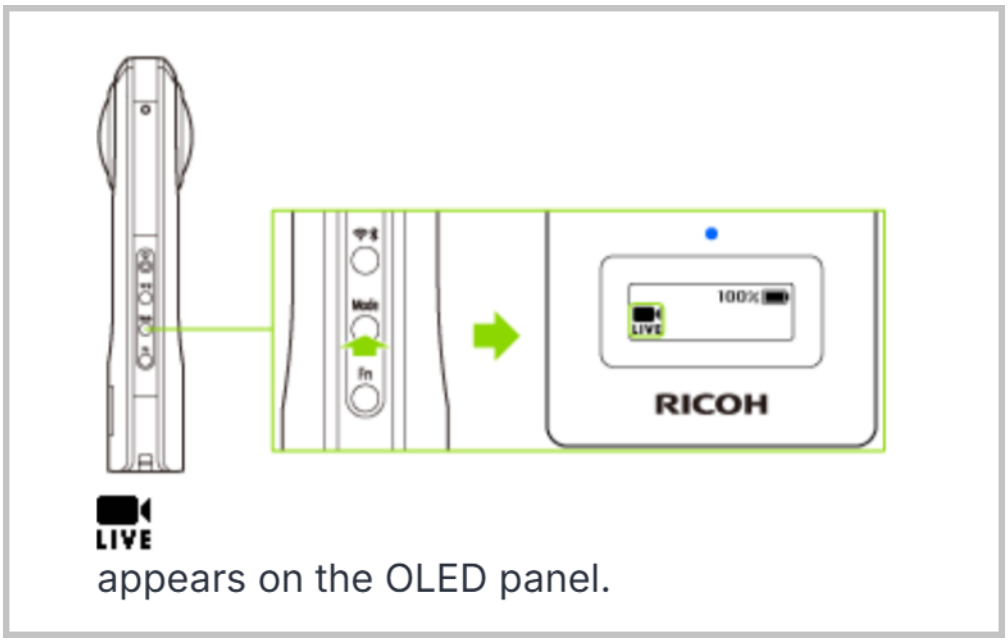
Information för elever och lärare och hur man nyttjar plattformen

- För lärare
- För elever
- Använd med iPad, PC eller VR-headset

För lärare

Läraren monterar kameran på stativet och ansluter kameran via USB-kabeln till en PC i klassrummet. Efter det så loggar läraren in via inclubit.se. Användarkonto för lärare skapas av Sambruks support efter att avtal finns upprättade.

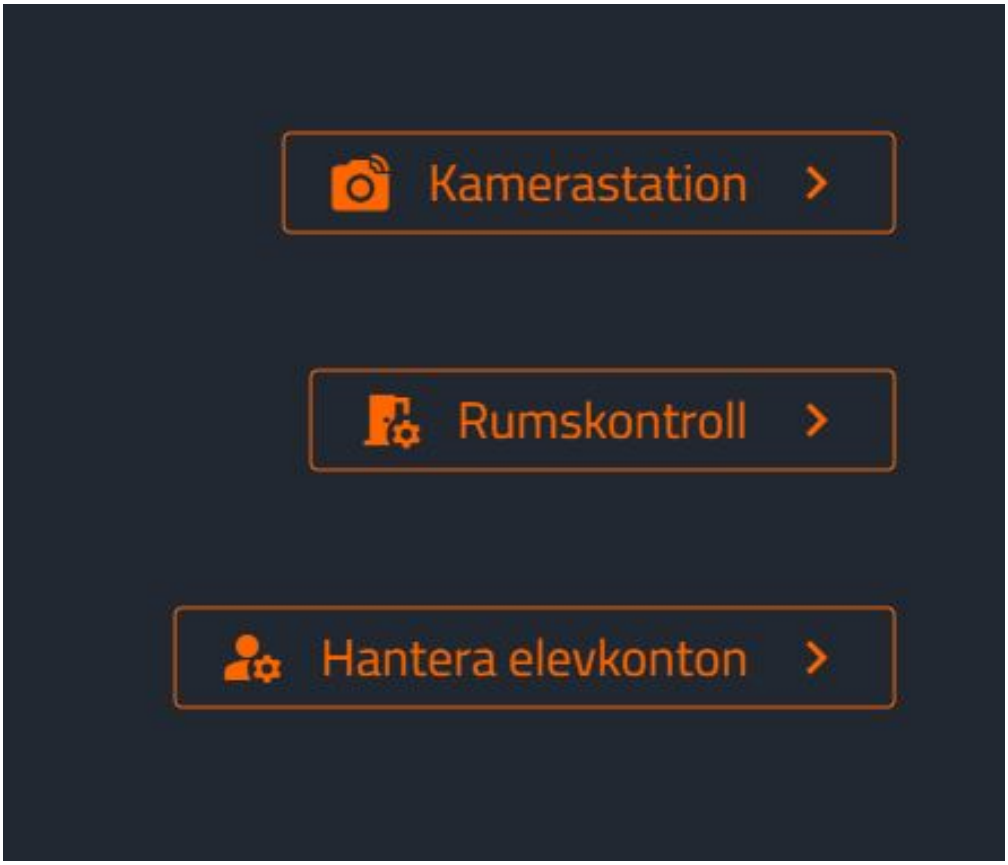
Se till att kameran är inställd på *Streaming Mode* eller liknande. För Ricoh Theta Z1 ställs detta in enligt följande:



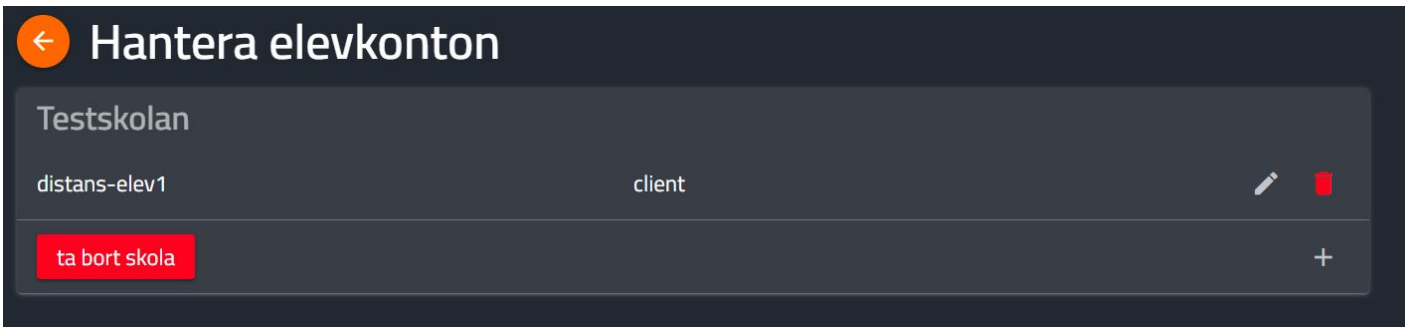
Inloggningsdialogen ser ut enligt nedan:



Efter inloggning finns tre knappar att välja mellan:



Lägg via knappen *Hantera elevkonton* upp konton för den/de elever som ska kunna delta på distans. Klicka på + tecknet till höger i dialogen.



Lägg in användarnamn som ni väljer själva, dock utan bokstäverna *åäöÅÄÖ*. Använd inte användarnamn som är knutna till någon elevs identitet, som exempelvis hela namnet. Vi föreslår att ni använder namnen Elev 1, Elev 2, eller liknande.

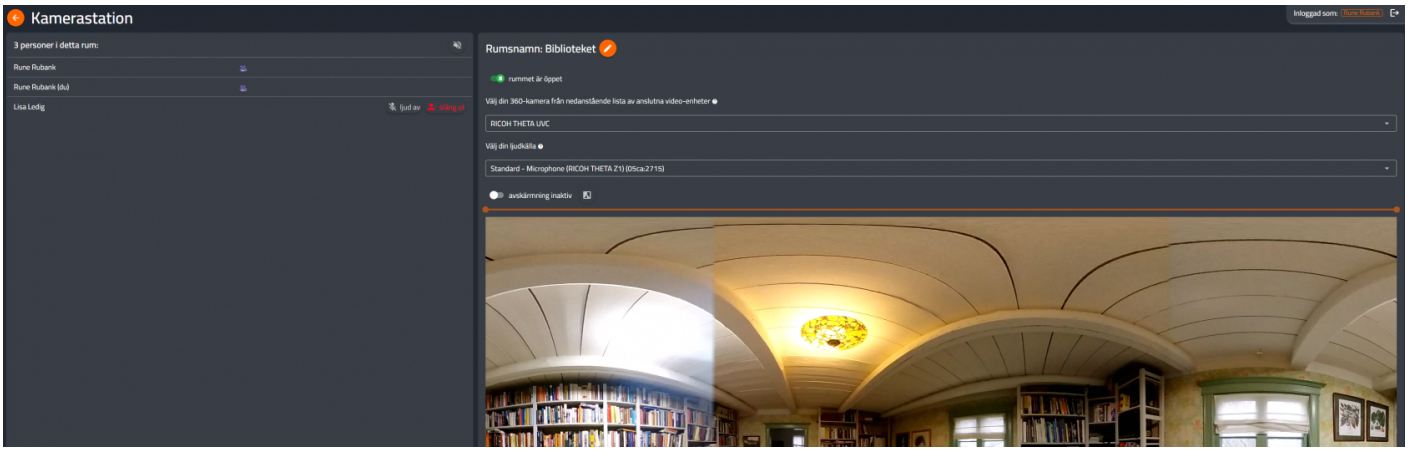
Skapa därefter ett lösenord. Krav på lösenord är låga, men tänk på att inte göra det för enkelt. Det finns bara en användarroll ni kan välja och den heter *client*, det är elevens roll. En lärare har rollen *host*, men den kan endast tilldelas av Sambruks support.

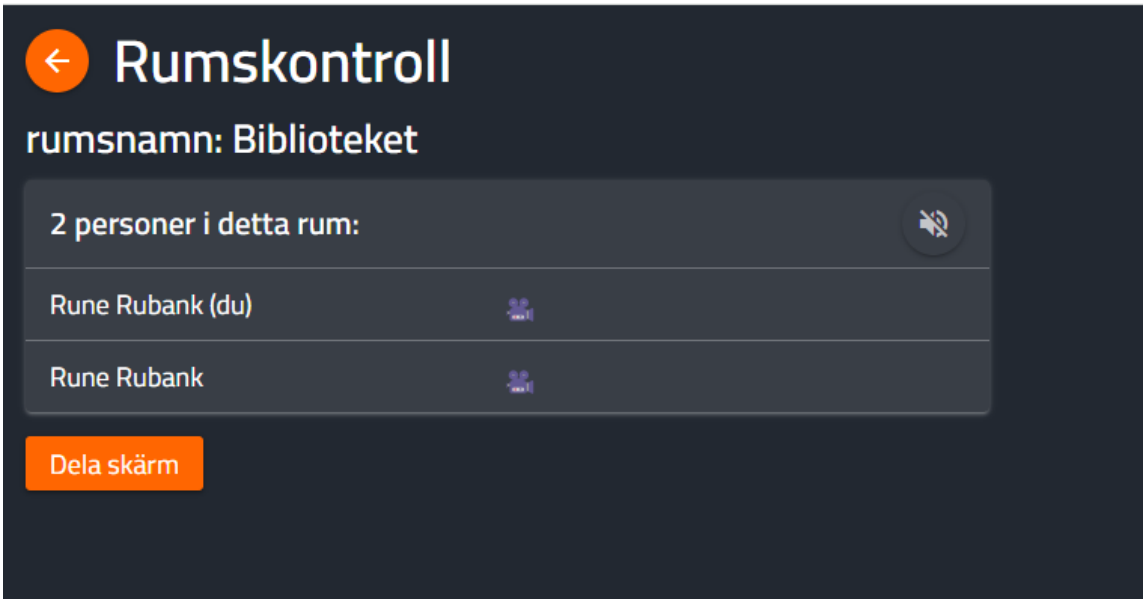


Nu kan eleven med hjälp av sitt VR-headset logga in via inclubit.se.

Under sändning

Om man som lärare vill visa både en 360-bild från klassrummet och dela sin skärm så måste man ha två flikar av Inclubit i sin webbläsare. En flik med *Kamerastation* där 360-kameran styrs, och en flik med *Rumskontroll* där läraren delar sin skärm.




Rumskontroll
rumsnamn: Biblioteket
2 personer i detta rum:
Rune Rubank (du)
Rune Rubank
Dela skärm

För elever

Eleven ska nyttja ett VR headset för att logga in i klassrummet i Inclubit. De ser ut enligt nedan:



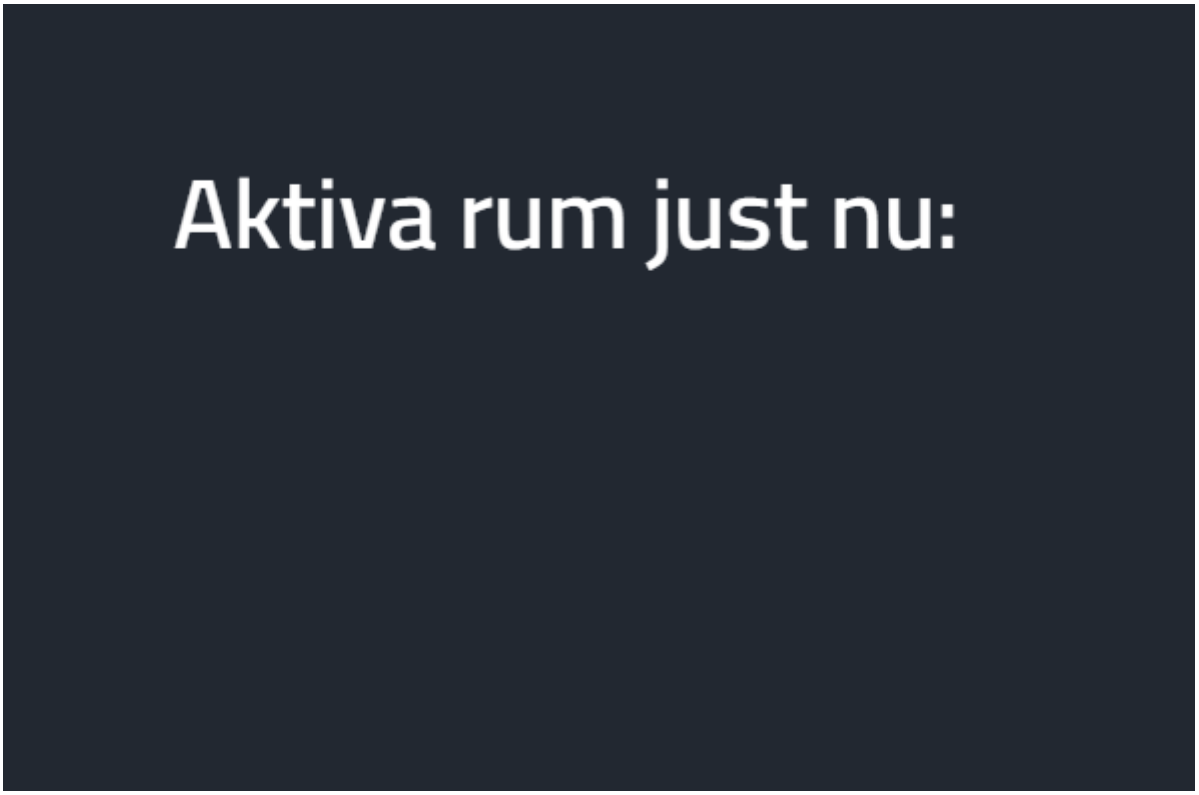
Skolan ska ge eleven en introduktion till hur dessa fungerar, gärna tillsammans med vårdnadshavare.

Headsetet kan ses som dels en bildskärm med inbyggda högtalare och en mikrofon. Man "styr" och trycker på ett virtuellt tangentbord med de handkontroller som hör till headsetet.

Via headsetet går man till den inbyggda webbläsaren och adressen inclubit.se. Där anger man de inloggningsuppgifter man fått från sin lärare. Inloggningsdialogen ser ut enligt nedan.



Då man loggat in får man upp en skärmbild enligt nedan. Det ska då finnas ett aktivt rum om läraren startat en "sändning" från klassrummet. Man klickar då på detta rummet och kan sedan välja att aktivera VR via sitt headset, det är en liten knapp i nedre delen av det "fönster" man ser i headsetet.



Använd med iPad, PC eller VR-headset

Möjlighet för elev att närvara i klassrummet med hjälp av iPad, dator eller VR-teknik.

Inclubit öppnar upp för nya möjligheter att inkludera alla elever i lärprocessen, oavsett deras fysiska närvaro. Det kan även bidra till att minska känslan av isolering och uppmuntra social interaktion för elever som annars skulle ha svårt att delta. Via enkla webbgränssnitt kan elever i realtid ta del av undervisningen via skoldator och iPad som strömmas från klassrummet. Vi vill ge elever möjlighet att fortsätta sin utbildning och sociala utveckling utan avbrott.

Vad kan Inclubit användas till

Elever som är frånvarande från skolan under längre perioder på grund av sjukdom, social fobi eller andra hinder kan nu delta i undervisningen med hjälp av Inclubit. Verktyget underlättar för långvarigt frånvarande elever att återgå till undervisning i skolan.

Verktyget låter elever närvara digitalt i klassrummet via sin dator eller iPad. Eleven kan också använda VR (Virtual Reality) för att delta på en lektion. Då blir upplevelsen också för eleven som om personen var i klassrummet.

- Ökad närvaro: Med hjälp av VR och andra digitala enheter kan elever uppleva en starkare närvaro i klassrummet, vilket underlättar deras lärande och deltagande.
- Minskad isolering: Inclubit hjälper till att minska känslan av isolering och uppmuntrar social interaktion, vilket är särskilt viktigt för elever som har svårt att delta på plats.
- Flexibilitet i deltagande: Elever kan enkelt ansluta via ett webbgränssnitt och delta i undervisningen i realtid, vilket gör lärandet mer tillgängligt och kontinuerligt, trots frånvaro.
- Social träning: Elever kan öva på sociala kontakter i en trygg miljö.
- Anpassat lärande: Tekniken stöder lärandet på sätt som passar individuella behov vilket kan innebära en mer flexibel och tillgänglig utbildning.

Utrustning och kostnader

Inclubit har tagits fram av Kungsbacka kommun och Eskilstuna kommun med målet att reducera utgifterna för en skolbudget som är under stort tryck.

Du behöver en lärardator, en 360-kamera, kamerastativ, HDMI-sladd och en elevdator, iPad eller en mobiltelefon. Därefter finns inga årliga kostnader för utrustningen.

Sambruk har en årlig avgift för drift, förvaltning och utbildning av Inclubit.

Inclubit är GDPR-säkrad och lämnar inga digitala spår före eller efter sändningen.