

# KSZTAŁTY CODZIENNOŚCI – GEOMETRIA WOKÓŁ NAS

## SCENARIUSZ

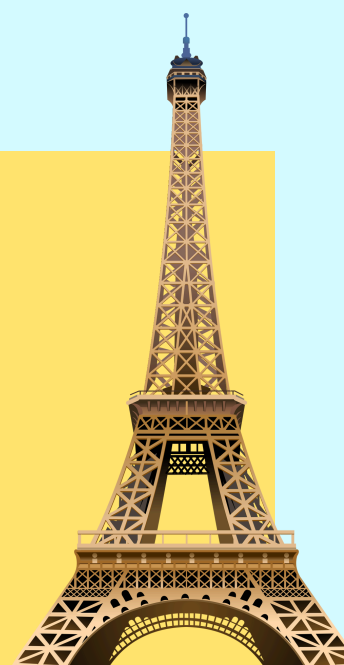
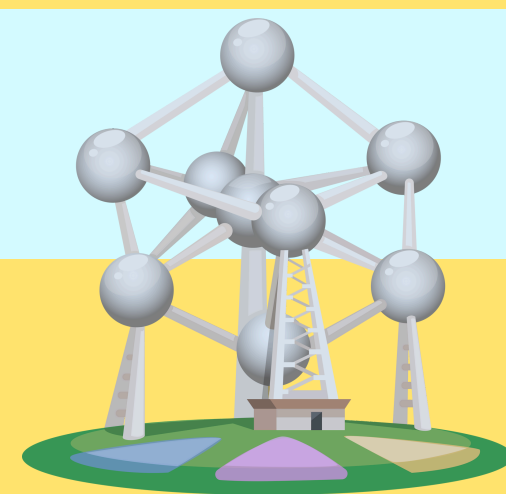


### Wymagane aplikacje na gogle VR

- **Google Earth VR** (potrzebna jest konfiguracja połączenia Air Link/Quest Link (Wi-fi lub kabel) na gogle Oculus Quest 2 z komputerem. ([Link do instrukcji podany jest w poście.](#))
- **YouTube VR** – aplikacja ta może być użyta jako zamiennik Google Earth VR. Należy wejść w nią i wpisać odpowiednią budowlę, np. „360 VR Eiffel Tower”. Filmiki powinny być krótkie, ok 1-2 min.
- **Beat Saber Demo**  
Zamiast gry Beat Saber można użyć: Unblocker, Open Brush, GoThru, FlickBlocks, BurnCircles.

(WSZYSTKIE PODANE APLIKACJE SĄ DARMOWE.)

### PLAN ZAJĘĆ



#### 1. Powitanie i wprowadzenie

- Przywitanie dzieci i przedstawienie się.
- Omówienie tematu zajęć.
- Krótkie wprowadzenie do technologii VR, wyjaśnienie zasad bezpieczeństwa i obsługi gogli.

#### 2. Geometria w architekturze z Google Earth VR

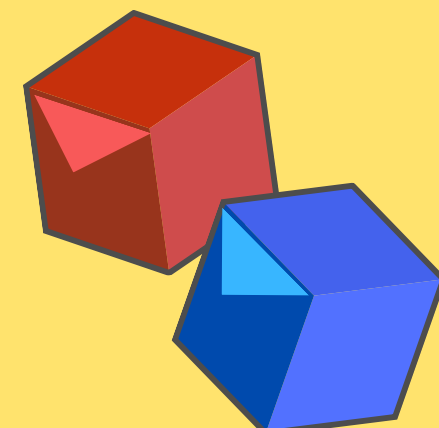
- Podział dzieci na dwie grupy: Grupa A (2 dzieci) zakłada gogle VR, Grupa B (2-4 dzieci) ogląda transmisję na telewizorze, buduje konstrukcje z klocków, itp.
- Grupa A: Eksploracja znanych budowli na całym świecie za pomocą Google Earth VR (Koloseum, egipskie piramidy, wieża Eiffla, Sobór św. Aleksandra Newskiego w Sofii, Atomium, Taj Mahal, itp.). Zwrócenie uwagi na figury i bryły w architekturze (np. piramidy, kule, prostopadłościany, walce, kopuły).
- Grupa B: Obserwacja transmisji i układanie tangramów oraz brył z klocków/ słomek konstrukcyjnych, rozwiązywanie łamigłówek przestrzennych lub wypełnianie kolorowanek. Następnie zamiana.

#### 3. Gra Beat Saber

- Łączenie grup: dzieci na zmianę korzystają z gogli VR, oglądają transmisję i układają tangramy i klocki.
- Aplikacja Beat Saber poprzez zabawę edukuje dzieci na temat sześciąt, prostopadłościanów i kul.

#### 4. Podsumowanie i zakończenie

- Zebranie wszystkich dzieci i podsumowanie zajęć.
- Rozmowa o tym, co najbardziej się podobało i czego się nauczyły.



#### Uwagi:

- Należy zapewnić dzieciom równą ilość czasu z goglami VR i pamiętać o przerwach co 10-15 min.
- Zapewnić stały nadzór, aby uczestnicy korzystali z gogli VR bezpiecznie.
- Warto zachęcać dzieci do dzielenia się swoimi doświadczeniami i wrażeniami na koniec zajęć.