

Wirtualny las. Przygoda prawdziwa

Grażyna Głuch

IBL w Sękocinie Starym

Zajęcia edukacyjne z wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości pt. „Leśna przygoda VR. Wirtualny las - przygoda prawdziwa”. Zarówno odpowiedni sprzęt jak i grafika oraz programowanie zostały zakupione w ramach zakończonego 30 września 2022 roku projektu „Wyposażenie, doposażenie oraz adaptacja i rozbudowa infrastruktury Izby Edukacji Leśnej Instytutu Badawczego Leśnictwa w Sękocinie Starym” współfinansowanego przez Narodowy Fundusz Ochrony Środowiska i Gospodarki Wodnej (NFOŚiGW). W 2020 roku zrealizowano 5 wirtualnych modeli drzewostanów: „Karkonosze - las świerkowy”, „W lesie jak w domu – las bukowy” oraz „Bory Tucholskie – bór sosnowy”, „Dąbrowa Krotoszyńska – las dębowy”, „Puszcza Białowieska – las grądowy”. Na efekt końcowy składa się około 120 pojedynczych modeli (w tym. ok. 10 gatunków drzew, 6 gatunków krzewów i krzewinek, 18 gatunków roślin runa) oraz 30 interaktywnych zadań, w tym 3 gry rywalizacyjne oraz podkład muzyczny i dźwiękowy. W modelach roślin uchwycono również elementy, takie jak: sadzonki, nasiona, szyszki, kwiaty z widocznymi słupkami i pręcikami.