

4.4.1 Virtuální světy a dílčí témata

Virtuální prostředí hry nabízí dětem tři hlavní světy – matematiku, fyziku a informatiku. Každý z těchto světů obsahuje různé podoblasti, které dětem umožňují prozkoumat konkrétní témata. Například svět matematiky může obsahovat podoblasti jako symetrie, zlomky a geometrické tvary. Tato struktura umožňuje dětem zaměřit se na konkrétní oblasti a postupně rozvíjet své dovednosti.

4.4.2 Teoretické informace a kvízy

V každé podoblasti virtuálního světa mají děti možnost prozkoumat teoretické informace, které jim poskytnou základní znalosti o daném tématu. Například v matematickém světě mohou získat ucelené informace o krácení a rozšiřování zlomků, o osově nebo středové souměrnosti atd. Tento teoretický základ se stává důležitým nástrojem pro další vzdělávání.

4.4.3 Hodnocení pomocí kvízů

Hodnocení znalostí se provádí prostřednictvím kvízů, které jsou přizpůsobeny jednotlivým podoblastem. Po přečtení teoretických informací mají žáci možnost vyplnit krátký kvíz, který prověří jejich porozumění a uplatnění daného učiva. Správné odpovědi jsou oceněné získáním odznaku, který se stane součástí jejich sbírky.

4.4.4 Motivace a zapojení

Virtuální 3D prostředí a hra přináší zábavné prvky, které děti motivují k učení. Odznaky a sbírání odměn jim poskytují zpětnou vazbu a zvyšují angažovanost. Žáci jsou motivováni k prozkoumávání různých světů a podoblastí, což vede k postupnému rozšiřování jejich znalostí.

4.4.5 Učení se na základě zkušeností

Virtuální 3D prostředí umožňuje dětem učit se prostřednictvím zážitku a interaktivity. Tato forma vzdělávání pomáhá dětem lépe porozumět učivu a aplikovat jej, což zvyšuje efektivitu učení. Využití vzdělávacích aktivit ve virtuálním 3D prostředí k provádění hodnocení znalostí je inovativní způsob, jak zpřístupnit vzdělání a zároveň zajistit, aby děti získaly hluboké a praktické znalosti. Tato metodika může být účinným nástrojem pro vzdělávání a rozvoj dovedností dětí ve světě matematiky, fyziky a informatiky.

4.5 Pokyny pro připojení

4.5.1 Vytvoření uživatelského účtu

Zde si můžete vytvořit účet avatara (jméno, příjmení, heslo): <http://virtualworld.sch.gr:9046/wifi/user/account/>. Pole e-mail je volitelné. Abyste se mohli připojit, budete si muset zapamatovat své křestní jméno, příjmení a heslo, takže si je zapište.

Create new account

First Name: (*)

Last Name: (*)

Email:

Password: (*)

Retype password: (*)

Language:

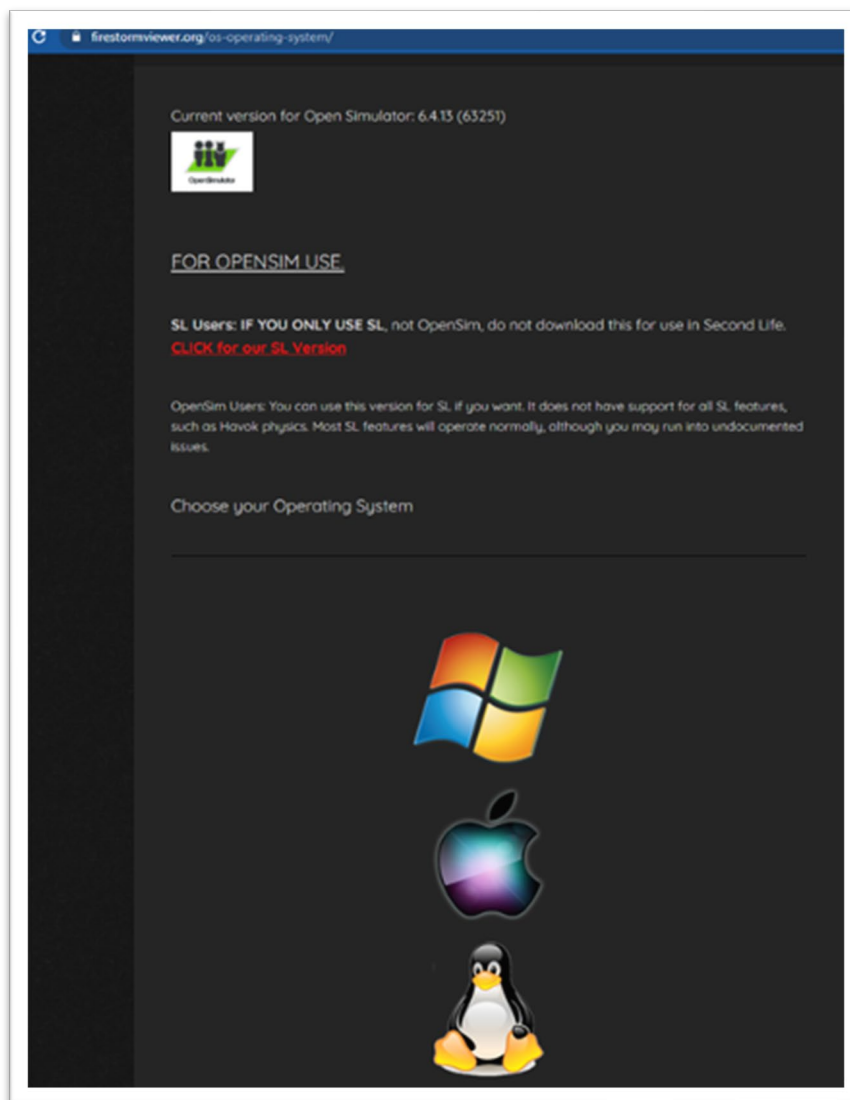
- English
- Greek
- Italian
- Czech
- Slovak

create

Obrázek 5 - Informace potřebné pro vytvoření účtu

5.1.2 Instalace a počáteční konfigurace

Chcete-li se s tímto avatarem připojit ke světu 3D, potřebujete software 3D prohlížeče, jako je Firestorm nebo Kokua. Doporučujeme používat Firestorm. Verzi pro OpenSim si můžete stáhnout zde: <https://www.firestormviewer.org/os-operating-system/> Přejděte dolů do sekce „Vyberte si svůj operační systém“, vyberte svůj operační systém z dostupných ikon a stáhněte si vhodnou verzi.

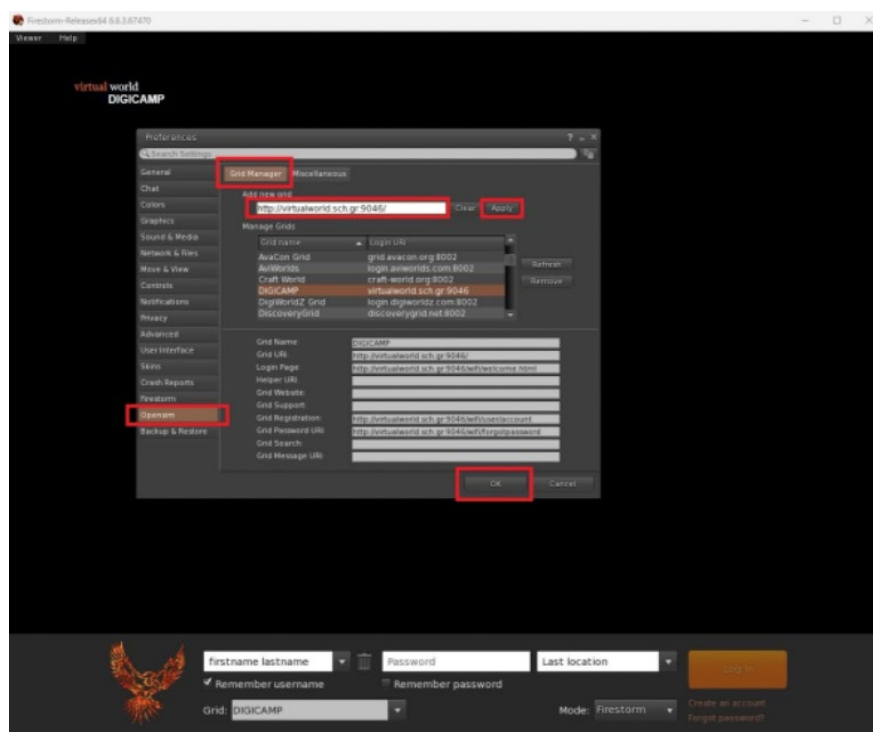


Obrázek 6 - Několik pokynů pro používání OpenSim

Jakmile si stáhnete, nainstalujete a otevřete Firestorm, musíte přidat DIGICAMP 3D World do seznamu dostupných destinací (učíníte to pouze před prvním připojením):

1. Viewer -> Preferences -> OpenSim
2. Add new grid: <http://virtualworld.sch.gr:9046/>
3. Poté klikněte na „Apply“ a „OK“.

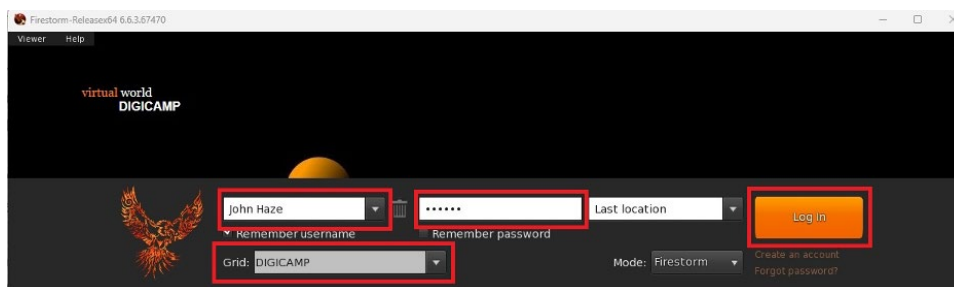
Mřížka by nyní měla být přidána do **Manage Grids Table**.



Obrázek 7 – Tabulka Manage Grids

4.5.2 Připojení ke 3D světu

Použijte své uživatelské jméno „jméno příjmení“ a heslo a z rozbalovací nabídky vyberte mřížku „DIGICAMP“. Vstupte kliknutím na „Log In“.



Obrázek 2 – rozhraní „Přihlášení“

Pokud se ve formuláři nezobrazí rozevřací seznam „Grid“, pak jste pravděpodobně stáhli nesprávnou verzi Firestorm (vraťte se k pokynům k instalaci a ujistěte se, že jste vybrali verzi Firestorm Opensim). Po navázání spojení budete se svým avatarem uvnitř virtuálního světa.



Obrázek 9 - Část 3D světa DigiCAMP