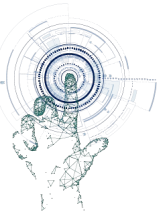


Τεχνολογίες Εικονικής Πραγματικότητας στην Ενότητα “Κεραμική”

Λύκειο Αρχ. Μακαρίου Γ Δασούπολη

10 Μαρτίου 2023



- Η συγκεκριμένη δράση έγινε με το τμήμα Γ΄61 (κατεύθυνση Καλών Τεχνών Γ΄ Λυκείου)
- Ήταν το 2^ο μέρος την Ενότητας «Κεραμική» η οποία περιλάμβανε αρχικά μια εισαγωγή στο θέμα με ιστορικές αναφορές και συλλογή πληροφοριών από διάφορες πηγές.
- Το τελευταίο μέρος της Ενότητας αφορούσε στην κατασκευή, τη διακόσμηση και το ψήσιμο μικρού κεραμικού αγγείου από τους μαθητές.



- Χρησιμοποιήθηκαν 6 **Oculus Quest 2** συνδεδεμένα σε οθόνες.



- Και το λογισμικό **Pottery VR**





Περιγραφή και επίδειξη της εφαρμογής. Βασικές λειτουργίες και διαδικασία που θα ακολουθηθεί



Αξιοποίηση Τεχνολογιών Εκτεταμένης (Εικονικής & Επαυξημένης) Πραγματικότητας στην Εκπαίδευση



Οι μαθητές δημιουργούν το δικό τους «εικονικό» κεραμικό αγγείο το οποίο ψήνουν και διακοσμούν.



Αξιοποίηση Τεχνολογιών Εκτεταμένης (Εικονικής & Επαυξημένης) Πραγματικότητας στην Εκπαίδευση



Συζήτηση με μαθητές και διασύνδεση με την εμπειρία που θα ακολουθήσει



Συντελεστές Δράσης:

- Βασίλης Βασιλειάδης (vassiliades@cytanet.com.cy)

Επιμόρφωση και υποστήριξη για ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών:

- Δρ Χρίστος Ρουσιάς (Καθηγητής Π.Ι.) roushias.ch@cyearn.pi.ac.cy

Διατίθεται με άδεια χρήσης **Creative Commons**: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.el>
Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0)

