



Εισαγωγή στην εικονική πραγματικότητα - Σενάριο διδασκαλίας VEGA

Θέμα: VR goggles (ειδικά Oculus/Oculus 2) στην τάξη.

Μάθημα: Υποστήριξη για όλα τα άλλα θέματα

Ηλικία / Τάξη: οποιαδήποτε / σχετικά με τον παραγωγό γυαλιών VR: 13+

Σύντομη περιγραφή του online παιχνιδιού σε αυτό το σενάριο:

Αυτό το σενάριο είναι ένα σύνολο πρακτικών ασκήσεων που θα σας βοηθήσουν να εξοικωθείτε με τα γυαλιά VR και να τα παρουσιάσετε στους μαθητές σας. Οι εφαρμογές που προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε σε αυτή τη διαδικασία είναι οι εξής:

- [Oculus First steps for Quest 2](#) - Μια δωρεάν εφαρμογή με την οποία μπορείτε να κάνετε την πρώτη σας γνωριμία στην εικονική πραγματικότητα και να εξοικωθείτε με τα χειριστήρια.
- [Oculus First contact](#) - Η πρώτη επαφή είναι μια επίσημη εμπειρία της Oculus που δημιουργήθηκε για το Oculus Quest. Ο χρήστης μπορεί να βιώσει την "παρουσία του" στο VR, εξερευνώντας στιγμές που μοιάζουν τόσο αληθοφανής. Θα βρείτε εκεί ένα μαγικό κουτί γεμάτο παιχνίδια και έναν οδηγό ρομπότ: κάντε έναν νέο φίλο, στη συνέχεια αγγίξτε, χτυπήστε, αναπηδήστε, κρατήστε και πετάξτε πράγματα και παίξτε μαζί.

- [Elixir](#) – Αποτελεί μια δωρεάν εφαρμογή παρουσίαση του παιχνιδιού, όπου μπορείτε να δοκιμάσει κανείς τις δεξιότητες εντοπισμού χεριών που προσφέρει το oculus. Είναι ένα πολύ χρήσιμο και διασκεδαστικό παιχνίδι, αν και απαιτεί αρκετά υψηλό επίπεδο αγγλικών για να μπορέσει κάποιος να αντιληφθεί τις οδηγίες.
- [Richie's Plank Experience](#) - Αυτή η εφαρμογή προκαλεί κάποια από τα ισχυρότερα δυνατά συναισθήματα που σχετίζονται με τον κόσμο VR. Σε συντομία, βοηθάει στο να μοιραστεί το "WOW" αίσθημα με τους νέους χρήστες VR. Ωστόσο, συνιστάται μόνο για όσους είναι έτοιμοι για να νιώσουν ισχυρά συναισθήματα μέσω του παιχνιδιού. Πρέπει να είστε προσεκτικοί ειδικά με τους μαθητές με υψοφοβία ή κοσμοφοβία. Από την άλλη πλευρά, μπορεί να είναι πολύ ελκυστικό να το δείξετε σε όσους πιστεύουν ότι δεν υπάρχει τίποτα που μπορεί να τους εκπλήξει στον κόσμο των παιχνιδιών.
- [VR Chat](#) - Αυτή η εφαρμογή μπορεί να αποτελέσει παράδειγμα για το πώς να ξεκινήσετε κοινωνικές αλληλεπιδράσεις στην εικονική πραγματικότητα. Μπορείτε να προσκαλέσετε τους μαθητές σας σε διαφορετικούς κόσμους, να παίξετε παιχνίδια, να δοκιμάσετε avatars. Το πλεονέκτημα αυτής της εφαρμογής είναι ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί επίσης στον υπολογιστή και σε κινητές συσκευές, οπότε θα μπορείτε να εμπλέξετε περισσότερους μαθητές, ακόμη και εκείνους που δεν φορούν γυαλιά VR τη συγκεκριμένη στιγμή.

Εισαγωγή στο σενάριο

Αυτό το σενάριο αποτελείτε από συμβουλές για το πώς να περιηγηθείτε στην πρώτη εμπειρία σας με τα γυαλιά VR και πώς να καθοδηγήσετε την τάξη σας. Το πρόγραμμα ξεκινάει με πρακτικές δραστηριότητες αναφορικά με τη χρήση των γυαλιών και το χειρισμό των χειριστηρίων και μετά παρουσιάζει εν συντομία μερικές από τις εφαρμογές VR που μπορούν να βοηθήσουν στην εξοικείωση με αυτόν τον εξοπλισμό.

Μαθησιακά αποτελέσματα:

Οι μαθητές θα είναι σε θέση να:

- Χρησιμοποιήσουν γυαλιά VR (ιδίως το Oculus Quest)
- Να βελτιώσουν τις δεξιότητες τους στην αγγλικής γλώσσας

Πρόγραμμα σπουδών: για όλα τα θέματα

Αριθμός φοιτητών: Ανάλογα με τον αριθμό των ακουστικών VR και τον διαθέσιμο χώρο, όχι περισσότερα από 3-4 γυαλιά.

Διάρκεια (εκτιμώμενος χρόνος/αριθμός μαθημάτων): (2 x 45 λεπτά)

Προαπαιτούμενα (απαραίτητο υλικό και ηλεκτρονικοί πόροι):

- Ακουστικά VR Oculus Quest
- Όλες οι απαιτούμενες εφαρμογές να είναι εγκατεστημένες και ενημερωμένες
- Κινητές συσκευές για καλύτερη ορατότητα της εικόνας από τα γυαλιά VR για να καταστεί δυνατός ο έλεγχος των κινήσεων των παιχτών
- Μεγαλύτερη οθόνη για την παρουσίαση της εικόνας από τα γυαλιά σε μεγαλύτερο κοινό
- Δίκτυο WiFi
- Υποστηρικτικοί δασκάλοι

Πριν από την έναρξη του προγράμματος (προπαρασκευαστικές εργασίες για τον εκπαιδευτικό):

- Διασφάλιση επαρκούς αριθμού ακουστικών VR και συζευγμένων κινητών συσκευών
- Μάθετε μόνοι σας τους μηχανισμούς των παιχνιδιών και των εφαρμογών
- Βεβαιωθείτε ότι τα γυαλιά είναι πλήρως φορτισμένα και ότι έχετε εφεδρικές μπαταρίες για τα χειριστήρια.
- Βρείτε τουλάχιστον έναν εκπαιδευτικό που θα σας βοηθήσει να διατηρήσετε τη δέσμευση όλης της ομάδας, ειδικά των μαθητών που δεν φορούν γυαλιά κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

Μάθημα πρώτο: Παρουσίαση των γυαλιών VR

(45 λεπτά)

Ο δάσκαλος ξεκινάει αυτό το μάθημα με μια σύντομη εισαγωγή του VR και AR. Το πιο πιθανό αυτός ο χρόνος αρκεί για να παρουσιαστούν έννοιες όπως:

- Εικονική πραγματικότητα
- Augmented Reality
- Μικτή πραγματικότητα
- Metaverse

- Βασικούς τρόπους χρήσης γυαλιών VR (αυτόνομα, συνδεδεμένα με υπολογιστή, Google cardboard) και ίσως τις πιο δημοφιλείς και προσιτές μάρκες (Oculus, HP, HTC και άλλες).

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον [κατάλογο λέξεων](#) καθώς και **το πρώτο κεφάλαιο της έκδοσης VEGA** ως υποστηρικτικά εργαλεία.

Στη συνέχεια, ο δάσκαλος θα παρουσιάσει τα γυαλιά VR στην τάξη. Είναι σημαντικό να αναφέρει όσο το δυνατόν περισσότερα πράγματα για τα πρακτικά ζητήματα σχετικά με τη χρήση των γυαλιών, ώστε να αποφύγει προβλήματα στα επόμενα στάδια, όταν θα ασχοληθεί με την παρουσίαση συγκεκριμένων εφαρμογών και παιχνιδιών. Ως εκ τούτου, είναι ζωτικής σημασίας να είναι και ο εκπαιδευτικός καλά προετοιμασμένος πριν από το μάθημα και να έχει δοκιμάσει τα γυαλιά και τα παιχνίδια απο πριν. Για την προετοιμασία αυτού του μέρους, είναι καλό να χρησιμοποιηθεί [αυτό το σεμινάριο](#). Θα μπορεί επίσης να το μοιραστεί με τους μαθητές του/της.

Για να ξεκινήσετε να παίζετε με τα ακουστικά Oculus Quest, πρέπει να ληφθούν υπόψη κάποια ζητήματα:

- Πώς να φοράτε τα γυαλιά (τοποθέτηση στο κεφάλι, σύσφιξη των λωρίδων, ρύθμιση των φακών, χρήση αποστασιοποιητή για όσους φορούν γυαλιά) και τα χειριστήρια (κράτημα, χρήση προστατευτικών λωρίδων, λειτουργίες των κουμπιών, ειδικά των "επίπεδων" κουμπιών όπως το κουμπί του oculus)
- Κανόνες ασφαλείας (κατάλληλος χώρος και ο ρόλος του κηδεμόνα)
- Διαδικασίες σε περίπτωση ναυτίας λόγω κίνησης

Όλα αυτά μπορούν να έχουν μια μορφή παρουσίασης ή συζήτησης με τους μαθητές, ειδικά όταν υπάρχουν ενεργοί παίχτες ή έμπειρα άτομα στην ομάδα.

Στη συνέχεια, μπορείτε να ξεκινήσετε με πρακτικές ασκήσεις. Διαλέξτε έναν από τους μαθητές για την πρώτη παρουσίαση μπροστά σε όλη την τάξη. Εξηγήστε για άλλη μια φορά, πώς πρέπει να φορούν τα γυαλιά και τα χειριστήρια. Για την πρώτη χρήση συνιστούμε να φορέσετε πρώτα τα χειριστήρια και να τα κρεμάσετε στους καρπούς χρησιμοποιώντας τις λωρίδες. Είναι πιο εύκολο να δείξετε τα πάντα, πριν το άτομο φορέσει τα γυαλιά και χάσει την επαφή του με τον «αληθινό κόσμο».

Όταν ο μαθητής φορέσει τα γυαλιά και τα χειριστήρια, είναι ώρα να αρχίσει να παίζει. Είναι καλό να ρίχνετε την προβολή από τα γυαλιά στη μεγαλύτερη οθόνη, ώστε η υπόλοιπη τάξη να μπορεί να αντιληφθεί τι βλέπει ο μαθητής που φοράει τα γυαλιά VR.

Καθοδηγήστε τον μαθητή σας σε όλη τη διαδικασία:

- Ενεργοποιήστε τα γυαλιά
- Ρυθμίστε τον κηδεμόνα (guardian)
- Εξηγήστε πώς λειτουργεί το μενού
- Βοηθήστε με την πρώτη επαφή με τα χειριστήρια
- Ξεκινήστε τις εφαρμογές "Oculus First Steps" και αφήστε τον μαθητή να τις χρησιμοποιήσει.

Όταν αυτό τελειώσει, ο άλλος μαθητής μπορεί να ακολουθήσει την ίδια διαδικασία. Μπορείτε να αρχίσετε να χρησιμοποιείτε παράλληλα και άλλα ακουστικά σε άλλα σημεία της τάξης. Οι άλλοι καθηγητές ή έμπειροι μαθητές μπορούν να βοηθήσουν εσάς και τους άλλους μαθητές.

Μάθημα δεύτερο: Εφαρμογές με γυαλιά VR

(45 λεπτά)

Αυτό το μάθημα είναι ως επί το πλείστον η συνέχεια της χρήσης γυαλιών και των πρώτων εφαρμογών που προορίζονται για αρχάριους. Φυσικά, μπορείτε να αφιερώσετε περισσότερο χρόνο σε αυτή τη διαδικασία, αν έχετε. Αυτά τα 45 λεπτά είναι απλώς ο ελάχιστος χρόνος για να μπορέσει ένας μεγαλύτερος αριθμός μαθητών να έχει μια πρώτη επαφή με την εικονική πραγματικότητα. Οργανώστε το χώρο και το χρόνο ανάλογα με τον όγκο της τάξης σας και τις διαθέσιμες συσκευές. Χρησιμοποιήστε τις εφαρμογές που αναφέρονται στην αρχή αυτού του σεναρίου. Παρακάτω μπορείτε να βρείτε ορισμένες συμβουλές για το πώς να προχωρήσετε με αυτές.



1. Oculus Πρώτα βήματα
Αυτή η εφαρμογή είναι εύκολη στο να την κατανοήσουν οι μαθητές. Το μόνο που πρέπει να κάνουν οι μαθητές είναι να ακολουθήσουν τις οδηγίες. Είναι καλό να γνωρίζετε ότι δεν θα δώσει πρόσβαση στα άλλα παιχνίδια (σκοποβολή ή χορός) μέχρι να δοκιμάσετε όλα τα παιχνίδια από το τραπέζι.

2. Oculus Πρώτη επαφή
Αυτό το παιχνίδι μοιάζει με το πρώτο. Είναι ένα πολύ εύκολο παιχνίδι και βασίζεται στο ένστικτο. Μπορείτε να το παίξετε μέχρι να βαρεθούν οι μαθητές ή να τελειώσει ο χρόνος.





3. Elixir

Αυτό είναι το επόμενο βήμα στον κόσμο της εικονικής πραγματικότητας. Αυτό το παιχνίδι βοηθά στην εξάσκηση του παιχιδιού χωρίς χειριστήριο. Για να ακολουθήσετε το παιχνίδι, πρέπει να ακούσετε τις οδηγίες που δίνει ο αφηγητής. Βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές γνωρίζουν αρκετά καλά αγγλικά ή βοηθήστε τους με τη μετάφραση.

4. Η εμπειρία του Richie στην σανίδα

Να είστε προσεκτικοί με αυτή την εφαρμογή. Από τη μία πλευρά είναι πολύ ελκυστική για τους περισσότερους μαθητές και ευχάριστη, αλλά από την άλλη μπορεί να είναι επιβλαβής για ευαίσθητα άτομα (σε μια από τις εκδόσεις "πηδός" από έναν ουρανοξύστη). Καλή λύση για όσους θέλουν να το δοκιμάσουν αλλά μπορεί να είναι πολύ φοβισμένοι για να έχουν πλήρη εμπειρία θα είναι η ζωγραφική στον ουρανό ή η ακαδημία ηρώων.





5. VR Chat

Είναι μια ωραία εφαρμογή για την εξάσκηση των κοινωνικών λειτουργιών της VR. Προσπαθήστε να εμπλέξετε περισσότερους από έναν μαθητές κάθε φορά. Μπορείτε επίσης να αναμίξετε μαθητές VR και μη VR ή να προσκαλέσετε μαθητές από άλλη τάξη ή σχολείο. Βρείτε έναν ήσυχο «κόσμο»(του παιχνιδιού), όπου μπορείτε να συναντηθείτε χωρίς πλήθος κόσμου και προσπαθήστε να κάνετε μια συζήτηση. Ένας κινέζικος κήπος ή ένα αρχαίο μουσείο είναι καλό γι' αυτό. Για να διασκεδάσετε περισσότερο, προσπαθήστε να βρείτε νέα avatars. Προσέξτε τη ναυτία της κίνησης. Αν ένας μαθητής αισθάνεται άσχημα, αφήστε τον ή την να σταματήσει για λίγο ή για όλη την διάρκεια του παιχνιδιού.

Προσπαθήστε να μη χάσετε την αίσθηση του χρόνου και αφιερώστε μερικά τελευταία λεπτά του μαθήματος για μια σύντομη τουλάχιστον περίληψη και συζήτηση με τους μαθητές. Είναι σημαντικό να νιώσουν όλοι τους αυτοπεποίθηση στον κόσμο της εικονικής πραγματικότητας, προκειμένου να απολαύσουν πλήρως και να μάθουν μέσα από τα υπόλοιπα παιχνίδια.

Συνοπτική αξιολόγηση:

Βαθμίδες 5-10	5	6	7	8	9	10
---------------	---	---	---	---	---	----

<p>Δραστηριότητα και δέσμευση</p>	<p>Ο μαθητής αντιμετώπισε δυσκολίες για να ολοκληρώσει την εργασία του. Ο μαθητής δεν έχει δείξει σημάδια δέσμευσης ούτε στο σχολείο ούτε στο σπίτι.</p>	<p>Ο μαθητής έχει δείξει μόνο περιστασιακά ενδιαφέρον για την εργασία και δυσκολεύεται να βρει κίνητρα.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε ενδιαφέρον για την εργασία τόσο στο σπίτι όσο και στο σχολείο.</p>	<p>Ο μαθητής έχει δείξει ενδιαφέρον και δέσμευση για την εργασία τόσο στο σπίτι όσο και στο σχολείο.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε μεγάλο ενδιαφέρον και δέσμευση τόσο στα μαθήματα όσο και στο σπίτι.</p>	<p>Ο μαθητής έχει δείξει μεγάλο ενδιαφέρον, υπευθυνότητα και δέσμευση τόσο στα μαθήματα όσο και στο σπίτι.</p>
<p>Η συνολική εικόνα του έργου όταν ολοκληρωθεί.</p>	<p>Ο μαθητής παραλείπει αρκετά σημεία της εργασίας του και πολλά σημεία δεν έχουν ελεγχθεί από την λίστα ελέγχου.</p>	<p>Ο μαθητής δεν διαθέτει αρκετά μέρη της λίστας ελέγχου στην εργασία του.</p>	<p>Ο μαθητής στερείται ορισμένα μέρη της λίστας ελέγχου, αλλά είναι σε μεγάλο βαθμό πλήρης.</p>	<p>Ο μαθητής έχει εκτελέσει όλα τα μέρη της λίστας ελέγχου.</p>	<p>Ο μαθητής έχει κάνει όλα τα μέρη της λίστας ελέγχου και μπορείτε να δείτε ότι ο μαθητής έχει καταβάλει προσπάθεια να συμπεριλάβει όλα τα μέρη.</p>	<p>Ο μαθητής έχει εκτελέσει κάθε μέρος της λίστας ελέγχου και φαίνεται ότι έχει επεξεργαστεί το περιεχόμενο.</p>

<p>Ανάληψη ευθύνης για την ολοκλήρωση του έργου. Συνεργασία και ανταπόκριση των συναδέλφων</p>	<p>Ο μαθητής δυσκολεύτηκε να συνεργαστεί με την ομάδα του και δεν άκουσε τους συμμαθητές του. Ο μαθητής δεν έδωσε απάντηση από τους συμμαθητές του και δεν έλαβε υπόψη του τι απάντησε η ομάδα.</p>	<p>Ο μαθητής είχε κάποιες δυσκολίες στο να συνεργαστεί με την ομάδα του και να ακούσει τους συμμαθητές του. Ο μαθητής έδωσε ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές του χωρίς να ακολουθήσει τις οδηγίες. Ο μαθητής δεν έλαβε υπόψη του την απάντηση που έδωσε η ομάδα.</p>	<p>Ο μαθητής ως επί το πλείστον συνεργάστηκε καλά με την ομάδα του. Ο μαθητής έλαβε και έδωσε ανατροφοδότηση από την ομάδα του σχεδόν πάντα σύμφωνα με τις οδηγίες. Η ανταπόκριση ήταν ως επί το πλείστον εποικοδομητική.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε υπευθυνότητα και κυρίως καλή ικανότητα συνεργασίας. Ο μαθητής έλαβε και έδωσε ανατροφοδότηση από την ομάδα του. Η ανταπόκριση ήταν εποικοδομητική.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε στοιχεία καλής υπευθυνότητας και καλής ικανότητας συνεργασίας. Ο/Η μαθητής/τρια έδωσε μια πολύπλευρη απάντηση και έλαβε υπόψη του/της την απάντηση που έλαβε από την ομάδα του/της.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε στοιχεία άριστης υπευθυνότητας και άριστης ικανότητας συνεργασίας. Ο μαθητής κατέβαλε προσπάθεια να διαμορφωθεί με εποικοδομητικό και πολύτιμο τρόπο για την εργασία, ώστε να βοηθήσει την ομάδα του στην περαιτέρω εργασία της. Ο μαθητής έλαβε μια απάντηση από την ομάδα του και την έλαβε υπόψη του στη δική του εργασία.</p>
--	---	--	---	--	---	---

Δεξιότητες	Ο μαθητής παρουσιάζει εμφανείς ελλείψεις στην κατανόηση του θέματος.	Ο μαθητής παρουσιάζει κάποιες ελλείψεις στην κατανόηση του θέματος.	Ο μαθητής δείχνει στοιχεία για μια ορισμένη κατανόηση και κάποιες γνώσεις σχετικά με το θέμα. .	Ο μαθητής δείχνει στοιχεία καλής κατανόησης και έχει αφομοιώσει το σημαντικότερο περιεχόμενο του θέματος.	Ο μαθητής δείχνει να κατανοεί άριστα και να έχει αφομοιώσει το σημαντικότερο περιεχόμενο του θέματος, αλλά του λείπουν κάποιες γνώσεις.	Ο μαθητής δείχνει στοιχεία άριστης κατανόησης και κατέχει πλήρως το περιεχόμενο.
Εκμάθηση γλωσσών/αγγλικά	Ο μαθητής έχει μεγάλες δυσκολίες στην εκμάθηση των αγγλικών λέξεων.	Ο μαθητής δυσκολεύεται και έχει κάποιες δυσκολίες με τις αγγλικές λέξεις.	Ο μαθητής γνωρίζει τις πιο σημαντικές έννοιες και λέξεις στα αγγλικά.	Ο μαθητής δείχνει στοιχεία κατανόησης των περισσότερων τμημάτων στα Αγγλικά.	Ο μαθητής κατανοεί καλά και έχει μάθει τις περισσότερες έννοιες και γνωρίζει όλες τις λέξεις στα αγγλικά.	Ο μαθητής κατακτά όλες τις έννοιες και τις λέξεις στα αγγλικά.

<p>Η εφαρμογή VR ή η χρήση του παιχνιδιού</p>	<p>Ο μαθητής παρουσιάζει εμφανείς δυσκολίες στην κατανόηση του τρόπου λειτουργίας του παιχνιδιού/της εφαρμογής. Δείχνει έλλειψη ενδιαφέροντος και είναι απρόσεκτος στη χρήση του απαιτούμενου εξοπλισμού.</p>	<p>Ο μαθητής παρουσιάζει κάποιες δυσκολίες στην κατανόηση του τρόπου λειτουργίας του παιχνιδιού/της εφαρμογής. Προσπαθεί να ακολουθήσει τις οδηγίες, αλλά δεν μπορεί να διατηρήσει το ενδιαφέρον του συνεχώς. Ο μαθητής είναι μερικές φορές απρόσεκτος στη χρήση του απαιτούμενου εξοπλισμού.</p>	<p>Ο μαθητής κατανοεί τα κύρια χαρακτηριστικά του τρόπου λειτουργίας του παιχνιδιού/της εφαρμογής. Ακολουθεί ως επί το πλείστον τις οδηγίες, αλλά μερικές φορές δεν έχει επιμονή. Είναι συνήθως προσεκτικός με τον εξοπλισμό.</p>	<p>Ο μαθητής δείχνει να κατανοεί καλά τον τρόπο λειτουργίας του παιχνιδιού/της εφαρμογής. Ο μαθητής ακολουθεί πάντα τις οδηγίες του δασκάλου και είναι προσεκτικός με τον εξοπλισμό.</p>	<p>Ο μαθητής κατανοεί άριστα τον τρόπο λειτουργίας του παιχνιδιού/της εφαρμογής. Ακολουθεί πάντα τις οδηγίες του δασκάλου και είναι πολύ προσεκτικός με τον εξοπλισμό.</p>	<p>Ο μαθητής κατέχει τη χρήση του παιχνιδιού/της εφαρμογής. Ακολουθούν πάντα τις οδηγίες του δασκάλου και βοηθούν τους συμμαθητές τους. Να είναι πάντα προσεκτικοί με την τεχνολογία.</p>
---	---	---	---	--	--	---