

Wyprawa na Międzynarodową Stację Kosmiczną

Czy wiedzieliście, że od momentu, kiedy Jurij Gagarin jako pierwszy człowiek znalazł się w przestrzeni kosmicznej, minęło już ponad 60 lat? A mimo to w ślady radzieckiego astronauty miało okazję pójść zaledwie... 570 osób! Loty w kosmos to dla zdecydowanej większości z nas wciąż niemal nieosiągalne marzenie, ale namiastkę tej niezwykłej przygody możecie zorganizować... w Waszej Pracowni Orange. Odwiedzmy razem Międzynarodową Stację Kosmiczną!



CELE

Uczestnik/uczestniczka:

- zna możliwości technologii VR w kontekście edukacyjnym i rozrywkowym,
- potrafi pozyskiwać potrzebne informacje zawarte w materiałach audiowizualnych,
- wie, czym jest, jak powstała i jak funkcjonuje Międzynarodowa Stacja Kosmiczna,
- pracuje w grupie rówieśniczej,
- integruje się z pozostałymi członkami i członkiniami grupy,
- rozwija poczucie przynależności do lokalnej społeczności.



POTRZEBNE SPRZĘTY I MATERIAŁY

- puzzle z Międzynarodową Stacją Kosmiczną (załącznik 1 – po jednym egzemplarzu na trzy osoby) oraz koperta do każdego zestawu puzzli (przed zajęciami wytnij puzzle i włóż każdy zestaw do koperty),
- klej (jeden na trzy osoby),
- sztywna tekturka o rozmiarze A4 (po jednej na trzy osoby),
- wydrukowana karta pracy *Jak powstała Międzynarodowa Stacja Kosmiczna* – po jednym egzemplarzu dla każdego uczestnika/uczestniczki (załącznik 2),
- czyste kartki A4 (po jednej dla każdego uczestnika/uczestniczki) oraz pisaki lub flamastry, najlepiej różnokolorowe,
- sznurek o długości 6–7 metrów oraz spinacze do bielizny,
- komputer i rzutnik lub telewizor (duży ekran),
- gogle VR z zainstalowaną aplikacją Mission: ISS: Quest.

PRZEDZIAŁ WIEKOWY

13–18

CZAS TRWANIA

60–80 minut

LICZBA UCZESTNIKÓW/ UCZESTNICZEK

12 osób





NAZWA APLIKACJI

Mission: ISS: Quest
<https://www.oculus.com>



zeskanuj kod QR

Uwaga: użyta w scenariuszu aplikacja jest przeznaczona do gogli Oculus Quest 2, jeśli dysponujesz innymi goglami VR, możesz wyszukać podobną aplikację dopasowaną do posiadanego sprzętu.

PRZEBIEG ZAJĘĆ



Powitanie

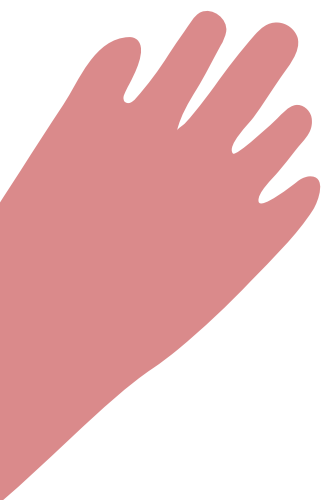
Powitaj uczestników i uczestniczki i zaproś ich, by ustawili się w kręgu – w taki sposób, by każdy mógł swobodnie się poruszać. Poinformuj, że wybieracie się dzisiaj w kosmiczną podróż i że zanim to nastąpi, musicie dobrze rozgrzać ciała i umysły.

Zacznijcie od prostej zabawy. Poproś osobę, która stoi po Twojej lewej stronie, by powiedziała swoje imię i wykonała ruch lub gest, który w jakiś sposób będzie wiązał się z tematyką kosmosu. Skojarzenia mogą być tak bliższe, jak i dalsze – od startu rakiety przez turbulencje podczas startu po jedzenie śniadania przy zerowej grawitacji. Im bardziej kreatywnie, tym lepiej! Zadaniem kolejnych osób będzie powtórzenie wszystkich wcześniejszych imion wraz z przypisanymi do nich ruchami/gestami. Gdy ostatniej osobie uda się odtworzyć całą tę kosmiczną choreografię, wykonajcie ją raz jeszcze wszyscy razem, w tym samym czasie.



Wprowadzenie do tematu

Rozruszani? Czas na pierwsze ważne zadanie. Podziel uczestników i uczestniczki na małe, 3-osobowe zespoły i wręcz każdej z grup kopertę z wyciętymi puzzlami (załącznik nr 1) oraz sztywną tekturkę i klej. Poproś, by wspólnie rozwiązali tę układankę i poinformuj, że podczas dzisiejszych zajęć skupicie się na obiekcie, który wyłoni się na obrazku. Gdy wszyscy ukończą już to zadanie, spytaj, czy wiedzą, co przedstawia zdjęcie. Czy słyszeli wcześniej o Międzynarodowej Stacji Kosmicznej? Co o niej wiedzą? Podsumuj informacje, które padną w tej krótkiej dyskusji, i zasygnalizuj, że dzisiejsza sesja VR pozwoli im poznać to niezwykle miejsce trochę bliżej.



Część główna

Międzynarodowa Stacja Kosmiczna (ISS) – teoria

Zaproś uczestników i uczestniczki, by usiedli wygodnie w miejscu, gdzie planujesz pokazać projekcję, a następnie rozdaj im wydrukowane karty pracy *Jak powstała Międzynarodowa Stacja Kosmiczna* (załącznik 2). Powiedz, że teraz wspólnie obejrzyjecie krótki **film o ISS na kanale National Geographic na YouTube**, a ich zadaniem będzie wychwycenie odpowiedzi na pytania zawarte w karcie pracy.

Po zakończonym seansie – jeśli grupa wyrazi taką potrzebę – wygospodaruj dodatkowe kilka minut na uzupełnienie odpowiedzi (mogą w tym celu skorzystać z komputerów, tabletów lub własnych smartfonów). Gdy wszyscy będą gotowi, wspólnie sprawdźcie karty pracy i porównajcie odpowiedzi. Porozmawiajcie także o ogólnych wrażeniach z tego krótkiego filmu – zapytaj uczestników i uczestniczki, co było dla nich najbardziej intrygujące czy zaskakujące. W międzyczasie włącz na dużym ekranie transmisję z kamer zainstalowanych na ISS, dostępną pod tym adresem: <https://isstracker.pl/iss/na-zywo>. Wspólnie przyjrzyjcie się widokowi ze stacji i koniecznie sprawdźcie jej aktualne położenie, klikając w niebieski przycisk Zobacz aktualną pozycję ISS, znajdujący się tuż nad obrazem z kamery.

A gdyby tak...

Co jakiś czas, przy dobrych warunkach atmosferycznych, Międzynarodowa Stacja Kosmiczna jest widoczna gołym okiem na naszym niebie. Planując zajęcia, możesz sprawdzić, kiedy najlepiej będzie ją widać u Was – wystarczy, że wpiszesz nazwę Waszej miejscowości w wyszukiwarce na stronie **ISS Tracker**. Być może uda się zgrać termin Waszych zajęć z którymś z terminów przelotu ISS: wówczas warto poszerzyć zajęcia o wspólną obserwację nocnego nieba w poszukiwaniu stacji! Zwróć jednak uwagę, że zwykle „okienka czasowe”, w których można zaobserwować stację, są bardzo krótkie – punktualność będzie tu więc kluczowa.

Międzynarodowa Stacja Kosmiczna (ISS) – praktyka

Po zakończeniu części teoretycznej czas na punkt kulminacyjny zajęć – zwiedzanie wnętrza Międzynarodowej Stacji Kosmicznej! Poinformuj wszystkich zgromadzonych, że za chwilę – dzięki goglom VR – będą mieli szansę na kilka minut wcielić się w astronautów poruszających się po wnętrzu ISS.





Zanim wybierze się w tę wyjątkową podróż, wspólnie zorganizujecie przestrzeń dla doświadczenia VR – wystarczy kilka metrów kwadratowych bez barier i przeszkód w postaci mebli czy innych obiektów. By zaangażować w tę przygodę całą grupę, najlepiej będzie przez cały czas transmitować obraz z gogli VR na dużym ekranie (rzutniku lub telewizorze) za pomocą funkcji Chromecast. Dzięki temu osoby, które w danej chwili nie mają na sobie gogli, będą mogły obserwować poczynania śmiałka/śmiałkini w goglach, wspierać ją/jego i podpowiadać kolejne ruchy.

Wszystko gotowe? Zaproś do włożenia gogli pierwszego ochotnika/pierwszą ochotniczkę i... ruszamy!

Pozwól każdej z osób na kilkuminutowe poznawanie przestrzeni, zwracając szczególną uwagę, czy nie pojawiają się problemy z utrzymaniem równowagi.

Co warto wiedzieć?

Aplikacja Mission ISS charakteryzuje się stosunkowo długim, ale imponującym intro – znajdujemy się gdzieś wysoko w przestrzeni kosmicznej, a w naszą stronę zmierza z impetem stacja kosmiczna!

W ekranie startowym aplikacji mamy do dyspozycji trzy tryby: Training, Missions oraz Explore. Na pierwsze spotkanie z VR proponujemy krótką, kilkuminutową przygodę z tym trybem, gdzie nie czekają na nas żadne misje ani zadania, a możemy po prostu przez chwilę poczuć się jak kosmonauci na stacji kosmicznej, szybując bez grawitacji. Warto mieć na uwadze, że jest to bardzo realistyczne i dość osobliwe przeżycie, które nawet twardzieli może przysporzyć o (dosłowny) zawrót głowy. Podczas zajęć dobrze będzie więc zadbać o asekurację osoby, która w danym momencie ma na głowie gogle – jej równowaga naprawdę może zostać poważnie zachwiana.

By znaleźć się na stacji kosmicznej, należy kliknąć w opcję Explore – gdy to zrobimy, pokaże nam się ekran z prostymi instrukcjami, do czego służą poszczególne przyciski na naszych kontrolerach. Warto zapamiętać przede wszystkim trzy z nich:

- ruchomy joystick na lewym kontrolerze – ruszając nim w przód i w tył, możemy przemieszczać się w tych kierunkach,
- ruchomy joystick na prawym kontrolerze – zmienia kąt, pod którym widzimy,
- boczne przyciski na obu kontrolerach – umożliwiają schwytywanie pomocniczych rurek oraz różnych przedmiotów lewitujących na stacji.

Po zapoznaniu się z instrukcjami należy wcisnąć dowolny przycisk na dowolnym kontrolerze i... lecimy!



Podsumowanie i ewaluacja

Czas zejść z powrotem na Ziemię – choć domyślamy się, że po tej kosmicznej (!) dawce emocji wcale nie będzie to łatwe. Gdy wszyscy wrócą już z pobytu na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, zaprosz ich, by usiedli w kręgu. Każdemu wręcz jedną czystą kartkę A4 oraz flamaster i poproś, by – po chwili refleksji – zapisali na niej jedno słowo-hasło, które według nich najlepiej podsumowuje ich dzisiejszy „lot kosmiczny”. Może to być dominująca emocja, detal, który zapadł im w pamięć podczas poruszania się po Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, coś, co zapamiętali z części teoretycznej – cokolwiek przyjdzie im do głowy jako pierwsze.

W widocznym miejscu w Waszej Pracowni Orange rozwieś sznurek. Kiedy wszyscy będą gotowi, poproś, by kolejno podchodzili do niego, wieszając przy pomocy spinaczy wybrane przez siebie słowa i krótko wyjaśniając, dlaczego wybrali akurat takie hasło. Na sznurku możecie też powiesić ułożone wcześniej i przyklejone do tekturki puzzle. W ten sposób wspólnie stworzycie wyjątkową galerię-pamiętkę z tego niecodziennego spotkania.

Dowiedz się więcej

Jeśli kosmiczne tematy naprawdę Was zainteresowały i macie ochotę pogłębić swoją wiedzę w tym zakresie, koniecznie sprawdźcie:

- *Wszechświat w Twojej dłoni* Christophe’a Galfarda – niezwykle przystępnie napisana książka o kosmosie dla laików, dzięki której przeniesiecie się do najodleglejszych zakątków Wszechświata,
- podcast *Kosmiczne rozmowy* – nowinki i ciekawostki związane z podróżami w kosmos i polskim przemysłem kosmicznym.

Załączniki

1. Puzzle z Międzynarodową Stacją Kosmiczną (ISS).
2. Karta pracy – *Jak powstała Międzynarodowa Stacja Kosmiczna*.

Katarzyna Lipska – absolwentka filologii polskiej KUL oraz Akademii Cyfrowych Kompetencji Fundacji „5Medium”, z którą jest związana do dziś. Copywriterka, animatorka i koordynatorka zajęć komputerowych dla seniorów oraz kreatywnych warsztatów międzypokoleniowych z wykorzystaniem nowych technologii. W Pracowniach Orange pojawia się od 2018 roku – realizowała m.in. ścieżki *Jeden dzień z życia*, *E-kuchnia*, *Palcem po mapie*, *Apkowy Przybornik* czy *Tutoriale zero waste*. Prowadzi też zajęcia z języka polskiego jako obcego.



Tekst: Katarzyna Lipska
Koordynacja: Magdalena Łasisz
Korekta: Anna Hawryluk
Grafika i skład: Anna Wuls

Scenariusz dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach 4.0.

Scenariusz powstał w ramach projektu „Edukacyjny wymiar VR w Pracowniach Orange” we współpracy z Fundacją Orange.

Projekt realizowany w ramach międzynarodowej inicjatywy Orange Digital Center.



Lublin 2022

