

Εικονικό δωμάτιο

Η έννοια των δωματίων απόδρασης έχει επίσης εφαρμοστεί σε παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας (VR). Ορισμένα είναι διαθέσιμα στο διαδίκτυο για τους παίκτες που έχουν το δικό τους VR headset, ενώ άλλα παιχνίδια είναι διαθέσιμα σε ειδικά σχεδιασμένα δωμάτια σε όλο τον κόσμο.

Ένα καλό παράδειγμα είναι το "virtual room", το οποίο προσφέρει διαφορετικές καθηλωτικές περιπέτειες σε 3D συνδυάζοντας την έννοια των δωματίων απόδρασης με την VR.

Αυτή τη στιγμή προσφέρουν τρία παιχνίδια:

Ταξίδι στο χρόνο: κεφάλαιο 1

Μια ομάδα παικτών ταξιδεύει στον χρόνο και τον χώρο για να ανακτήσει σημαντικές πληροφορίες. Οι παίκτες στέλλονται στην αρχαία Αίγυπτο, στο φεγγάρι και σε προϊστορικές εποχές!

Χρόνος: 45 λεπτά

Γλώσσες: Αγγλικά, γαλλικά, ολλανδικά, γερμανικά, πορτογαλικά, μανδαρινικά και ελληνικά.

Ταξίδι στο χρόνο: κεφάλαιο 2

Το επόμενο επίπεδο είναι επίσης ένα παιχνίδι ταξιδιού στο χρόνο, στο οποίο οι παίκτες καταπολεμούν την πανούκλα ταξιδεύοντας σε ναούς των Αζτέκων και σε ένα βυθισμένο πειρατικό πλοίο.

Χρόνος: 45 λεπτά

Γλώσσες: Αγγλικά, γαλλικά, ολλανδικά, πορτογαλικά και μανδαρινικά.

Είμαστε νεκροί;

Το ανώτερο επίπεδο λαμβάνει χώρα σε μια στρατιωτική βάση του 2040. Η Γη έχει μολυνθεί και τα ζόμπι καταλαμβάνουν την εξουσία. Ενώ οι επιστήμονες αναπτύσσουν ένα αντίδοτο, η ομάδα των παικτών με ζόμπι παλεύει για την επιβίωσή της.

Χρόνος: 45 λεπτά

Γλώσσες: Αγγλικά και γαλλικά.

Πώς σχετίζεται με τη διδασκαλία γλωσσών;



Εικονικό δωμάτιο

Εμβύθιση

Τα εμπορικά παιχνίδια δεν είναι ιδιαίτερα εκπαιδευτικά. Ωστόσο, η χρήση της εικονικής πραγματικότητας για τη δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών διαφυγής είναι εξαιρετικά ενδιαφέρουσα, ειδικά για την εμβύθιση! Χρησιμοποιώντας VR, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι διαφυγής που προσφέρει τα πλεονεκτήματα τόσο των παρόντων όσο και των διαδικτυακών παιχνιδιών.

Πολιτιστική κληρονομιά

Τα παιχνίδια εικονικών δωματίων περιλαμβάνουν επισκέψεις σε ιστορικά μέρη, όπως ναούς των Αζτέκων και αντίχειρες της Αρχαίας Αιγύπτου. Χρησιμοποιώντας στοιχεία από την πολιτιστική κληρονομιά, τα παιχνίδια αυτά κάνουν την εξερεύνηση και την ανακάλυψη ακόμα πιο αξιομνημόνευτη και ελκυστική.

Τεχνολογία

Εάν χρησιμοποιηθεί για την εκμάθηση γλωσσών, ένα παιχνίδι διαφυγής θα μπορούσε επομένως να φέρει ένα επιπλέον επίπεδο εμβύθισης και να επιτρέψει τη χρήση καινοτόμου τεχνολογίας, η οποία θα διεγείρει το ενδιαφέρον των μαθητών. Θα μπορούσατε να προσθέσετε χαρακτήρες και διαλόγους για την ακουστική κατανόηση.

Συνεργασία

Οι μαθητές θα χρησιμοποιούν τη γλώσσα-στόχο για να συνεργάζονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορείτε να τους ζητήσετε να πραγματοποιήσουν μια ομαδική κλήση σε οποιαδήποτε πλατφόρμα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, στην οποία θα μπορούσατε να περάσετε ανά πάσα στιγμή. Η εμβύθιση στην περιπέτεια, θα κάνει τις συζητήσεις τους πιο αυθόρμητες.

Αναφορές

Virtual Room (n.d.). Are We Dead? [online] Virtual Room. Available at: <https://www.virtual-room.com/en/mission/are-we-dead/> [Accessed 26 Feb. 2021].



Εικονικό δωμάτιο

Virtual Room (n.d.). Time Travel - Chapter 1. [online] Virtual Room. Available at:
<https://www.virtual-room.com/en/mission/time-travel-chapter-1/> [Accessed 26 Feb. 2021].

Virtual Room (n.d.). Time Travel - Chapter 2. [online] Virtual Room. Available at:
<https://www.virtual-room.com/en/mission/time-travel-chapter-2/> [Accessed 26 Feb. 2021].

