

Χρήση λογισμικού εικονικής πραγματικότητας

Χρήση λογισμικού [Hatch kids](#) που είναι κατάλληλο για παιδιά, ώστε να δημιουργήσουν τις δικές τους εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας.

Δημιουργία στοιχείων επαυξημένης πραγματικότητας σε παιδικό μυθιστόρημα που δημιουργούν οι μαθητές/-τριες σε τρέχοντα θέματα της ανθρωπότητας, π.χ. επαυξημένη πραγματικότητα και φυσικές καταστροφές.

Οδηγίες για Εξερεύνηση του Hatch Kids

1. Ξεκινήστε με τα Tutorials

Πατήστε στην επιλογή "Learn" και παρακολουθήστε τα βασικά tutorials. Θα σας δείξουν βήμα-βήμα πώς να κινείτε αντικείμενα, να προσθέτετε χαρακτήρες και να δημιουργείτε σκηνές.

2. Παίξτε με τον Κόσμο σας

Δοκιμάστε να φτιάξετε έναν δικό σας μικρό κόσμο. Ξεκινήστε με ένα δάσος ή έναν πλανήτη και προσθέστε δέντρα, πλάσματα ή ρομπότ. Όλα είναι δυνατά!

3. Προγραμματίστε με blocks

Όπως στο Scratch, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε blocks για να κάνετε τα αντικείμενα να κινούνται, να μιλάνε ή να αλλάζουν χρώμα. Δοκιμάστε να φτιάξετε ένα παιχνίδι όπου ένας χαρακτήρας μαζεύει νομίσματα ή αποφεύγει εμπόδια!

4. Δείτε το σε VR!

Αν έχετε συσκευή που υποστηρίζει VR (εικονική πραγματικότητα), δείτε τη δημιουργία σας "μέσα" από τα μάτια ενός παίκτη! Είναι σαν να είστε μέσα στον κόσμο σας.

Ιδέες για παιχνίδια και σκηνές:

- Φτιάξε το δικό σου Διαστημικό Σταθμό
- Ποιοι μένουν εκεί; Εξωγήινοι; Ρομπότ;
- Τι αποστολές κάνουν;
- Δημιούργησε έναν Μαγικό Κόσμο
- Έχει κάστρα, δράκους και μάγους;
- Ποιος είναι ο ήρωας της ιστορίας;
- Σχεδίασε ένα Mini Παιχνίδι
- Ένα λαβύρινθο που κάποιος πρέπει να ξεφύγει;
- Ένα κυνήγι θησαυρού με γρίφους;

Τίτλος: «Χρήση λογισμικού εικονικής πραγματικότητας»



Έκδοση: 1.5

Ημερομηνία: 10/09/2024

Συντονιστής ομάδας σχεδιασμού και ανάπτυξης: **Κέλλυ Σαρρή Πασχαλίδη**

Δημιουργία: **ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΡΑΦΗ**

Το παρόν αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της Πράξης «Συγγραφή, Αξιολόγηση και Ένταξη διδακτικών βιβλίων στο Μητρώο Διδακτικών Βιβλίων και στην Ψηφιακή Βιβλιοθήκη Διδακτικών Βιβλίων» με κωδικό ΟΠΣ (MIS) 6010165, του Προγράμματος «Ανθρώπινο Δυναμικό και Κοινωνική Συνοχή 2021-2027» που υλοποιείται από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και συγχρηματοδοτείται από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο.



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων
και Αθλητισμού



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Πρόγραμμα
Ανθρώπινο Δυναμικό και
Κοινωνική Συνοχή