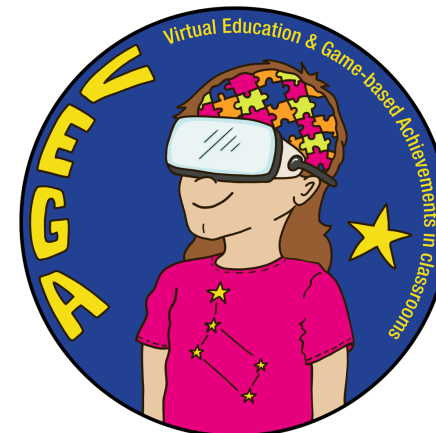




Wprowadzenie do VR - Scenariusz zajęć VEGA

Temat: Scenariusz zajęć wprowadzających dla nauczycieli i uczniów, którzy chcą korzystać z gogli VR (zwłaszcza Oculus/Oculus 2) w klasie

Przedmiot: Informatyka, wsparcie dla wszystkich pozostałych przedmiotów

Wiek / klasa: dowolna / w odniesieniu do gogli VR: 13+

Krótki opis gry online w tym scenariuszu:

Ten scenariusz to zestaw praktycznych ćwiczeń, które pomogą Ci rozpocząć pracę z goglami VR i zapoznać z nimi uczniów. Aplikacje, które polecamy do wykorzystania w tym procesie to:

- [Oculus First steps for Quest 2](#) - Darmowa aplikacja, w której możesz postawić pierwsze kroki w VR i poznać kontrolery.
- [Oculus First Contact](#) - First Contact to oficjalne doświadczenie Oculus stworzone dla Oculus Quest. Użytkownik może doświadczyć "obecności" w VR, odkrywając momenty, które wydają się realne. Znajdziesz tam magiczne pudełko pełne zabawek i robota-przewodnika; poznasz nowego przyjaciela, a następnie będziesz mógł dotykać, stukać, odbijać, trzymać i rzucać przedmiotami oraz bawić się nimi.

- [Elixir](#) - Kolejna darmowa aplikacja demonstracyjna, w której można wypróbować funkcje śledzenia dłoni w Oculusie. Bardzo przydatna i zabawna gra, choć wymaga dość wysokiego poziomu języka angielskiego, aby postępować zgodnie z instrukcjami.
- [Richie's Plank Experience](#) - Ta aplikacja wywołuje jedno z najsilniejszych możliwych emocji związanych z obecnością w świecie VR. Bardzo krótka, pomaga w przekazaniu efektu "WOW" nowym użytkownikom VR. Jest jednak zalecana tylko dla tych, którzy są gotowi na silniejsze emocje. Należy zachować ostrożność, zwłaszcza w przypadku uczniów z lękiem wysokości lub lękiem przestrzeni. Z drugiej strony, może to być bardzo atrakcyjna propozycja dla tych, którzy uważają, że w świecie gier nic nie jest w stanie ich zaskoczyć.
- [VR Chat](#) - Ta aplikacja może być przykładem tego, jak rozpocząć interakcje społeczne w VR. Można zapraszać uczniów do różnych światów, grać w gry, testować awatary. Zaletą tej aplikacji jest to, że można z niej korzystać zarówno na komputerach stacjonarnych, jak i na urządzeniach mobilnych, dzięki czemu można zaangażować większą liczbę uczniów, nawet tych, którzy w danym momencie nie korzystają z gogli.

Wprowadzenie do scenariusza

Ten scenariusz to kilka wskazówek, jak przejść przez pierwsze doświadczenia z goglami VR i jak przeprowadzić przez nie klasę. Zaczyna się od zajęć praktycznych z zakładaniem gogli i obsługą kontrolerów, a następnie krótko przedstawia niektóre aplikacje VR, które mogą być pomocne przy zapoznawaniu się z tym sprzętem.

Efekty uczenia się:

Uczniowie potrafią:

- Korzystać z gogli VR (zwłaszcza Oculus Quest)
- Podnieść znajomość języka angielskiego

Podstawa programowa: Meta-materiały dla wszystkich przedmiotów

Liczba uczniów: W zależności od liczby zestawów VR i dostępnej przestrzeni, nie więcej niż 3 - 4 na jedno gogle.

Czas trwania (szacowany czas/liczba lekcji): 2 lekcje (2 x 45 minut)

Wymagania wstępne (niezbędne materiały i zasoby internetowe):

- Zestawy VR Oculus Quest
- Zainstalowane i zaktualizowane wszystkie wymagane aplikacje
- Urządzenia mobilne do przesyłania obrazu z gogli w celu umożliwienia sterowania
- Większy ekran umożliwiający prezentację widoku z gogli większej liczbie osób
- Właściwa sieć WiFi
- Nauczyciel(e) wspomagający(i)

Przed rozpoczęciem programu (prace przygotowawcze nauczyciela):

- Zapewnienie odpowiedniej liczby zestawów słuchawkowych VR i sparowanych urządzeń przenośnych
- Samodzielnie naucz się mechaniki gier i aplikacji
- Upewnij się, że gogle są w pełni naładowane i masz zapasowe baterie do kontrolerów
- Znajdź co najmniej jednego nauczyciela wspomagającego, który pomoże Ci utrzymać zaangażowanie całej grupy, zwłaszcza tych uczniów, którzy w danej chwili nie noszą okularów.

Lekcja pierwsza: Wprowadzenie do gogli VR

(45 minut)

Nauczyciel rozpoczyna tę lekcję od krótkiego wprowadzenia do VR i AR. Jeśli nie ma innych powodów, wystarczy przedstawić takie pojęcia, jak:

- Wirtualna rzeczywistość
- Rzeczywistość rozszerzona
- Rzeczywistość mieszana
- Metaverse
- Najbardziej typowe sposoby korzystania z gogli VR (samodzielne, podłączone do komputera, Google cardboard) oraz najpopularniejsze i najtańsze marki (Oculus, HP, HTC i inne)

Następnie nauczyciel prezentuje klasie gogle. Ważne jest, aby powiedzieć jak najwięcej o praktycznych kwestiach związanych z używaniem gogli, aby uniknąć problemów na późniejszych etapach, kiedy to nauczyciel będzie zajmował się prezentacją konkretnych aplikacji i gier. Dlatego ważne jest, aby nauczyciel również był dobrze przygotowany przed lekcją i aby wcześniej przetestował gogle i gry. Aby przygotować się do tej części, możesz skorzystać z [poniższego samouczka](#). Możesz też podzielić się nim z uczniami.

Aby rozpocząć zabawę z zestawem Oculus Quest, należy wspomnieć o następujących kwestiach:

- Jak nosić gogle (zakładanie na głowę, zaciskanie pasków, regulacja soczewek, używanie dystorsora dla osób noszących okulary) i kontrolery (trzymanie, używanie pasków ochronnych, funkcje przycisków, zwłaszcza "płaskich", jak przycisk Oculus)
- Zasady bezpieczeństwa (odpowiednia przestrzeń i rola opiekuna)
- Postępowanie w przypadku choroby lokomocyjnej

Wszystkie te działania mogą mieć formę prezentacji lub dyskusji z uczniami, zwłaszcza gdy w grupie są osoby aktywne lub z doświadczeniem VR.

Następnie można przystąpić do ćwiczeń praktycznych. Wybierz jednego z uczniów do pierwszej prezentacji przed całą klasą. Wyjaśnij jeszcze raz, jak należy nosić gogle i kontrolery. Przy pierwszym użyciu zalecamy, aby najpierw założyć kontrolery i zawiesić je na nadgarstkach za pomocą pasków. W ten sposób łatwiej jest pokazać wszystko, zanim dana osoba założy gogle i stanie się ślepa na "prawdziwy świat".

Gdy uczeń ma już założone gogle i kontrolery, czas rozpocząć grę. Dobrze jest przenieść widok z gogli na większy ekran, aby reszta klasy mogła śledzić, co się dzieje.

Poprowadź ucznia przez cały proces:

- Włączanie gogli
- Skonfiguruj pole gry (guardian)
- Wyjaśnij, jak działa menu
- Pokaż jak używać kontrolerów
- Uruchom aplikację "Oculus First Steps" i pozwól uczniowi przejść przez nią

Po zakończeniu tej czynności drugi uczeń może wykonać tę samą czynność. Można zacząć równolegle używać innych zestawów VR w innych miejscach w klasie. Inni nauczyciele lub doświadczeni uczniowie mogą pomóc Tobie i innym uczniom.

Lekcja druga: Ćwiczenia z aplikacjami do gogli VR (45 minut)

Ta lekcja to przede wszystkim kontynuacja używania gogli i pierwszych aplikacji przeznaczonych dla początkujących. Oczywiście można poświęcić na ten proces więcej czasu, jeśli się go ma. Te 45 minut to tylko minimalny czas, aby większa liczba uczniów miała pierwszy kontakt z VR. Zorganizuj przestrzeń i czas w zależności od liczebności klasy i dostępnych urządzeń. Wykorzystaj aplikacje wymienione na początku tego scenariusza. Poniżej znajdziesz kilka wskazówek, jak z nimi postępować.



1. Oculus Pierwsze kroki

Ta aplikacja właściwie nie wymaga wyjaśnień. Wystarczy postępować zgodnie z instrukcjami. Warto wiedzieć, że nie będzie można przejść do gier (strzelanie lub taniec), dopóki nie wypróbuje się wszystkich zabawek ze stołu.

2. Oculus First Contact

Podobnie jak w pierwszym przypadku. Jest to bardzo łatwa i intuicyjna gra. Można w nią grać do momentu, aż uczniowie się znudzą lub skończy się czas.



3. Elixir

Jest to kolejny krok w świecie VR. Ta gra pomaga ćwiczyć grę bez kontrolera. Aby podążać za grą, należy słuchać instrukcji podawanych przez narratora. Upewnij się, że uczniowie znają język angielski wystarczająco dobrze lub pomóż im w tłumaczeniu.

4. Doświadczenie Richie's Plank Experience

Uważajcie na tę aplikację. Z jednej strony jest ona bardzo atrakcyjna dla większości uczniów i wywołuje wiele emocji, ale z drugiej strony może być szkodliwa dla osób wrażliwych (w jednej z wersji "skaczesz" z wieżowca). Dobrym rozwiązaniem dla tych, którzy chcą spróbować, ale mogą być zbyt przestraszeni, aby w pełni przeżyć, będzie malowanie na niebie lub Akademia Bohatera.



5. VR Chat

To fajna aplikacja do ćwiczenia społecznych funkcji VR. Spróbuj zaangażować więcej niż jednego ucznia naraz. Można też mieszać uczniów w VR i poza lub zapraszać uczniów z innej klasy lub szkoły. Znajdź spokojne miejsce, w którym można spotkać się bez tłumów i spróbować nawiązać rozmowę. Dobrze nadaje się do tego chiński ogród lub muzeum antyczne. Aby mieć więcej zabawy, spróbuj znaleźć nowe awatary. Uważaj na chorobę lokomocyjną. Jeśli uczeń źle się czuje, pozwól mu przestać na chwilę lub na dobre.

Postaraj się nie tracić poczucia czasu i zarezerwuj ostatnie minuty lekcji na przynajmniej krótkie podsumowanie i dyskusję z uczniami. Ważne jest, aby wszyscy czuli się pewnie w świecie VR, aby w pełni cieszyć się i uczyć poprzez inne gry.