Kontakt:
Andreas Wadensten
Time PR
andreas.wadensten@time.se
Tel: 0709 77 90 90

3D-lektioner förbättrar studenters lärande och resultat

Europeisk skolundersökning, inklusive Sverige, visar betydande förbättringar i provresultat som ett resultat av lärande med 3D-innehåll

STOCKHOLM – 31 oktober 2011: Texas Instruments (TI) (NYSE: TXN) DLP® Products presenterar data som visar att 3D, när den används som ett pedagogiskt verktyg i klassrummet, har en positivt utbredd inverkan på hur elever lär sig. Resultaten av en oberoende undersökning tillkännagavs i dag i Sverige, Tyskland, Italien och Nederländerna. Forskningen bedrevs i klassrum i sju europeiska länder och jämförde skillnaden i förståelse, informationsbevarande och övergripande beteende mellan elever via traditionella 2D-metoder kontra inlärning via 3D-projektion.

Forskningsprojektet involverade 740 elever (i åldrarna 10-13), 47 lärare och 15 skolor över hela Frankrike, Tyskland, Italien, Nederländerna, Turkiet, Storbritannien och Sverige mellan december 2010 och maj 2011. Eleverna testades före och efter lektionerna, med en kontrollgrupp för lärande med 2D-metoder bara och den andra får samma undervisning, men med 3D-innehåll som läggs in i undervisningen. Studenterna testades även på deras förmåga att minnas information fyra veckor senare och forskare samlade observationer på engagemangs-nivån av studenterna vid bestämda tidpunkter under lektionerna.

DLP Produkter som har tillhandahållit teknik för utbildning i många år tog initiativet till undersökningen och inledde studien som ett sätt att samla information och feedback på undervisning med innehåll som visas med 3D-projektorer. Forskargruppen, som leddes av professor Anne Bamford, direktör för International Research Agency, utförde före och efter-test-kontroller på variabla studentgrupper för att spåra informationsbevarande och förståelse, samt samla in observationer under besök till klassrummen för att mäta studentens uppmärksamhet och beteende.

Höjdpunkter från undersökningen:
• I genomsnitt förbättrades 86 % av eleverna från pre-test till efter prövningen i 3D-klasser, jämfört med 52 % som förbättrades i 2D-klasserna.
• Individerna förbättrade provresultaten med i genomsnitt 17 % i 3D-klasser, jämfört med 8 % förbättring i 2D-klasserna mellan för-test och efter provet.
• 92 % av eleverna i genomsnitt var uppmärksamma under 3D-lektionerna, medan endast 46 % var aktivt uppmärksamma under icke-3D-lektioner.

– Undervisning i 3D får mina elever att engagera och interagera med kriterierna på ett helt nytt sätt. Effekten detta hade på deras förmåga att lära, och deras nivåer av entusiasm och uppmärksamhet var häpnadsväckande. Denna forskning visar tydligt den enorma potential som 3D-tekniken har att erbjuda utbildningssystemet, säger Madeleine Liwell Jeppsson, lärare på Gärsnäs skola i Simrishamn, Sverige.

– Över alla skolor som deltar i studien, så har 3D förkortat den tid det tog för studenter att lära sig begrepp, ökade deras uppmärksamhet och resulterade i totalt djupare tänkande från eleverna. Resultaten visar att 3D-projektion bör beaktas nu och i framtiden när vi letar efter sätt att förbättra studenternas lärande och engagemang, säger Anne Bamford.

Behovet av 3D-Ready-projektorer ser inte ut att ha några tecken på att stanna. Enligt Pacific Media Associates (PMA) 2011 Q2:s folkräkningsrapport, så var nästan 2 miljoner DLP 3D-Ready projektorer tillgängliga globalt i slutet av 2010 och 4,1 miljoner enheter förväntas finnas på marknaden i slutet av detta år. Detta kommer inte som någon överraskning med de verklighetstrogna bilder som 3D-projektion kan ge, som inte bara kan hålla studenternas uppmärksamhet, utom ger också en uppslukande, 360-graders bild av innehåll som tidigare bara kunde läras ut med platta 2D-bilder och videor eller rudimentära modeller och figurer.

– På Texas Instruments arbetar vi för att erbjuda teknik som förbättrar människors liv och resultaten av denna studie visar att vi lägger våra resurser på rätt ställe. Som den teknik som driver majoriteten av 3D-Ready-projektorer runt om i världen, från biografer till klassrum och hemmabio-anläggningar, så är TI DLP fokuserat på att möjliggöra för lärare och studenter över hela världen för att uppleva samma typ av inlärningsframgång som har funnits genom det här projektet, säger Roger Carver, chef för Front Projection, DLP Products.

Få rapporten
För Den fullständiga rapporten om resultaten och möjlighet till att lära sig mer om DLP 3D-produkter, besök DLP.com/3D.

Du kan också se videor av studenternas lärande i 3D på DLP:s YouTube-sida på YouTube.com/DLPTechnology.

Mer information
För Intervju med Madeleine Liwell Jeppsson, lärare på Gärsnäs skola i Simrishamn, Sverige, kontakta andreas.wadensten@time.se, telefon 0709 77 90 90.

# # #

Om Texas Instruments DLP Products
Sedan 1996 har Texas Instruments prisbelönt DLP-display-teknik som driver världens bästa projektorer och displayer, vilket gör bilder rika med färg, kontrast, skärpa och ljusstyrka till skärmar av alla storlekar. DLP-teknik finns på biografer (DLP Cinema®) och stora professionella scener i konferensrum, klassrum och hemmabio-anläggningar, och med DLP Pico™-aktiverade mobila enheter finns möjlighet till att projicera bilder från handflatan. Varje DLP-chip med en rad upp till 2,2 miljoner mikroskopiska speglar som switchar vid extremt höga hastigheter - en innovativ fördel som finns kvar och är idealisk

för nuvarande och framtida tillämpningar. Resultaten är hög upplösning, mycket pålitliga och knivskarpa bilder och även att arbeta med snabb rörelsevideo. Om du vill veta mer om DLP-teknik, besök www.DLP.com, eller följ DLP på Twitter på www.Twitter.com/TI_DLP.

Om Texas Instruments
Texas Instruments (NYSE: TXN) hjälper kunder att lösa problem och utveckla ny elektronik som gör världen smartare, hälsosammare, säkrare, miljövänligare och roligare. Ett globalt halvledarföretag, utvecklar TI genom design, försäljning och tillverkning i mer än 30 länder. För mer information, gå till www.TI.com.

DLP och DLP Cinema är registrerade varumärken som tillhör Texas Instruments.