

Η αξιοποίηση της Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR-AUGMENTED REALITY), του κώδικα γρήγορης απόκρισης (QR) και της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία με την υποστήριξη της εφαρμογής Metaverse και άλλων εφαρμογών. Μία δράση για την Ασφάλεια του Διαδικτύου:

«Όλα είναι στο χέρι σου».

The use of AR-AUGMENTED REALITY, the Quick Response Code (QR) and Digital Story Telling in the learning process with the support of Metaverse and other applications. An action on the Internet Security:

"Everything is in your hand".

**Φιλιππούσης Γεώργιος
Λεόντειος Σχολή Αθηνών
Filippousis Georges
Leonteios School of Athens
Αγίας Λαύρας 60Α-Ζωγράφου Αττικής
Ελλάδα
Τηλ. 2107783639-6944322220
filvisg@outlook.com**

Σημείωση:

- Στη διεύθυνση <https://filvis.net/metav/> παρουσιάζεται όλο το Project στην Ελληνική Γλώσσα, το οποίο περιέχει κείμενο, εικόνες, Video, χρήση εφαρμογής
- Στη διεύθυνση <https://filvis.net/metavfr/> παρουσιάζεται όλο το Project στην Γαλλική Γλώσσα, το οποίο περιέχει κείμενο, εικόνες, Video, χρήση εφαρμογής
- Έχει σταλεί σύντομο βιογραφικό (αγγλική γλώσσα) και αναλυτικό βιογραφικό (ελληνική γλώσσα)

Note:

- At <https://filvis.net/metav/>, the entire Project is presented in the Greek Language, containing text, images, videos, application usage
- At <https://filvis.net/metavfr/>, the entire Project is presented in the French language, which contains text, images, videos, application usage
- A short resume has been sent (English) and a detailed resume has been sent (Greek)

Abstract

Nowadays, digital technology with increasing and improving technological achievements gives us many opportunities to envision and create experiences that are not possible in real life for the benefit of students. The use of smartphones and tablets enables us to take advantage of the technology for the benefit of the educational and learning process in pedagogical terms.

This project introduces an innovative design about Internet Safety for students and from students 10-11 years old based on AR-AUGMENTED REALITY, on Quick Response Code (QR -CODE) and in the digital storytelling, with a view to a deeper understanding of the students and the empowerment of the motivation to engage in a topic being negotiated.

At the beginning of this innovative project, the terms of the Augmented Reality, the terms of the Quick response code and the terms of digital narration are clarified. Applications are listed below and how they are used in education with all these technology tools. Applications that although still at the beginning of integration into the educational process, there is an ever-increasing tendency in their utilization.

Next step is the description of the action, activities (steps) that take place in this design. This design includes an application supported by Metaverse software.

Subsequently is mentioned how to use this app. Finally, some conclusions are drawn from this first attempt to incorporate Augmented Reality and Digital Storytelling into the educational and learning process.

Περίληψη

Στις μέρες μας η ψηφιακή τεχνολογία με την αύξηση και τη βελτίωση των τεχνολογικών επιτευγμάτων μας δίνει πολλές ευκαιρίες, να οραματιστούμε και να δημιουργήσουμε εμπειρίες που δεν είναι δυνατές στην πραγματική ζωή προς όφελος των μαθητών. Η αξιοποίηση των έξυπνων κινητών τηλεφώνων (smartphones) και των tablets μας δίνουν τη δυνατότητα να αξιοποιήσουμε την τεχνολογία προς όφελος της εκπαιδευτικής και μαθησιακής διαδικασίας υπό παιδαγωγικούς όρους.

Σε αυτό το project παρουσιάζεται ένας καινοτόμος σχεδιασμός για την Ασφάλεια του Διαδικτύου για μαθητές και από μαθητές Ε' και Στ' Δημοτικού (ηλικίας 10-11 χρονών)

που είναι βασισμένος στην Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR-AUGMENTED REALITY), στον κώδικα γρήγορης απόκρισης (QR-CODE) και στην ψηφιακή αφήγηση, με σκοπό τη βαθύτερη κατανόηση από τους μαθητές και την ενδυνάμωση του κινήτρου εμπλοκής σε συγκεκριμένο θέμα που διαπραγματεύονται.

Στην αρχή αυτού του καινοτόμου σχεδίου αποσαφηνίζονται οι όροι της Επαυξημένης Πραγματικότητας, οι όροι του κώδικα γρήγορης απόκρισης και οι όροι της ψηφιακής αφήγησης. Στη συνέχεια αναφέρονται εφαρμογές και πώς αυτές αξιοποιούνται στην εκπαίδευση με όλα αυτά τα τεχνολογικά εργαλεία. Εφαρμογές που αν και είναι ακόμη στην αρχή ένταξης στην εκπαιδευτική διαδικασία, παρατηρείται μια συνεχώς αυξανόμενη τάση στην αξιοποίησή τους.

Επόμενο βήμα είναι η περιγραφή της δράσης, των δραστηριοτήτων (στάδια) που λαμβάνουν χώρα σε αυτό το σχεδιασμό. Αυτός ο σχεδιασμός περιλαμβάνει μία εφαρμογή με την υποστήριξη του λογισμικού Metaverse. Στη συνέχεια αναφέρεται ο τρόπος χρήσης της συγκεκριμένης εφαρμογής. Τέλος, παρατίθενται κάποια συμπεράσματα από την πρώτη αυτή προσπάθεια ενσωμάτωσης της Επαυξημένης Πραγματικότητας και της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική και μαθησιακή διαδικασία.

Λέξεις-κλειδιά: Επαυξημένη πραγματικότητα (AR), κώδικας γρήγορης απόκρισης (QR-code), ψηφιακή αφήγηση, digital story telling, μάθηση μέσω των κινητών συσκευών, δημιουργικότητα, εφαρμογές Επαυξημένης Πραγματικότητας, κίνητρο, συμμετοχή, Augmented Reality (AR), Quick-Code (QR-code), m-Learning, creativity, augmented reality applications, motivation, engage, Digital story telling.