



ΚΕΝΤΡΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΠΕΤΑΛΟΥΔΩΝ

«Ενδημικά φυτά και ζώα της Ρόδου»

Διαδραστικές Αφίσες με Επαυξημένη Πραγματικότητα (Augmented Reality), μέσω φορητών συσκευών, βασισμένη στην αναγνώριση εικόνας



Το ΚΠΕ (Κέντρο Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης) Πεταλούδων Ρόδου καινοτομεί, σε συνεργασία με το **Πανεπιστήμιο Αιγαίου** και ειδικότερα το **Εργαστήριο Μαθησιακής Τεχνολογίας & Διδακτικής Μηχανικής** και με αρωγό αυτή της συνεργασίας την **Περιφέρεια Ν. Αιγαίου** και το **Περιφερειακό Φυτώριο**, με την επιστημονική συμβολή του Υπεύθυνου Γεωπόνου κ. Ρένεση Νίκου, στο σχεδιασμό και υλοποίηση δύο διαδραστικών αφισών Επαυξημένης Πραγματικότητας, με θέμα τα ενδημικά φυτά και ζώα της Ρόδου. Το έργο βρίσκεται υπό εξέλιξη καθώς εμπλουτίζεται συνεχώς με οπτικοακουστικό υλικό ή ανανεώνεται το ήδη υπάρχον.

Σκοπός της δημιουργίας των αφισών Επαυξημένης Πραγματικότητας είναι η ενίσχυση της μάθησης και η κατάκτηση της γνώσης από τους μαθητές/τριες όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης στα Δωδεκάνησα όσον αφορά τα ενδημικά ζώα και φυτά που ζουν στην περιοχή μέσω της τεχνολογίας. Η μάθηση γίνεται πιο ελκυστική και εμπλουτίζεται σημαντικά με τη χρήση των τεχνολογιών και συγκεκριμένα με τις εφαρμογές της Επαυξημένης Πραγματικότητας.

Στόχος είναι η συνέχιση του έργου με αντίστοιχες αφίσες για όλο το νότιο Αιγαίο.

Με τον όρο «**Επαυξημένη Πραγματικότητα**» (AR), εννοούμε το τεχνολογικό σύστημα που έχει τη δυνατότητα να συνδυάζει ή να ενισχύει τον πραγματικό κόσμο με ψηφιακές πληροφορίες ή αντικείμενα τριών διαστάσεων με τη χρήση φορητών συσκευών (smartphone, tablet κ.ά.). Οι ψηφιακές αυτές πληροφορίες ή αντικείμενα δίνουν την εντύπωση πως συνυπάρχουν με τον πραγματικό κόσμο και αλληλεπιδρούν σε πραγματικό χρόνο. (Azuma, 1997).

Οδηγίες χρήσης

Εφόσον προμηθευτούμε τις δύο διαδραστικές αφίσες Επαυξημένης Πραγματικότητας(AR) είναι αναγκαίο να γίνουν κάποια συγκεκριμένα βήματα για την ορθή χρήση τους.

Βήμα 1^ο: Πρέπει να διαθέτουμε κάποια φορητή συσκευή (smartphone, tablet, IOS κλπ.)



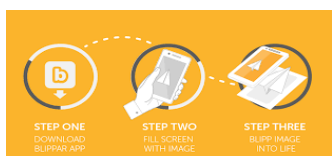
<https://www.google.com>

Βήμα 2^ο : Πρέπει να διαθέτουμε σύνδεση στο διαδίκτυο



<https://www.google.com>

Βήμα 3^ο: Ενεργοποιούμε τη σύνδεση στο διαδίκτυο και κατεβάζουμε την εφαρμογή Blippar στη φορητή συσκευή μας.



<https://www.google.com>

Βήμα 4^ο: Αφού έχουμε κατεβάσει την εφαρμογή, την ανοίγουμε κλικάροντας επάνω στο εικονίδιο.

Βήμα 5^ο: Μας ζητάει τον κωδικό της αφίσας που χρησιμοποιούμε κάθε φορά (υπάρχει στις αφίσες κάτω αριστερά).



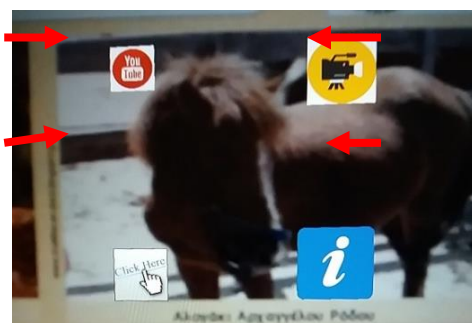
Φυτά = 2017



Ζώα = 2017

Βήμα 6^ο: Εφόσον βάλουμε τον κωδικό της αφίσας που θέλουμε να επεξεργαστούμε, στοχεύουμε με τη φορητή συσκευή την εικόνα που θέλουμε να αναγνωριστεί.

Βήμα 7^ο: Μόλις αναγνωριστεί η εικόνα εμφανίζονται κάποια εικονίδια. Επιλέγουμε όποιο εικονίδιο επιθυμούμε για να προβούμε στις ανάλογες πληροφορίες.



Με τιμή,
Παιδαγωγική Ομάδα ΚΠΕ Πεταλούδων