

ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟΥΣ

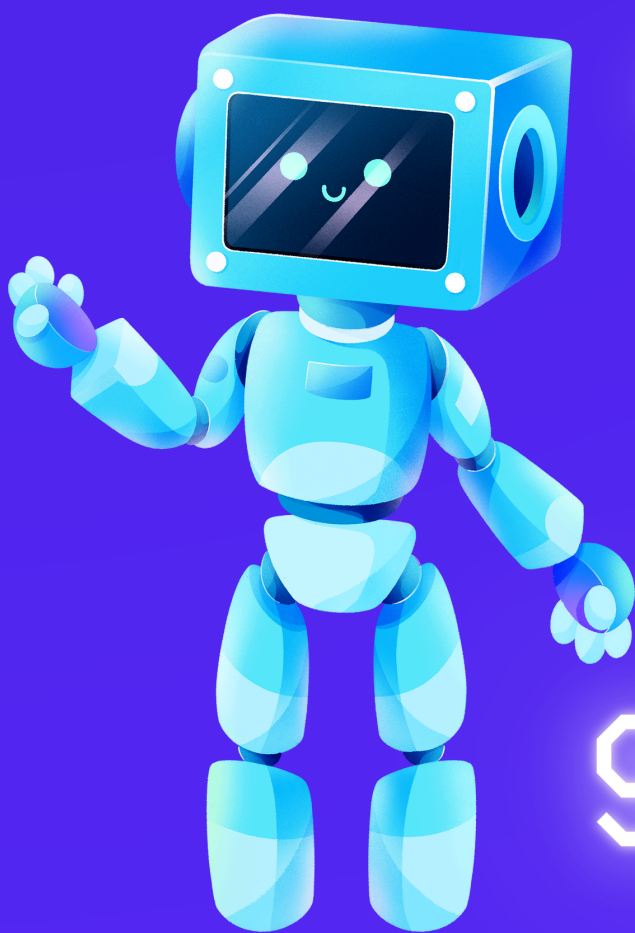
ΤΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ



Παρακάτω, παρουσιάζονται σημαντικά, αριθμητικά ή μη, δεδομένα για τους εικονικούς κόσμους στην εκπαίδευση.

SECOND LIFE

- Ο πιο δημοφιλής κόσμος “γενικού σκοπού”
- 70 εκατομμύρια χρήστες (2023)
- Ταυτόχρονη χρήση από 50.000 χρήστες

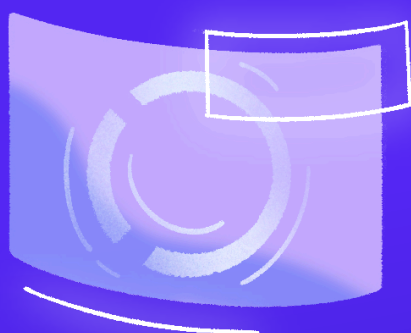


OPENSIMULATOR

- Βασισμένο στο Second Life
- Ο κάθε χρήστης μπορεί να εγκαταστήσει τον δικό του κόσμο
- Υποστήριξη χιλιάδων ιδιωτικών και εκπαιδευτικών “grids”

9%

ΤΩΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΩΝ ΙΔΡΥΜΑΤΩΝ ΣΤΙΣ ΗΠΑ ΑΞΙΟΠΟΙΕΙ ΤΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΟΥΣ (ONLINE LEARNING CONSORTIUM, 2016)



MINECRAFT: EDUCATION EDITION

- Βασισμένο στο δημοφιλές παιχνίδι με τις πάνω από 19 εκ. πωλήσεις
- Πάνω από 35 εκατομμύρια εγγεγραμμένοι χρήστες (εκπαιδευτικοί και εκπαιδευόμενοι)
- Χρήση σε πάνω από 115 χώρες

WORLD OF WARCRAFT

- Εκατομμύρια ενεργοί συνδρομητές
- Χρήση από δευτεροβάθμια και τριτοβάθμια εκπαίδευση
- Αξιοποίηση σε λογοτεχνία, κοινωνιολογία, οικονομία, διοίκηση κ.α.



3%

ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΩΝ ΣΤΙΣ ΗΠΑ ΕΧΟΥΝ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΚΑΤΑ ΤΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ