



Introduktion till VR – VEGA Introduktionssekvens

Ämne: Introduktionssekvens för de lärare och elever som vill använda VR-glasögon (särskilt Oculus/Oculus 2) i klassrummet

Ämne: IT, stöd för alla andra ämnen

Ålder / årskurs: valfri / VR-tillverkarna rekommenderar: 13+

Kort beskrivning av onlinespelet i det här scenariot:

Det här scenariot är en uppsättning praktiska övningar som hjälper dig att börja med VR-glasögon och presentera dem för dina elever. Apparna som vi rekommenderar att använda i denna process är:

- [Oculus First steps for Quest 2](#) - En gratis app där du kan ta dina första steg i VR och lära känna kontrollerna.
- [Oculus First contact](#) - First Contact är en officiell Oculus-upplevelse byggd för Oculus Quest. Användaren kan uppleva "närvaron" i VR och utforska ögonblick som känns som verkliga. Du hittar där en magisk låda full med leksaker och en robotguide; träffa en ny vän, rör, tryck, studsa, håll och kasta saker och spela tillsammans.

- [Elixir](#) - En annan gratis demo-app, där du kan prova handspåringsfunktionerna hos oculus. Mycket användbart och underhållande spel, även om det ställer höga krav på användarens engelska, för att kunna följa instruktionerna.
- [Richie's Plank Experience](#) - Denna app framkallar en av de starkaste möjliga känslorna relaterade till närvaron i VR-världen. Mycket kort, hjälper appen till att skapa "WOW"-effekten med nya VR-användare. Spelet rekommenderas endast för dem som är redo för starka känslorintryck. Du måste vara försiktig särskilt med elever med rädsla för höjder eller rum och rörelse. Å andra sidan kan det vara väldigt attraktivt att visa för dem som tror att det inte finns något som kan överraska dem i en spelvärld.
- [VR Chat](#) – Den här appen kan vara ett exempel på hur man startar sociala interaktioner i VR. Du kan bjuda in dina elever till olika världar, spela spel, testa avatarer. Fördelen med denna applikation är att den även kan användas på stationära och mobila enheter, så att du kan engagera fler elever, även de som inte använder glasögon vid ett samma tillfälle.

Introduktion till scenariot

Det här scenariot innehåller ett par tips om hur man går igenom den första upplevelsen med VR-glasögon och hur man leder en klass genom den. Den utgår från praktiska aktiviteter med att bära glasögonen och hantera kontrollerna och presenterar kort några av de VR-appar som kan vara till hjälp för att bekanta sig med denna utrustning.

Lärandemål:

Eleverna kan:

- Använda VR-glasögon (särskilt Oculus Quest)
- förbättra sina engelska språkkunskaper

Läroplan:

[Den finska läroplanen](#)

[Formativ bedömning](#)

Antal elever: Beroende på antalet VR-headset och tillgängligt utrymme, inte fler än 3–4 elever per VR-glasögon.

Längd (beräknad tid/antal lektioner): 2 lektioner (2 x 45 minuter)

Förutsättningar (nödvändigt material och onlineresurser):

- VR Oculus Quest-headset
- Alla nödvändiga appar installerade och uppdaterade
- Mobila enheter för att casta bilden från glasögon för att göra kontroll möjlig
- Större skärm för att visa utsikten från glasögon för en större publik
- Rätt WiFi-nätverk
- Stödjande lärare

Innan programmet börjar (förarbete för lärare):

- Se till att det finns tillräckligt många VR-headset och ihopparade mobila enheter
- Lär dig funktionerna i spelen och apparna själv
- Se till att glasögonen är fulladdade och att du har reservbatterier för handkontrollerna
- Hitta minst en stödjande lärare som hjälper dig att upprätthålla engagemanget för hela gruppen, särskilt de elever som inte använder skyddsglasögon för tillfället.

Lektion ett: Introduktion av VR-glasögon

(45 minuter)

Läraren börjar denna lektion med en kort introduktion till VR och AR. Det ska inte vara för omfattande. Om det inte finns andra skäl räcker det med att presentera sådana begrepp som:

- Virtual Reality

- Augmented Reality
- Mixed Reality
- Metaverse
- De mest typiska sätten att använda VR-glasögon (fristående, PC-ansluten, Google kartong) och kanske de mest populära och prisvärda märkena (Oculus, HP, HTC och andra)

Du kan använda den här [ordlistan](#) som ett stödverktyg.

Sedan presenterar läraren glasögonen för klassen. Det är viktigt att berätta så mycket som möjligt om praktiska problem med att använda glasögon för att undvika problem i senare skeden, när du ska vara med och presentera specifika appar och spel. Därför är det avgörande att läraren också är väl förberedd innan lektionen och att läraren testat glasögonen och spelen innan. För att förbereda dig för den här delen kan du använda [denna handledning](#). Du kan också dela den med dina elever.

För att börja spela med Oculus Quest-headset är det viktigt att gå igenom följande viktiga aspekter:

- Hur man bär glasögon (placera på huvudet, dra åt remmarna, reglera linser, använd distans för de som bär glasögon) och kontroller (hålla, använd skyddsremmar, knappfunktioner, speciellt "platta" knappar som Oculus-knappen)
- Säkerhetsregler (rätt utrymme och rollen som vårdnadshavare)
- Rutiner vid åksjuka

Diskutera användningen av Oculus och fråga upp om någon elev redan testat Oculus och vilka erfarenheter hen i så fall har.

Sedan kan du börja med praktiska övningar. Välj en av eleverna för den första presentationen inför hela klassen. Förklara ännu en gång hur man bär glasögonen och kontrollerna. För den första användningen rekommenderar vi att du bär kontrollerna först och hänger dem på handlederna med hjälp av ränderna. Det är lättare att visa allt innan personen bär glasögon och blir blind för den "verkliga världen".

När eleven har glasögonen och kontrollerna på är det dags att börja spela. Det är bra att kasta utsikten från glasögon till den större skärmen så att resten av klassen kan följa vad som händer.

Guida din elev genom hela processen:

- på glasögonen
- Ställ in vårdnadshavaren
- Förklara hur menyn fungerar
- Hjälp med första användningen av kontrollerna
- Starta apparna "Oculus First Steps" och låt eleven gå igenom den

När detta är klart, då kan eleven upprepa samma. Du kan börja använda andra headset parallellt på andra ställen i klassrummet. De andra lärarna eller erfarna eleverna kan hjälpa dig och andra elever att komma igång.

Lektion två: Öva med appar för VR-glasögon

(45 minuter)

Den här lektionen är mestadels fortsättningen på att använda glasögon och de första apparna för nybörjare. Naturligtvis kan du ägna mer tid åt denna process, om du har det. Dessa 45 minuter är bara en minimitid för att låta ett större antal elever få en första kontakt med VR. Ordna utrymmet och tiden efter volymen på din klass och tillgängliga enheter. Använd apparna som anges i början av det här scenariot. Nedan hittar du några tips på hur du går vidare med dem.

1. Oculus Första stegen

Den här appen är faktiskt självförklarande. Följ bara stegen. Det är bra att veta att den inte kommer att flytta till spelen (skytte eller dans) förrän du provat alla leksaker från bordet.

2. Oculus Första kontakten

På samma sätt som den första. Det är ett väldigt enkelt och intuitivt spel. Du kan spela det tills eleverna blir uttråkade eller tiden är slut.

3. Elixir

Detta är nästa steg i VR-världen. Det här spelet hjälper till att öva på spel utan handkontroll. För att kunna följa spelet måste du lyssna på instruktionerna från berättaren. Se till att eleverna kan engelska tillräckligt bra eller hjälp dem med översättning.

4. Richie's Plank Experience

Var försiktig med den här appen. Å ena sidan är det väldigt attraktivt för de flesta av eleverna och väcker många känslor, men å andra sidan kan det vara skadligt för känsliga personer, i en av versionerna "hoppas" man från en skyskrapa. En bra lösning för de som vill prova men inte vill göra allt är att stanna vid att måla i himlen eller "hjalteakademin".

5. VR Chat

Det är en trevlig app för att träna sociala förmågor i VR. Försök att involvera mer än en elev åt gången. Du kan också blanda VR- och icke-VR-elever eller bjuda in elever från en annan klass eller skola. Hitta en fridfull värld där du kan träffas utan folkmassor och försöka föra en konversation. En kinesisk trädgård eller antikt museum är bra för det. För att ha roligare, försök hitta nya avatarer. Var försiktig med åksjuka. Om en elev mår dåligt, låt henne eller honom stanna ett tag eller för resten av lektionen.

Försök att inte tappa känslan av tid och boka in några sista minuter av lektionen för åtminstone en kort sammanfattning och diskussion med eleverna. Det är viktigt att alla känner sig bekväma i VR-världen för att kunna njuta av och lära sig genom de andra spelen.