

B.E.L.S. 4: zadanie augmented reality

/ do pobrania

Po ukończonej grze w technologii Augmented Reality, proszę rozdać swoim uczniom znajdujące się poniżej zadanie, następnie poprosić ich o narysowanie swoich tożsamości online.

Czas trwania :5 minut

Zadanie do gry AR grupa wiekowa: 10-12

IMIĘ I NAZWISKO					
KLASA		WIEK		MIEJSCE /DATA	



PODRĘCZNIK www.e-lab.dynamicznatozsamosc.org/2014-2016/

E LAB DT			edukacja medialna		(adT)						
			informacyjna		akademia dynamiczna TOŻSAMOŚĆ	E.K.LAB	klasa pod patronatem				

FUNDACJA CITIZEN PROJECT

KRS: 0000389115

WWW.FOUNDATIONCITIZENPROJECT.EU