TUTORIAL VISORI ClassVR

1. ACCENSIONE E PULSANTI



Il pulsante di accensione si trova in basso, insieme ai pulsanti per regolare il volume.
Lateralmente a destra ci sono 3 pulsanti diversi che servono per la navigazione:

- pulsante INDIETRO (in alto)
- pulsante OK (centrale)
- pulsante IMPOSTAZIONI (in basso)

Le attività che possono essere svolte con i Visori ClassVR sono di due tipologie:

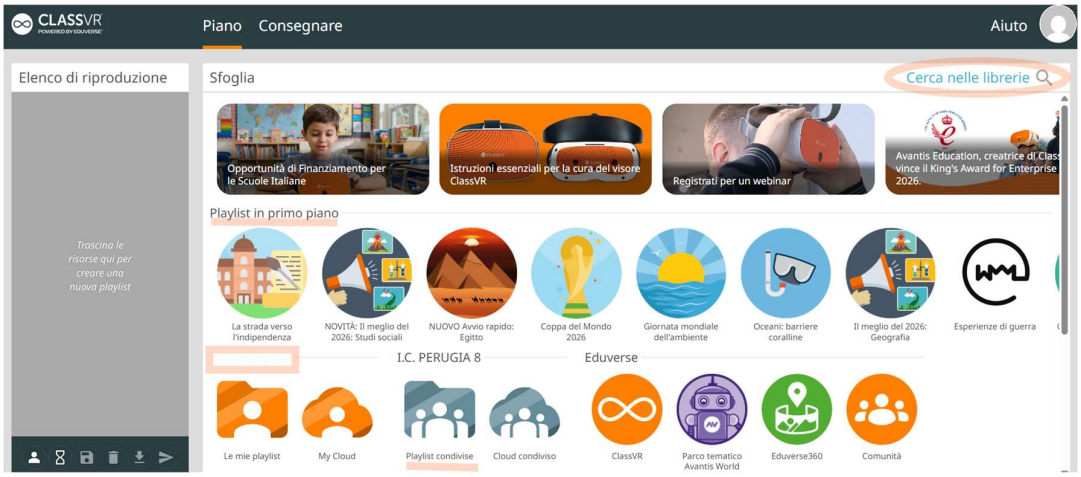
1. utilizzo dei contenuti già installati all'interno dei Visori
2. scelta da parte del docente tramite Portale dei contenuti da proporre agli studenti, attraverso la selezione all'interno delle librerie, e la creazione di una PlayList.

2. UTILIZZO DEI CONTENUTI INSTALLATI NEI VISORI

Una volta acceso ed indossato il visore, l'utente potrà accedere ai contenuti scaricati all'interno del visore. Muovendo la testa si muoverà un puntatore (pallino verde) all'interno della schermata visibile. Per scegliere di accedere ad una App occorre posizionare il puntatore sopra la App e premere il pulsante OK del visore (lato destro, al centro). Con lo stesso principio sarà possibile navigare all'interno dei contenuti della App.

3. RICERCA LIBERA DEI CONTENUTI DAL PORTALE E CREAZIONE DI UNA PLAYLIST

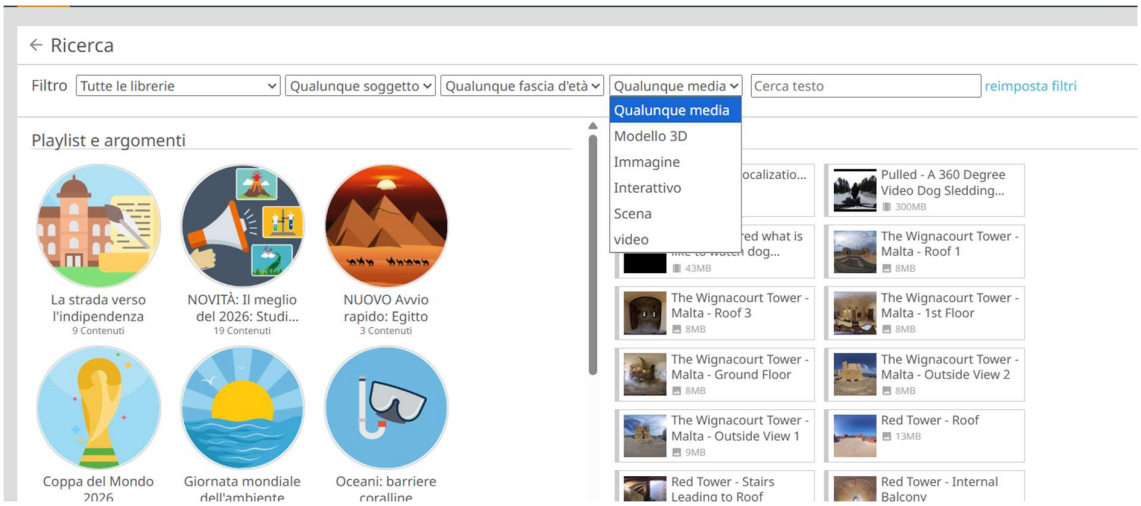
1. Il docente dovrà entrare nel Portale ClassVR disponibile al link https://portal.classvr.com/classvr/login.cfm, con il proprio nome utente (email istituzionale) e la propria password
2. Una volta entrato il docente avrà la possibilità di esplorare le librerie del Portale, dalla sezione “Piano”



Sarà possibile entrare all’interno di Playlist già esistenti e categorizzate per argomento (Playlist in primo piano, Le mie Playlist, Playlist condivise, etc…), oppure ricercare un singolo contenuto attraverso la ricerca nelle Librerie in alto a destra (“Cerca nelle librerie”).

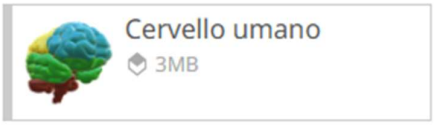
Attraverso la funzionalità di ricerca sarà possibile filtrare i contenuti secondo determinati criteri:

- Soggetto (disciplina scolastica)
- Fascia di età
- Tipologia contenuto media (Modello 3D, Immagine, Interattivo, Scena, Video)
- Testo libero

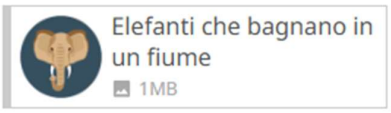


I contenuti media possono essere delle seguenti tipologie:

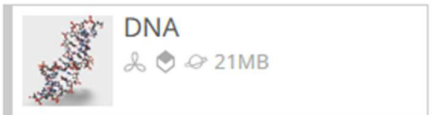
- Modello 3D - immagine tridimensionale basata sul principio della Realtà aumentata (l'utente che indossa il visore vedrà come sfondo l'immagine reale dell'ambiente che lo circonda, e in più vedrà un'immagine tridimensionale sovrascritta, che sarà possibile esplorare muovendo la testa, o utilizzando un joystick). Questi contenuti sono contraddistinti dal simbolo di un cubo (ad esempio, Cervello Umano)



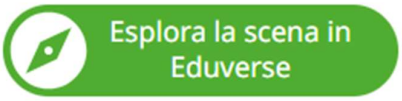
- Immagine - immagine che sarà possibile esplorare in 3D muovendo la testa. Questi contenuti sono contraddistinti dal simbolo di una immagine (ad esempio, Elefanti che si bagnano in un fiume)



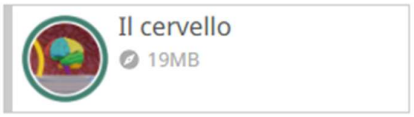
- Interattivo - contenuto con cui sarà possibile interagire. Potrebbero esistere dei menù che portano a delle attività specifiche, che vengono gestite sempre attraverso il puntatore e il movimento della testa (oppure mediante un joystick). Questi contenuti sono contraddistinti dal simbolo di un'elica. Ad esempio, modello del DNA



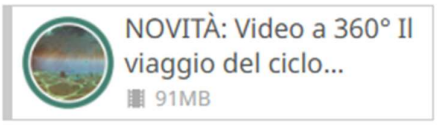
- Scena - ambientazione in uno spazio virtuale, simulazione all'interno di un contesto ben preciso attraverso la riproduzione di un filmato immersivo. Accedendo all'ambiente EDUVERSE sarà possibile muoversi autonomamente interagendo con il contesto.



Questi contenuti sono contraddistinti dal simbolo di un ago magnetico (ad esempio, Viaggio attraverso i polmoni, oppure Il cervello)

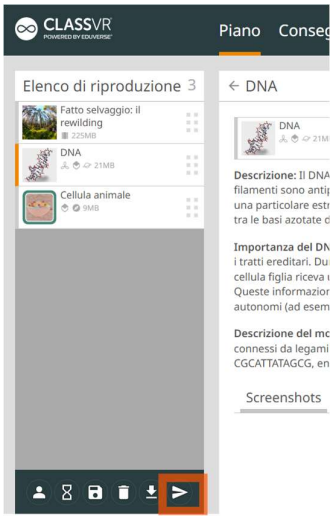


- Video - video a 360° in cui ci si può immergere completamente. Questi contenuti sono contraddistinti dall'immagine di una pellicola (ad esempio, Il viaggio del ciclo dell'acqua)



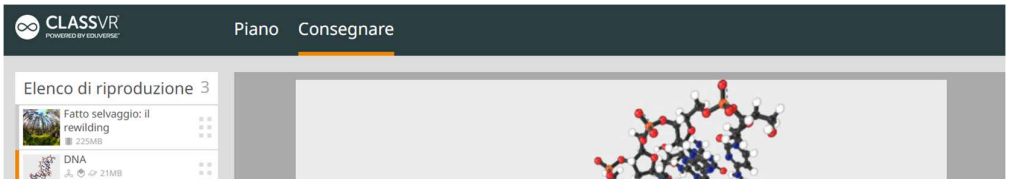
Una volta scelto un contenuto oppure una playlist, sarà possibile vedere la sua descrizione e tutto il materiale a riguardo (Note per insegnanti, spunti, schede da scaricare, etc…).

Per aggiungerlo alla playlist e utilizzarlo occorre selezionarlo e trascinarlo con il mouse verso lo spazio a sinistra, **Elenco di riproduzione.**
A quel punto sarà necessario inviarlo ai dispositivi/visori collegati in rete, utilizzando il pulsante "Invia a tutti i dispositivi e scarica i contenuti ".

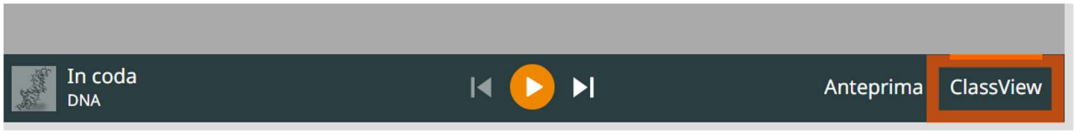


Da quel momento, dopo un breve tempo dedicato al caricamento, all'interno dei visori saranno visibili i contenuti selezionati dal portale.

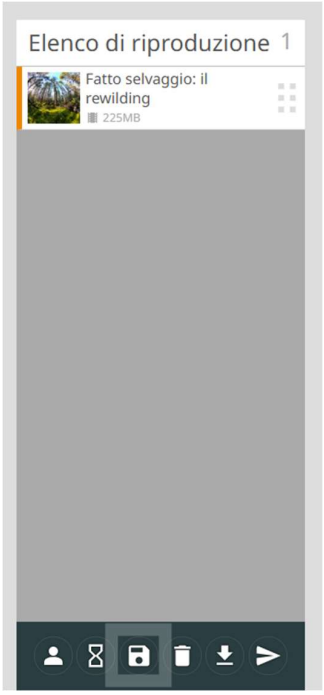
Nella TAB "Consegnare" è visibile un'anteprima per l'insegnante, all'interno della sezione "Anteprima".



E’ possibile monitorare in tempo reale ciò che viene visualizzato nei singoli visori (ciascuno contraddistinto da un suo nome) all’interno della sezione “Classview”.



4. SALVATAGGIO E CONDIVISIONE DI UNA PLAYLIST

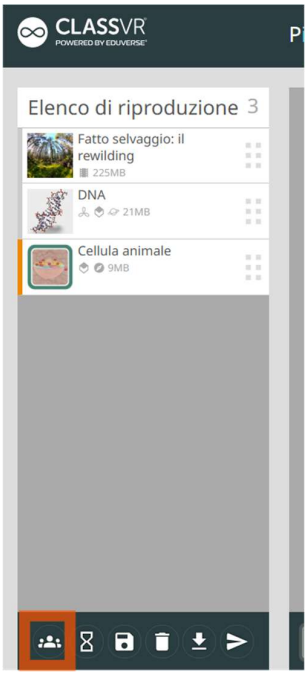


Una volta creata una nuova Playlist, l’utente avrà la possibilità di salvarla attraverso il pulsante Salva.
In fase di salvataggio dovrà anche associarle un nome.
Da questo momento l’utente potrà trovarla all’interno della sezione Le mie Playlist nell’elenco principale.

Per condividere la playlist creata con altri colleghi, in modo che anch'essi la possano usare, sarà necessario utilizzare la funzionalità di "Copia a I.C. PERUGIA 8", disponibile nel menù a destra.
In questo modo poi gli altri utenti appartenenti alla stessa organizzazione I.C. PERUGIA 8 la troveranno disponibile tra le Playlist condivise di I.C. Perugia 8, all'interno dell'elenco delle Playlist.

5. ESTENSIONE DEI CONTENUTI AD ALTRI DISPOSITIVI DIVERSI DAI VISORI

Nel caso in cui il numero di visori di cui si dispone sia inferiore al numero degli studenti, si possono prevedere delle attività parallele che prevedano l'uso da parte degli studenti che non indossano in quel momento i visori di altri dispositivi interattivi (tablet, pc, etcc).
Ad esclusione dei contenuti di tipo Interattivo è possibile infatti condividere la scena, l'immagine, il filmato attraverso la generazione di un link o di un QRCode.



Per far questo occorre cliccare in basso a sinistra sull'immagine del singolo utente, che a quel punto si trasformerà nell'immagine di un gruppo di utenti.
Successivamente sarà visibile un link da condividere, e un QRCode da proiettare. In questo modo gli studenti che non hanno in quel momento a disposizione i visori potranno comunque accedere ad altri contenuti immersivi, facente parte della Playlist selezionata dall'insegnante.