



## **VR:n esittely – VEGA-opetuskenaario**

**Aihe:** Esittelyskenaario opettajille ja opiskelijoille, jotka haluavat käyttää VR-laseja (etenkin Oculus/Oculus 2) luokkahuoneessa

**Aihe:** IT, tuki kaikille muille aineille

**Ikä / Luokka:** mikä tahansa / liittyen VR-lasien valmistajaan: 13+

### **Lyhyt pelin kuvaus tässä skenaariossa:**

Tämä skenaario on sarja käytännön harjoituksia, jotka auttavat sinua aloittamaan VR-lasien käytön ja esittelemään ne oppilaille. Suosittelemme käyttämään tässä prosessissa seuraavia sovelluksia:

- [Oculus First Steps for Quest 2](#) - Ilmainen sovellus, jossa voit ottaa ensimmäiset askeleet VR:ssä ja tutustua ohjaimiin.
- [Oculus First contact](#) - First Contact on virallinen Oculus-kokemus, joka on rakennettu Oculus Questille. Käyttäjä voi kokea "läsnäoloa" VR:ssä ja tutkia hetkiä, jotka tuntuvat todellisilta. Löydät sieltä taikalaatikon täynnä leluja ja robottioppaan; hanki uusi ystävä, kosketa, napauta, pompi, pidä ja heitä tavaroita ja pelaa yhdessä.

- [Elixir](#) – Toinen ilmainen demosovellus, jossa voit kokeilla oculuksen käsienseurantatoimintoja. Erittäin hyödyllinen ja hauska peli, vaikka ohjeiden noudattaminen vaatii melko korkean englannin tason.
- [Richie's Plank Experience](#) - Tämä sovellus herättää yhden voimakkaimmista mahdollisista tunteista, jotka liittyvät läsnäoloon VR-maailmassa. Erittäin lyhyt, auttaa "WOW"-efektin jakamisessa uusien VR-käyttäjien kanssa. Sitä suositellaan kuitenkin vain niille, jotka ovat valmiita vahvempiin tunteisiin. Varsinkin korkeutta tai tilaa pelkäävien opiskelijoiden kanssa kannattaa olla varovainen. Toisaalta voi olla erittäin houkuttelevaa näyttää niille, jotka ajattelevat, ettei mikään voi yllättää heitä pelimaailmassa.
- [VR Chat](#) - Tämä sovellus voi olla esimerkki sosiaalisen vuorovaikutuksen aloittamisesta VR:ssä. Voit kutsua oppilaitasi erilaisiin maailmoihin, pelata pelejä, testata avatareja. Tämän sovelluksen etuna on, että sitä voidaan käyttää myös pöytäkoneilla ja mobiililaitteilla, jolloin voit saada enemmän opiskelijoita, myös niitä, jotka eivät käytä vr-laseja tietyllä hetkellä.

### **Johdatus skenaarioon**

Tämä skenaario on pari vinkkiä siitä, miten voit käydä läpi ensimmäisen kokemuksen VR-laseilla ja kuinka ohjata luokkaa sen läpi. Se alkaa käytännön toimista silmälasien käyttämisellä ja ohjaimien käsittelyllä ja esittelee lyhyesti joitain VR-sovelluksia, joista voi olla apua tähän laitteeseen tutustumisessa.

### **Oppimistulokset:**

Opiskelija osaa:

- käyttää VR-laseja (erityisesti Oculus Quest)
- parantaa englannin kielen taitoa

**Opetussuunnitelma:** Kaikki oppiaineet

**Opiskelijamäärä:** VR-lasien määrästä ja käytettävissä olevasta tilasta riippuen enintään 3 -4 per yksi suojalasit.

**Kesto (arvioitu aika/tuntien määrä):** 2 oppituntia (2 x 45 minuuttia)

**Edellytykset (tarvittavat materiaalit ja verkkoresurssit):**

- VR Oculus Quest -kuulokkeet
- Kaikki tarvittavat sovellukset asennettu ja päivitetty
- Mobiililaitteet kuvan suoratoistamiseen suojalaseista ohjauksen mahdollistamiseksi
- Isompi näyttö näyttääksesi näkymän suojalaseista suuremmalle yleisölle
- Oikea WiFi-verkko
- Tukeva opettaja(t)

**Ennen ohjelman alkua (opettajan valmennustyö):**

- Varmista riittävä määrä VR-kuulokkeita ja mobiililaitteita
- Opi pelien ja sovellusten mekaniikka itse.
- Varmista, että lasit ovat täyteen ladatut ja sinulla on vara-akkuja ohjaimille
- Etsi vähintään yksi tukiohjaaja, joka auttaa sinua ylläpitämään koko ryhmän sitoutumista, erityisesti niitä opiskelijoita, jotka eivät käytä vr-laseja tällä hetkellä.

**Ensimmäinen oppitunti: VR-lasien esittely**

(45 minuuttia)

Opettaja aloittaa tämän oppitunnin lyhyellä esittelyllä VR:stä ja AR:stä. Sen ei pitäisi olla liian monimutkainen. Jos muita aiheita ei ole, riittää esitellä seuraavat käsitteet, kuten:

- Virtual Reality
- Augmented Reality
- Mixed Reality
- Metaverse
- Tyypillisimpiä tapoja käyttää VR-laseja (erillinen, PC-yhteys, Google Cardboard) ja ehkä suosituimmat ja edullisimmat merkit (Oculus, HP, HTC ja muut)

Voit käyttää tätä [sanaluetteloa](#) sekä **VEGA-julkaisun ensimmäistä lukua** tukityökaluina.

Sitten opettaja esittelee vr-lasit luokalle. On tärkeää kertoa mahdollisimman paljon käytännön ongelmista vr-lasien käytössä, jotta vältetään ongelmilta myöhemmissä vaiheissa, kun olet mukana esittelemässä tiettyjä sovelluksia ja pelejä. Siksi on tärkeää, että opettaja on myös hyvin valmistautunut ennen oppituntia ja että opettaja on testannut vr-lasit ja pelit ennen oppituntia. Tämän osan valmisteluun voit käyttää [tätä opetusohjelmaa](#). Voit myös jakaa sen oppilaitesi kanssa.

Oculus Quest -laseilla pelaamisen aloittamisen kannalta tärkeät asiat, jotka on mainittava ovat:

- VR-lasien käyttö (pähän asettaminen, raitojen kiristäminen, linssien säätäminen, etäisyysmittarin käyttö silmälasia käyttäville) ja ohjaimien käyttö (piteleminen, suojaraitojen käyttö, painike toiminnot, erityisesti "litteät" painikkeet, kuten oculus-painike)
- Turvallisuusmääräykset (oikea tila ja huoltajan rooli)
- Toimenpiteet matkapahoinvoinnin varalta

Kaikilla näillä voi olla jonkinlainen esittely tai keskustelu opiskelijoiden kanssa, varsinkin kun on aktiivisia tai VR-kokeneita ryhmässä olevia henkilöitä.

Sitten voit aloittaa käytännön harjoituksilla. Valitse yksi oppilaista ensimmäiseen esitykseen koko luokan edessä. Selitä vielä kerran, kuinka laseja ja ohjaimia käytetään. Ensimmäisellä käyttökerralla suosittelemme, että käytät ohjaimia ensin ja ripustat ne ranteisiin raidoilla. On helpompi näyttää kaikki, ennen kuin henkilö käyttää laseja ja sokeutuu "todelliselle maailmalle".

Kun oppilaalla on silmälasit ja ohjaimet päässä, on aika aloittaa pelaaminen. Näkymä on hyvä suoratoistaa laseista isommalle näytölle, jotta muu luokka voi seurata tapahtumia.

Ohjaa opiskelijaa koko prosessin läpi:

- Laita lasit päälle
- Aseta huoltaja
- Selitä, miten valikko toimii

- Apua ohjaimien ensimmäiseen käyttöön
- Käynnistä "Oculus First Steps" -sovellukset ja anna oppilaan käydä läpi

Kun tämä on valmis, toinen opiskelija voi mennä samalla tavalla. Voit alkaa käyttää muita kuulokkeita rinnakkain muissa paikoissa luokkahuoneessa. Muut opettajat tai kokeneet opiskelijat voivat auttaa sinua ja muita opiskelijoita.

### **Toinen oppitunti: Harjoittelu VR-lasisovellusten kanssa** (45 minuuttia)

Tämä oppitunti on enimmäkseen jatkoa lasien ja ensimmäisten aloittelijoille tarkoitettujen sovellusten käyttöön. Voit tietysti käyttää enemmän aikaa tähän prosessiin, jos sinulla on sitä. Tämä 45 minuuttia on vain vähimmäisaika, jotta isompi määrä oppilaita saa ensikosketuksen VR:n kanssa. Järjestä tila ja aika luokkasi äänenvoimakkuuden ja käytettävissä olevien laitteiden mukaan. Käytä tämän skenaarion alussa lueteltuja sovelluksia. Alta löydät vinkkejä kuinka edetä niiden kanssa.



1. Oculus Ensimmäiset vaiheet (First Steps)  
Tämä sovellus on itse asiassa itsestään selvä. Seuraa vain ohjeita. On hyvä tietää, että se ei siirry peleihin (ammuntaan tai tanssimiseen), ennen kuin kokeilet kaikkia leluja pöydältä.

## 2. Oculus Ensimmäinen kontakti

Samalla tavalla kuin ensimmäinen. Se on erittäin helppo ja intuitiivinen peli. Voit pelata sitä, kunnes oppilaat kyllästyvät tai aika on ohi.



## 3. Elixir

Tämä on seuraava askel VR-maailmassa. Tämä peli auttaa harjoittelemaan ohjainvapaata peliä. Pelin seuraamiseksi sinun tulee kuunnella kertojan antamia ohjeita. Varmista, että opiskelijat osaavat englantia riittävän hyvin tai auta heitä kääntämisessä.

#### 4. Richie's Plank Experience

Ole varovainen tämän sovelluksen kanssa. Toisaalta se on erittäin houkutteleva useimmille opiskelijoille ja herättää paljon tunteita, mutta toisaalta se voi olla haitallista herkille ihmisille (yhdessä versiossa "hyppää" pilvenpiirtäjästä). Hyvä ratkaisu niille, jotka haluavat kokeilla sitä, mutta voivat olla liian peloissaan saadakseen täyden kokemuksen, on maalaus taivaalla tai sankariakatemia.



#### 5. VR Chat

Mukava sovellus harjoitella VR:n sosiaalisia toimintoja. Yritä ottaa mukaan useampi kuin yksi opiskelija kerrallaan. Voit myös sekoittaa VR- ja ei-VR-opiskelijoita tai kutsua oppilaita toisesta luokasta tai koulusta. Löydä rauhallinen maailma, jossa voit tavata ilman väkijoukkoja ja yrittää keskustella. Kiinalainen puutarha tai muinainen museo on hyvä siihen. Pidä hauskaa yrittämällä löytää uusia avatareita. Varo matkapuhelinta. Jos opiskelijalla on paha mieli, anna hänen pysähtyä paikalleen hetkeksi tai lopullisesti.

Älä menetä ajantajua ja varaa oppitunnin viimeiset minuutit ainakin lyhyttä yhteenvetoa ja keskustelua varten oppilaiden kanssa. On tärkeää, että he kaikki tuntevat itsevarmuutta VR-maailmassa voidakseen nauttia ja oppia täysin muiden pelien kautta.

## Summatiivinen arviointi:

Arvosanat 5-10	5	6	7	8	9	10
Aktiivisuus ja sitoutuminen	Opiskelijalla on ollut haasteita saada tehtävä valmiiksi. Oppilas ei ole osoittanut sitoutumisen merkkejä koulussa eikä kotona.	Opiskelija on vain satunnaisesti osoittanut kiinnostusta työhön ja hänellä on ollut vaikeuksia löytää motivaatiota.	Opiskelija on osoittanut kiinnostusta työtä kohtaan enimmäkseen sekä kotona että koulussa.	Opiskelija on osoittanut kiinnostusta ja sitoutumista työhön niin kotona kuin koulussakin.	Opiskelija on osoittanut suurta kiinnostusta ja sitoutumista niin tunneilla kuin kotonakin.	Opiskelija on osoittanut suurta kiinnostusta, vastuuta ja sitoutumista niin tunneilla kuin kotonakin.
Kokonaiskuva työstä valmistuttuaan.	Opiskelijalta puuttuu useita osia työstään ja useita kohtia ei ole merkitty luetteloon.	Opiskelijalta puuttuu työstään useita tarkistuslistan osia.	Opiskelijalta puuttuu tiettyjä osia tarkistuslistasta, mutta se on suurelta osin valmis.	Opiskelija on suorittanut kaikki tarkistuslistan osat.	Opiskelija on tehnyt kaikki tarkistuslistan osat ja näet, että opiskelija on pyrkinyt sisällyttämään kaikki osat.	Opiskelija on tehnyt jokaisen tarkistuslistan osan ja näkyy, että opiskelija on käsitellyt sisällön.



<p>Osoittaa vastuuta työn valmistumisesta. Yhteistyö ja vertaisvastaus</p>	<p>Opiskelijalla oli vaikeuksia yhteistyön tekemisessä ryhmänsä kanssa, eikä hän kuunnellut luokkatovereita n. Opiskelija ei vastannut vertaisvastaukseni eikä ottanut huomioon sitä, mitä ryhmä vastasi.</p>	<p>Oppilaalla oli vaikeuksia tehdä yhteistyötä ryhmänsä kanssa ja kuunnella luokkatovereita n. Opiskelija antoi vertaispalautetta noudattamatta ohjeita. Opiskelija ei ottanut huomioon ryhmän antamaa vastausta.</p>	<p>Opiskelija teki pääosin hyvää yhteistyötä ryhmänsä kanssa. Opiskelija sai ja antoi ryhmästään palautetta lähes aina ohjeiden mukaan. Vastaus oli enimmäkseen rakentavaa.</p>	<p>Opiskelija osoitti vastuullisuutta ja pääosin hyvää yhteistyökykyä. Opiskelija sai ja antoi palautetta ryhmästään. Vastaus oli rakentava.</p>	<p>Opiskelija osoitti hyvää vastuullisuutta ja hyvää yhteistyökykyä. Opiskelija vastasi monipuolisesti ja otti huomioon ryhmältään saamansa vastaukset.</p>	<p>Opiskelija osoitti erinomaista vastuullisuutta ja erinomaista yhteistyökykyä. Opiskelija pyrki muotoutumaan tehtävään rakentavasti ja arvokkaasti auttaakseen ryhmään edelleen työssään. Opiskelija sai ryhmältään vastauksen ja otti sen huomioon omassa työssään.</p>
--	---	---	---	--	---	--

Taidot	Opiskelijalla on selviä puutteita aineen ymmärtämisessä .	Opiskelijalla on puutteita aineen ymmärtämisessä .	Opiskelija näyttää todisteita tietynlaisesta ymmärryksestä ja opitusta aiheesta. .	Opiskelija osoittaa hyvää ymmärrystä ja on omaksunut aiheen tärkeimmän sisällön.	Opiskelija osoittaa erinomaista ymmärrystä ja on omaksunut aiheen tärkeimmän sisällön, mutta hänellä ei ole tietoa.	Opiskelija osoittaa erinomaista ymmärrystä ja hallitsee sisällön täysin.
Kieltenoppiminen /Englanti	Opiskelijalla on suuria vaikeuksia oppia englannin sanoja.	Opiskelija kamppailee ja hänellä on haasteita englannin sanojen kanssa.	Opiskelija tuntee englannin kielen tärkeimmät käsitteet ja sanat.	Opiskelija osoittaa, että hän ymmärtää suurimman osan englanniksi.	Opiskelija ymmärtää hyvin ja on oppinut suurimman osan käsitteistä ja osaa kaikki englannin sanat.	Opiskelija hallitsee kaikki käsitteet ja sanat englanniksi.

<p>VR-sovellus tai pelin käyttö</p>	<p>Opiskelijalla on ilmeisiä vaikeuksia ymmärtää pelin/sovelluksen toimintaa. Osoittaa kiinnostuksen puutetta ja on huolimaton tarvittavien laitteiden käytössä.</p>	<p>Opiskelijalla on vaikeuksia ymmärtää pelin/sovelluksen toimintaa. Yritetään noudattaa ohjeita, mutta kiinnostus ei pysy koko ajan yllä. Opiskelija on joskus huolimaton tarvittavien laitteiden käytössä.</p>	<p>Opiskelija ymmärtää pelin/sovelluksen pääpiirteet. Enimmäkseen noudattaa ohjeita, mutta välillä puuttuu sinnikkyys. On yleensä varovainen laitteiden kanssa.</p>	<p>Opiskelija osoittaa hyvää ymmärrystä pelin/sovelluksen toiminnasta. Opiskelija noudattaa aina opettajan ohjeita ja on varovainen laitteiden kanssa.</p>	<p>Opiskelija osoittaa erinomaisen ymmärryksen pelin/sovelluksen toiminnasta. Noudata aina opettajan ohjeita ja on erittäin varovainen laitteiden kanssa.</p>	<p>Opiskelija hallitsee pelin/sovelluksen käytön. Noudata aina opettajan ohjeita ja auta luokkatovereita. Ole aina varovainen tekniikan kanssa.</p>
-------------------------------------	--	--	---	--	---	---