Co-funded by the European Union

unBLOCKed

Utilizarea tehnologiei VR în proiectarea practicilor didactice pentru elevii cu dizabilități din educația specială

2025-1-ES01-KA220-SCH-000352919

ZONE DE ÎNVĂȚARE ȘI SCENARII PENTRU JOCURI DIGITALE

CC BY NC ND

aspaym castilla y león · Brainstorming · MERSİN - BOZYAZI İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ · MAKER MINDS CONSULTANCY AND TRAINING · Centrul Școlar de Educație Incluzivă Alexandria · Učenje, … iz šole v življenje Center Janeza Levca Ljubljana

Cuprins

1. Proiectul „**unBLOCKED**”

2. Domenii și scenarii de învățare
    a. *1.1 Reguli de igienă de bază*
    b. *1.2 Mâncarea, îmbrăcarea și folosirea toaletei*
    c. *1.3 Reguli de sănătate și securitate*
    d. *1.4 Gestionarea spațiului personal și a bunurilor personale*
    e. *2.1 Ajutor la treburile casnice*
    f. *2.2 Folosirea banilor și cumpărăturile*
    g. *2.3 Transport public*
    h. *2.4 Managementul timpului și planificare*
    i. *3.1 Reguli de interpretare a rândurilor*
    j. *3.2 Exprimarea emoțiilor și a empatiei*
    k. *3.3 Rezolvarea conflictelor*
    l. *3.4 Munca în echipă și cooperarea*
    m. *4.1 Să-ți faci prieteni*
    n. *4.2 Etichetă socială adecvată*
    o. *4.3 Împărtășirea hobby-urilor și intereselor*
    p. *4.4 Participarea la evenimente publice*

1. Proiectul „unBLOCKED”

unBLOCKed este un proiect de parteneriat de cooperare din cadrul Programului Erasmus+ KA220-SCH, intitulat „Utilizarea tehnologiei VR în proiectarea practicilor didactice pentru elevii cu dizabilități din învățământul special”. Proiectul își propune să îmbunătățească oportunitățile educaționale pentru copiii cu vârste cuprinse între 8 și 15 ani cu dizabilități intelectuale ușoare prin utilizarea realității virtuale (VR) și a învățării bazate pe jocuri digitale. Se desfășoară pe o perioadă de 24 de luni, de la 1 octombrie 2025 până la 30 septembrie 2027, cu un grant total de 250.000 EUR.

Scopul principal
Proiectul își propune să consolideze abilitățile elevilor în:
- Abilități de viață zilnică
- Abilități de îngrijire personală
- Adaptare socială
- Independență și încredere în sine
- Participarea la educație prin intermediul unor instrumente digitale inovatoare

Obiective principale
1. Dezvoltați o programă cuprinzătoare pentru educație specială, susținută de tehnologia VR.
2. Creați jocul VR digital unBLOCked bazat pe scenarii de învățare din viața reală.
3. Formarea profesorilor și educatorilor să utilizeze eficient tehnologiile inovatoare în sălile de clasă pentru educație specială.

Rezultate intelectuale
- Curriculum VR pentru jocuri digitale
- Joc neBLOCAT cu 4 zone de învățare și 16 scenarii
- Implementare pilot în școli
- Program de formare a profesorilor
- Site-ul web al proiectului și canalele de socializare
- Seminarii și rapoarte de diseminare
- Rapoarte de management și evaluare a calității

Țări partenere
Proiectul este implementat de șase organizații din:
- Spania
- Turcia
- România
- Slovenia

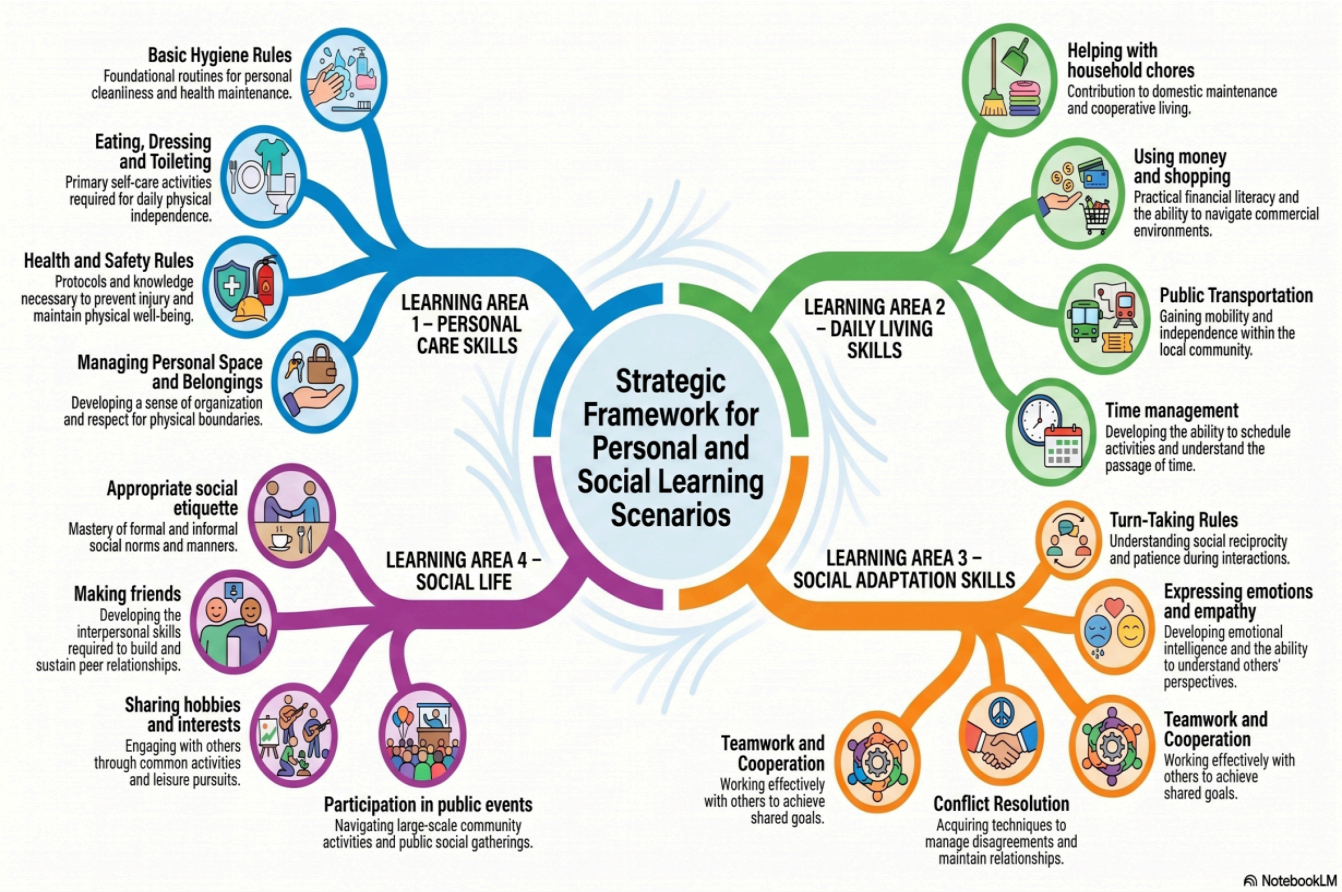
Inovație și impact
Aspectul inovator al proiectului este combinarea tehnologiei VR, gamificarea și educația incluzivă. Elevii pot exersa în siguranță sarcini din viața reală, cum ar fi igiena, comunicarea și abilitățile sociale, în medii virtuale. Acest lucru crește motivația, susține învățarea funcțională și poate contribui la reducerea dezangajării și excluziunii școlare.

2. Domenii și scenarii de învățare

Documentul prezintă un cadru structurat pentru dezvoltarea personală și socială, organizat în patru domenii principale de învățare, fiecare conținând patru scenarii de învățare specifice. Acest cadru este un efort de colaborare care implică diverse organizații partenere.

Iată un scurt rezumat al scenariilor din fiecare zonă:

- Abilități de îngrijire personală: Se concentrează pe nevoile individuale fundamentale, inclusiv igiena de bază, îngrijirea personală (mâncatul, îmbrăcatul și folosirea toaletei), respectarea regulilor de sănătate și siguranță și gestionarea spațiului personal și a bunurilor personale.
- Abilități de viață cotidiană: Acoperă abilități practice pentru independență, cum ar fi contribuția la treburile casnice, alfabetizarea financiară prin utilizarea banilor și cumpărături, navigarea în transportul public și gestionarea eficientă a timpului.
- Abilități de adaptare socială: Se concentrează pe interacțiunile interpersonale și inteligența emoțională. Scenariile cheie includ înțelegerea respectării rândurilor, exprimarea emoțiilor și a empatiei, rezolvarea conflictelor și promovarea muncii în echipă și a cooperării.
- Viața socială: Vizează o integrare mai largă în comunitate prin predarea unor reguli de etichetă socială adecvate, a modului de a-ți face prieteni, a împărtășirii hobby-urilor și intereselor cu ceilalți și a participării active la evenimente publice.



Scenariul de învățare 1.1 - Reguli de igienă de bază

1. Introducere

Reguli de igienă de bază

Domeniul de învățare 1 – Abilități de îngrijire personală

Nivel de dificultate: De bază

Scenariul „Reguli de igienă de bază” este unul dintre scenariile de bază incluse în Aria de învățare 1: Abilități de îngrijire personală din programa unBLOCked. Acest scenariu a fost conceput pentru a sprijini elevii cu vârste cuprinse între 8 și 15 ani cu dizabilități intelectuale ușoare în învățarea, pas cu pas, a uneia dintre abilitățile de autoîngrijire pe care le întâlnesc cel mai frecvent în viața de zi cu zi: spălarea mâinilor, și în exersarea repetată a acesteia într-un mediu virtual sigur. Documentele proiectului precizează clar că Aria de învățare 1 se concentrează pe consolidarea abilităților de îngrijire personală și autoîngrijire.

Acest scenariu a fost selectat deoarece spălarea mâinilor este o abilitate de viață cotidiană extrem de concretă, universală și direct aplicabilă pentru elevi. Cadrul proiectului subliniază faptul că grupul țintă are nevoie de sprijin în domenii precum gândirea abstractă, îndeplinirea sarcinilor secvențiale, menținerea atenției și aplicarea independentă a abilităților de viață cotidiană. Din acest motiv, instruirea ar trebui să fie concretă, experențială, repetitivă și puternică din punct de vedere vizual. Spălarea mâinilor oferă un scenariu adecvat pentru nivel de intrare pentru aceste nevoi, deoarece urmează o secvență clară, poate fi finalizată într-un timp scurt și poate fi ușor transferată în contexte din viața reală.

Scenariul se bazează pe o simplă platformă VR în care elevul este poziționat în fața unei chiuvete, într-o scenă de baie dintr-un mediu casnic. În modelul de proiect prezentat, secvența de spălare a mâinilor, constând în deschiderea robinetului, luarea săpunului, spumarea mâinilor, clătirea și uscarea cu un prosop, este definită ca fluxul de învățare de bază. Această structură își propune să ajute elevul să învețe abilitatea nu prin explicații complexe sau abstracte, ci printr-o experiență bazată pe secvențe, susținută vizual și repetabilă. Faptul că scenariul este definit la un nivel de bază indică, de asemenea, că acesta ar trebui structurat într-un mod simplificat, clar și ghidat pentru cursanții începători.

O altă justificare importantă pentru acest scenariu constă în avantajele pedagogice pe care tehnologia VR le oferă în predarea acestei abilități. Conform abordării unBLOCked, VR permite elevului să exerseze abilitatea într-un mediu sigur, să o repete fără a fi penalizat pentru greșeli și să atingă succesul prin îndrumare pas cu pas. În cadrul curriculumului, se așteaptă ca jocul digital să sprijine rezultatele învățării, să crească motivația elevilor, să ofere căi de învățare individualizate, să permită repetarea fără stigmatizare și să ofere feedback imediat. Din acest motiv, scenariul „Reguli de igienă de bază” nu este doar o activitate de igienă; este, de asemenea, un instrument de instruire fundamental care sprijină dezvoltarea independenței, a încrederii în sine și a abilităților funcționale de viață de zi cu zi.

În plus, acest scenariu este potrivit pentru implementare deoarece oferă o structură pe care profesorii o pot monitoriza cu ușurință în sala de clasă și o pot transfera în practica reală. În cadrul scenariului eșantion, se așteaptă ca profesorul să observe ecranul VR al elevului prin oglindire, să identifice pașii pe care elevul îi consideră dificili, să ofere scurte sugestii verbale atunci când este necesar și să sprijine transferul învățării în sala de clasă sau în mediul de acasă. În acest sens, scenariul a fost conceput nu doar pentru a crea o experiență digitală, ci și pentru a servi ca un instrument funcțional și ușor de urmărit pe care profesorii de educație specială îl pot integra în practica lor didactică de zi cu zi.

2. Profilul participantului

Acest scenariu a fost conceput în principal pentru elevii cu vârste cuprinse între 8 și 15 ani cu deficiențe intelectuale ușoare dizabilități. Scopul său principal este de a sprijini elevul în învățarea abilităților de spălare a mâinilor necesare în viața de zi cu zi printr-o structură clară, secvențială și repetabilă. Pentru acest grup țintă, instruirea ar trebui să fie concretă, susținută vizual, împărțită în pași scurți și concepută pentru a oferi oportunități repetate de exersare.

Acest scenariu este potrivit pentru elevii care sunt capabili să înțeleagă instrucțiuni scurte, să urmeze indicii vizuale, să execute mișcări simple ale mâinilor și brațelor și să susțină o sarcină pas cu pas cu sprijinul unui adult. Scopul nu este ca elevul să execute sarcina perfect și independent de la început. Mai degrabă, scopul este ca elevul să înceapă să învețe secvența corectă de spălare a mâinilor prin îndrumare și repetiție și să aplice această abilitate mai independent în timp.

2.1 Evaluarea nevoilor speciale în funcție de dizabilitate

În acest scenariu, elevii pot întâmpina dificultăți în următoarele domenii: confuzia în ceea ce privește secvența sarcinii, omiterea anumitor etape, ideea că sarcina este terminată prea devreme, incapacitatea de a menține atenția pe parcursul întregului proces, înțelegerea lentă a instrucțiunilor verbale sau incapacitatea de a identifica următorul pas în mod independent. Din acest motiv, fiecare sarcină ar trebui prezentată individual, nu ar trebui oferite prea multe opțiuni în același timp și un pas nu ar trebui să înceapă înainte de finalizarea celui precedent.

Înainte de implementare, profesorul ar trebui să evalueze anumite caracteristici ale elevului, care sunt pregătite să înțeleagă instrucțiuni scurte, să răspundă la indicii vizuale, să își mențină atenția, să se adapteze la mediul VR, să demonstreze controlul motor de bază și să accepte sprijin. Scenariul ar trebui adaptat în funcție de ritmul individual al elevului și de nivelul de sprijin necesar. În acest context, profesorul este persoana care observă, oferă sprijin scurt atunci când este necesar și planifică transferul învățării în contexte din viața reală.

Unii elevi ar putea necesita mai mult sprijin pentru atenție, un mediu vizual mai simplu sau sesiuni mai scurte. Din acest motiv, amenajarea băii ar trebui să fie simplă, obiectele ar trebui să fie proiectate într-un mod mare și ușor de selectat, iar sugestiile ar trebui să fie scurte și clare. Detaliile inutile, stimulii intensi și opțiunile confuze nu ar trebui incluse în acest scenariu.

Principiul principal al acestei secțiuni este următorul: elevului nu i se dă o sarcină complexă; în schimb, comportamentul de spălare a mâinilor este împărțit în pași mici, ușor de înțeles și ușor de gestionat. Elevul învață fiecare pas văzându-l, încercându-l și repetând-o atunci când este nevoie. În acest fel, scenariul devine atât aplicabil din perspectiva profesorului de educație specială, cât și clar și ușor de reprodus din perspectiva echipei de dezvoltare a jocului.

3. Cadrul pedagogic și metodologic

Acest scenariu se bazează pe principiul că elevii nu învață ascultând, ci făcând. Abilitatea de spălare a mâinilor este împărțită în pași mici și clar definiți; elevul execută fiecare pas în secvență, vede rezultatul imediat și îl repetă atunci când este necesar. În acest fel, învățarea nu se bazează pe explicații pasive, ci pe experiență directă. Scopul principal al scenariului este de a permite elevului să exerseze o abilitate funcțională de autoîngrijire care va fi utilizată în viața de zi cu zi într-un mediu sigur și structurat.

Principala abordare pedagogică aplicată în această secțiune este utilizarea combinată a învățării experiențiale, a învățării bazate pe jocuri și a principiilor predării incluzive. Elevul nu este doar cineva care selectează răspunsul corect; mai degrabă, elevul este un participant activ care experimentează sarcina pas cu pas, o încearcă, încearcă din nou după ce face greșeli și devine treptat mai independent. Din acest motiv, scenariul nu ar trebui construit pe explicații lungi sau texte extinse, ci pe indicii vizuale clare, interacțiune cu obiectele și practică ghidată.

Logica didactică a scenariului se bazează pe predarea secvențială a abilităților. Comportamentul de spălare a mâinilor nu este prezentat ca o singură sarcină, nedivizată. În schimb, este împărțit în sub-etape, cum ar fi deschiderea robinetului, scoaterea săpunului, spumarea mâinilor, clătirea și uscarea. Elevul nu trece la pasul următor înainte de a-l finaliza pe cel precedent. Această structură este necesară în special pentru elevii care întâmpină dificultăți în urmărirea proceselor secvențiale. În cadrul jocului, fluxul sarcinilor ar trebui să fie clar, consecvent și previzibil.

Limbajul didactic utilizat în scenariu ar trebui să fie clar, simplu și concis. Fiecare instrucțiune ar trebui să comunice o singură acțiune. Nu ar trebui prezentate mai multe sarcini în același timp. Elementele vizuale ar trebui să fie ușor de distins, iar obiectele ar trebui plasate într-un mod mare și ușor de selectat. Mediul din baie ar trebui să reprezinte viața reală, dar nu ar trebui să distragă atenția elevului cu detalii inutile. Din acest motiv, simplitatea, claritatea vizuală și un nivel scăzut de stimulare ar trebui considerate principii de design de bază.

În acest scenariu, greșelile nu ar trebui prezentate ca eșecuri. Atunci când elevul selectează obiectul greșit sau încurcă un pas, nu este penalizat. În schimb, i se oferă o scurtă reamintire, un indiciu vizual sau o oportunitate de a încerca din nou. Oferirea elevului unui spațiu sigur pentru a face greșeli menține motivația și permite învățarea abilității fără presiune. Din acest motiv, sistemul de feedback ar trebui conceput să fie corectiv, dar nu să prejudece.

Scenariul ar trebui, de asemenea, individualizat. Nu fiecare elev progresează în același ritm. Unii elevi ar putea avea nevoie de mai multe repetiții, indicii vizuale mai puternice sau sesiuni mai scurte. Prin urmare, scenariul ar trebui conceput într-un mod care să permită profesorului să ajusteze nivelul de sprijin în funcție de ritmul și performanța elevului. Întrucât Scenariul 1.1 este la un nivel de bază, structura sa ar trebui să fie mai ghidată, mai simplă și mai susținătoare.

În acest cadru metodologic, profesorul este o parte integrantă a scenariului. Profesorul nu este doar un observator, ci cineva care monitorizează etapa la care elevul se confruntă cu dificultăți, oferă scurte sugestii verbale atunci când este necesar și conectează procesul la activitățile din viața reală din clasă. Din acest motiv, scenariul ar trebui să fie structurat suficient de clar pentru a permite profesorului să observe eficient și să determine momentele potrivite pentru intervenție. Prin urmare, oglindirea ecranului, urmărirea pașilor și comportamentele observabile ale elevilor sunt esențiale.

Principala concluzie a acestei secțiuni este următoarea: scenariul 1.1 Reguli de igienă de bază ar trebui conceput ca o experiență de învățare structurată, simplă, sigură, repetabilă, cu suport vizual, care să urmărească transferul în viața reală. Structura pedagogică nu ar trebui construită pentru a provoca elevul, ci pentru a preda abilitatea de spălare a mâinilor prin pași ușor de înțeles și pentru a oferi profesorului un proces de învățare observabil.

4. Obiective de învățare

Scopul principal al acestui scenariu este de a sprijini elevul în învățarea modului în care își poate îndeplini abilitățile de spălare a mâinilor, necesare în viața de zi cu zi, în secvența corectă. Scenariul este conceput pentru a consolida abilitățile de îngrijire personală și autoîngrijire. În același timp, își propune să ajute elevul să urmeze o sarcină pas cu pas, să răspundă corespunzător la indicii vizuale și verbale și să finalizeze o sarcină cu încredere prin interacțiuni VR simple.

Obiectivele de învățare ale acestui scenariu sunt definite după cum urmează:

- Primul obiectiv: Elevul recunoaște pașii de bază care alcătuiesc sarcina de spălare a mâinilor.

Elevul trebuie să facă distincția între etapele de deschidere a robinetului, scoatere a săpunului, spumare a mâinilor, clătire și uscare. În acest scenariu, abilitatea nu este prezentată ca o singură acțiune, ci ca o serie de sub-etape clare și consecutive.

- Al doilea obiectiv: Elevul execută corect secvența de spălare a mâinilor.

Se așteaptă ca elevul să nu treacă la pasul următor înainte de a-l finaliza pe cel precedent și să mențină sarcina în ordinea corectă. În designul jocului de bază, trecerea la pasul următor este posibilă numai după finalizarea pasului curent.

- Al treilea obiectiv: Elevul menține procesul de frecare a mâinilor cu săpun pentru o perioadă adecvată de timp.

În acest scenariu, etapa de spumare nu se limitează la simpla spumare a săpunului. Elevul trebuie să continue să-și frece mâinile o anumită perioadă de timp. În designul actual, această durată este susținută de o numărătoare inversă vizuală de aproximativ 20 de secunde.

- Al patrulea obiectiv: Elevul își îndeplinește sarcina utilizând îndrumare vizuală și verbală.

În acest scenariu de nivel de bază, nu se așteaptă din partea elevului performanță completă și independentă. Scopul este ca elevul să finalizeze procesul urmând instrucțiunile scurte ale avatarului ghid, indiciile vizuale și scurtul sprijin verbal oferit de profesor atunci când este necesar.

- Al cincilea obiectiv: Elevul folosește interacțiuni VR simple în mod intenționat.

Se așteaptă ca elevul să utilizeze interacțiuni de bază, cum ar fi pornirea robinetului, alegerea săpunului, ținerea mâinilor sub jet de apă și uscarea lor cu un prosop, în cadrul unei sarcini semnificative. Acest obiectiv este, de asemenea, aliniat cu scopul proiectului de a dezvolta încrederea în utilizarea instrumentelor digitale.

- Al șaselea obiectiv: Elevul începe să coreleze comportamentul de igienă cu viața de zi cu zi.

Până la sfârșitul scenariului, se așteaptă ca elevul să înțeleagă că spălarea mâinilor nu este doar o sarcină în joc, ci un comportament real de autoîngrijire practicat în viața de zi cu zi. Prin urmare, rezultatul așteptat nu este simpla finalizare a jocului, ci începerea internalizării abilității ca o rutină care poate fi transferată în sala de clasă, în toaleta școlii sau în mediul casnic.

Pe baza acestor obiective, rezultatele învățării așteptate pot fi definite după cum urmează:

Elevul distinge ce obiect este folosit în ce scop în timpul spălării mâinilor. Folosește obiecte precum robinetul, săpunul, apa și prosopul în mod corespunzător funcției lor.

Elevul recunoaște că procesul de spălare a mâinilor nu este aleatoriu, ci urmează o secvență specifică. Începe să finalizeze sarcina într-un mod ordonat.

Elevul înțelege feedback-ul pozitiv primit atunci când performează corect și își dezvoltă motivația pentru a finaliza sarcina. Când greșește, i se oferă oportunitatea de a încerca din nou fără a fi penalizat. Acest lucru susține încrederea și participarea la procesul de învățare.

Studentul experimentează capacitatea de a îndeplini o sarcină VR de bază, cu sprijin, de la început până la sfârșit. Această experiență contribuie la dezvoltarea încrederii în sine în ceea ce privește abilitățile de autoîngrijire. În cadrul proiectului, unul dintre impacturile așteptate este, de asemenea, o creștere a autonomiei și încrederii cursantului.

Pentru a oferi un rezumat scurt și operațional al acestei secțiuni:

Până la sfârșitul Scenariului 1.1, se așteaptă ca elevul să recunoască pașii spălării mâinilor, să îi execute în ordinea corectă, să urmeze instrucțiunile de bază, să finalizeze sarcina prin interacțiuni VR simple și să înceapă să coreleze această abilitate cu o rutină a vieții de zi cu zi.

5. Descrierea mediului

Mediul VR al acestui scenariu ar trebui să fie proiectat ca un spațiu de baie în cadrul unei locuințe. Când elevul intră în scenă, acesta ar trebui să fie poziționat direct în fața chiuvetei. Obiectele principale ar trebui să fie robinetul, săpunul și prosopul. Această alegere este potrivită deoarece scenariul aparține domeniului abilităților de îngrijire personală și își propune să predea comportamentul de spălare a mâinilor în contextul autentic al vieții de zi cu zi. Mediul ar trebui să faciliteze conectarea experienței de către elev cu viața reală, evitând în același timp detaliile inutile care ar putea distrage atenția.

Decorul din baie ar trebui să fie conceput într-un mod simplu, colorat, clar și cu puțină stimulare. Designul vizual nu ar trebui să includă obiecte inutile, decorațiuni excesive, fundaluri în mișcare sau detalii complexe. Obiectele ar trebui să fie suficient de mari pentru a fi ușor de observat, să se distingă clar unele de altele și aranjate astfel încât elevul să poată înțelege imediat ce trebuie atins. În acest scenariu, scopul nu este de a prezenta o decorațiune realistă pentru baie, ci de a face sarcina de spălare a mâinilor clară și ușor de gestionat.

Chiuveta ar trebui plasată într-o poziție centrală în câmpul vizual al elevului. Săpunul ar trebui amplasat lângă chiuvetă și prezentat ca singura opțiune corectă. Prosopul ar trebui, de asemenea, plasat într-un loc fix, accesibil și clar vizibil. Deoarece acesta este un scenariu de nivel de bază, nu ar trebui folosite mai multe obiecte care îndeplinesc aceeași funcție. De exemplu, scena nu ar trebui să includă două săpunuri diferite, diverse produse de curățare sau opțiuni inutile de dulapuri. Elevul ar trebui să se concentreze nu pe luarea deciziilor, ci pe învățarea secvenței corecte.

Zonele de interacțiune ar trebui să fie mari și ușor de selectat. Când elevul se apropie de robinet, săpun sau prosop, aceste obiecte pot fi evidențiate cu un indiciu vizual subtil. Când elevul își apropie mâna sau controlerul de un obiect, sistemul ar trebui să indice clar că obiectul este selectabil. Cu toate acestea, această evidențiere nu ar trebui să distragă atenția; ar trebui să rămână scurtă, simplă și funcțională. Feedback-ul, cum ar fi curgerea apei, aspectul spumei și efectul de uscare, ar trebui să fie clar, dar nu ar trebui să fie excesiv de luminos, zgomotos sau obositor pentru copil.

Un alt scop al designului mediului înconjurător în acest scenariu este de a oferi un spațiu sigur pentru greșeli. Atunci când elevul se îndreaptă spre obiectul greșit, mediul nu ar trebui să răspundă într-un mod amenințător. În cazurile de selecție incorectă, ar trebui oferite doar un semnal scurt, o îndemnare blândă și o oportunitate de a încerca din nou. Din acest motiv, scena nu ar trebui să includă alarme, avertismente roșii intense sau efecte înspăimântătoare care pun presiune asupra elevului. Sentimentul general al mediului ar trebui să fie sigur, calm și suportiv.

Sunetele folosite în scena băii ar trebui, de asemenea, selectate cu atenție. Când robinetul este deschis, ar trebui să se audă un sunet scurt și natural al apei, iar pentru pașii corecți ar trebui folosite sunete blânde și pozitive. Dacă avatarul ghid vorbește, propozițiile ar trebui să fie scurte, clare și lente. Dacă se folosește muzică de fundal, aceasta ar trebui să fie menținută foarte ușoară; de fapt, evitarea ei completă poate fi preferabilă pentru a preveni distragerea atenției. În acest scenariu, scopul designului auditiv nu este de a crea entuziasm, ci de a sprijini sarcina. Aranjamentul ambiental ar trebui planificat într-un mod care să protejeze bunăstarea și atenția elevului.

Un alt element important din punct de vedere tehnic în această secțiune este oglindirea ecranului. Profesorul ar trebui să poată monitoriza în timp real ceea ce vede elevul în mediul VR. Din acest motiv, scena ar trebui să fie concepută suficient de clar și simplu pentru a fi ușor de urmărit pe un ecran extern. Pentru ca profesorul să înțeleagă de ce obiect se apropie elevul, în ce pas se oprește elevul și în ce punct este nevoie de sprijin, fluxul vizual nu ar trebui să fie confuz.

În concluzie, mediul VR din Scenariul 1.1 ar trebui proiectat ca un spațiu de învățare situat în baia unei case, centrat în jurul chiuvetei, simplu, sigur, ușor de distins și compus doar din obiecte care susțin abilitatea de spălare a mâinilor. Funcția principală a designului mediului este de a ajuta elevul să se concentreze asupra secvenței abilității și de a permite profesorului să monitorizeze procesul cu ușurință.

6. Fluxul jocului

Scenariul ar trebui să înceapă cu o introducere scurtă și clară. Când elevul intră în scena băii, acesta ar trebui să fie poziționat și pregătit în fața chiuvetei. În acest moment, o scurtă sugestie de deschidere ar trebui oferită fie pe ecran, fie prin intermediul avatarului ghid. Sugestia ar trebui să fie simplă și ar trebui să enunțe sarcina direct. De exemplu, se poate folosi o frază scurtă, cum ar fi „Hai să ne spălăm pe mâini”. Această introducere îl pregătește pe elev pentru sarcină și îl ajută să se concentreze asupra primului pas.

- Pasul 1. Deschiderea robinetului

Prima sarcină este ca elevul să deschidă robinetul. Când elevul se apropie de obiectul corect, robinetul ar trebui să se activeze, curgerea apei ar trebui să devină vizibilă și ar trebui să se audă un scurt sunet al apei. În această etapă, elevului nu ar trebui să i se permită să treacă la o altă etapă. Mai întâi trebuie să se înțeleagă clar că robinetul a fost deschis. Deoarece acesta este punctul de plecare al jocului, această etapă ar trebui prezentată într-o manieră vizuală foarte clară.

- Pasul 2. Luarea săpunului

După ce robinetul a fost deschis, elevul ar trebui îndrumat spre săpun. Când elevul alege săpunul, spuma ar trebui să înceapă să apară pe mâini. Scopul este de a ajuta elevul să înțeleagă că săpunul este o parte esențială a procesului de spălare a mâinilor. Elevul nu ar trebui să aibă voie să treacă la

pasul următor fără a lua săpunul. Din acest motiv, sistemul ar trebui să funcționeze într-un mod care să păstreze secvența pașilor.

- Pasul 3. Frecarea mâinilor

După ce ia săpunul, elevul trebuie să își frece mâinile. În această etapă, ar trebui să fie afișată o numărătoare inversă de aproximativ 20 de secunde. Numărătoarea inversă poate fi susținută de o bară de progres sau de o animație vizuală a unui ceas. Scopul acestei părți nu este pur și simplu de a „atinge săpunul", ci de a ajuta elevul să realizeze că spălarea mâinilor este un proces care necesită timp. Elevul nu ar trebui să aibă voie să treacă la pasul următor înainte de finalizarea numărătorii inverse.

- Pasul 4. Clătirea mâinilor

Când elevul își pune din nou mâinile sub apă, spuma ar trebui să dispară. Această schimbare vizuală îl ajută pe elev să înțeleagă că acțiunea de clătire a fost efectuată corect. Sunetul apei curgătoare poate continua în timpul clătirii. În această etapă, sistemul ar trebui să utilizeze îndepărtarea completă a spumei ca indicator al finalizării. Nu ar trebui considerat că elevul a terminat sarcina cât timp are mâinile încă îmbibate cu săpun.

- Pasul 5. Uscarea cu prosopul

După ce clătirea a fost finalizată, elevul trebuie îndrumat spre prosop. Când elevul folosește prosopul, trebuie să i se arate clar că mâinile sunt uscate. În versiunea actuală, această etapă este finalizată cu aspectul mâinilor curate și strălucitoare. Acest pas final ar trebui să arate clar elevului că rutina de spălare a mâinilor a fost finalizată.

- Secțiunea de finalizare

Când elevul finalizează toți pașii în ordinea corectă, ar trebui să i se ofere o încheiere scurtă și pozitivă. Pe ecran poate apărea un mesaj simplu, cum ar fi „Felicitări, ai mâinile curate". Acesta poate fi însoțit de un sunet pozitiv, un avatar zâmbitor sau o mică celebrare vizuală. Momentul finalizării nu ar trebui exagerat; cu toate acestea, ar trebui să ajute în mod clar elevul să simtă că sarcina a fost finalizată cu succes.

Regula fundamentală în acest flux este următoarea: elevul nu poate trece la etapa următoare fără a o finaliza pe cea curentă. Întreaga structură a scenariului ar trebui să se bazeze pe progresie secvențială. Acest lucru este deosebit de important pentru utilizatorii de nivel de bază. Scopul nu este de a încuraja explorarea liberă, ci de a ajuta elevul să învețe secvența de spălare a mâinilor în ordinea corectă. În plus, în timpul ședințelor de proiect s-a convenit că scenariile ar trebui diferențiate nu în funcție de vârstă, ci în funcție de nivel și nevoie și că scenariile pentru nivel de intrare ar trebui să fie mai structurate.

Pe scurt, scenariul începe cu o scurtă solicitare din partea avatarului ghid; apoi, elevul deschide robinetul, ia săpunul, își freacă mâinile, le clătește și le usucă cu un prosop, în ordine. Elevul nu poate trece la pasul următor înainte de a-l finaliza pe cel precedent. Scenariul se încheie cu o încheiere simplă și pozitivă.

7. Mecanică

În acest scenariu, logica de interacțiune ar trebui concepută astfel încât elevul să poată finaliza sarcina pas cu pas, fără confuzie. Regula de bază este următoarea: elevul nu poate trece la pasul următor înainte de a-l finaliza pe cel curent. Această structură este necesară pentru a preda spălarea mâinilor ca o rutină secvențială. Logica tehnică a scenariului ar trebui să funcționeze în consecință. Etapa de spălare nu trebuie să înceapă înainte de deschiderea robinetului; spumarea nu trebuie activată înainte de preluarea săpunului; clătirea nu trebuie acceptată înainte de finalizarea spumării; iar etapa de uscare nu trebuie deblocată înainte de finalizarea clătirii.

Interacțiunea elevului cu obiectele ar trebui să fie simplă, directă și cu un singur scop. În acest scenariu, principalele obiecte interactive sunt robinetul, săpunul și prosopul. Când elevul își îndreaptă mâna sau controlerul către obiectul corect, sistemul ar trebui să detecteze acest lucru în mod clar. Odată ce interacțiunea are loc, rezultatul ar trebui să fie vizibil imediat. Apa ar trebui să înceapă să curgă din robinet, spuma ar trebui să apară atunci când este selectat săpunul, spuma ar trebui să dispară în timpul clătirii și ar trebui să fie clar că mâinile sunt uscate atunci când este folosit prosopul. Elevul ar trebui să poată vedea instantaneu relația dintre acțiunea sa și rezultatul rezultat.

Logica de control în acest scenariu nu ar trebui să fie complexă. Nu ar trebui să se aștepte ca elevul să navigheze prin meniuri, să gestioneze mai multe opțiuni sau să citească texte lungi. Pe cât posibil, interacțiunea ar trebui să urmeze o logică de tip atingere, selectare, aplicare. În cadrul proiectului, se așteaptă ca aplicațiile VR să includă interacțiune bazată pe gesturi, opțiuni multiple de mișcare și forme de utilizare accesibile, adaptate nevoilor funcționale ale elevului. Din acest motiv, mișcările și alegerile din Scenariul 1.1 ar trebui să fie cât mai scurte, clare și ușor de înțeles posibil.

Sistemul de îndrumare este o componentă importantă a acestui scenariu. Elevul nu ar trebui lăsat să-și dea seama ce să facă singur. Când vine momentul pentru obiectul corect sau acțiunea corectă, se poate folosi o scurtă evidențiere vizuală, o propoziție scurtă din partea avatarului ghidului sau un indiciu foarte scurt pentru sarcină pe ecran. Îndrumarea nu ar trebui folosită pentru a finaliza sarcina în numele elevului, ci pentru a ajuta elevul să observe următorul pas corect. Mai ales într-un scenariu de nivel de bază, îndrumarea ar trebui să fie mai vizibilă și mai suportivă.

În cazurile de interacțiune incorectă, sistemul nu ar trebui să funcționeze într-un mod punitiv. Atunci când elevul se îndreaptă spre obiectul greșit, încearcă să meargă mai departe prea devreme sau încalcă secvența corectă, nu ar trebui să existe pierderi de puncte, avertismente dure sau reacții negative din partea personajului. În schimb, ar trebui să se ofere un scurt semnal de avertizare, o reamintire blândă și o oportunitate de a încerca din nou. Acest lucru este clar definit în versiunea actuală a Scenariului 1.1. De exemplu, avatarul poate oferi o scurtă solicitare, cum ar fi „Mai întâi, deschide robinetul”, iar apoi se așteaptă ca elevul să încerce din nou același pas. Această structură susține învățarea și menține motivația elevului.

Etapa de spumare este cea mai evidentă parte a acestui scenariu bazată pe timp. După ce a luat săpunul, elevul ar trebui să își frece mâinile nu doar pentru scurt timp, ci pentru o perioadă adecvată de timp. Din acest motiv, sistemul ar trebui să includă o numărătoare inversă de aproximativ 20 de secunde. Această numărătoare inversă nu ar trebui să funcționeze ca o sursă de presiune care să îngreuneze așteptarea elevului; mai degrabă, ar trebui să servească drept suport vizual care să ajute elevul să înțeleagă procesul. Scopul mecanic aici este ca elevul să învețe că spălarea mâinilor este un proces care necesită timp, mai degrabă decât să gândească: „Am atins săpunul și este de ajuns”.

În cadrul logicii de interacțiune a acestui scenariu, ar trebui menținută o relație cauză-efect imediată și clară. Atunci când elevul efectuează acțiunea corectă, mediul ar trebui să răspundă pozitiv imediat. În cazul unei acțiuni incorecte, sistemul ar trebui să întrerupă, să redirecționeze și să pregătească elevul pentru următoarea încercare. Această structură este în concordanță cu abordarea generală a proiectului de a face erori în siguranță, feedback pozitiv și învățare graduală. În plus, deoarece învățarea ar trebui să se bazeze nu pe compararea performanței, ci pe progresul observabil, mecanica jocului ar trebui să susțină și ea acest principiu.

Pentru ca profesorul să poată monitoriza procesul, interacțiunile ar trebui să fie oglindite pe un ecran extern și ar trebui să fie ușor de înțeles. Profesorul ar trebui să poată observa cu ușurință de ce obiect se apropie elevul, la ce pas se oprește elevul și când este nevoie de sprijin. Din acest motiv, mecanismele ar trebui concepute nu doar pentru elev, ci și într-un mod care să permită profesorului să observe eficient. În acest scenariu, oglindirea ecranului nu este o facilitate tehnică, ci o parte esențială a procesului de instruire.

Rezumatul operațional al acestei secțiuni este următorul: Scenariul 1.1 ar trebui să funcționeze prin blocarea secvențială a sarcinilor, selecție simplă axată pe obiecte, rezultate vizuale imediate, corecție ușoară a erorilor, oportunități de reîncercare și o structură de interacțiune clară pe care profesorul o poate monitoriza de pe un ecran extern. Scopul principal al mecanicii nu este de a face jocul mai complex, ci de a face abilitatea de a se spăla pe mâini ușor de înțeles, sigură și repetabilă.

În acest scenariu, sistemul de recompensare și feedback ar trebui conceput astfel încât să mențină motivația elevilor, să facă vizibil comportamentul corect și să sprijine învățarea în cazul greșelilor. Principiul fundamental este acesta: pașii corecți ar trebui recunoscuți imediat, în timp ce pașii incorecți ar trebui corectați fără pedepse. Sistemul de feedback nu ar trebui să creeze un sentiment de pierdere de puncte, avertisment dur sau eșec; în schimb, ar trebui să pregătească elevul pentru următoarea încercare.

Pentru fiecare pas corect efectuat, ar trebui să se ofere un feedback pozitiv imediat. Când elevul deschide robinetul corect, folosește săpunul corect, își freacă mâinile pentru o perioadă adecvată de timp, finalizează etapa de clătire și își usucă mâinile cu prosopul, sistemul ar trebui să confirme acest lucru pe scurt și clar. Această confirmare poate fi dată printr-un mic efect luminos, un sunet pozitiv, o propoziție scurtă din partea avatarului sau un mesaj de confirmare foarte scurt pe ecran. Scopul este ca elevul să experimenteze imediat sentimentul „Am făcut-o corect”.

Feedback-ul ar trebui să fie scurt, simplu și consecvent ca formă. De exemplu, în timpul unui pas corect, obiectul poate străluci scurt, se poate auzi un sunet pozitiv slab, iar avatarul ghidului poate folosi o expresie scurtă, cum ar fi „Bravo” sau „Bună treabă”. Limbajul folosit aici ar trebui să fie instructiv, dar simplu. Nu ar trebui oferite explicații lungi la fiecare pas. Deoarece acesta este un scenariu de nivel de bază, feedback-ul ar trebui să ajute elevul să își concentreze atenția, fără a-l expune la o încărcătură excesivă de stimuli.

În cazul unei acțiuni incorecte, sistemul ar trebui să ofere o corecție ușoară. Dacă elevul încurcă un pas, se îndreaptă spre obiectul greșit sau întrerupe secvența, nu ar trebui să piardă puncte. În schimb, ar trebui să fie emise un scurt semnal sonor de avertizare, o scurtă pauză și un scurt indiciu din partea avatarului ghid. De exemplu, dacă elevul încearcă să treacă la o altă etapă înainte de a se apropia de săpun, avatarul poate oferi o indicație clară și scurtă, cum ar fi: „Mai întâi, deschide robinetul”. Elevul ar trebui să poată încerca apoi același pas din nou.

În acest sistem, dreptul de a încerca din nou ar trebui să fie unul dintre mecanismele de bază. O alegere greșită nu ar trebui prezentată ca sfârșitul învățării. Dimpotrivă, ar trebui folosită ca un moment natural de predare care oferă elevului oportunitatea de a încerca din nou comportamentul corect. Această abordare reduce anxietatea elevului, facilitează continuarea sarcinii și creează un mediu de învățare mai sigur. În cadrul structurii generale a scenariului, oportunitatea de repetare și învățare fără stigmatizare este, de asemenea, tratată ca un principiu important.

La sfârșitul scenariului ar trebui să se ofere o recompensă pentru finalizare. Când elevul termină toți pașii în ordinea corectă, o scurtă celebrare ar trebui să apară pe ecran. În structura exemplului actual, acest lucru este sugerat sub forma unui mesaj pozitiv pe ecran și a unei insigne deblocate în profilul elevului. Recompensa potrivită pentru acest scenariu este definită ca „Insigna de Erou al Igienei". Această insignă nu este doar o recompensă vizuală; este un indicator concret al realizării care îl ajută pe elev să simtă că sarcina a fost finalizată cu succes.

Mesajul transmis în momentul finalizării ar trebui, de asemenea, să fie simplu. Când elevul termină scenariul, ar trebui să i se transmită un mesaj scurt și ușor de înțeles, cum ar fi „Grozav, ai mâinile curate" sau „Ai finalizat sarcina". Acesta poate fi însoțit de un avatar zâmbitor, un sunet ușor de aplauze sau un scurt efect de sclipire. Cu toate acestea, efectul de celebrare ar trebui să fie scurt și nu ar trebui să fie excesiv de dinamic sau deranjant. Elevul ar trebui să își simtă clar succesul, în timp ce mediul rămâne calm și sigur.

O altă funcție a sistemului de recompensare este de a crea un sentiment de încredere în sine și de realizare la elev. În acest scenariu, scopul nu este doar ca elevul să finalizeze secvența de spălare a mâinilor. De asemenea, se urmărește dezvoltarea sentimentului elevului de „pot face asta". La nivel de proiect, impacturile așteptate includ, de asemenea, autonomia, încrederea în sine, motivația și progresul în abilitățile de viață de zi cu zi. Din acest motiv, sistemul de recompensare nu ar trebui să fie ostentativ, ci de susținere și funcțional.

Pe scurt, această secțiune este următoarea: în Scenariul 1.1, fiecare pas corect ar trebui să primească feedback pozitiv imediat, fiecare pas incorect ar trebui corectat cu atenție și ar trebui să i se ofere oportunități de a încerca din nou. La sfârșitul scenariului, elevul ar trebui să fie recompensat cu un scurt mesaj de felicitare și cu Insigna de Erou al Igienei. Sistemul de recompensare și feedback nu ar trebui folosit pentru a pune elevul sub presiune, ci pentru a susține participarea, a consolida comportamentul corect și a dezvolta încrederea în sine.

8. Rolul profesorului și evaluarea învățării

În acest scenariu, profesorul nu este doar persoana care observă procesul. Profesorul este persoana care facilitează, monitorizează, oferă sprijin pe termen scurt și planifică transferul învățării în contexte din viața reală. În timpul implementării, rolul principal al profesorului este de a observa în ce etapă elevul poate îndeplini independent abilitatea de spălare a mâinilor, în ce etapă este nevoie de sprijin și cât de precis poate elevul să mențină abilitatea în secvența corectă. Din acest motiv, rolul profesorului ar trebui să fie central în scenariu.

În timpul implementării, profesorul ar trebui să poată monitoriza simultan experiența VR a elevului pe un ecran extern. În acest scenariu, oglindirea ecranului nu este un detaliu tehnic, ci o cerință didactică esențială. Numai în acest fel, profesorul poate urmări clar de ce obiect se apropie elevul, ce

pas a fost finalizat, unde se oprește elevul și când apare ezitarea. Fără oglindirea ecranului, observarea imediată, îndrumarea precisă și evaluarea corectă devin mult mai dificile.

În timpul implementării, profesorul ar trebui să acorde o atenție deosebită următoarelor aspecte: dacă elevul poate înțelege instrucțiunea inițială pentru sarcină; dacă elevul poate recunoaște robinetul ca fiind obiectul corect; dacă elevul folosește săpunul la momentul corect; dacă elevul poate menține durata de frecare a mâinilor; dacă elevul poate finaliza etapele de clătire și uscare fără a le sări peste; dacă elevul urmează sarcina în secvență sau confundă pașii; câtă îndrumare vizuală și verbală este necesară; dacă elevul își poate menține atenția pe tot parcursul sarcinii; dacă elevul poate reveni la sarcină după ce face o greșeală; și dacă, la finalizare, elevul demonstrează un comportament care indică o înțelegere a rutinei de spălare a mâinilor.

Sprijinul profesorului ar trebui să fie scurt, clar și doar atât cât este necesar. Elevului nu ar trebui să i se ofere explicații lungi. Când elevul se blochează la un pas, profesorul poate oferi prompturi verbale scurte. De exemplu, instrucțiuni scurte precum „Mai întâi, deschide robinetul”, „Acum ia săpunul”, „Frecă puțin mai mult” sau „Acum folosește prosopul” sunt suficiente. Scopul nu este de a îndeplini sarcina în numele elevului, ci de a ajuta elevul să observe pasul corect. Din acest motiv, sprijinul profesorului ar trebui să rămână la nivelul prompturilor și ar trebui să mențină participarea activă a elevului cât mai mult posibil.

Profesorul ar trebui să determine, de asemenea, nivelul de sprijin necesar elevului. Întrucât acesta este un scenariu de nivel de bază, profesorul ar trebui să identifice în timpul implementării dacă elevul are nevoie de mai multe indicii vizuale, de sprijin verbal mai frecvent sau de sesiuni mai scurte. Procesul ar trebui simplificat atunci când este necesar, ținând cont de capacitatea de atenție a elevului, de controlul motor, de nivelul de înțelegere a instrucțiunilor și de adaptarea la mediul VR. Sarcina profesorului nu este de a oferi aceeași implementare fiecărui elev, ci de a ajusta nivelul de sprijin în funcție de nevoile elevului.

Observarea nu ar trebui să se concentreze exclusiv pe succesul din joc. Profesorul ar trebui să verifice dacă elevul demonstrează învățare funcțională. Cu alte cuvinte, profesorul ar trebui să monitorizeze nu doar dacă elevul atinge obiectele corecte, ci și dacă elevul începe cu adevărat să înțeleagă că spălarea mâinilor necesită o secvență și o rutină. Evaluarea nu ar trebui să se bazeze pe compararea scorurilor, ci pe progresul observabil al elevului. Din acest motiv, profesorul ar trebui să înregistreze chiar și micile îmbunătățiri și să identifice punctele în care elevul a devenit mai independent în comparație cu încercările anterioare.

După implementare, profesorul ar trebui să desfășoare o scurtă activitate de consolidare care să conecteze scenariul cu viața reală. Această activitate nu trebuie să fie lungă. De exemplu, pot fi planificate activități scurte, cum ar fi revizuirea rutinei reale de spălare a mâinilor cu elemente vizuale în sala de clasă, enumerarea verbală a pașilor de spălare a mâinilor, efectuarea de exerciții supravegheate în toaleta școlii sau asocierea rutinei de spălare a mâinilor cu momente potrivite pe parcursul zilei. În acest fel, experiența VR nu rămâne izolată, ci începe să se transforme într-un comportament de viață cotidiană. Aici devine evidentă adevărata forță a profesorului; profesorul este persoana care transferă abilitățile învățate în VR în viața reală.

Atunci când este necesar, ar trebui să aibă loc și un scurt schimb de informații cu familia. Profesorul poate informa familia despre etapele în care elevul este mai independent în timpul spălării mâinilor și etapele în care sunt încă necesare memento-uri. În acest fel, întăririle pot fi oferite și acasă,

folosind aceeași secvență și același limbaj scurt. Coerența dintre școală și acasă este importantă pentru reținerea acestui tip de abilitate de autoîngrijire.

Principala concluzie a acestei secțiuni este următoarea: în acest scenariu, profesorul acționează ca observator, facilitator și agent de transfer. Profesorul ar trebui să monitorizeze modul în care elevul respectă secvența de spălare a mâinilor, la ce etapă apare dificultate, cât sprijin este necesar pentru a progresa și dacă abilitatea poate fi transferată în viața reală. Pentru o implementare eficientă, oglindirea pe ecran extern, prompturile scurte și clare, monitorizarea comportamentelor observabile și întărirea post-implementare în viața reală sunt esențiale.

În acest scenariu, evaluarea nu se bazează pe colectarea de puncte sau pe compararea elevilor între ei. Procesul de evaluare ar trebui să se concentreze pe monitorizarea progresului elevului, a implicării în sarcină, a dezvoltării abilităților observabile și a performanței funcționale. Din acest motiv, profesorul ar trebui să observe cât de precis aplică elevul pașii de spălare a mâinilor în secvență, în ce etapă elevul rămâne mai independent, în ce etapă sunt necesare sugestii și cu câtă atenție este susținută sarcina. Indicatorii din joc, observația profesorului și feedback-ul calitativ ar trebui utilizați împreună.

Punctele cheie care trebuie evaluate în acest scenariu sunt dacă elevul poate deschide robinetul la momentul corect, poate folosi săpunul în etapa corectă, poate freca mâinile pentru o durată adecvată, poate finaliza etapele de clătire și uscare fără a le sări peste și poate menține sarcina în secvența corectă de la început până la sfârșit. În plus, ar trebui evaluate și răspunsul elevului la indicii vizuale și verbale, capacitatea de atenție, nevoia de repetiție și capacitatea de a reveni la sarcină după ce a făcut o greșeală. Ceea ce contează aici nu este doar ca elevul să termine jocul, ci ca elevul să înceapă să stabilească spălarea mâinilor ca o rutină semnificativă.

Procesul de evaluare ar trebui să fie cât mai formativ posibil. La sfârșitul implementării, elevului nu ar trebui să i se acorde doar un rezultat precum „a reușit” sau „a eșuat”. În schimb, profesorul ar trebui să noteze etapele în care elevul este puternic și etapele în care este nevoie de mai multă repetare. În acest fel, scenariul depășește limita unei activități singulare și devine un instrument didactic care urmărește dezvoltarea elevului. Această abordare este în concordanță cu înțelegerea generală a proiectului asupra evaluării, deoarece în cadrul proiectului prioritatea nu este scorul, ci învățarea și dezvoltarea funcțională.

9. Incluziune, transfer și impact educațional

Transferul în viața reală este una dintre cele mai importante componente ale acestui scenariu. Nu este suficient ca elevul să experimenteze secvența de spălare a mâinilor doar în mediul VR. La scurt timp după implementare, profesorul ar trebui să repete același comportament cu elevul în sala de clasă, în toaleta școlii sau la o chiuvetă reală amplasată în mediul educațional. Scopul este ca elevul să recunoască în viața reală aceeași secvență experimentată în mediul virtual și să înceapă să aplice aceeași rutină în diferite contexte. Din acest motiv, ar trebui stabilită o conexiune clară și planificată între experiența VR și practica din viața de zi cu zi. Referirea din acest paragraf la practica școlară și la chiuveta reală este prezentată ca o sugestie directă de implementare, bazată pe accentul pus de proiect pe rolul profesorului în sprijinirea transferului în viața reală.

Transferul în mediul de acasă ar trebui, de asemenea, sprijinit. Profesorul poate împărtăși cu familia ce etape poate efectua elevul independent și la care etape sunt încă necesare mementouri. Dacă

aceeași secvență, aceleași instrucțiuni scurte și același limbaj de rutină sunt folosite acasă, învățarea devine mai durabilă. În acest fel, scenariul nu rămâne o activitate digitală limitată la mediul școlar, ci începe să se dezvolte într-o abilitate de viață zilnică pentru elev. Acest transfer la domiciliu este, de asemenea, în concordanță cu abordarea proiectului de recunoaștere a familiilor ca părți interesate și de extindere a transferului de competențe în contexte din viața reală.

Importanța acestui scenariu provine din faptul că spălarea mâinilor este atât un comportament de autoîngrijire foarte elementar, cât și unul extrem de funcțional. Spălarea mâinilor este o abilitate concretă, de scurtă durată, bazată pe o secvență clară și imediat relevantă în viața de zi cu zi. Din acest motiv, este atât ușor de înțeles pentru elev, cât și ușor de implementat pentru profesor. În același timp, faptul că poate fi finalizată într-o perioadă scurtă de timp, susținută de mecanici VR simple și monitorizată prin oglindirea ecranului în sala de clasă face ca acest scenariu să fie deosebit de puternic dintr-o perspectivă practică.

Acest scenariu servește și unui scop educațional mai larg. Spălatul pe mâini nu este doar un comportament de igienă; este, de asemenea, un punct de plecare care susține îngrijirea de sine, independența, încrederea în sine și capacitatea elevului de a-și construi rutine zilnice. Întrucât impactul așteptat al proiectului include dezvoltarea autonomiei cursantului, a încrederii și a abilităților de viață de zi cu zi, acest scenariu, deși poate părea mic, reprezintă o piatră de temelie fundamentală. Prin repetarea acestei abilități într-un mediu sigur și de susținere, elevul începe să dezvolte sentimentul „Pot face asta”.

Scurta concluzie a acestei secțiuni este următoarea: Scenariul 1.1 Regulile de igienă de bază ar trebui monitorizate prin evaluare formativă bazată pe observație; experiența VR ar trebui consolidată prin exersarea practică a chiuvetei; și ar trebui asigurată o repetiție consecventă între școală și acasă. Valoarea scenariului constă nu doar în predarea abilității de spălare a mâinilor în cadrul jocului, ci și în transformarea acestei abilități într-o rutină utilizabilă, funcțională și care susține independența în viața de zi cu zi a elevului.

Scenariul de învățare 1.2 - Mâncarea, îmbrăcarea și folosirea toaletei

1. Introducere

Aria de învățare privind alimentația, îmbrăcarea și utilizarea toaletei 1 – Abilități de îngrijire personală Nivel de dificultate: Avansat

Scenariul „Mâncatul, Îmbrăcatul și Mersul la Toaletă" este un scenariu de învățare inclus în Aria de Învățare 1: Abilități de Îngrijire Personală din programa unBLOCked și definit la un nivel avansat. Acest scenariu abordează trei domenii de bază ale îngrijirii personale care susțin independența elevului în viața de zi cu zi, într-o singură structură: mâncatul cu ustensilele adecvate, îmbrăcatul corespunzător situației și respectarea secvenței corecte de îngrijire post-toaletă. Aria de Învățare 1 se concentrează pe dezvoltarea abilităților de îngrijire personală și autoîngrijire, iar în cadrul acestei arii, Scenariul 1.2 vizează abilitățile funcționale care sunt utilizate direct în viața de zi cu zi.

Scopul principal al acestui scenariu este de a permite elevului să experimenteze abilități de autoîngrijire nu izolat, ci în situații de viață cotidiană conectate. Din acest motiv, scenariul este împărțit în trei mini-scene: bucătăria, dormitorul și baia/toaleta. În scena din bucătărie, elevul exersează abilitatea de a mânca cu ustensilele potrivite. În dormitor, sarcina este de a alege haine potrivite condițiilor meteorologice. În secțiunea de baie, se respectă secvența corectă de utilizare a toaletei, iar procesul se finalizează cu spălarea mâinilor. Această structură transformă scenariul din predarea unui singur comportament într-o rutină de autoîngrijire mai holistică.

Justificarea selectării acestui scenariu este clară. Abilitățile de a mânca, îmbrăca și folosirea toaletei se numără printre cele mai fundamentale domenii care îi ajută pe elevi să funcționeze mai independent în viața de zi cu zi. Aceste abilități nu se limitează la obiectivele de învățare școlare; ele sunt abilități funcționale de viață cu relevanță directă acasă, la școală și în contexte sociale. Din acest motiv, scenariul a fost conceput pentru a consolida abilitățile de viață independentă ale elevului, pentru a crește încrederea în sine și pentru a sprijini îndeplinirea mai precisă și mai sigură a rutinelor zilnice. Cadrul proiectului arată, de asemenea, clar că programa școlară își propune să consolideze autonomia personală, îngrijirea de sine și abilitățile funcționale de viață de zi cu zi.

Faptul că scenariul este definit la un nivel avansat nu înseamnă că grupul țintă se schimbă. Grupul țintă rămâne elevii cu vârste cuprinse între 8 și 15 ani cu dizabilități intelectuale ușoare. Diferența constă în faptul că, în loc să întâlnească un singur comportament scurt, elevului i se prezintă o secvență de autoîngrijire care necesită mai multă luare a deciziilor, selecție de obiecte și urmărire a secvenței. Prin urmare, deși scenariul implică puțin mai multe procese decât nivelul de bază, acesta ar trebui să rămână clar, susținut vizual, repetabil și potrivit pentru implementarea susținută de profesor.

Acest scenariu este, de asemenea, un exemplu puternic al utilizării eficiente a VR. Mediile vieții de zi cu zi, cum ar fi bucătăria, dormitorul și baia, pot fi modelate într-un mod simplu în cadrul mediului VR, permițând elevului să exerseze în siguranță în aceste contexte. Atunci când elevul face o alegere greșită, nu este pedepsit; în schimb, este îndrumat cu blândețe și i se oferă oportunitatea de a încerca din nou. Acest lucru permite dezvoltarea abilităților de autoîngrijire nu sub presiune, ci într-un mediu de învățare suportiv. În acest fel, scenariul devine nu doar un segment tehnic de joc, ci un instrument de instruire funcțional care susține viața independentă.

2. Profilul participantului

Acest scenariu a fost conceput în principal pentru elevii cu vârste cuprinse între 8 și 15 ani cu dizabilități intelectuale ușoare. Grupul țintă este format din elevi care trebuie să își dezvolte abilități de viață zilnică, dar care sunt capabili să învețe sarcini de autoîngrijire pas cu pas, prin instrucțiuni clare, suport vizual , repetiție și îndrumare din partea profesorului. Faptul că scenariul este definit la un nivel avansat nu înseamnă că grupul țintă se schimbă. Diferența constă în faptul că, în loc să urmeze o singură sarcină scurtă, elevul trebuie să urmeze trei situații de autoîngrijire interconectate în cadrul aceluiași flux de învățare.

Acest scenariu este potrivit pentru elevii care au un nivel de bază de conștientizare a îngrijirii de sine, pot înțelege instrucțiuni scurte, pot urma indicii vizuale, pot face alegeri simple de obiecte și pot susține sarcini secvențiale cu sprijinul unui adult. Nu se așteaptă ca elevii să îndeplinească toate sarcinile complet independent și fără erori. Scopul este ca elevul să experimenteze sarcinile de îngrijire de bază întâlnite în contexte de viață de zi cu zi, cum ar fi bucătăria, dormitorul și baia, într-un flux structurat și să devină mai independent în timp.

În acest scenariu, elevii pot întâmpina trei tipuri diferite de dificultăți. În primul rând, se pot confrunta cu alegerea obiectelor. De exemplu, pot alege o furculiță în loc de o lingură sau pot selecta haine nepotrivite în loc de haine potrivite. În al doilea rând, pot întâmpina dificultăți în a lua decizii adecvate contextului. Elevul poate să nu distingă imediat cum să se îmbrace corespunzător în funcție de vreme sau ce obiect ar trebui folosit într-un anumit context. În al treilea rând, pot întâmpina dificultăți cu rutinele secvențiale de autoîngrijire. În special în etapa de îngrijire post-toaletă, pot confunda ordinea pașilor, pot sări peste un pas sau pot crede că sarcina este terminată prea devreme.

Din acest motiv, profilul elevului vizat de scenariu este format din cursanți care au nevoie de instrucțiuni clare și simple, care urmează sarcinile cu mai mult succes atunci când acestea sunt împărțite în pași mici și care beneficiază de indicii vizuale și de îndrumări verbale scurte. Elevul nu ar trebui să aibă prea multe opțiuni în același timp, sarcina ar trebui să fie prezentată clar în fiecare mini-scenă, iar structura secvențială ar trebui păstrată în special în secțiunea de baie. Atunci când elevul face o alegere, rezultatul ar trebui să fie imediat vizibil, astfel încât relația cauză-efect să poată fi înțeleasă mai ușor.

În acest scenariu, capacitatea de atenție, capacitatea de a urmări o secvență și nivelul de independență pot varia de la elev la elev. Unii elevi pot finaliza secțiunea din bucătărie mai ușor, în timp ce au nevoie de mai mult sprijin în etape precum alegerea hainelor sau secvența de îngrijire după toaletă. Din acest motiv, scenariul ar trebui implementat în funcție de nivelul actual de autonomie al elevului. Profesorul ar trebui să ia în considerare în ce mini-scenă elevul progresează mai confortabil și în ce etapă este nevoie de mai mult sprijin verbal sau vizual.

Principiul principal al acestei secțiuni este următorul: scenariul 1.2 „Mâncatul, Îmbrăcatul și Mersul la Toaletă” a fost conceput pentru a ajuta elevii cu dizabilități intelectuale ușoare să exerseze abilitățile de autoîngrijire pe care le folosesc cel mai frecvent în viața de zi cu zi, în cadrul unei structuri mai holistice, care necesită o capacitate decizională oarecum mai mare. Scopul nu este de a provoca elevul, ci de a-l ghida pas cu pas către independența funcțională în domeniile alimentației, îmbrăcării și îngrijirii post-toaletă.

2.1 Evaluarea nevoilor speciale în funcție de tipul de dizabilitate

Acest scenariu a fost dezvoltat în principal pentru elevii cu dizabilități intelectuale ușoare. Cu toate acestea, în timpul implementării, nevoile de sprijin ale fiecărui elev ar trebui evaluate individual. Scopul nu este de a eticheta elevii pe baza diagnosticului, ci de a determina ce tip de asistență, ce nivel de îndrumare și ce adaptări are nevoie elevul în cadrul acestui scenariu. Din acest motiv, evaluarea ar trebui să se concentreze pe capacitatea elevului de a înțelege instrucțiunile, de a menține atenția, de a selecta obiecte, de a urma sarcini secvențiale, de a utiliza indicii vizuale, de a demonstra controlul motor și de a participa la rutinele vieții de zi cu zi.

- Evaluarea dizabilității intelectuale ușoare

În acest scenariu, ar trebui examinate în special trei aspecte pentru elevii cu dizabilități intelectuale ușoare. În primul rând, dacă elevul poate înțelege instrucțiuni scurte și clare. În al doilea rând, dacă elevul poate selecta obiectul corect și poate înțelege rezultatul acelei alegeri. În al treilea rând, dacă elevul poate menține fluxul secvențial de autoîngrijire. Elevul poate să nu fie capabil să distingă independent între o lingură și o furculiță, să aleagă îmbrăcăminte potrivită pentru vreme sau să mențină secvența corectă de îngrijire după toaletă. În astfel de cazuri, repetiția, indiciile vizuale, sprijinul verbal scurt și progresia pas cu pas ar trebui să fie principalele forme de adaptare.

- Evaluare în raport cu afecțiunile din spectrul autist

Acest scenariu poate fi benefic și pentru unii elevi din spectrul autist. În astfel de cazuri, sensibilitățile senzoriale, nevoia de rutină, dificultățile cu tranzițiile și nevoia de simplitate vizuală ar trebui luate în considerare cu atenție. Întrucât scenariul implică tranziții între trei mini-scene, și anume bucătăria, dormitorul și baia, ar trebui observat dacă schimbările de mediu creează stres pentru elev. Pentru acești elevi, mediul ar trebui menținut mai simplu, sunetele și elementele vizuale care distrag atenția ar trebui reduse la minimum, sarcinile ar trebui prezentate într-o ordine mai previzibilă, iar tranzițiile ar trebui marcate foarte clar.

- Evaluarea în raport cu tulburarea de deficit de atenție și hiperactivitate

Acest scenariu poate fi utilizat și cu elevii care prezintă caracteristici ale tulburării de deficit de atenție și hiperactivitate. În astfel de cazuri, trebuie evaluat dacă elevul își poate menține atenția pe tot parcursul sarcinii, dacă face alegeri impulsive și dacă are tendința de a abandona sarcina atunci când trece de la o scenă la alta. Pentru acești elevi, sarcinile ar trebui să fie scurte, în fiecare mini-scenă ar trebui accentuat un singur obiectiv, iar feedback-ul pozitiv ar trebui oferit rapid. Dacă este necesar, numărul de opțiuni ar trebui redus, iar profesorul ar trebui să ofere memento-uri scurte mai frecvente.

- Evaluarea abilităților motorii și de performanță

În acest scenariu, nu doar capacitatea cognitivă, ci și performanța motorie sunt importante. Trebuie observată capacitatea elevului de a selecta obiecte, de a trage și plasa articole de îmbrăcăminte, de a se deplasa spre obiectul corect și de a menține controlul în timpul sarcinilor secvențiale. Dacă elevul are dificultăți cu controlul motor fin sau cu utilizarea instrumentelor de control VR, ar trebui preferate zone de interacțiune mai mari, mai puține obiecte și un ritm mai lent. Scopul nu este de a îngreuna sarcina, ci de a face posibilă participarea funcțională.

- Concluzie cheie pentru implementare

Principala decizie din această secțiune este următoarea: Scenariul 1.2 nu ar trebui implementat exact în același mod pentru fiecare elev. Ceea ce contează mai mult decât diagnosticul în sine sunt domeniile specifice în care elevul are nevoie de sprijin în timpul îndeplinirii acestor trei sarcini de autoîngrijire. Din acest motiv, profesorul ar trebui să ajusteze cantitatea de sprijin în funcție de nivelul de atenție, înțelegere, selecție a obiectelor, urmărire a secvențelor, sensibilitate senzorială și utilizare motorie a elevului. În acest fel, scenariul rămâne incluziv, devenind în același timp adecvat nevoilor reale ale elevului.

3. Cadrul pedagogic și metodologic

Acest scenariu se bazează pe principiul conform căruia elevii învață abilități de autoîngrijire utilizate în viața de zi cu zi prin participare activă și practică. Instruirea nu se bazează pe explicații lungi, ci pe acumularea de experiență în contexte direct legate de viața reală, cum ar fi bucătăria, dormitorul și baia. Această structură sprijină elevul în învățarea abilităților precum mâncatul, îmbrăcatul și îngrijirea după toaletă nu ca informații abstracte, ci ca rutine zilnice funcționale. Din acest motiv, scenariul progresează prin trei mini-scene, fiecare permițând elevului să exerseze un comportament de autoîngrijire necesar pentru o viață independentă într-un mediu VR sigur.

Fundamentul pedagogic al acestei secțiuni ar trebui să se bazeze pe învățarea constructivistă, învățarea experiențială, învățarea bazată pe jocuri și principiile UDL. Elevul nu este un receptor pasiv al informațiilor, ci un participant activ care selectează obiecte, ia decizii, urmează o secvență și vede rezultatul imediat. Această abordare crește implicarea elevului, oferă oportunități de repetiție și ajută la stabilirea unor conexiuni semnificative cu viața de zi cu zi. Ar trebui recunoscut clar că, în special pentru elevii cu dizabilități intelectuale ușoare, instruirea trebuie să fie concretă, experiențială, repetitivă și puternic susținută de indicii vizuale.

Justificarea utilizării VR constă în faptul că aceste abilități de autoîngrijire pot fi exersate într-un mediu foarte similar cu viața reală, dar sigur. Elevul exersează alegerea ustensilelor potrivite în bucătărie, selectarea hainelor potrivite în dormitor și urmarea secvenței corecte de îngrijire în baie, toate în cadrul unor scene care reprezintă situații din viața reală. Atunci când elevul face o alegere greșită, nu experimentează o consecință negativă reală; în schimb, primește îndrumări scurte și încearcă din nou. Acest lucru facilitează învățarea abilităților de autoîngrijire fără presiune, prin repetiție și fără teama de a greși. În plus, VR susține consolidarea experiențială a rezultatelor învățării, crește motivația și permite căi de învățare individualizate.

În acest scenariu, principiile educației incluzive ar trebui menținute în mod clar. Sarcinile ar trebui să fie adaptabile la nivelul cognitiv și funcțional al elevului, elementele vizuale ar trebui să fie clare și ușor de distins, obiectele ar trebui prezentate într-o formă mare și ușor de selectat, iar instrucțiunile ar trebui să rămână scurte și ușor de înțeles. În conformitate cu abordarea UDL, ar trebui furnizate mijloace multiple de reprezentare, implicare și acțiune. Din acest motiv, scenele ar trebui să fie simple, stimulii inutili ar trebui evitați, sarcinile ar trebui să progreseze pas cu pas, iar nivelul de sprijin ar trebui ajustat în funcție de ritmul individual al elevului.

Structura metodologică a scenariului ar trebui să se bazeze pe o logică a sarcinilor scurtă, structurată și progresivă. În secțiunea de bucătărie, elevul exersează mâncatul cu ustensilele adecvate. În dormitor, elevul își alege hainele în funcție de condițiile meteorologice. În secțiunea de baie, elevul urmează secvența de îngrijire post-toaletă și finalizează procesul cu spălarea mâinilor. În acest fel,

elevul experimentează trei domenii diferite de autoîngrijire într-un singur scenariu, ca situații de viață cotidiană conectate. Această structură permite ca învățarea să fie construită nu ca sarcini fragmentate, ci ca o rutină funcțională și holistică de autoîngrijire.

În acest scenariu, instruirea ar trebui să servească nu doar la a ajuta elevul să găsească răspunsul corect, ci și la dezvoltarea independenței funcționale. Abilitățile de a mânca, îmbrăca și folosirea toaletei afectează în mod direct autonomia personală a elevului și capacitatea acestuia de a funcționa independent în viața de zi cu zi. Din acest motiv, abordarea educațională a scenariului ar trebui să depășească transformarea abilităților de autoîngrijire în sarcini gamificate; ar trebui să urmărească construirea de modele de comportament pe care elevul le poate folosi în viața de zi cu zi. Tocmai aici rezidă valoarea scenariului: oferă elevului nu doar un segment de joc, ci o secvență de obiceiuri necesare pentru o viață independentă.

În cadrul acestui cadru metodologic, profesorul este o parte integrantă a procesului. Profesorul ar trebui să observe în ce mini-scenă elevul întâmpină dificultăți, ce alegeri face elevul independent și în ce etape este nevoie de mai mult sprijin. Prin oferirea de prompturi verbale scurte atunci când este necesar, ajustarea nivelului de sprijin și transferul învățării în viața reală, profesorul consolidează impactul scenariului. Din acest motiv, cadrul pedagogic ar trebui să fie construit nu doar pe relația dintre elev și joc, ci și pe legătura dintre elev, profesor și transferul în viața reală.

În concluzie, Scenariul 1.2 „Mâncatul, Îmbrăcatul și Mersul la Toaletă” este un model de predare pentru îngrijire personală bazat pe învățare experiențială, incluzivă, structurată și funcțională. VR nu este scopul aici; este instrumentul care permite elevului să exerseze abilitățile de mâncat, îmbrăcat și îngrijire după mersul la toaletă într-un mediu sigur, ușor de înțeles și repetabil. Obiectivul principal este de a sprijini elevul să devină mai independent, mai ordonat și mai încrezător în comportamentele de îngrijire personală din viața de zi cu zi.

4. Obiective de învățare

Scopul general al acestui scenariu este de a sprijini elevul să funcționeze într-un mod mai funcțional, organizat și independent în trei domenii de bază ale îngrijirii personale întâlnite frecvent în viața de zi cu zi, și anume alimentația, îmbrăcarea și abilitățile de îngrijire după toaletă. În cadrul Domeniului de învățare 1, scenariul contribuie la consolidarea abilităților de îngrijire personală și autoîngrijire. De asemenea, își propune să dezvolte capacitatea elevului de a selecta obiecte, de a lua decizii adecvate contextului, de a urma sarcini secvențiale și de a se implica în mod intenționat în interacțiuni simple de realitate virtuală. La nivel de proiect, se așteaptă ca programa să consolideze, de asemenea, autonomia personală, autoîngrijirea, luarea deciziilor, rezolvarea problemelor și încrederea digitală de bază.

Obiectivele specifice ale acestui scenariu ar trebui definite în conformitate cu cele trei mini-scene. În secțiunea de bucătărie, elevul învață să aleagă ustensilele de mâncat potrivite și să asocieze comportamentul alimentar de bază cu obiectul corect. În secțiunea de dormitor, elevul învață să selecteze îmbrăcămintea adecvată condițiilor meteorologice sau contextului dat. În secțiunea de baie, elevul învață să urmeze secvența corectă de îngrijire după toaletă și să finalizeze procesul cu spălarea mâinilor. Prin această structură, elevul experimentează abilități de autoîngrijire nu ca sarcini izolate, ci ca rutine conectate în cadrul vieții de zi cu zi.

Un alt obiectiv specific al scenariului este de a ajuta elevul să recunoască diferența dintre alegerile corecte și cele incorecte. Elevul face alegeri în momente de decizie, cum ar fi selectarea ustensilelor potrivite, alegerea îmbrăcămintei potrivite și respectarea secvenței corecte de îngrijire. Prin intermediul acestor alegeri, se așteaptă ca elevul nu numai să finalizeze sarcina, ci și să învețe prin experiență de ce un comportament este mai potrivit decât altul. În acest fel, scenariul oferă nu numai practică de autoîngrijire, ci și oportunități de luare a deciziilor la nivel de bază și de rezolvare a problemelor funcționale.

Acest scenariu își propune, de asemenea, să consolideze capacitatea elevului de a urmări sarcini secvențiale. Acest lucru este deosebit de important în secțiunea de baie, unde pașii trebuie parcurși într-o ordine specifică. Se așteaptă ca elevul să treacă la pasul următor numai după finalizarea celui precedent, fără a confunda secvența. Acest obiectiv contribuie la capacitatea elevului de a îndeplini rutinele zilnice într-un mod mai organizat și susține utilizarea mai independentă a abilităților de autoîngrijire.

Scenariul urmărește, de asemenea, să dezvolte capacitatea elevului de a îndeplini sarcini prin utilizarea indiciilor vizuale, a instrucțiunilor scurte și a interacțiunii cu obiectele în mediul VR. Elevul interacționează în mod intenționat cu mediul digital prin sarcini precum alegerea unei linguri, așezarea hainelor pe avatar și urmărirea secvenței de utilizare a băii. Acest lucru este, de asemenea, aliniat cu obiectivul proiectului de a promova competența digitală de bază și încrederea în utilizarea mediilor digitale.

Pe baza acestor obiective, rezultatele învățării așteptate sunt următoarele. Elevul începe să distingă mai precis ce ustensile sunt potrivite în timpul mesei. Elevul recunoaște importanța de a face alegeri adecvate contextului în timp ce se îmbracă. Elevul începe să înțeleagă că îngrijirea după toaletă nu este aleatorie, ci o rutină finalizată într-o secvență specifică. Elevul asociază alegerile corecte cu feedback și, atunci când face o alegere incorectă, se apropie de comportamentul corect prin încercări repetate. Până la sfârșitul scenariului, se așteaptă ca elevul să demonstreze o performanță mai conștientă, mai organizată și mai bine susținută în cele trei domenii de autoîngrijire.

Rezultatul operațional al acestei secțiuni este următorul: scenariul 1.2 „Mâncatul, Îmbrăcatul și Mersul la Toaletă” își propune să dezvolte capacitatea elevului de a mânca cu ustensilele adecvate, de a se îmbrăca corespunzător situației, de a urma secvența corectă de îngrijire post-toaletă, de a face alegeri funcționale și de a menține rutine de autoîngrijire într-un mod mai independent. Scenariul oferă o experiență holistică de învățare a autoîngrijirii care consolidează autonomia personală și competența în viața de zi cu zi.

5. Descrierea mediului

Mediul din cadrul acestui scenariu ar trebui să fie structurat în contextul casnic. În loc să se desfășoare într-un singur cadru, scenariul ar trebui să progreseze prin trei mini-scene consecutive: bucătăria, dormitorul și baia/toaleta. Această structură permite elevului să experimenteze abilitățile de alimentație, îmbrăcare și îngrijire după folosirea toaletei în fluxul natural al vieții de zi cu zi. Faptul că scenariul este definit la un nivel avansat impune, de asemenea, ca, în loc să se concentreze pe un singur comportament de autoîngrijire, trei situații de viață interconectate să fie incluse în aceeași secvență de învățare.

Scena din bucătărie este prima parte a scenariului. În această secțiune, elevul ar trebui plasat într-un mediu simplu de bucătărie, unde va fi îndeplinită sarcina de a mânca. Deoarece accentul principal este pus pe a ajuta elevul să aleagă ustensila de mâncat potrivită, în scenă ar trebui incluse doar obiectele legate de sarcină. Recipientul cu alimente și ustensila corectă ar trebui să fie clar vizibile; trebuie evitate detaliile inutile din bucătărie, decorațiunile care distrag atenția și obiectele excesive. Elevului ar trebui să-i fie imediat clar la ce se așteaptă să se concentreze.

Scena din dormitor este a doua parte. În această secțiune, mediul ar trebui conceput ca un spațiu personal simplu și ușor de înțeles, în care elevul să poată lua o decizie legată de îmbrăcăminte. Întrucât sarcina principală este de a alege haine adecvate condițiilor meteorologice sau contextului dat, scena ar trebui să conțină doar acele elemente care îndreaptă atenția elevului către această decizie. Opțiunile vestimentare ar trebui prezentate clar, avatarul sau personajul ar trebui să fie vizibil, iar procesul de selecție nu ar trebui să fie confuz. Scopul acestei scene nu este de a încuraja explorarea garderobei, ci de a sprijini abilitatea de a alege haine adecvate.

Scena băii/toaletei este a treia și cea mai secvențială parte a scenariului. În această secțiune, elevul urmează secvența de îngrijire post-toaletă și finalizează procesul cu spălarea mâinilor. Din acest motiv, toaleta, elementele necesare pentru curățenie, chiuveta, săpunul și materialele necesare pentru uscare ar trebui să fie toate prezente în mod clar în scenă. Întrucât secțiunea băii se bazează mai explicit decât celelalte două scene pe o secvență pas cu pas, aranjamentul ambiental ar trebui să susțină, de asemenea, această ordine. Din structura scenei, elevul ar trebui să poată înțelege ce obiect va fi folosit și în ce moment.

Principiul de design comun pentru toate cele trei mini-scene ar trebui să fie simplitatea, claritatea și stimularea redusă. Fiecare scenă ar trebui să includă doar obiectele care susțin direct sarcina; ar trebui evitate prea multe opțiuni, decorațiuni inutile și fundaluri complexe. Obiectele ar trebui să fie mari, ușor de selectat și prezentate într-un mod care să le facă funcția ușor de înțeles. În acest scenariu, scopul designului ambiental nu este de a crea o decorațiune realistă pentru casă, ci de a facilita concentrarea elevului asupra sarcinii de autoîngrijire.

Tranzițiile dintre scene ar trebui să fie, de asemenea, clare. Când elevul termină o mini-scenă, trecerea la următoarea nu ar trebui să fie bruscă sau ambiguă. Tranziția poate fi susținută de o scurtă sugestie, un simplu indiciu vizual sau o scurtă explicație din partea avatarului ghid. Acest lucru este deosebit de important pentru elevii care pot întâmpina dificultăți în a face față schimbărilor din mediu . Întrucât scenariul este definit la un nivel avansat și, prin urmare, implică mai multe luări de decizii, tranzițiile de mediu nu ar trebui să creeze confuzie.

În fiecare scenă, zonele de interacțiune ar trebui să fie clare și previzibile. Elevul ar trebui să poată recunoaște cu ușurință cu ce obiect poate interacționa. O scurtă evidențiere vizuală poate fi folosită atunci când elevul se îndreaptă spre obiectul corect; cu toate acestea, această evidențiere nu ar trebui să distragă atenția. În special, plasarea obiectelor ar trebui să rămână consecventă pentru alegerea ustensilelor în bucătărie, alegerea hainelor în dormitor și etapele secvențiale de îngrijire în baie. În acest fel, elevul se poate concentra pe îndeplinirea sarcinii, mai degrabă decât pe încercarea de a înțelege scena.

În concluzie, mediul scenariului 1.2 „Mâncatul, Îmbrăcatul și Mersul la Toaletă” ar trebui să fie alcătuit din trei mini-scene clar definite într-un context casnic: bucătăria, dormitorul și baia/toaleta.

Fiecare scenă ar trebui să fie proiectată într-un mod simplu, axat pe sarcină și cu stimulare redusă, pentru a facilita alegerea obiectului corect de către elev, luarea deciziilor adecvate și respectarea secvenței de îngrijire. Funcția principală a designului mediului este de a permite elevului să experimenteze abilități de autoîngrijire într-o structură care este atât ușor de înțeles, cât și strâns legată de viața reală.

6. Fluxul jocului

Scenariul ar trebui să înceapă cu o propoziție introductivă scurtă și clară din partea avatarului ghid. Elevul ar trebui să fie informat că va îndeplini trei sarcini din viața de zi cu zi astăzi. Prima sarcină are loc în bucătărie, a doua în dormitor, iar a treia în baie. Declarația de deschidere nu ar trebui să fie lungă; ar trebui pur și simplu să pregătească elevul pentru următoarea sarcină. În această secțiune, avatarul ar trebui să îndrepte atenția elevului asupra secvenței de sarcini și să facă tranzițiile ușor de înțeles.

1. Scenă din bucătărie

Elevul intră mai întâi în scena bucătăriei. Pe masă se află o farfurie, o lingură și mâncare. Sarcina este de a începe comportamentul alimentar folosind ustensila potrivită. În acest scenariu, alegerea corectă este lingura. Când elevul selectează lingura, sarcina progresează corect. Dacă elevul selectează în schimb o furculiță, avatarul ghid ar trebui să ofere o corecție scurtă și blândă. Mesajul ar trebui să fie simplu și direct , cum ar fi: „O lingură este mai potrivită pentru această mâncare”. Când se face alegerea corectă, ar trebui să se dea un răspuns pozitiv, iar elevul ar trebui să fie pregătit pentru următoarea scenă.

2. Scena din dormitor

După ce sarcina din bucătărie este finalizată, elevul se mută în dormitor. În această scenă, elevul trebuie să aleagă haine adecvate condițiilor meteorologice sau contextului dat. De exemplu, poate fi selectată o haină pentru iarnă sau un tricou pentru vară. Când elevul alege îmbrăcămintea corectă, avatarul ghid oferă un răspuns pozitiv, iar îmbrăcămintea selectată apare pe avatar. Dacă elevul face o alegere greșită, sistemul nu ar trebui să-l pedepsească pe elev; în schimb, ar trebui să-l încurajeze să reconsidere alegerea printr-o solicitare scurtă și clară. De exemplu, dacă sunt selectate haine subțiri pentru vreme rece, poate apărea un simbol al fulgului de zăpadă și poate fi folosită o frază scurtă, cum ar fi „S-ar putea să vă fie frig, alegeți ceva mai călduros”.

3. Scena cu baia/toaleta

După ce sarcina din dormitor este finalizată, elevul trece la scena băii. În această secțiune, sarcina ar trebui să se desfășoare secvențial. Elevul se așează mai întâi pe toaletă, apoi finalizează etapa de curățare și apoi se spală pe mâini cu săpun. Această scenă este partea care necesită cea mai clară urmărire a secvenței dintre cele trei mini-secțiuni. Când elevul încurcă pașii, avatarul ghid ar trebui să intervină ușor. De exemplu, dacă elevul încearcă să se spele pe mâini prea devreme, ar trebui să i se ofere o scurtă sugestie, cum ar fi „Mai întâi curăță-te, apoi spală-te pe mâini”. Această structură îl ajută pe elev să înțeleagă că îngrijirea post-toaletă nu este aleatorie, ci o rutină îndeplinită într-o ordine specifică.

- Tranziții și logică de flux

Tranzițiile dintre cele trei scene ar trebui să fie clare. Următoarea scenă nu ar trebui să înceapă până când cea precedentă nu a fost finalizată. La sfârșitul fiecărei secțiuni, poate fi transmis un scurt mesaj pozitiv de tranziție. În acest fel, elevul poate înțelege mai ușor unde se află, ce sarcină a fost finalizată și ce urmează. Deși scenariul este la un nivel avansat și, prin urmare, sarcinile sunt mai holistice decât o activitate bazată pe o singură competență, fluxul ar trebui să rămână clar, scurt și previzibil.

- Răspunsuri corecte și incorecte

În această secțiune, răspunsurile corecte ar trebui să fie imediat vizibile. Alegerea corectă a ustensilelor, alegerea corectă a îmbrăcămintei și secvența corectă de îngrijire ar trebui să fie întărite printr-un sunet pozitiv, o scurtă evidențiere vizuală și un răspuns de susținere din partea avatarului. Cu toate acestea, în cazul răspunsurilor incorecte, nu ar trebui să existe avertismente dure, pedepse sau sentimente de eșec. Alegerile incorecte ar trebui întâmpinate doar cu un scurt indiciu, o corecție blândă și o oportunitate de a încerca din nou. Această abordare asigură că scenariul rămâne atât sigur, cât și instructiv.

- Finalizarea scenariului

Scenariul ar trebui să se încheie odată ce elevul a finalizat sarcinile din bucătărie, dormitor și baie. În secțiunea de încheiere, avatarul ghidului felicită pe scurt elevul și declară că acesta a finalizat cu succes sarcinile legate de abilitățile de viață zilnică. Finalul scenariului ar trebui conceput într-un mod care să ajute elevul să simtă că a finalizat trei domenii diferite de îngrijire personală, ca parte a unei rutine holistice de viață zilnică. Momentul finalizării ar trebui să fie simplu, pozitiv și motivant.

7. Mecanică

În acest scenariu, structura mecanică ar trebui proiectată astfel încât elevul să poată îndeplini sarcinile de autoîngrijire pe parcursul celor trei mini-scene într-o manieră clară, simplă și pas cu pas. Conform documentului ghid, această secțiune ar trebui să explice împreună logica răspunsurilor corecte și incorecte, interacțiunea VR și sistemul de recompensare. În versiunea actuală a Scenariului 1.2, mecanismele sunt definite exact în următoarele direcții: selectarea obiectelor, plasarea hainelor prin metoda „drag-and-drop”, progresia secvențială a sarcinilor în secțiunea de baie, indicii vizuale, suport pentru avatarul ghidului și o structură de repetiție non-punitivă.

În scena din bucătărie, mecanica centrală ar trebui să fie selecția obiectului. Elevul selectează ustensila corectă în raport cu farfuria și mâncarea. În această scenă, alegerea corectă este lingura; când este selectată furculița, sistemul nu ar trebui să răspundă cu un feedback negativ dur, ci ar trebui să ofere o corecție scurtă și blândă prin intermediul avatarului ghid. Când se face alegerea corectă, obiectul poate primi o scurtă evidențiere vizuală și se poate reda un sunet pozitiv. În acest fel, elevul vede imediat rezultatul alegerii și poate stabili mai ușor relația cauză-efect.

În scena dormitorului, mecanica de bază ar trebui să fie drag and drop, adică selectarea articolului vestimentar și plasarea acestuia pe avatar. Atunci când elevul alege îmbrăcămintea potrivită, aceasta ar trebui să apară pe avatar, iar avatarul ghid ar trebui să răspundă pozitiv. Dacă sunt selectate haine nepotrivite, sistemul nu ar trebui să fie punitiv; mai degrabă, ar trebui să invite elevul să încerce din nou printr-un scurt indiciu vizual și un mesaj de îndrumare. În versiunea actuală, sunt sugerate în acest scop o mică pictogramă legată de vreme și un scurt memento. Această mecanică susține nu numai selectarea unui articol vestimentar, ci și luarea deciziilor adecvate contextului.

În scena băii/WC-ului, structura mecanică ar trebui să fie mai explicit bazată pe secvențe. În această secțiune, elevul ar trebui să urmeze secvența de a sta pe toaletă, a se curăța și apoi a se spăla pe mâini cu săpun. Regula de bază a sistemului este următoarea: următorul pas nu trebuie deblocat înainte de finalizarea pasului curent. Dacă elevul încalcă secvența, avatarul ghid ar trebui să ofere o indicație scurtă și clară, după care elevului ar trebui să i se ofere oportunitatea de a încerca din nou. Această mecanică este necesară pentru a preda comportamentul de autoîngrijire nu ca pe ceva aleatoriu, ci ca pe o rutină funcțională.

Interacțiunea generală în VR ar trebui concepută astfel încât să fie cât mai simplă, previzibilă și cu solicitări cognitive reduse. Cadrul conceptual al proiectului subliniază faptul că instruirea pentru elevii cu dizabilități intelectuale ușoare ar trebui să fie concretă, experențială, repetitivă și puternică din punct de vedere vizual; abordarea UDL subliniază, de asemenea, necesitatea unor mijloace multiple de acțiune și a unei distincții ridicate. Din acest motiv, interacțiunea din Scenariul 1.2 nu ar trebui să se bazeze pe navigarea în meniuri sau citirea textelor lungi, ci ar trebui să se desfășoare prin atingere, selectare, glisare și urmărirea unei secvențe. Obiectele ar trebui să fie mari, ușor de selectat și în mod clar funcționale.

Logica răspunsurilor corecte ar trebui să fie imediată, vizibilă și ușor de înțeles în fiecare scenă. Atunci când elevul selectează ustensila corectă, identifică îmbrăcămintea potrivită sau urmează corect secvența pentru baie, sistemul ar trebui să arate acest lucru pozitiv imediat. Versiunea actuală sugerează o scurtă strălucire pe obiect și utilizarea unui sunet pozitiv pentru alegerile corecte. Acest feedback imediat întărește sentimentul elevului de „am făcut-o corect” și ajută la menținerea fluxului scenariului.

Logica răspunsurilor incorecte, în schimb, ar trebui să se bazeze pe corecții non-punitive și pe dreptul de a reîncerca. În Scenariul 1.2, nu se recomandă un sistem care implică pierderea de puncte, avertismente dure sau un sentiment de eșec pentru alegerile incorecte. În schimb, ar trebui oferite mementouri scurte, îndrumări din partea avatarului ghid și oportunitatea de a încerca din nou. Această structură susține un ciclu sigur de greșeli, păstrând în același timp motivația elevilor. Abordarea generală a proiectului pune accentul și pe repetiție fără stigmatizare și cu feedback imediat.

Sistemul de recompense ar trebui considerat ca parte a acestei structuri mecanice. Se pot oferi mici întăriri pozitive pentru fiecare pas corect, dar acestea nu ar trebui să fie atât de puternice încât să devină o distragere a atenției. La sfârșitul scenariului, se recomandă ca elevul să primească insigna de Erou al Vieții Independente. Această insignă simbolizează faptul că elevul a îndeplinit trei sarcini diferite de autoîngrijire într-un singur flux de viață zilnică. În proiect, scopul acestei insigne este de a ajuta la crearea unui sentiment de încredere în capacitatea elevului de a gestiona viața de zi cu zi mai independent.

O altă funcție a mecanismelor în acest scenariu este de a facilita observarea profesorului. Alegerile corecte și incorecte ar trebui să fie suficient de clare pentru a fi monitorizate de pe un ecran extern. Profesorul ar trebui să poată observa cu ușurință în ce mini-scenă elevul se confruntă cu dificultăți, ce alegeri sunt făcute rapid și în ce moment este nevoie de îndrumare. Într-adevăr, modelul de schiță identifică drept o cerință fundamentală ca profesorul să poată urmări afișajul VR al elevului pe un ecran și să ofere sprijin atunci când este necesar.

Scurta concluzie a acestei secțiuni este următoarea: în scenariul 1.2 „Mâncat, Îmbrăcat și Utilizarea Toaletei”, mecanica ar trebui să funcționeze prin selectarea obiectelor, glisare și plasare, progresia secvențială a sarcinilor, indicii vizuale, ghidare prin avatarul ghidului, feedback pozitiv imediat, corecție non-punitivă și o recompensă sub formă de insignă la sfârșitul scenariului. Scopul principal al mecanicii nu este de a face jocul mai complex, ci de a permite elevului să învețe abilități de mâncat, îmbrăcat și îngrijire după utilizarea toaletei într-un mod clar, sigur și repetabil.

8. Rolul profesorului și evaluarea învățării

În acest scenariu, profesorul nu este doar un observator. Profesorul este persoana care monitorizează, oferă sprijin pe scurt, adaptează procesul și planifică transferul învățării la contexte din viața reală. Ghidul scenariilor de învățare prevede, de asemenea, ca rolul profesorului, indicatorii de evaluare și instrumentele de urmărire să fie descrise clar în această secțiune. În cadrul unBLOCked, profesorii sunt definiți ca facilitatori, observatori și mediatori; cu alte cuvinte, rolul profesorului nu este pur și simplu de a începe jocul, ci de a înțelege și ghida procesul de învățare al elevului.

În timpul implementării, profesorul ar trebui să poată monitoriza experiența VR a elevului în timp real prin intermediul oglindirii ecranului. În acest scenariu, oglindirea ecranului ar trebui considerată esențială. Numai în acest fel, profesorul poate vedea în timp real ce ustensile alege elevul în bucătărie, ce articol vestimentar alege elevul în dormitor și cum urmează elevul secvența de îngrijire în baie. Versiunea actuală a Scenariului 1.2 definește, de asemenea, ca o cerință fundamentală, ca profesorul să poată sprijini elevul prin vizualizarea afișajului VR pe un ecran sau televizor.

Prima responsabilitate a profesorului este de a observa performanța elevului separat în fiecare dintre cele trei mini-scene.

În secțiunea de bucătărie, profesorul ar trebui să observe dacă elevul poate selecta ustensila de mâncat potrivită. Poate elevul să înțeleagă diferența dintre o lingură și o furculiță? Poate elevul să facă alegerea corectă fără a fi îndemnat? După ce face o alegere greșită, poate elevul să înțeleagă îndrumările și să o corecteze? Aceste aspecte ar trebui monitorizate. Versiunea Scenariului 1.2 afirmă, de asemenea, clar că sarcina din bucătărie se bazează fundamental pe selectarea ustensilelor adecvate.

În secțiunea dormitor, profesorul ar trebui să observe capacitatea elevului de a lua decizii adecvate contextului. Poate elevul să aleagă haine potrivite pentru vreme? Alegerea corectă este făcută la întâmplare sau elevul distinge de fapt opțiunea potrivită? Când face o alegere greșită, poate elevul să înțeleagă feedback-ul și să facă o nouă selecție? Aceste puncte ar trebui urmărite îndeaproape. Această secțiune oferă o oportunitate importantă nu numai pentru observarea selecției hainelor, ci și pentru observarea caracterului adecvat și a luării deciziilor.

În secțiunea dedicată băii, profesorul ar trebui să se concentreze asupra faptului dacă elevul poate menține rutina secvențială de autoîngrijire. Încurcă elevul pașii? Sare peste o etapă? Crede că sarcina s-a terminat prea devreme? Poate elevul să înțeleagă scurtele indicații corective date de avatarul ghid? Aceste puncte trebuie observate cu atenție. Această scenă este cea mai puternică zonă de evaluare a scenariului, deoarece face vizibilă nu doar selecția obiectelor, ci și urmărirea secvenței funcționale.

Sprijinul oferit de profesor ar trebui să fie scurt, clar și doar atât cât este necesar. Atunci când elevul se blochează într-o etapă, ar trebui oferite sugestii verbale scurte în loc de explicații lungi. De exemplu, propoziții precum „Uită-te la lingură", „E rece, alege ceva mai cald" sau „Mai întâi curăță-te, apoi spală-te pe mâini" sunt suficiente. Scopul nu este de a lua decizii în numele elevului, ci de a ajuta elevul să observe alegerea corectă și secvența corectă. În general, abordarea unBLOCked se așteaptă ca profesorul să adapteze activitatea, să ofere îndrumări și să sprijine învățarea.

Evaluarea în acest scenariu ar trebui să fie formativă. Cu alte cuvinte, profesorul nu ar trebui să ofere elevului doar un rezultat „corect" sau „greșit", ci ar trebui să observe în ce scenă elevul este mai independent, în ce scenă este nevoie de mai mult sprijin și cum progresează elevul în timp. Cadrul unBLOCked bazează evaluarea nu pe compararea performanței, ci pe dezvoltarea abilităților observabile, participare și performanță funcțională. Observația, indicatorii din joc și feedback-ul calitativ ar trebui utilizate împreună.

Principalii indicatori de evaluare pentru acest scenariu ar trebui să includă următorii:

Poate elevul să aleagă tacâmul potrivit?
Poate elevul să distingă îmbrăcămintea potrivită vremii?
Poate elevul să urmeze secvența corectă de îngrijire după utilizarea toaletei?
Cum reacționează elevul la indicii vizuale și verbale?
Poate elevul să revină la sarcină după ce a făcut o alegere greșită?
Poate elevul să completeze cele trei mini-scene menținându-și atenția?
Poate elevul să progreseze cu un sprijin treptat mai mic?

Acești indicatori sunt atât funcționali din perspectiva educației speciale, cât și observabili din perspectiva echipei de dezvoltare a jocului. Ghidul solicită, de asemenea, în mod specific ca această secțiune să includă indicatori de evaluare și instrumente de urmărire.

Instrumentele de urmărire ar trebui să fie, de asemenea, simple și practice. Profesorul poate folosi un scurt formular de observație. În acest formular, cele trei mini-scene ar trebui enumerate separat, iar pentru fiecare dintre ele ar trebui să existe categorii scurte de notare, cum ar fi „completat independent", „completat cu îndrumare scurtă" și „completat cu sprijin intensiv". În plus, profesorul poate lua notițe scurte. Note precum „A selectat corect în bucătărie", „A ezitat în timpul alegerii hainelor" sau „A confundat secvența pentru baie, dar a corectat-o cu îndrumare" sunt suficiente. Din perspectiva abordării neBLOCATE - unBLOCKED a îmbunătățirii continue și a feedback-ului, astfel de înregistrări scurte de monitorizare sunt utile.

Profesorul ar trebui să desfășoare și o scurtă activitate de urmărire după scenariu. Această activitate nu trebuie să fie lungă. Se poate organiza o scurtă discuție în clasă cu elevul. Întrebări precum „Ce ustensile ai folosit în timp ce mâncai?", „Ce purtăm pe vreme rece?" sau „Ce facem după ce folosim toaleta?" pot ajuta la vizibilizarea învățării. Ulterior, profesorul poate consolida legătura dintre VR și viața reală observând aceleași abilități în activități din viața reală. Această metodă este în concordanță cu logica de urmărire și transfer observată și în celelalte scenarii exemplu.

Scurta concluzie a acestei secțiuni este următoarea: în scenariul 1.2 „Mâncatul, Îmbrăcatul și Mersul la Toaletă", profesorul este persoana care monitorizează în timp real prin oglindirea ecranului, oferă sprijin scurt, evaluează performanța separat în cele trei mini-scene și transferă învățarea în viața

reală. Evaluarea nu ar trebui să se bazeze pe puncte, ci pe nivelul de independență, acuratețea alegerilor, urmărirea secvenței, necesitatea de îndrumare și progresul funcțional. Din acest motiv, este potrivit ca profesorul să utilizeze formulare de observație, notițe scurte și activități de urmărire post-implementare.

9. Incluziune, Transfer și Impact Educațional

Acest scenariu ar trebui implementat în conformitate cu principiul incluziunii, în cadrul unei structuri care permite fiecărui elev să participe nu exact în același mod, ci în funcție de propriul nivel de sprijin necesar. Cadrul unBLOCked prevede zone de învățare flexibile, adaptabile și bazate pe competențe și necesită, de asemenea, ca utilizarea VR să fie aranjată în conformitate cu nevoile funcționale ale elevului. Din acest motiv, Scenariul 1.2 ar trebui să poată fi simplificat sau susținut suplimentar în secțiunile bucătărie, dormitor și baie, în funcție de nivelul de atenție, înțelegere, selecție a obiectelor, luare a deciziilor și urmărire a secvențelor al elevului. Incluziunea aici nu înseamnă doar oferirea accesului; înseamnă stabilirea unei structuri de învățare în care elevul poate participa cu adevărat și poate reuși.

Acest scenariu are un potențial puternic de transfer în viața reală, deoarece cele trei abilități pe care le abordează sunt direct integrate în viața de zi cu zi. Mâncatul cu ustensilele adecvate, îmbrăcatul în funcție de vreme și finalizarea secvenței de îngrijire după toaletă sunt toate comportamente de autoîngrijire pe care elevii le întâlnesc în fiecare zi acasă, la școală și în viața socială. Scopul scenariului nu este doar ca elevii să adopte aceste comportamente în cadrul VR, ci și să îi ajute să le recunoască și să înceapă să le aplice ca parte a rutinei lor zilnice. Obiectivele generale ale proiectului pun, de asemenea, accentul în mod clar pe consolidarea abilităților de viață zilnică, a autonomiei personale și a capacității de viață independentă.

Pentru a sprijini transferul în viața reală, profesorul ar trebui să desfășoare activități de consolidare scurte, dar planificate, după scenariu. După secțiunea de bucătărie, profesorul poate revizui ce ustensile sunt potrivite în contextul real al clasei sau în timpul mesei. După secțiunea de îmbrăcare, se poate desfășura o activitate de alegere a hainelor în funcție de vreme. După secțiunea de baie, secvența de îngrijire post-toaletă poate fi revizuită prin intermediul elementelor vizuale sau printr-o rutină reală de utilizare a chiuvetei. Această abordare este în concordanță cu opinia că profesorul nu este doar persoana care gestionează jocul, ci persoana care transferă abilitatea în viața reală.

Dimensiunea familială este, de asemenea, importantă. Cadrul proiectului identifică în mod explicit familiile ca grup țintă secundar și le include în procesul de feedback și implementare. Din acest motiv, profesorul poate împărtăși cu familia în ce aspecte elevul este mai independent și în care aspecte sunt încă necesare memento-uri. Dacă același limbaj scurt și aceeași logică secvențială sunt folosite acasă, învățarea devine mai durabilă. În acest fel, scenariul devine un instrument de predare a abilităților care începe la școală, este consolidat acasă și se extinde în viața de zi cu zi.

Impactul educațional al acestui scenariu este semnificativ deoarece, deși abilitățile predate aici pot părea minore, ele sunt fundamentale pentru o viață independentă. Versiunea actuală a scenariului subliniază, de asemenea, importanța acestei secțiuni și o enunță clar prin sintagma „Abilități zilnice esențiale, critice pentru independență”. Pe măsură ce elevul repetă comportamente precum alegerea ustensilelor corecte, alegerea îmbrăcămintei adecvate și respectarea secvenței corecte de îngrijire, el nu doar își îndeplinește sarcinile; își dezvoltă și încrederea în capacitatea sa de a gestiona

viața de zi cu zi mai independent. Insigna de Erou al Vieții Independente acordată la sfârșitul scenariului servește, de asemenea, ca o întărire simbolică a acestui sentiment de independență.

Concluzia acestei secțiuni este următoarea: Scenariul 1.2 „Mâncatul, Îmbrăcatul și Mersul la Toaletă” este un scenariu de autoîngrijire cu impact ridicat, care poate fi adaptat incluziv, transferat direct în viața reală și utilizat pentru a consolida independența elevului în viața de zi cu zi. Valoarea sa constă nu doar în prezentarea a trei sarcini în cadrul VR, ci și în a ajuta abilitățile de mâncat, îmbrăcat și îngrijire post-toaletă să devină utilizabile, repetabile și, treptat, mai independente în viața de zi cu zi a elevului.

Scenariul de învățare 1.3 - Reguli de sănătate și securitate

1. Introducere

Reguli de sănătate și siguranță
Domeniul de învățare 1 – Abilități de îngrijire personală
Nivel de dificultate: De bază

Scenariul „Reguli de sănătate și siguranță" este conceput pentru a sprijini elevii în dezvoltarea unei conștientizări fundamentale a regulilor de sănătate și siguranță într-un mediu casnic familiar. Prin interacțiune ghidată într-un cadru de realitate virtuală care include o bucătărie și o sufragerie, elevii sunt introduși în obiectele de zi cu zi și sunt încurajați să facă distincția între cele care sunt sigure și cele care pot prezenta un pericol potențial. Scenariul se concentrează pe dezvoltarea abilităților de recunoaștere timpurie a riscurilor, care sunt esențiale pentru funcționarea independentă și siguranța personală.

Înțelegerea siguranței în casă este unul dintre cele mai importante aspecte ale dezvoltării abilităților de viață timpurie. Medii precum bucătăriile și camerele de zi conțin o varietate de obiecte care pot fi inofensive sau periculoase, în funcție de modul în care sunt utilizate. Pentru mulți cursanți, în special cei cu dizabilități intelectuale ușoare, recunoașterea acestor diferențe nu este întotdeauna intuitivă. Acest scenariu abordează această provocare oferind un mediu structurat și captivant în care elevii pot explora, pot lua decizii și pot primi feedback imediat fără a se expune la riscuri din lumea reală.

Utilizarea realității virtuale (RV) îmbunătățește experiența de învățare permițând elevilor să interacționeze activ cu mediul înconjurător. În loc să primească pasiv informații, elevii participă la un proces de descoperire, care îmbunătățește reținerea și înțelegerea. Scenariul se aliniază cu practicile educaționale incluzive și susține obiectivul mai larg de a promova independența, încrederea și conștientizarea siguranței în viața de zi cu zi.

2. Profilul participantului

Acest scenariu este destinat copiilor cu vârste cuprinse între șase și doisprezece ani, în special celor cu dizabilități intelectuale ușoare sau întârzieri de dezvoltare. Este potrivit în special pentru elevii aflați în stadiile incipiente ale dezvoltării autonomiei și care necesită îndrumare structurată pentru a înțelege mediul lor și a face alegeri sigure.

Elevii care participă la această activitate trebuie să aibă abilități de interacțiune de bază, cum ar fi capacitatea de a urma instrucțiuni simple și de a interacționa cu obiecte prin indicare sau selectare. Deși pot demonstra o independență emergentă, aceștia necesită adesea sprijin în recunoașterea riscurilor, înțelegerea consecințelor și reglarea comportamentului lor atunci când interacționează cu obiecte necunoscute sau potențial periculoase.

Elevii din acest grup pot întâmpina dificultăți legate de atenție, controlul impulsurilor și înțelegerea relațiilor cauză-efect. De exemplu, un copil poate recunoaște un obiect precum un cuțit, dar poate să nu înțeleagă pe deplin de ce poate fi periculos. În mod similar, aceștia pot fi atrași de elemente interesante din punct de vedere vizual, cum ar fi prizele electrice sau produsele de curățare, fără a recunoaște riscurile asociate.

Pentru a răspunde acestor nevoi, scenariul încorporează o serie de caracteristici de design suportive, inclusiv un limbaj simplu și clar, indicii vizuale puternice și mecanisme de feedback consecvente. Includerea unui avatar ghid susține în continuare înțelegerea prin furnizarea de explicații și consolidarea răspunsurilor corecte. Designul general respectă principiile Designului Universal pentru Învățare, asigurându-se că experiența rămâne accesibilă, captivantă și adaptabilă la diferite profiluri de învățare.

3. Cadrul pedagogic și metodologic

Fundamentul pedagogic al acestui scenariu se bazează pe abordări de învățare experențială și bazată pe joc, combinate cu principii ale educației incluzive. Ideea centrală este că elevii învață cel mai eficient atunci când sunt implicați activ în sarcini semnificative și sunt capabili să observe consecințele acțiunilor lor într-un mediu sigur și suportiv.

Realitatea virtuală joacă un rol cheie în acest proces, creând un cadru captivant în care elevii pot interacționa cu obiectele așa cum ar face-o în viața reală. Această abordare le permite elevilor să dezvolte o înțelegere practică prin experiență directă, în loc să se bazeze exclusiv pe explicații abstracte. Prin identificarea repetată a obiectelor sigure și periculoase, elevii își dezvoltă treptat o înțelegere mai clară a regulilor de siguranță și a importanței acestora.

Metodologia pune accent pe îndrumare structurată și progresie graduală. Prezența unui avatar ghid asigură că elevii nu sunt lăsați să navigheze independent prin mediu, fără sprijin. În schimb, ei sunt ghidați prin fiecare etapă a activității, cu instrucțiuni clare și feedback imediat care consolidează învățarea. Răspunsurile incorecte nu sunt penalizate, ci sunt folosite ca oportunități de reflecție și îmbunătățire, încurajând o experiență de învățare pozitivă și suportivă.

În ceea ce privește incluziunea, scenariul integrează principiile Designului Universal pentru Învățare, oferind multiple forme de reprezentare și implicare. Indicii vizuale, cum ar fi schimbările de culoare și evidențierea obiectelor, susțin înțelegerea, în timp ce feedback-ul audio consolidează înțelegerea prin explicații verbale. Simplitatea designului interacțiunii reduce solicitarea cognitivă și permite cursanților să se concentreze asupra obiectivelor cheie de învățare.

Această abordare susține, de asemenea, învățarea funcțională, deoarece abilitățile dezvoltate în cadrul scenariului sunt direct aplicabile situațiilor din viața reală. Prin exersarea conștientizării siguranței într-un context familiar, elevii sunt mai bine pregătiți să aplice aceste abilități în propriile case, contribuind la creșterea independenței și la reducerea riscului de accidente.

4. Obiective de învățare

Obiective generale

Obiectivul general al acestui scenariu este de a dezvolta capacitatea elevilor de a recunoaște și înțelege regulile de siguranță de bază într-un mediu casnic. De asemenea, își propune să consolideze capacitatea lor de a lua decizii în siguranță și de a reacționa corespunzător atunci când întâlnesc obiecte potențial periculoase în situații de zi cu zi.

Obiective specifice

- Identificați obiectele comune din casă din bucătărie și sufragerie

- Distingeți între obiectele sigure și cele periculoase
- Înțelegerea regulilor de siguranță de bază legate de obiectele de zi cu zi
- Dezvoltați răspunsuri adecvate atunci când întâlniți pericole
- Îmbunătățiți atenția și conștientizarea mediului înconjurător
- Construiește încredere în a face alegeri sigure

Rezultate așteptate ale învățării

După finalizarea scenariului, elevii vor putea:

- Recunoașteți și identificați corect obiectele periculoase din gospodărie, cum ar fi cuțitele, prizele electrice, aragazurile fierbinți și detergenții
- Identificați fără ezitare obiecte sigure, cum ar fi jucării și cărți
- Demonstrează reacții adecvate atunci când interacționează cu diferite obiecte
- Demonstrează o conștientizare sporită a riscurilor potențiale din mediul casnic
- Aplicarea regulilor de siguranță învățate în situații similare din viața reală
- Demonstrați o mai mare încredere și independență atunci când luați decizii legate de siguranță

5. Descrierea mediului

Mediul virtual este conceput pentru a reproduce un cadru casnic tipic, concentrându-se pe două zone cheie: bucătăria și camera de zi. Aceste spații sunt familiare majorității cursanților și oferă un context relevant pentru explorarea conceptelor legate de siguranță.

Bucătăria include obiecte precum o sobă încinsă, un cuțit ascuțit și detergent de curățat, toate reprezentând pericole casnice comune. Camera de zi conține obiecte precum o jucărie, o carte, un scaun și o priză electrică, oferind un amestec de elemente sigure și potențial periculoase. Selecția obiectelor este intenționată, deoarece reflectă situații pe care elevii le pot întâlni în viața de zi cu zi.

Designul vizual al mediului echilibrează realismul cu simplitatea. Spațiile sunt colorate și captivante, ajutând la menținerea atenției cursantului, în timp ce detaliile inutile sunt reduse la minimum pentru a evita supraîncărcarea cognitivă. Obiectele periculoase sunt prezentate într-un mod care le face vizibile, fără a fi înfricoșătoare. De exemplu, acestea pot apărea puțin mai detaliate sau distincte vizual, încurajând cursantul să se concentreze asupra lor.

Interacțiunea în mediul înconjurător este susținută prin indicii vizuale și auditive clare. Când elevul se apropie sau selectează un obiect, acesta răspunde cu schimbări de culoare și efecte sonore care indică dacă alegerea este corectă sau incorectă. Acest feedback imediat ajută la consolidarea învățării și îl ghidează pe elev spre înțelegerea corectă a regulilor de siguranță.

6. Fluxul jocului

Scenariul începe într-un cadru familiar, acasă, unde elevul este plasat într-o bucătărie și o sufragerie virtuale. Tranziția către activitate este ghidată și structurată pentru a se asigura că elevul înțelege atât obiectivul, cât și așteptările sarcinii.

<u>Început</u>

Avatarul ghidului apare pe ecran și introduce activitatea pe un ton clar și încurajator:

„Astăzi îți vei explora casa și vei învăța cum să fii în siguranță. Vei găsi obiecte și vei decide care sunt sigure și care pot fi periculoase."

Avatarul privește pe scurt în jur împreună cu elevul, subliniind că unele obiecte sunt sigure de utilizat, în timp ce altele necesită prudență. Această introducere stabilește contextul și pregătește elevul pentru o participare activă.

Pasul unu – Explorarea camerei de zi și identificarea obiectelor sigure

1. Cursantul începe în sufragerie, unde mai multe obiecte familiare sunt plasate la îndemână, cum ar fi o jucărie, o carte, un scaun și o priză electrică. Mediul este calm și vizual clar, permițându-i cursantului să se concentreze asupra fiecărui obiect în parte.
2. Avatarul ghidului îi solicită cursantului:

„Hai să ne uităm în jur. Poți găsi ceva sigur de folosit?"

3. Când elevul se concentrează asupra unei jucării sau a unei cărți, două opțiuni simple de interacțiune apar implicit prin acțiune:

(A) Selectați obiectul.
(B) Îndepărtați-vă și priviți un alt obiect.

4. Dacă elevul selectează un obiect sigur, cum ar fi jucăria, obiectul luminează ușor în verde și se emite un sunet pozitiv. Avatarul răspunde:

„Minunat! E sigur. Te poți juca cu jucării."

5. Dacă elevul selectează în schimb priza electrică, obiectul emite imediat o strălucire roșie, însoțită de un sunet ușor de alertă. Avatarul intervine calm:

„Atenție. Poate fi periculos. Nu ar trebui să atingem prizele electrice."

6. Pentru a consolida înțelegerea, avatarul poate adăuga o scurtă explicație:

„Electricitatea îți poate face rău, așa că stăm departe de asta."

7. Dacă elevul ezită sau selectează în mod repetat obiecte greșite, avatarul oferă îndrumări suplimentare:

„Uită-te cu atenție. Ce obiecte folosești zilnic fără să te rănești?"

8. Acest pas continuă până când elevul demonstrează o înțelegere a obiectelor sigure versus nesigure din sufragerie.

Pasul doi – Recunoașterea pericolelor ascunse în spațiile familiare

1. Pe măsură ce elevul continuă să exploreze camera de zi, atenția este îndreptată treptat către pericole mai puțin evidente. Avatarul ghid își schimbă focalizarea:

„Unele obiecte pot părea simple, dar pot fi totuși periculoase. Hai să le privim din nou."

2. Cursantul este încurajat să reexamineze priza electrică și alte obiecte. Dacă cursantul identifică corect priza ca fiind periculoasă în această etapă, feedback-ul este întărit mai puternic:

„Bravo. Ți-ai amintit că e periculos. Asta te ajută să fii în siguranță."

3. Dacă elevul întâmpină în continuare dificultăți, avatarul poate evidenția vizual obiectul înainte de a-i solicita:

„Ăsta necesită atenție suplimentară. Ce crezi?"

4. Acest pas asigură că învățarea nu se bazează pe presupunere, ci pe înțelegere și recunoaștere.

<u>Pasul trei – Tranziția în bucătărie și identificarea obiectelor periculoase</u>

1. Scena trece lin în bucătărie, unde elevul întâlnește obiecte precum o sobă încinsă, un cuțit ascuțit și o sticlă de detergent de curățare. Mediul rămâne structurat, dar puțin mai complex, reflectând un nivel mai ridicat de risc.
2. Avatarul ghidului explică:

„Bucătăria are multe lucruri utile, dar unele dintre ele pot fi periculoase dacă nu suntem atenți."

3. Cursantul este apoi îndemnat:

„Hai să găsim obiectele care ne pot face rău."

4. Când cursantul selectează cuțitul, acesta strălucește în roșu și se aude un sunet clar de alertă. Avatarul răspunde:

„Atenție. Acesta este un cuțit. Este ascuțit și te poate tăia."

5. Dacă elevul selectează soba fierbinte, apare un efect vizual subtil (cum ar fi valuri de căldură), iar avatarul explică:

„E fierbinte. Îți poți arde mâna dacă atingi."

6. Dacă elevul selectează detergentul de curățare, avatarul oferă o explicație contextuală:

„Nu e pentru joacă. Poate fi dăunător dacă îl atingi sau îl bei."

7. Dacă elevul identifică incorect unul dintre aceste obiecte ca fiind sigur, avatarul îl corectează cu blândețe:

„Hai să ne mai gândim. Acest obiect poate fi periculos. Ce ar trebui să facem în schimb?”

8. Cursantului i se oferă apoi o altă oportunitate de a răspunde corect.

Pasul patru – Luarea unor decizii sigure prin luarea deciziilor ghidate

1. În această etapă, cursantul este încurajat să ia decizii în mod activ pe baza a ceea ce a învățat. Avatarul ghid introduce o sugestie reflexivă:

„Acum știi mai multe despre aceste obiecte. Hai să vedem dacă poți alege ce este sigur și ce este periculos.”

2. Cursantului i se prezintă o secvență de obiecte atât din sufragerie, cât și din bucătărie. Fiecare interacțiune necesită ca cursantul să aplice cunoștințele dobândite anterior.
3. De exemplu, când elevul se apropie de o carte, interacțiunea corectă duce la feedback verde și la mesajul:

„Da, este în siguranță.”

4. Când te apropii de aragaz sau cuțit, recunoașterea corectă duce la un feedback roșu și la o explicație întăritoare.
5. Dacă elevul face o alegere greșită, sistemul nu penalizează, ci face o scurtă pauză. Avatarul oferă apoi îndrumări:

„Ține minte ce am învățat. Unele obiecte ne pot răni. Hai să încercăm din nou.”

6. Această repetiție consolidează învățarea prin practică și reflecție.

Pasul cinci – Finalizarea și consolidarea învățării

1. Odată ce cursantul a identificat cu succes toate obiectele, scenariul se îndreaptă spre finalizare. Avatarul ghidului reapare într-o poziție centrală și rezumă activitatea:

„Astăzi ai învățat cum să găsești obiecte sigure și periculoase în casa ta. Ai putut recunoaște lucrurile care te pot răni și lucrurile care sunt sigure de folosit.”

2. Avatarul reia pe scurt exemple cheie:

„Ai văzut că jucăriile și cărțile sunt sigure, dar cuțitele, sobele încinse și prizele electrice pot fi periculoase.”

3. În acest moment, apare o animație de recompensă, iar elevul primește o realizare simbolică:

„Acum ești detectiv de siguranță!”

4. Pe ecran apare o insignă, însoțită de un efect sonor pozitiv, care întărește succesul cursantului.
5. Avatarul încheie:

„Foarte bine. Acum poți sta în siguranță acasă."

6. Scenariul se încheie cu o tranziție vizuală calmă, permițând cursantului să încheie experiența cu o înțelegere clară a conceptelor cheie.

7. Mecanică

Mecanica scenariului este intenționat simplă pentru a asigura accesibilitatea tuturor cursanților. Interacțiunea se bazează în principal pe indicarea și selectarea obiectelor din mediul virtual. Această abordare intuitivă permite elevilor să se concentreze asupra conținutului învățării, mai degrabă decât asupra complexității comenzilor.

Indicii vizuale joacă un rol central în ghidarea elevului. Obiectele sigure sunt asociate în mod constant cu colorarea verde, în timp ce obiectele periculoase sunt evidențiate cu roșu. Aceste asocieri de culori sunt consolidate pe parcursul scenariului, ajutând elevii să își construiască o înțelegere clară și consecventă.

Feedback-ul audio completează elementele vizuale prin oferirea unei întăriri imediate. Sunete pozitive și mesaje încurajatoare sunt folosite pentru a confirma alegerile corecte, în timp ce sunete blânde de alertă semnalează răspunsurile incorecte. Avatarul ghidului servește drept sursă constantă de sprijin, oferind explicații și sugestii atunci când este nevoie.

Sistemul de recompense este conceput pentru a motiva cursanții și a spori implicarea. Răspunsurile corecte sunt celebrate prin animații simple și efecte sonore, creând un sentiment de realizare. La finalizarea scenariului, cursantul primește o recompensă simbolică, cum ar fi o „Insignă de Detectiv de Siguranță", care îi consolidează succesul și îi încurajează participarea continuă.

8. Rolul profesorului și evaluarea învățării

Profesorul joacă un rol esențial în facilitarea și susținerea experienței de învățare. În timpul activității VR, profesorul observă interacțiunile elevului prin proiecție pe ecran, permițându-le să monitorizeze procesele decizionale și să identifice domeniile în care ar putea fi nevoie de sprijin suplimentar.

În situațiile în care elevul are dificultăți în înțelegerea unui concept, profesorul poate oferi explicații suplimentare folosind exemple simple și concrete. De exemplu, poate explica faptul că un cuțit este periculos deoarece este ascuțit și poate provoca răni. Această îndrumare suplimentară ajută la reducerea decalajului dintre experiența virtuală și înțelegerea din lumea reală.

Profesorul este, de asemenea, responsabil pentru adaptarea nivelului de dificultate în funcție de nevoile elevului. Aceasta poate implica reducerea numărului de obiecte din mediu sau introducerea treptată a unor scenarii mai complexe, pe măsură ce încrederea elevului crește.

Evaluarea se bazează în principal pe observație. Profesorul evaluează capacitatea elevului de a identifica corect obiectele sigure și periculoase, de a răspunde la feedback și de a demonstra o independență crescândă. Aceste observații pot fi susținute de instrumente simple de evaluare, cum ar fi liste de verificare sau discuții reflexive după activitate.

9. Incluziune, Transfer și Impact Educațional

Acest scenariu este conceput cu un accent puternic pe incluziune, asigurându-se că toți cursanții, indiferent de abilitățile lor cognitive sau profilul de dezvoltare, pot participa activ și pot beneficia de experiență. Utilizarea unui limbaj simplu, a indiciilor vizuale clare și a feedback-ului imediat reduce barierele cognitive și susține înțelegerea. Natura structurată și ghidată a activității permite cursanților să progreseze în ritmul propriu, în timp ce repetiția și consolidarea constantă oferă sprijin suplimentar celor care au nevoie de el. Prin oferirea unui mediu sigur și previzibil, scenariul ajută la reducerea anxietății și încurajează implicarea, făcându-l accesibil unei game largi de cursanți, inclusiv celor cu dizabilități intelectuale ușoare.

Scenariul pune, de asemenea, un accent semnificativ pe transferul învățării în situații din viața reală. Obiectele și mediile prezentate în cadrul virtual sunt intenționat familiare, reflectând contexte casnice cotidiene, cum ar fi bucătăria și sufrageria. Această conexiune dintre lumea virtuală și cea reală îi ajută pe elevi să recunoască situații similare în afara sălii de clasă. Prin exersarea repetată a modului de identificare a obiectelor sigure și periculoase, elevii dezvoltă abilități care pot fi aplicate direct în viața lor de zi cu zi, cum ar fi evitarea contactului cu obiecte periculoase sau solicitarea de ajutor atunci când nu sunt siguri. Profesorii și îngrijitorii pot sprijini în continuare acest transfer prin consolidarea acestor concepte în medii reale, încurajând elevii să aplice ceea ce au învățat în timpul experienței VR.

Dintr-o perspectivă educațională, scenariul contribuie la dezvoltarea abilităților funcționale esențiale pentru viață, în special în domeniul siguranței personale și al traiului independent. Acesta promovează nu doar dobândirea de cunoștințe, ci și schimbarea comportamentală, pe măsură ce elevii încep să internalizeze regulile de siguranță și să le aplice mai consecvent. Natura interactivă și captivantă a activității crește motivația și implicarea, ceea ce, la rândul său, îmbunătățește rezultatele învățării și retenția. În plus, scenariul oferă oportunități valoroase pentru profesori de a observa procesele decizionale ale elevilor și de a identifica domeniile în care ar putea fi nevoie de sprijin suplimentar.

Per ansamblu, această experiență de învățare are un impact semnificativ asupra autonomiei și încrederii elevilor. Prin dotarea cursanților cu abilități practice de siguranță într-un mediu de susținere și captivant, scenariul le susține capacitatea de a naviga prin situații de zi cu zi mai independent și mai sigur, contribuind la incluziunea și bunăstarea lor generală.

Scenariul de învățare 1.4 – Gestionarea spațiului personal și a bunurilor personale

1. Introducere

Gestionarea spațiului personal și a bunurilor personale
Domeniul de învățare 1 – Abilități de îngrijire personală
Nivel de dificultate: Avansat

Scenariul de învățare „Gestionarea spațiului personal și a bunurilor personale" își propune să sprijine elevii în dezvoltarea capacității de a-și organiza și gestiona eficient spațiul personal. Prin interacțiunea ghidată într-un mediu virtual de dormitor, elevii exersează recunoașterea locului unde ar trebui plasate bunurile personale și a modului de a menține un spațiu de locuit organizat și funcțional.

Gestionarea spațiului personal este o componentă cheie a vieții independente și a responsabilității personale, în special pentru adolescenții care își dezvoltă treptat autonomia. Pentru elevii cu dizabilități intelectuale ușoare, sarcini precum organizarea bunurilor personale, menținerea ordinii și înțelegerea scopului diferitelor zone de depozitare pot prezenta provocări. Acest scenariu oferă un mediu VR structurat și suportiv, în care aceste sarcini sunt împărțite în acțiuni clare și ușor de gestionat.

Prin implicarea în practici repetate și ghidate, elevii dezvoltă obiceiuri organizaționale și un simț al responsabilității pentru mediul lor personal. Scenariul se aliniază cu obiectivele educației incluzive prin promovarea independenței funcționale, a abilităților de viață de zi cu zi și a autogestionării printr-o experiență de învățare captivantă și captivantă.

2. Profilul participantului

Acest scenariu este conceput pentru adolescenții cu vârste cuprinse între 13 și 17 ani cu dizabilități intelectuale ușoare sau profiluri de învățare similare. Este potrivit în special pentru cursanții care își dezvoltă independența în gestionarea mediului personal, dar care pot necesita în continuare îndrumare și sprijin structurat.

Elevii sunt așteptați să demonstreze autonomie în sarcinile cotidiene, cum ar fi îmbrăcarea, gestionarea obiectelor personale și respectarea rutinelor de bază. Cu toate acestea, pot întâmpina dificultăți în organizarea bunurilor personale, menținerea ordinii în timp sau înțelegerea importanței curățeniei în viața de zi cu zi.

Printre provocările comune se numără atenția redusă la detalii, dificultatea de a clasifica elementele și motivația limitată de a îndeplini sarcinile organizaționale. De asemenea, cursanții pot întâmpina dificultăți în a înțelege beneficiile pe termen lung ale menținerii unui spațiu organizat, concentrându-se adesea doar pe acțiuni imediate.

Pentru a aborda aceste provocări, scenariul încorporează structuri vizuale clare, zone de stocare definite și feedback imediat. Utilizarea unui avatar ghid susține înțelegerea și oferă îndrumare

consecventă pe parcursul activității. Designul respectă principiile Designului Universal pentru Învățare, asigurând accesibilitatea, claritatea și implicarea pentru o gamă largă de cursanți.

3. Cadrul pedagogic și metodologic

Acest scenariu se bazează pe învățarea experențială, învățarea bazată pe sarcini și principiile educației incluzive. Accentuează învățarea prin participare activă, permițând elevilor să se implice direct în sarcini care reflectă responsabilități din viața reală.

Utilizarea realității virtuale permite cursanților să exerseze organizarea spațiului lor personal într-un mediu sigur și controlat. Această abordare captivantă le permite elevilor să experimenteze, să facă greșeli și să învețe din ele, fără consecințe în lumea reală. Scenariul promovează repetiția și stăpânirea treptată, care sunt esențiale pentru dezvoltarea obiceiurilor și rutinelor.

Abordarea pedagogică este structurată și suportivă, avatarul ghid oferind instrucțiuni pas cu pas și feedback. Acest lucru asigură că elevii nu sunt copleșiți și se pot concentra asupra unei singure sarcini pe rând. Feedback-ul imediat consolidează comportamentul corect și redirecționează cu grijă acțiunile incorecte, promovând o experiență de învățare pozitivă.

În ceea ce privește incluziunea, scenariul integrează principiile Designului Universal pentru Învățare, oferind indicii vizuale clare, interacțiuni simple și îndrumări consecvente. Mediul este conceput pentru a minimiza distragerile, menținând în același timp implicarea, permițând cursanților să se concentreze asupra sarcinii.

Scenariul susține, de asemenea, învățarea funcțională, deoarece abilitățile dezvoltate sunt direct aplicabile în contexte din viața reală. Prin exersarea modului de organizare a bunurilor personale, elevii dezvoltă obiceiuri care contribuie la independență, responsabilitate și îngrijire de sine.

4. Obiective de învățare

Obiectiv general

Obiectivul general al acestui scenariu este de a dezvolta capacitatea elevilor de a-și organiza spațiul personal și de a-și gestiona eficient bunurile. De asemenea, își propune să promoveze responsabilitatea și independența în menținerea unui mediu curat și funcțional.

Obiective specifice

- Identificați diferite tipuri de bunuri personale
- Recunoașteți locurile de depozitare adecvate pentru fiecare articol
- Dezvoltarea abilităților organizatorice prin categorizare
- Exersați plasarea obiectelor în locurile corecte
- Îmbunătățiți atenția la ordine și curățenie
- Dezvoltați responsabilitatea pentru spațiul personal

Rezultate așteptate ale învățării

După finalizarea scenariului, elevii vor putea:

- Așezați corect obiecte precum haine, cărți și obiecte personale în locurile potrivite
- Demonstrați înțelegerea modului în care este structurat un spațiu organizat
- Demonstrează o capacitate sporită de a îndeplini sarcinile organizaționale în mod independent
- Mențineți concentrarea în timp ce îndepliniți sarcini cu mai mulți pași
- Aplicați abilități organizatorice în dormitor sau în medii personale din viața reală
- Afișați o responsabilitate sporită pentru bunurile personale

5. Descrierea mediului

Scenariul are loc într-un dormitor virtual conceput pentru a reflecta spațiul personal tipic al unui adolescent. Inițial, camera pare dezorganizată, cu haine, cărți și diverse obiecte personale împrăștiate pe podea și pe mobilier.

Elementele cheie ale mediului includ un dulap pentru haine, un raft de cărți pentru cărți și materiale de studiu și containere sau sertare de depozitare pentru diverse obiecte. Sunt prezente elemente suplimentare, cum ar fi un pat, un birou și un scaun, pentru a crea un cadru realist și ușor de înțeles.

Designul vizual este structurat și clar, cu zone specifice evidențiate subtil pentru a ghida elevul. Zonele de depozitare, cum ar fi dulapul și raftul de cărți, utilizează indicii vizuale, inclusiv efecte de strălucire delicată și accente de culoare, pentru a le indica funcția. Aceste indicii sunt concepute pentru a atrage atenția fără a copleși elevul.

Mediul echilibrează realismul cu simplitatea, asigurându-se că elevii pot identifica cu ușurință obiectele și le pot înțelege scopul. Interacțiunea este susținută prin feedback vizual și auditiv, care ajută la consolidarea acțiunilor corecte și la ghidarea luării deciziilor.

6. Fluxul jocului

<u>Început</u>

1. Scenariul începe cu elevul stând în mijlocul unui dormitor dezordonat. Hainele sunt împrăștiate pe podea, cărțile sunt lăsate pe pat și pe birou, iar obiectele personale sunt nelalocul lor.
2. Apare avatarul ghidului și prezintă sarcina:

„Aceasta este camera ta. Arată puțin dezordonat acum. Hai să o organizăm și să punem totul la locul potrivit, ca să fie confortabil și ușor de folosit.”

3. Avatarul indică pe scurt zone cheie din cameră, cum ar fi dulapul, raftul de cărți și spațiile de depozitare, ajutând cursantul să înțeleagă scopul său.

<u>Pasul unu – Recunoașterea elementelor și a scopului lor</u>

1. Cursantul începe prin a observa camera și a identifica diferite tipuri de obiecte. Avatarul ghidului îi solicită:

„Hai să începem prin a ne uita la lucrurile din camera ta. Ce vezi?”

2. Pe măsură ce elevul se concentrează asupra unui obiect, cum ar fi o piesă de îmbrăcăminte de pe podea, avatarul întreabă:

„Unde crezi că aparține asta?”

3. Dacă elevul ezită, dulapul strălucește ușor, oferind un indiciu vizual.

Pasul doi – Organizarea hainelor

1. Cursantul este îndrumat să ridice articole de îmbrăcăminte și să le așeze în dulap.
2. Când cursantul selectează o piesă vestimentară și o așează corect, dulapul luminează și se aude un sunet ușor de confirmare. Avatarul răspunde:

„Bună treabă. Hainele trebuie să fie în dulap. Asta le menține curate și ușor de găsit.”

3. Dacă elevul încearcă să așeze hainele pe raftul de cărți sau în alt loc greșit, obiectul nu rămâne, iar avatarul intervine ușor:

„Hai să ne mai gândim. Hainele ar trebui să stea în dulap.”

4. Cursantul este apoi încurajat să încerce din nou până când se realizează plasarea corectă.

Pasul trei – Organizarea cărților și a materialelor de studiu

1. Atenția se mută apoi asupra cărților așezate pe pat și birou.
2. Avatarul ghidului explică:

„Cărțile sunt importante pentru învățare. Hai să le punem acolo unde le este locul.”

3. Când elevul așază o carte pe raft, raftul strălucește ușor și se aude un sunet pozitiv. Avatarul întărește:

„Minunat. Cărțile trebuie să fie pe raft ca să le poți găsi ușor.”

4. Dacă elevul plasează cartea în locul greșit, cum ar fi în dulap, sistemul împiedică acțiunea, iar avatarul oferă îndrumare:

„Cărțile nu se pun aici. Unde îți ții de obicei cărțile?”

Pasul patru – Gestionarea bunurilor generale și aranjarea patului

1. În această etapă, elevul este introdus în sarcini suplimentare, inclusiv organizarea obiectelor personale mai mici și îmbunătățirea aspectului general al camerei.
2. Avatarul ghidului introduce o nouă sarcină:

„Acum hai să facem camera și mai frumoasă. Uită-te la pat și la obiectele mici din jur."

3. Cursantul este îndemnat să îndrepte patul trăgând pătura la locul ei. După finalizare, patul devine vizual îngrijit, iar avatarul răspunde:

„Excelent. Un pat făcut face camera să pară curată și pregătită."

4. De asemenea, elevul își așază obiectele rămase în spații de depozitare adecvate. Fiecare acțiune corectă este întărită prin feedback vizual și auditiv.

Pasul cinci – Îndeplinirea sarcinii organizaționale

1. Pe măsură ce elevul finalizează toate sarcinile, camera se transformă treptat într-un spațiu curat și organizat. Lumina devine mai puternică, iar atmosfera generală se schimbă pentru a reflecta finalizarea.
2. Avatarul ghidului rezumă:

„Ți-ai organizat camera punând totul la locul lui. Acum spațiul tău este curat, confortabil și ușor de utilizat."

3. Cursantul este apoi recompensat cu o insignă:

„Acum ești Maestru al Ordinului."

4. Apare o recompensă vizuală, însoțită de un efect sonor pozitiv, care întărește realizarea elevului.

Pasul șase – Menținerea organizării și reflectarea asupra alegerilor

1. După ce camera a fost complet organizată, avatarul ghid introduce o scurtă fază reflexivă pentru a consolida învățarea și a promova obiceiuri pe termen lung:

„Acum că ai o cameră curată, hai să vedem cum o putem păstra așa."

2. Elevul rămâne în mediul ordonat, iar câteva obiecte sunt plasate intenționat, ușor dezordonate, cum ar fi o carte lăsată pe pat sau o piesă de îmbrăcăminte așezată pe un scaun.
3. Avatarul întreabă:

„Ce ar trebui să facem ca să păstrăm camera organizată?"

4. Două acțiuni posibile sunt implicate prin interacțiune:

(A) Lăsați obiectul unde este.
(B) Puneți obiectul înapoi la locul său.

5. Dacă elevul alege să părăsească obiectul, camera își pierde ușor efectul vizual elegant, iar avatarul comentează cu blândețe:

„Dacă nu punem lucrurile la loc, camera poate deveni din nou dezordonată."

6. Dacă elevul alege să readucă obiectul la locul său corect, camera își menține aspectul curat, iar avatarul întărește comportamentul:

„Alegere excelentă. Punând lucrurile la loc, îți păstrezi spațiul organizat în fiecare zi."

7. Acest pas îl încurajează pe elev să înțeleagă că organizarea nu este o acțiune singulară, ci un obicei continuu.

<u>Pasul șapte – Aplicarea abilităților de organizare în situațiile vieții de zi cu zi</u>

1. În etapa finală, scenariul introduce o scurtă conexiune din viața reală pentru a consolida transferul învățării. Avatarul ghid prezintă o situație simplă:

„Imaginează-ți că vii acasă de la școală. Îți scoți geaca și scoți cărțile. Ce ar trebui să faci în continuare?"

2. Cursantul este îndrumat să interacționeze cu obiecte nou apărute, cum ar fi un rucsac, o jachetă și un caiet.
3. Dacă elevul pune jacheta în dulap și caietul pe raft, avatarul răspunde:

„Bravo. Așa îți menții camera organizată în fiecare zi."

4. Dacă elevul așează obiectele incorect sau le lasă pe podea, avatarul îi solicită cu blândețe:

„Hai să ne gândim unde își au locul acestea, astfel încât camera ta să rămână curată și ușor de folosit."

5. Cursantului i se oferă oportunitatea de a-și corecta alegerile, consolidând aplicarea abilităților învățate.
6. La sfârșitul acestui pas, avatarul concluzionează:

„Acum știi cum să-ți organizezi camera și să ai grijă de lucrurile tale în fiecare zi."

7. Această etapă finală consolidează legătura dintre experiența virtuală și comportamentul din lumea reală, încurajând cursanții să aplice aceste abilități organizatorice în propriile rutine zilnice.

7. Mecanică

Scenariul se bazează pe interacțiuni VR simple și accesibile care ghidează cursantul prin diferite etape de organizare a spațiului personal și de gestionare a bunurilor personale. Interacțiunea se bazează în principal pe explorarea și manipularea directă a obiectelor din mediul înconjurător. Pe măsură ce cursantul se mișcă prin dormitor, acesta este încurajat să observe, să selecteze și să plaseze obiectele în locații adecvate, dezvoltând treptat o înțelegere a ordinii și structurii prin participarea activă.

Când cursantul se apropie de elemente cheie, cum ar fi dulapul, raftul de cărți sau zonele de depozitare, apar indicii vizuale subtile pentru a-i ghida atenția. Aceste indicii includ efecte de strălucire ușoară, animații luminoase sau evidențierea delicată a zonelor de plasare corectă. Când un obiect este ridicat, sistemul îl ajută pe cursant prin conectarea vizuală a obiectului la locația sa dorită, ajutându-l să facă asocieri între tipul de obiect și funcția de depozitare. De exemplu, articolele de îmbrăcăminte se aliniază în mod natural cu dulapul, în timp ce cărțile sunt atrase vizual spre raftul de cărți.

Interacțiunea este susținută prin mecanici intuitive de tip drag-and-drop folosind controlerul VR. Cursantul poate ridica obiecte, le poate muta liber în spațiu și poate încerca să le plaseze în locații diferite. Când un obiect este plasat corect, acesta se „blochează" ușor în poziție, însoțit de un sunet ușor de confirmare și un efect vizual scurt, cum ar fi o strălucire sau o sclipire. Acest feedback imediat întărește comportamentul corect și oferă un sentiment de progres.

Când se încearcă o plasare incorectă, sistemul răspunde într-un mod de susținere și non-punitiv. Obiectul nu se atașează de locația incorectă și revine ușor în mâna sau poziția inițială a cursantului. În același timp, avatarul ghid oferă un scurt indiciu verbal, cum ar fi „Cărțile trebuie să fie pe raft" sau „Hainele trebuie puse în dulap". Această abordare încurajează reflecția și reluarea încercărilor, mai degrabă decât descurajarea, permițând cursantului să învețe prin corecție.

Scenariul oferă suport vizual și senzorial continuu prin indicii clare și consecvente. Zonele de stocare sunt diferențiate vizual prin accente de culoare și animații subtile, ceea ce le face ușor de recunoscut. Avatarul ghid joacă un rol important în direcționarea atenției, în special atunci când elevul pare nesigur sau inactiv. Prin prompturi și mementouri simple, avatarul se asigură că elevul rămâne implicat și înțelege scopul fiecărei acțiuni.

Progresia activității este structurată și secvențială. Cursantul începe prin identificarea obiectelor într-un spațiu dezorganizat, apoi trece la clasificarea și plasarea corectă a obiectelor și, în final, realizează sarcini suplimentare, cum ar fi aranjarea patului și rafinarea organizării generale a camerei. Fiecare etapă se bazează pe cea precedentă, consolidând învățarea prin repetiție și complexitate treptată.

Scenariul include, de asemenea, elemente de finalizare a sarcinilor și de transformare pentru a menține motivația. Pe măsură ce elevul plasează corect obiectele, camera devine treptat mai organizată, creând un sentiment vizibil de îmbunătățire. Această transformare acționează ca o formă de recompensă intrinsecă, deoarece elevul poate vedea clar rezultatele acțiunilor sale.

Pe parcursul experienței, un sistem de recompense consolidează implicarea și realizările. Acțiunile corecte sunt recunoscute prin feedback vizual și auditiv, în timp ce finalizarea generală a sarcinii are ca rezultat o recompensă mai semnificativă. Odată ce încăperea este complet organizată, mediul devine mai luminos și mai atractiv vizual, simbolizând succesul. La sfârșitul scenariului, cursantul primește „Insigna de Maestru al Ordinului", care servește ca o reprezentare clară și motivantă a realizării sale.

Pe lângă recompensele externe, scenariul este conceput pentru a promova satisfacția internă. Actul de transformare a unui spațiu dezordonat într-unul organizat oferă un sentiment de control, responsabilitate și realizare. Această întărire emoțională este o componentă importantă a procesului

de învățare, deoarece încurajează cursanții să aplice aceleași comportamente în mediile lor din viața reală.

8. Rolul profesorului și evaluarea învățării

Profesorul joacă un rol central în observarea și sprijinirea elevului pe tot parcursul activității. Folosind proiecția pe ecran, profesorul poate urmări acțiunile elevului în timp real și poate identifica domeniile în care ar putea fi nevoie de sprijin.

Profesorul oferă explicații suplimentare atunci când este necesar și ajută elevul să înțeleagă raționamentul din spatele fiecărei acțiuni. De exemplu, poate explica de ce păstrarea hainelor în dulap ajută la menținerea curățeniei și a organizării.

Nivelul de dificultate poate fi ajustat prin modificarea numărului de elemente sau a complexității sarcinii. Evaluarea se bazează pe observarea capacității cursantului de a îndeplini sarcinile, de a lua decizii corecte și de a demonstra o independență crescândă.

Activitățile ulterioare pot include discuții despre organizarea personală și aplicarea acestor abilități în medii din viața reală.

9. Incluziune, transfer și impact educațional

Acest scenariu promovează incluziunea prin furnizarea unui mediu de învățare structurat și accesibil, adaptat nevoilor cursanților cu abilități diverse. Utilizarea unor indicii vizuale clare, a instrucțiunilor ghidate și a feedback-ului imediat asigură că toți elevii pot participa eficient și pot avea succes.

Scenariul susține puternic transferul învățării în contexte din viața reală. Prin practicarea organizării într-un mediu familiar, elevii dezvoltă abilități care pot fi aplicate direct în propriile camere și în rutinele zilnice. Profesorii și îngrijitorii pot consolida această învățare încurajând elevii să își organizeze spațiile personale în afara mediului virtual.

Dintr-o perspectivă educațională, scenariul contribuie la dezvoltarea abilităților esențiale de viață legate de independență, responsabilitate și îngrijire de sine. Promovează schimbarea comportamentală prin încurajarea elevilor să adopte obiceiuri organizaționale care le îmbunătățesc funcționarea zilnică.

Per ansamblu, scenariul are un impact semnificativ asupra autonomiei și încrederii elevilor, sprijinindu-le capacitatea de a-și gestiona eficient spațiul personal și bunurile personale în viața reală.

Scenariul de învățare 2.1 – Ajutor la treburile casnice

1. Introducere

Ajutor la treburile casnice
Domeniul de învățare 2 – Abilități de viață zilnică
Nivel de dificultate: De bază

Acest scenariu de învățare își propune să sprijine elevii în înțelegerea și exersarea responsabilităților casnice de bază într-un mediu casnic comun. Prin interacțiunea ghidată într-o bucătărie și o sufragerie virtuale, elevii se implică în sarcini precum aranjarea mesei și curățarea spațiilor comune, dezvoltând abilități practice legate de viața de zi cu zi și cooperarea în cadrul familiei.

Ajutorul la treburile casnice este o componentă esențială a vieții independente și a responsabilității sociale. Pentru adolescenții cu dizabilități intelectuale ușoare, participarea la sarcini comune poate fi dificilă din cauza dificultăților în secvențierea acțiunilor, recunoașterea categoriilor de obiecte și înțelegerea așteptărilor în spațiile comune. Acest scenariu oferă un mediu VR structurat și suportiv, în care aceste activități sunt împărțite în etape clare și ușor de gestionat.

Prin exersarea acestor abilități într-un mediu sigur și repetabil, elevii câștigă încredere și dezvoltă un sentiment de contribuție și apartenență în cadrul gospodăriei. Scenariul se aliniază principiilor educației incluzive și susține independența funcțională, responsabilitatea și cooperarea prin învățare experiențială.

2. Profilul participantului

Acest scenariu este conceput pentru adolescenții cu vârste cuprinse între 13 și 17 ani cu dizabilități intelectuale ușoare sau profiluri de dezvoltare similare. Este potrivit în special pentru cursanții care își dezvoltă independența în viața de zi cu zi, dar care încă necesită îndrumare pentru îndeplinirea sarcinilor cu mai multe etape și pentru înțelegerea responsabilităților comune.

Se așteaptă ca elevii să dobândească o autonomie emergentă, inclusiv capacitatea de a urma instrucțiuni simple și de a interacționa cu obiectele. Cu toate acestea, pot întâmpina dificultăți în organizarea sarcinilor, în distingerea între categoriile de obiecte și în menținerea atenției pe parcursul activităților mai lungi. De asemenea, pot întâmpina dificultăți în a înțelege importanța contribuției la medii comune, cum ar fi bucătăria sau sufrageria.

Printre provocările comune se numără dificultățile în secvențierea acțiunilor, confuzia între obiecte similare, motivația redusă pentru sarcinile de rutină și conștientizarea limitată a modului în care acțiunile lor îi influențează pe ceilalți. Unii cursanți se pot confrunta, de asemenea, cu dificultăți în tranziția între diferite sarcini sau medii.

Pentru a răspunde acestor nevoi, scenariul încorporează îndrumări structurate, indicii vizuale clare și progresie pas cu pas. Avatarul ghidului oferă suport continuu, în timp ce mediul este conceput pentru a reduce solicitarea cognitivă și a spori claritatea. Designul respectă principiile Designului Universal pentru Învățare, asigurând accesibilitatea și implicarea pentru o gamă largă de cursanți.

3. Cadrul pedagogic și metodologic

Acest scenariu se bazează pe abordări de învățare experiențială, bazată pe sarcini și pe jocuri. Accentul este pus pe învățare prin participare activă, permițând elevilor să se implice direct în sarcini realiste care reflectă responsabilitățile cotidiene.

Realitatea virtuală oferă un mediu extrem de eficient pentru exersarea treburilor casnice, deoarece permite cursanților să experimenteze sarcini într-un mediu realist, dar controlat. Elevii pot repeta acțiuni, pot face greșeli și pot primi feedback imediat, fără consecințe în lumea reală. Acest lucru susține învățarea treptată și le sporește încrederea.

Abordarea pedagogică este structurată și secvențială. Sarcinile sunt împărțite în etape ușor de gestionat, iar cursanții sunt ghidați prin fiecare etapă cu instrucțiuni clare și feedback. Avatarul ghid joacă un rol central în susținerea înțelegerii și menținerea implicării.

Principiile educației incluzive sunt integrate în întregul design. Indicii vizuale, interacțiunile simple și feedback-ul consecvent reduc barierele în calea învățării. Mediul este conceput pentru a fi clar și accesibil, asigurând că elevii cu profiluri cognitive diferite pot participa eficient.

Scenariul susține puternic învățarea funcțională și viața independentă. Abilități precum aranjarea mesei, organizarea spațiilor comune și înțelegerea responsabilității în casă sunt direct transferabile în contexte din viața reală. Prin practicarea acestor comportamente în VR, elevii sunt mai bine pregătiți să le aplice în rutinele lor zilnice.

4. Obiective de învățare

Obiectiv general

Obiectivul general al acestui scenariu este de a dezvolta capacitatea elevilor de a participa la treburile casnice de bază în medii comune. De asemenea, își propune să promoveze responsabilitatea, cooperarea și independența în activitățile vieții de zi cu zi.

Obiective specifice

- Recunoaște obiectele casnice comune folosite în treburile zilnice
- Înțelegerea scopului diferitelor obiecte din bucătărie și sufragerie
- Exersați sarcini de secvențiere, cum ar fi aranjarea mesei și ordinea
- Dezvoltați abilități de clasificare atunci când organizați elemente
- Îmbunătățiți atenția și abilitățile de finalizare a sarcinilor
- Dezvoltați un simț al responsabilității în medii comune

Rezultate așteptate ale învățării

După finalizarea scenariului, elevii vor putea:

- Așezați corect obiectele de masă, cum ar fi farfurii, pahare, tacâmuri și șervețele
- Demonstrați capacitatea de a ordona spațiile comune prin organizarea adecvată a obiectelor
- Demonstrează o înțelegere îmbunătățită a categoriilor de obiecte (jucării, haine, reviste, articole de bucătărie)
- Finalizați sarcini în mai mulți pași cu asistență redusă
- Aplicați abilitățile dobândite în medii casnice reale
- Demonstrează o încredere și o responsabilitate sporite în a ajuta la treburile casnice

5. Descrierea mediului

Scenariul are loc într-un mediu casnic virtual, format din două zone principale: bucătăria și camera de zi. Aceste spații reprezintă medii comune unde au loc de obicei treburile casnice.

În scena bucătăriei, elevul întâlnește o masă împreună cu obiecte precum farfurii, pahare, tacâmuri, un ulcior de apă și un suport pentru șervețele. Aceste obiecte sunt plasate în zone accesibile, cum ar fi dulapurile și blaturile de bucătărie, permițându-i elevului să interacționeze cu ele cu ușurință.

În scena din sufragerie, mediul include o măsuță de cafea, canapele, reviste împrăștiate, jucării pe podea, un coș de rufe și haine. Aranjamentul reflectă un spațiu ușor dezorganizat, oferind un context clar pentru sarcinile de ordine.

Designul vizual este simplu, colorat și cu contrast ridicat, asigurând că obiectele sunt ușor de distins. Categoriile de obiecte sunt clar definite, ajutând elevii să identifice locul unde aparțin elementele. Distanțele dintre obiecte sunt scurte, reducând efortul fizic și cognitiv în timpul interacțiunii.

Elementele interactive sunt susținute prin indicii vizuale și feedback senzorial. Obiectele strălucesc ușor atunci când elevul se uită la ele, iar selecția este întărită prin vibrații sau sunet. Aceste caracteristici ghidează atenția și susțin implicarea pe tot parcursul activității.

6. Fluxul jocului

<u>Început</u>

1. Cursantul intră în mediul virtual al casei și se află între bucătărie și sufragerie. Apare avatarul ghidului și îl salută pe cursant pe un ton prietenos și de susținere:

„Astăzi vei ajuta acasă. Vom lucra împreună pentru a pregăti bucătăria și a face ordine în sufragerie. A ajuta acasă este important pentru că face viața mai ușoară pentru toată lumea.”

2. Avatarul face o scurtă pauză și apoi întreabă:

„Ești gata să începi să-ți ajuți familia?”

3. Pe ecran apar două opțiuni de răspuns:

(A) „Da, sunt gata.”
(B) „Nu sunt sigur ce să fac.”

4. Dacă elevul selectează prima opțiune, avatarul răspunde:

„Minunat! Să începem.”

5. Dacă elevul selectează a doua opțiune, avatarul îl asigură:

„E în regulă. Te voi ghida pas cu pas.”

Pasul unu – Înțelegerea sarcinii din bucătărie

1. Elevul se mută în bucătărie. Masa este goală, iar obiectele sunt vizibile pe blatul de bucătărie și în dulapuri.
2. Avatarul explică:

„Vom pregăti masa pentru cină. Să ne gândim – de ce au nevoie oamenii când se așază să mănânce?”

3. Apar trei opțiuni:

A) Farfurii și pahare
B) Pantofi
C) Coș de rufe

4. Dacă elevul selectează opțiunea corectă, avatarul confirmă:

„Exact. Să începem cu asta.”

5. Dacă elevul selectează o opțiune incorectă, avatarul redirecționează ușor:

„Hai să ne mai gândim. Ce folosim când mâncăm?”

6. Cursantul este îndrumat să aleagă corect înainte de a continua.

Pasul doi – Plasarea plăcilor cu înțelegere spațială

1. Elevul alege o farfurie și se apropie de masă.
2. Pe măsură ce mișcă placa, două zone de plasare posibile devin subtil vizibile.
3. Dacă elevul așază farfuria corect în fața unui scaun, aceasta se fixează la locul ei, iar avatarul spune:

„Bravo. Fiecare persoană are nevoie de propria farfurie.”

4. Dacă elevul așază farfuria în centrul mesei sau stivuiește farfuriile incorect, obiectul nu se așază. Avatarul explică:

„Dacă farfuria este aici, va putea cineva să mănânce confortabil? Încercați să o puneți în fața unui scaun.”

5. Cursantul reîncearcă până când obține plasarea corectă.

Pasul trei – Construirea configurației tabelului

1. Cursantul continuă așezând pahare, tacâmuri și șervețele.
2. În această etapă, se introduce mai multă luare a deciziilor. Când ține în mână un obiect, cum ar fi tacâmuri, avatarul întreabă:

„Unde ar trebui să meargă asta?”

3. Apar două zone vizuale (de exemplu, partea stângă și cea dreaptă a plăcii).
4. Dacă elevul plasează obiectul corect, avatarul răspunde:

„Bun. Asta face masa ușor de folosit.”

5. Dacă este incorect, avatarul oferă un raționament funcțional:

„Dacă este plasat aici, ar putea fi dificil de accesat. Hai să încercăm o altă poziție.”

6. Acest pas consolidează atât categorizarea, cât și conștientizarea spațială.

Pasul patru – Gestionarea alegerilor greșite ale obiectelor

1. Cursantul poate încerca să așeze incorect obiecte fără legătură, cum ar fi o oală sau un ulcior.
2. Dacă elevul încearcă să așeze o oală pe masă, avatarul intervine:

„Asta e folosit pentru gătit, nu pentru mâncat la masă. Hai să alegem altceva.”

3. Elevul trebuie apoi să selecteze un obiect mai potrivit.
4. Dacă elevul identifică corect ulciorul cu apă ca fiind potrivit, avatarul spune:

„Bună idee. Asta poate fi folosită pe masă.”

Pasul cinci – Finalizarea sarcinii din bucătărie

1. Odată ce toate obiectele sunt așezate corect, masa se transformă vizual. Devine mai luminoasă și mai organizată.
2. Avatarul rezumă:

„Ai pus masa pentru două persoane. Acum e gata pentru masă.”

3. Pe masă apare un mesaj ușor „Gata”.

Pasul șase – Tranziția în sufragerie

1. Avatarul îl ghidează pe elev în sufragerie:

„Acum hai să ajutăm la curățenie aici. Acesta este un spațiu comun, așa că este important să-l păstrăm curat pentru toată lumea.”

2. Elevul observă jucării, reviste și haine împrăștiate peste tot.

Pasul șapte – Alegerea a ceea ce trebuie să faceți ordine mai întâi

1. Avatarul întreabă:

„Ce ar trebui să curățăm mai întâi?”

2. Apar trei opțiuni:

A) Jucării pe podea
B) Reviste pe masă
C) Haine pe canapea

3. Toate răspunsurile sunt acceptabile, permițând autonomie. Cursantul alege ordinea sarcinilor.

Pasul opt – Sortarea jucăriilor prin categorizare

1. Elevul adună jucării.
2. Dacă este plasat în cutia de jucării, obiectul se blochează în poziție, iar avatarul spune:

„Minunat. Jucăriile intră în cutie când terminăm de jucat.”

3. Dacă este plasată incorect (de exemplu, pe canapea), jucăria alunecă, iar avatarul explică:

„Dacă lăsăm jucării aici, cineva s-ar putea împiedica. Hai să le punem la locul potrivit.”

Pasul nouă – Organizarea revistelor cu structură vizuală

1. Cursantul colecționează reviste.
2. Dacă sunt așezate cu grijă pe măsuța de cafea, se aliniază automat, iar avatarul răspunde:

„Bună treabă. Acum masa arată ordonată.”

3. Dacă este plasat aleatoriu sau scăpat, avatarul solicită:

„Când lucrurile sunt dezordonate, e mai greu să le găsești. Încearcă să le așezi cu grijă.”

Pasul zece – Gestionarea hainelor cu logică din viața reală

1. Elevul adună haine de pe canapea sau de pe podea.
2. Avatarul întreabă:

„Ce facem cu hainele după ce le folosim?”

3. Apar două opțiuni:

A) Pune-le în coșul de rufe
B) Lasă-le pe canapea

4. Dacă este corect, avatarul întărește:

„Da. Asta ajută la menținerea curățeniei în cameră."

5. Dacă este incorect, avatarul explică:

„Dacă lăsăm hainele aici, camera devine dezordonată. Hai să încercăm din nou."

Pasul unsprezece – Conștientizarea timpului și eficiența

1. Apare un indicator subtil de progres care arată sarcinile rămase.
2. Avatarul încurajează:

„Te descurci bine. Hai să terminăm sarcinile rămase."

3. Dacă elevul face o pauză prea lungă, avatarul îi solicită cu blândețe:

„Uită-te în jur. A mai rămas ceva de organizat?"

Pasul doisprezece – Revizuire finală și autocorecție

1. Înainte de finalizare, avatarul întreabă:

„Hai să verificăm camera. E totul la locul lui?"

2. Cursantul scanează mediul și corectează independent orice greșeli.

Pasul treisprezece – Finalizare și reflecție

1. Camera devine complet organizată și mai luminoasă.
2. Avatarul încheie:

„Ți-ai ajutat familia punând masa și făcând curățenie în sufragerie. Asta face ca locuința să fie confortabilă pentru toată lumea."

3. Apare un rezumat:

„Ai pus masa.
Ai adunat jucăriile.
Ai organizat revistele și hainele."

4. Cursantul primește Insigna de Ajutor la Domiciliu.

7. Mecanică

Scenariul se bazează pe interacțiuni VR simple și accesibile care ghidează cursantul prin diferite etape ale participării la treburile casnice într-un mediu casnic comun. Interacțiunea se bazează în principal pe explorare, manipularea obiectelor și luarea deciziilor ghidate. Pe măsură ce cursantul se mișcă

prin bucătărie și sufragerie, acesta este încurajat să observe împrejurimile, să identifice obiecte relevante și să efectueze acțiuni care reflectă responsabilități din viața reală.

Când elevul se apropie de elemente cheie, cum ar fi masa de sufragerie, cutia de jucării, măsuța de cafea sau coșul de rufe, aceste zone oferă indicii vizuale subtile, inclusiv contururi strălucitoare delicate sau animații luminoase. Aceste indicii ajută la direcționarea atenției fără a copleși elevul. Obiectele în sine răspund dinamic atunci când se concentrează asupra lor, evidențiindu-se ușor pentru a indica faptul că se poate interacționa cu ele. Când este selectat folosind controlerul, obiectul devine activ, iar o vibrație ușoară sau un sunet confirmă acțiunea.

Interacțiunea se bazează în principal pe mecanica de tip drag-and-drop. Cursantul ridică obiecte și le mișcă liber în mediu, încercând să le plaseze în locațiile potrivite. Când un obiect este plasat corect, acesta se fixează ușor în poziție și declanșează un efect vizual scurt și un sunet, consolidând succesul. Plasările incorecte sunt gestionate într-un mod de susținere: obiectul nu se atașează și, în schimb, revine sub controlul cursantului, în timp ce avatarul ghid oferă o scurtă explicație pentru a sprijini înțelegerea.

Luarea deciziilor este integrată în interacțiune prin intermediul unor sugestii contextuale. În momentele cheie, elevul este rugat să aleagă între diferite acțiuni, cum ar fi să decidă ce obiecte aparțin pe masă sau unde ar trebui așezate hainele. Aceste alegeri sunt prezentate clar și sunt urmate imediat de feedback, permițând elevului să înțeleagă consecințele deciziilor sale într-un mediu sigur.

Scenariul include, de asemenea, secvențierea și progresia sarcinilor. Cursantul trebuie să finalizeze sarcina din bucătărie înainte de a trece în sufragerie, iar în fiecare spațiu, sarcinile sunt structurate într-o ordine logică. Acest lucru susține dezvoltarea gândirii organizaționale și îi ajută pe cursanți să înțeleagă cum activitățile complexe pot fi împărțite în etape mai mici.

Feedback-ul vizual și senzorial este consistent pe tot parcursul experienței. Acțiunile corecte sunt întărite prin efecte luminoase, animații de aliniere și indicii sonore pozitive, în timp ce acțiunile incorecte declanșează îndrumări blânde, mai degrabă decât penalizări. Mediul în sine reflectă progresul, devenind treptat mai organizat și mai atractiv vizual pe măsură ce sarcinile sunt finalizate.

Conștientizarea timpului și finalizarea sarcinilor sunt subtil susținute prin indicatori de progres și sugestii de tip avatar. Aceste elemente încurajează cursantul să rămână implicat și să finalizeze toate sarcinile fără a crea presiune sau stres.

La sfârșitul scenariului, un sistem de recompense consolidează realizările. Cursantul primește „Insigna de Ajutor la Domiciliu”, însoțită de feedback vizual și auditiv. Pe lângă recompensele externe, transformarea mediului – de la dezorganizat la curat – oferă motivație intrinsecă și un sentiment de împlinire. Acest lucru întărește valoarea ajutorului la treburile casnice și încurajează transferul acestor comportamente în situații din viața reală.

8. Rolul profesorului și evaluarea învățării

Profesorul joacă un rol cheie în observarea și sprijinirea elevului pe parcursul experienței VR. Prin intermediul oglindirii ecranului, profesorul poate monitoriza acțiunile elevului în timp real și poate identifica domeniile în care este nevoie de sprijin suplimentar.

Observarea se concentrează pe capacitatea elevului de a recunoaște obiecte, de a îndeplini sarcini și de a urma secvențe. De asemenea, profesorul evaluează modul în care elevul răspunde la feedback și dacă poate îndeplini sarcinile independent.

Sprijinul este oferit prin îndrumare verbală atunci când este necesar. Profesorul poate, de asemenea, ajusta nivelul de dificultate în funcție de performanța elevului.

Evaluarea se bazează pe observație, susținută de liste de verificare, notițe și discuții ulterioare. Activități suplimentare pot fi folosite pentru a consolida învățarea în contexte din viața reală.

9. Incluziune, transfer și impact educațional

Acest scenariu promovează incluziunea prin furnizarea unui mediu structurat și accesibil în care toți cursanții pot participa în mod semnificativ. Utilizarea unor indicii vizuale clare, a instrucțiunilor ghidate și a feedback-ului imediat asigură că participanții cu abilități diverse se pot implica cu succes.

Scenariul susține puternic transferul în contexte din viața reală. Sarcini precum aranjarea mesei și curățarea spațiilor comune sunt direct aplicabile vieții de zi cu zi. Prin practicarea acestor activități în VR, cursanții câștigă încredere și sunt mai predispuși să aplice aceste abilități acasă.

Dintr-o perspectivă educațională, scenariul susține dezvoltarea independenței funcționale, a responsabilității și a cooperării. Îi încurajează pe elevi să își asume un rol activ în gospodăria lor și contribuie la sentimentul lor de apartenență și utilitate.

Per ansamblu, scenariul are un impact semnificativ asupra capacității elevului de a participa la activitățile vieții de zi cu zi, promovând independența și îmbunătățind calitatea vieții.

Scenariul de învățare 2.2 - Utilizarea banilor și cumpărăturile

1. Introducere

Folosirea banilor și cumpărăturile
Aria de învățare 2 – Abilități de viață cotidiană
Nivel de dificultate: Avansat

Acest scenariu de învățare își propune să sprijine elevii în dezvoltarea abilităților esențiale legate de utilizarea banilor și participarea la activitățile zilnice de cumpărături. Prin interacțiunea ghidată într-un mediu virtual de supermarket, elevii exersează selectarea articolelor dintr-o listă de cumpărături, înțelegerea prețurilor și finalizarea unui proces de plată la casierie.

Cumpărăturile reprezintă o abilitate fundamentală de viață care combină competențe multiple, inclusiv luarea deciziilor, recunoașterea numerelor, calculul de bază și respectarea instrucțiunilor. Pentru adolescenții cu dizabilități intelectuale ușoare, aceste cerințe combinate pot prezenta provocări, în special atunci când navighează în medii reale care pot fi rapide sau copleșitoare. Acest scenariu oferă un cadru structurat, sigur și controlat în care aceste abilități pot fi exersate pas cu pas.

Utilizarea realității virtuale permite elevilor să experimenteze o situație realistă de cumpărături, fără presiune, permițând repetiția și înțelegerea treptată. Prin interacțiunea cu obiecte familiare și primirea de feedback imediat, elevii își dezvoltă încrederea și independența. Scenariul se aliniază cu principiile educației incluzive și susține învățarea funcțională, pregătind elevii pentru participarea la activități comunitare din viața reală.

2. Profilul participantului

Acest scenariu este conceput pentru adolescenții cu vârste cuprinse între 13 și 17 ani cu dizabilități intelectuale ușoare sau nevoi de învățare similare. Este potrivit în special pentru cursanții care își dezvoltă independența în abilitățile de viață de zi cu zi, dar necesită sprijin în sarcinile care implică bani, secvențierea sarcinilor și luarea deciziilor.

Se așteaptă ca elevii să aibă cunoștințe de bază despre numere și capacitatea de a urma instrucțiuni simple. Cu toate acestea, pot întâmpina dificultăți în recunoașterea prețurilor, calcularea totalurilor, gestionarea banilor sau menținerea concentrării asupra unei sarcini structurate, cum ar fi cumpărăturile de pe o listă.

Printre provocările frecvente se numără dificultatea de a distinge între obiectele necesare și cele inutile, confuzia în gestionarea banilor, înțelegerea limitată a valorii și dificultățile în finalizarea proceselor cu mai mulți pași. De asemenea, elevii pot avea dificultăți de atenție și pot fi distrași de stimuli irelevanți din mediu.

Pentru a răspunde acestor nevoi, scenariul oferă suport vizual clar , informații numerice simplificate și interacțiuni ghidate. Avatarul ghid joacă un rol cheie în menținerea concentrării și susținerea înțelegerii. Designul respectă principiile Designului Universal pentru Învățare, asigurând accesibilitatea și implicarea pentru cursanți diverși.

3. Cadrul pedagogic și metodologic

Acest scenariu se bazează pe abordări de învățare experențială și bazată pe sarcini, combinate cu principii ale educației incluzive. Accentuează învățarea prin practică, permițând elevilor să participe activ la o experiență realistă de cumpărături.

Realitatea virtuală este deosebit de eficientă pentru acest scenariu, deoarece simulează un mediu real, eliminând în același timp presiunile externe, cum ar fi constrângerile de timp sau așteptările sociale. Cursanții pot exersa în ritmul propriu, pot repeta sarcinile și pot primi feedback imediat, ceea ce susține stăpânirea treptată a noțiunilor.

Abordarea pedagogică este structurată și secvențială, ghidând cursanții prin fiecare etapă a procesului de cumpărături. Avatarul ghid oferă instrucțiuni, sugestii și feedback, asigurându-se că cursanții înțeleg fiecare pas înainte de a continua.

Principiile de design incluziv sunt integrate în întregul scenariu. Indicii vizuale, textul mare, numerele simplificate și clasificarea clară a obiectelor susțin înțelegerea și reduc solicitarea cognitivă. Interacțiunea este concepută pentru a fi intuitivă, permițând cursanților să se concentreze asupra obiectivelor de învățare.

Scenariul susține puternic învățarea funcțională și viața independentă. Abilități precum urmărirea unei liste de cumpărături, recunoașterea prețurilor și plata articolelor sunt direct aplicabile în situații din viața reală. Prin exersarea acestor abilități în VR, cursanții câștigă încredere și sunt mai bine pregătiți să le aplice în contexte de zi cu zi.

4. Obiective de învățare

Obiectiv general

Obiectivul general al acestui scenariu este de a dezvolta capacitatea elevilor de a efectua independent sarcini de bază legate de cumpărături, inclusiv selectarea articolelor și utilizarea corectă a banilor. De asemenea, își propune să le dezvolte încrederea în gestionarea situațiilor de cumpărare din viața reală.

Obiective specifice

- Recunoaște articolele dintr-o listă de cumpărături
- Înțelegerea etichetelor de preț de bază
- Selectați produsele potrivite de pe rafturi
- Exersați adunări simple legate de costul total
- Dezvoltați abilități de gestionare a banilor
- Urmați o secvență structurată de sarcini

Rezultate așteptate ale învățării

- Selectează corect produsele pe baza unei liste de cumpărături
- Demonstrați înțelegerea prețurilor produselor

- Calculați sau recunoașteți costul total cu asistență
- Efectuați plata corectă folosind banii disponibili
- Finalizați independent o secvență completă de cumpărături
- Aplică aceste abilități în situații de cumpărături din viața reală

5. Descrierea mediului

Scenariul are loc într-un supermarket virtual mic și calm, conceput pentru a reflecta un mediu de cumpărături simplificat din viața reală. La intrare, elevul găsește coșuri de cumpărături, care pot fi selectate pentru a începe activitatea.

În interiorul supermarketului, rafturile sunt aranjate cu produse de bază de zi cu zi, cum ar fi pâine, lapte, suc de fructe, fructe, legume și iaurt. Fiecare articol este clar vizibil și însoțit de etichete de preț mari și ușor de citit. Aspectul este compact, cu distanțe scurte între rafturi, permițând o navigare ușoară.

Zona de casierie include o bandă transportoare, un ecran de casierie care afișează articolele și totalurile, o zonă de plată și reprezentări vizuale ale monedelor și bancnotelor. Suma totală este afișată în cifre mari, asigurând claritatea.

Designul este simplu, colorat și cu contrast ridicat, susținând accesibilitatea și reducând supraîncărcarea vizuală. Interacțiunea este îmbunătățită prin indicii vizuale, cum ar fi obiecte strălucitoare și elemente evidențiate, și feedback senzorial, cum ar fi sunete și vibrații.

6. Fluxul jocului

<u>Început</u>

1. Avatarul ghidului apare pe ecran și explică sarcina.

„Astăzi vom face o mică excursie la cumpărături. Vom lua articolele scrise pe listă și apoi vom plăti corect la casierie."

2. Avatarul îi arată cursantului o listă de cumpărături pregătită cu imagini și pictograme simple. De exemplu:

- Pâine
- Lapte
- Suc de fructe

3. Suma de bani pe care o are elevul este, de asemenea, afișată:

„Suma dumneavoastră totală: 20 de unități."

4. Avatarul întreabă:

„Ești gata să începi cumpărăturile?"

5. Dacă elevul ezită, avatarul îl liniștește:

„Te voi ajuta pas cu pas."

Pasul 1 – Luarea coșului de cumpărături

1. Cursantul se uită la coșurile de la intrare.
2. Elevul alege un coș și îl ia.
3. Când se ia coșul, se aude un sunet ușor.
4. Avatarul ghidului spune:

„Grozav, acum hai să găsim articolele de pe listă."

Pasul 2 – Înțelegerea listei de cumpărături

1. Avatarul arată din nou spre listă.
2. Cursantul este întrebat:

„Ce ar trebui să găsim mai întâi?"

3. Apar două sau trei opțiuni în funcție de elementele din listă.
4. Dacă elevul selectează corect, avatarul spune:

„Da, hai să găsim obiectul acela."

5. Dacă elevul selectează greșit, avatarul spune cu blândețe:

„Hai să ne uităm din nou la listă și să alegem unul dintre aceste elemente."

Pasul 3 – Navigarea prin supermarket și selectarea produselor

1. Elevul se plimbă prin supermarket.
2. Doar articolele de pe listă strălucesc ușor pe rafturi.

Sarcină:

- Luați o pâine de pe raftul de pâine
- Luați un lapte de pe raftul pentru lapte
- Alegeți un suc de fructe de pe raftul cu sucuri de fructe

3. Fiecare produs are o etichetă de preț mare și clară. De exemplu:
   Pâine – 5 unități
   Lapte – 6 unități
   Suc de fructe – 7 unități
4. Când elevul selectează obiectul corect, coșul se aprinde scurt și se aude un sunet pozitiv.
5. Avatarul spune:

„Bine, acest articol este pe listă."

6. Dacă elevul încearcă să ia un obiect care nu se află pe listă, obiectul este împins ușor înapoi. Avatarul spune:

„Acest element nu este pe listă, haideți să completăm mai întâi elementele de pe listă."

7. Dacă elevul ezită mai mult timp, avatarul oferă un indiciu:

„Uită-te pe listă. Ce obiect nu am luat încă?"

Pasul 4 – Control opțional al deciziilor și al atenției

1. Cursantul poate observa produse suplimentare pe rafturi (de exemplu, gustări sau alte băuturi).
2. Avatarul întreabă:

„Avem nevoie de acest obiect?"

Apar două opțiuni:

(A) „Da, ia-l."
(B) „Nu, nu este pe listă."

3. Dacă elevul selectează opțiunea greșită și încearcă să ia obiectul, avatarul explică cu blândețe:

„Dacă luăm lucruri care nu sunt pe listă, s-ar putea să cheltuim prea mulți bani. Să ne concentrăm pe ceea ce avem nevoie."

4. Cursantul este îndrumat înapoi la listă.

Pasul 5 – Completarea listei de cumpărături

1. Pe măsură ce fiecare articol corect este plasat în coș, lângă articol apare o bifă în panoul listă.
2. Când toate obiectele sunt colectate, avatarul spune:

„Minunat, avem tot ce ne trebuie."

Pasul 6 – Mersul la casierie

1. Avatarul arată spre zona casieriei și spune:

„Acum hai să mergem la casierie să plătim."

2. Cursantul se duce la casierie și așază coșul pe banda transportoare.
3. Articolele trec automat prin scaner.
4. Ecranul casieriei afișează fiecare articol cu un simbol și un preț, urmate de total:

„Total: 18 unități."

Pasul 7 – Înțelegerea sumei totale

1. Avatarul întreabă:

„Cât trebuie să plătim?"

2. Cursantul se uită la ecranul casieriei.
3. Dacă elevul ezită, avatarul spune:

„Suma totală este afișată aici. Haideți să o citim împreună."

Pasul 8 – Efectuarea plății corecte

1. Apare un panou cu monede și bancnote (1, 2, 5, 10 unități).
2. Sarcină:
   Alegeți suma corectă de bani pentru a plăti costul total.

Nivelul A (plata exactă):

1. Elevul selectează banii care se adună până la total (de exemplu, 10 + 5 + 2 + 1).
2. Pe măsură ce elevul selectează bani, suma totală selectată este afișată pe ecran.
3. Dacă este corect, avatarul spune:

„Bravo, aceasta este suma corectă."

4. Dacă elevul selectează prea puțini bani, ecranul casieriei devine roșu.
5. Avatarul spune:

„Această plată este mai mică decât totalul, trebuie să adăugați mai mulți bani."

6. Dacă elevul selectează prea mulți bani, avatarul spune:

„Este mai mult decât este necesar. Poți încerca să dai suma exactă?"

Nivelul B (plată cu rest):

1. Cursantul poate alege o bancnotă mai mare (de exemplu, 20 de unități).
2. Ecranul casieriei arată:

„Rest: 2 unități."

3. Două monede apar automat în zona de rest.
4. Avatarul explică:

„Ai plătit mai mult, așa că primești restul înapoi."

Pasul 9 – Finalizarea plății

1. Când plata este efectuată corect, ecranul casieriei devine verde.
2. Apare mesajul „Plată efectuată cu succes”.
3. Se aude un scurt sunet de aplauze.

Pasul 10 – Încheiere și rezumat

1. Avatarul îl felicită pe elev:

„Ați ales articolele corecte și ați plătit corect la casierie. Ați finalizat cu succes cumpărăturile.”

2. Pe ecran apare un rezumat:

Ai urmat lista de cumpărături.
Ai selectat articolele corecte.
Ai plătit suma corectă.

3. Apare o coșă de cumpărături cu articolele selectate înăuntru.
4. Cursantul primește „Insigna de Expert în Cumpărături”.

7. Mecanică

Scenariul se bazează pe interacțiuni VR simple și accesibile care ghidează cursantul prin diferite etape ale unei experiențe structurate de cumpărături. Interacțiunea se bazează în principal pe explorare, manipularea obiectelor și alegeri ghidate în mediul supermarketului. Pe măsură ce cursantul se deplasează prin spațiu, acesta este încurajat să observe rafturile, să recunoască articolele relevante și să urmeze o secvență clară de acțiuni, de la selectarea produselor până la finalizarea plății la casierie. Când cursantul se apropie de elemente cheie, cum ar fi coșul de cumpărături, rafturile cu produse sau casa de marcat, apar indicii vizuale subtile și mesaje scurte, care ajută la consolidarea înțelegerii fiecărui pas.

Comunicarea este susținută prin sugestii ghidate și interacțiuni simple bazate pe alegeri. În momente cheie, cum ar fi identificarea articolelor din lista de cumpărături, decizia de a lua un produs sau alegerea modalității de plată, cursantului i se prezintă opțiuni sau întrebări clare. Aceste sugestii sunt susținute de avatarul ghid, care oferă explicații scurte și consolidează deciziile corecte. În acest fel, cursantul experimentează modul în care alegerile sale afectează rezultatul sarcinii, în special în ceea ce privește selectarea articolelor corecte și efectuarea plăților corespunzătoare.

Scenariul oferă suport vizual și senzorial continuu prin indicii clare și consecvente. Articolele de pe lista de cumpărături sunt evidențiate cu o strălucire ușoară, în timp ce produsele irelevante rămân neutre, ajutând cursantul să își concentreze atenția. Etichetele de preț sunt prezentate în numere mari, lizibile, iar atunci când este necesar, avatarul ghidului le poate citi cu voce tare. La casierie, articolele apar pe ecran atât cu simboluri, cât și cu valori numerice, sprijinind înțelegerea modului în care prețurile individuale contribuie la total. Interacțiunea este consolidată în continuare prin efecte sonore luminoase și vibrații ale controlerului la selectarea obiectelor sau la finalizarea acțiunilor.

Înțelegerea cantității și valorii este susținută prin feedback vizual dinamic. Pe măsură ce cursantul selectează monede și bancnote, suma totală a banilor aleși este afișată în timp real, permițând

compararea cu totalul necesar. Atunci când se efectuează plăți incorecte, se oferă feedback imediat prin schimbări de culoare pe ecranul casieriei și îndrumări verbale din partea avatarului. În nivelurile mai avansate, conceptul de rest este introdus vizual, monedele apărând în zona de plată și o indicație clară a soldului rămas.

Experiența urmează o progresie structurată, pas cu pas. Începe la intrarea în supermarket, unde cursantul ia un coș de cumpărături și analizează lista. Apoi continuă prin faza de selecție a produselor, unde cursantul identifică și colectează articolele corecte, ignorând distragerile. După completarea listei, cursantul se deplasează la casier, unde observă totalul și finalizează procesul de plată. Scenariul se încheie cu confirmarea plății cu succes și un rezumat al sarcinilor finalizate, consolidând secvența completă a experienței de cumpărături.

Pe parcursul scenariului, un sistem de recompense consolidează implicarea și comportamentul pozitiv. Acțiunile corecte, cum ar fi selectarea produsului potrivit sau plasarea sumei corecte de bani, sunt recunoscute prin evidențieri vizuale și sunete pozitive scurte. Mediul reflectă progresul, pe măsură ce coșul se umple cu articolele selectate, iar tranzacția este finalizată cu succes. La sfârșitul scenariului, cursantul primește „Insigna de Expert în Cumpărături", oferind o reprezentare clară și motivantă a realizării sale. Pe lângă recompensele externe, scenariul promovează un sentiment de independență și competență, încurajând cursanții să aplice aceste abilități în situații de cumpărături din viața reală.

8. Rolul profesorului și evaluarea învățării

Profesorul joacă un rol central în îndrumarea, monitorizarea și sprijinirea cursantului pe parcursul experienței de cumpărături prin intermediul VR, asigurându-se totodată că abilitățile dobândite sunt consolidate și transferate în situații din viața reală. În timpul activității, profesorul observă acțiunile cursantului în timp real prin oglindirea ecranului pe un proiector sau un ecran mare. Acest lucru îi permite profesorului să urmărească îndeaproape modul în care cursantul navighează prin supermarket, selectează articolele, interpretează lista de cumpărături și abordează procesul de plată.

Se acordă o atenție deosebită capacității cursantului de a recunoaște produsele relevante, de a ignora distragerile și de a urma secvența sarcinilor. Profesorul observă dacă cursantul poate identifica corect articolele din listă, poate înțelege etichetele de preț și își poate menține concentrarea în timp ce se deplasează prin mediu. În etapa de casierie, profesorul monitorizează modul în care cursantul interpretează suma totală, selectează banii și își ajustează alegerile atunci când i se oferă feedback.

Rolul profesorului include și oferirea de sprijin specific atunci când este necesar. Dacă elevul întâmpină dificultăți cu o anumită etapă, cum ar fi calcularea plății corecte sau distingerea între unități monetare, profesorul poate oferi sugestii verbale sau întrebări de îndrumare. De exemplu, profesorul ar putea sugera să înceapă cu o bancnotă mai mare sau ar putea încuraja elevul să compare suma selectată cu totalul afișat pe ecran. Nivelul de sprijin este ajustat în funcție de nevoile elevului, asigurându-se că îndrumarea îmbunătățește învățarea fără a reduce independența.

Din perspectiva evaluării, evaluarea se bazează în principal pe observarea comportamentului și a procesului decizional al elevului pe parcursul scenariului. Indicatorii cheie includ capacitatea de a

urma lista de cumpărături, de a recunoaște și selecta articolele corecte, de a înțelege prețurile, de a calcula sau aproxima totalurile și de a finaliza procesul de plată. De asemenea, profesorul evaluează persistența elevului, răspunsul la feedback și capacitatea de a corecta greșelile în mod independent.

Pentru a sprijini învățarea dincolo de mediul VR, se pot implementa activități ulterioare în sala de clasă. Acestea pot include exersarea cu bani reali sau de jucărie, jocuri de rol în situații de cumpărături sau crearea unor liste simple de cumpărături și completarea acestora într-un cadru structurat. Aceste activități ajută la consolidarea abilităților dezvoltate în timpul scenariului și promovează generalizarea la contexte din viața reală.

Dintr-o perspectivă tehnică, accesul la funcția de oglindire a ecranului este esențial. Fără aceasta, profesorul nu poate observa eficient acțiunile elevului, identifica dificultățile sau oferi asistență în timp util. Prin urmare, asigurarea disponibilității acestei funcționalități este esențială atât pentru valoarea educațională a scenariului, cât și pentru eficacitatea procesului de învățare.

9. Incluziune, transfer și impact educațional

Acest scenariu este conceput pentru a fi incluziv și accesibil pentru cursanții cu diverse profiluri cognitive și de dezvoltare. Utilizarea unor indicii vizuale clare, a afișajelor numerice mari și a îndrumărilor structurate pas cu pas susține înțelegerea și reduce solicitarea cognitivă. Prezența avatarului ghid asigură sprijin continuu al cursanților, ajutându-i să rămână implicați și încrezători pe tot parcursul activității. Prin crearea unui mediu previzibil și de susținere, scenariul permite cursanților să participe activ și cu succes, indiferent de ritmul lor individual de învățare.

Scenariul susține puternic transferul învățării în situații din viața reală. Mediul din supermarket reflectă îndeaproape experiențele de zi cu zi, permițând cursanților să exerseze abilități direct aplicabile în afara mediului virtual. Urmând o listă de cumpărături, selectând articole și finalizând un proces de plată, cursanții se angajează într-o secvență completă de acțiuni pe care le pot aplica ulterior în magazine reale. Profesorii și îngrijitorii pot consolida această învățare oferind oportunități de a exersa sarcini similare în contexte reale, cum ar fi utilizarea banilor, identificarea produselor sau participarea la activități simple de cumpărături.

Dintr-o perspectivă educațională, scenariul contribuie la dezvoltarea abilităților esențiale ale vieții de zi cu zi, inclusiv înțelegerea financiară de bază, luarea deciziilor și secvențierea sarcinilor. De asemenea, promovează independența și încrederea în sine, deoarece elevii au succes în îndeplinirea unei sarcini semnificative din viața reală. Combinația dintre interacțiunea ghidată, repetiție și întărirea pozitivă susține învățarea pe termen lung și încurajează elevii să aplice aceste abilități dincolo de sala de clasă, contribuind la o mai mare autonomie și incluziune socială.

Scenariul de învățare 2.3 - Transportul public

1. Introducere

privind transportul public
2 – Abilități de viață cotidiană
Nivel de dificultate: Avansat

Acest scenariu VR îi ghidează pe elevi prin secvența completă de utilizare a transportului public: navigarea într-o stație de autobuz, validarea unui permis de călătorie, îmbarcarea în siguranță în autobuz, alegerea unui loc potrivit și gestionarea întregii călătorii cu autobuzul. Scenariul pune accent pe autonomia, luarea deciziilor și încrederea în călătoriile din lumea reală.

Scenariul 2.3: Transportul public este o componentă a Domeniului de învățare 2 – Abilități de viață cotidiană. Utilizarea realității virtuale (RV) pentru a preda abilități de transport public este justificată în special pentru elevii cu dizabilități intelectuale ușoare (DIU), inclusiv cei cu dificultăți de învățare (LD) și ADHD, deoarece abordează direct nevoile lor de învățare cognitive, comportamentale și emoționale. Acești elevi se confruntă adesea cu dificultăți cu sarcini cu mai multe etape, reglarea atenției și înțelegerea conceptelor abstracte. Transportul public necesită exact aceste abilități: secvențierea acțiunilor, interpretarea simbolurilor, gestionarea așteptărilor sociale și menținerea concentrării în medii dinamice.

Din aceste motive, transportul public este esențial pentru un trai independent, însă practica în lumea reală poate fi copleșitoare. VR oferă un mediu sigur, previzibil și captivant, unde elevii pot învăța pas cu pas, pot repeta acțiuni și își pot dezvolta abilități de mobilitate funcțională fără riscuri din lumea reală. VR transformă aceste situații abstracte, stresante sau imprevizibile într-o experiență de învățare sigură, structurată și extrem de accesibilă.

2. Profilul participantului

Grupe de vârstă:

- Nivelul școlii primare: 8–12 ani
- Nivel secundar inferior: 13–15 ani

cognitiv :

- Dizabilitate intelectuală ușoară (DIM), IQ 50–69

Acest scenariu este conceput pentru elevii cu dificultăți de învățare și/sau tulburare de deficit de atenție și hiperactivitate (ADHD) capabili să învețe cititul, scrisul, abilitățile manuale, sarcinile vocaționale și abilitățile de viață independentă cu ajutorul unei instruiri adaptate.

Provocări generale:

- Dificultate în urmărirea secvențelor cu mai mulți pași
- Memorie de lucru limitată
- Capacitate redusă de concentrare (în special ADHD)
- Dificultăți în interpretarea semnelor și simbolurilor

- Anxietate în medii aglomerate sau zgomotoase
- Provocări legate de controlul impulsurilor (ADHD)
- Nevoia de repetiție și o structură clară
- Sensibilitate la sunete puternice sau bruște (motorul autobuzului, frânele, zgomotul mulțimii)
- Suprastimulare vizuală (lumini puternice, mișcări rapide, scene aglomerate)
- Dificultate în filtrarea zgomotului de fundal
- Disconfort cauzat de modificări senzoriale neașteptate

Evaluarea nevoilor speciale în funcție de dizabilitate este:

- Elevi cu dizabilitate intelectuală ușoară (DIM)

    - necesită instrucțiuni simplificate
    - beneficiază de repetiție și indicii vizuale
    - are nevoie de rutine previzibile
    - învață cel mai bine prin experiență practică

- Elevii cu tulburări din spectrul autist (ASC), care prezintă hipersensibilitate senzorială sau hiposensibilitate, în funcție de

    - variază procesarea senzorială
    - stil de comunicare
    - profil cognitiv
    - reglarea emoțională

- Elevi cu ADHD

    - Durată scurtă de atenție
    - Necesită interacțiuni rapide și captivante
    - Necesită feedback imediat
    - Beneficii ale sarcinilor bazate pe mișcare și ale gamificării

3. Cadrul pedagogic și metodologic

Utilizarea Realității Virtuale în acest context de învățare este deosebit de benefică pentru elevii cu Dizabilități Intelectuale Ușoare (DIM), elevii cu Tulburări din Spectrul Autist (ASC) și elevii cu ADHD, deoarece creează un mediu sigur și suportiv în care aceștia pot exersa sarcini din viața reală, fără presiunea sau riscurile asociate cu transportul public real. VR le permite educatorilor:

- pentru a controla inputul senzorial ,
- reducerea stimulilor copleșitori, cum ar fi zgomotul, mulțimile sau evenimentele imprevizibile, care adesea creează anxietate acestor cursanți
- repetând acțiunile de câte ori este nevoie, fără frustrare.

Natura imersivă a VR le permite, de asemenea, elevilor să repete, până când se simt încrezători și capabili.

Cadrul aplică Principiile Educației Incluzive, cum ar fi:

- Designul Universal pentru Învățare - UDL este structurat în jurul a trei principii principale pentru a sprijini cursanții diverși:
    - multiple de implicare (motivul învățării): Motivarea cursanților și menținerea interesului lor prin oferirea de opțiuni și sarcini relevante și stimulative;
    - multiple de reprezentare (Ce înseamnă învățare): Prezentarea informațiilor în diverse formate - cum ar fi text, audio, video sau practică - astfel încât să fie accesibile tuturor;
    - multiple de acțiune și exprimare (modul de învățare): permițând elevilor să își demonstreze cunoștințele în moduri diferite, cum ar fi prin scris, vorbire sau video, mai degrabă decât printr-o singură metodă.
- Intrare multisenzorială (vizuală, auditivă, haptică) - o abordare care implică simultan mai multe simțuri pentru a asimila informații noi, în loc să se bazeze pe un singur simț
- Ritm adaptat - o tehnică de autogestionare concepută pentru a echilibra cheltuielile energetice cu odihna
- Mediu prietenos cu erorile - un context care tratează greșelile ca oportunități de învățare inevitabile, naturale și valoroase, mai degrabă decât ca eșecuri care trebuie pedepsite.
- Învățare bazată pe schele - o tehnică de instruire care oferă sprijin temporar și structurat pentru a ajuta elevii să stăpânească concepte sau abilități noi.

Abordarea educațională utilizată în acest scenariu VR se bazează pe învățarea experențială, permițând elevilor să dobândească abilități prin interacțiune directă cu situații realiste, mai degrabă decât prin explicații abstracte. Prin imersarea elevilor într-un mediu virtual cu stații de autobuz și autobuze, scenariul îi încurajează să exploreze, să exerseze și să internalizeze fiecare pas al secvenței de călătorie într-un mod semnificativ și memorabil. Această componentă experențială este susținută de modelare și practică ghidată: avatarul ghid demonstrează acțiunile corecte, oferă instrucțiuni clare și oferă sprijin pe măsură ce elevii repetă sarcinile până când se simt încrezători.

<u>Relația cu învățarea funcțională și viața independentă</u>

Scenariul predă abilități esențiale pentru:

- Utilizarea independentă a transportului public
- Navigarea în mediile comunitare
- Participarea la activități școlare, profesionale și sociale
- Consolidarea încrederii și autonomiei

4. Obiective de învățare

Obiective generale

- Pentru a dezvolta abilități avansate de transport public
- Pentru a consolida secvențierea, atenția și luarea deciziilor
- Pentru a crește independența în mobilitatea comunitară

Obiective specifice, studenții vor învăța să:

- Identificați autobuzul corect în stația de autobuz
- Validarea corectă a unui card de călătorie
- Urcă-te în autobuz în siguranță
- Alegeți un loc potrivit
- Respectați regulile de siguranță în timpul călătoriei cu autobuzul
- Răspundeți la instrucțiunile avatarului ghidului

Rezultate așteptate ale învățării

Până la sfârșitul scenariului, se așteaptă ca elevii să demonstreze o înțelegere clară a întregii secvențe necesare pentru călătoria independentă cu autobuzul. Vor putea parcurge pașii pentru validarea cardului → urcarea în autobuz → așezarea fără asistență, demonstrând că pot urma o rutină structurată într-un context din viața reală.

Pe parcursul experienței, elevii vor manifesta, de asemenea, un comportament sigur și adecvat, cum ar fi așteptarea rândului, respectarea spațiului personal și alegerea unui loc potrivit.

În plus, scenariul își propune să le consolideze atenția și capacitatea de a urmări sarcinile în ordinea corectă, ajutându-i să gestioneze mai eficient acțiunile cu mai multe etape. În cele din urmă, abilitățile exersate în mediul virtual se vor transfera în călătoriile cu autobuzul în viața reală, sprijinind o mai mare independență și încredere în mobilitatea comunitară .

5. Descrierea mediului

Setare VR: Stație de autobuz și mediu de autobuz

Mediul virtual este structurat în mai multe scene interconectate care îl ghidează pe elev prin întreaga experiență de călătorie cu autobuzul.

Prima scenă este Stația de Autobuz VR, proiectată cu simplitate și claritate pentru a evita supraîncărcarea senzorială. Spațiul include o configurație curată, cu un indicator vizibil al stației de autobuz, un orar și numărul rutei afișat cu caractere mari, ușor de citit. Sunt prezenți câțiva pasageri virtuali pentru a simula un cadru realist, dar numărul și mișcarea lor sunt limitate intenționat pentru a menține o încărcare senzorială scăzută. În timp ce elevul așteaptă, o animație a autobuzului care se apropie oferă un indiciu vizual clar că scenariul progresează.

A doua scenă trece la Zona de Intrare a Autobuzului, unde elevii întâlnesc validatorul de carduri, proiectat cu pictograme mari și intuitive pentru a-i ajuta pe cursanții cu dificultăți de citire sau de procesare. Cabina șoferului este vizibilă, dar neinteractivă, ajutând elevii să înțeleagă aspectul lumii reale fără a adăuga o complexitate inutilă. Ușile autobuzului sunt largi și se deschid lent, asigurând o navigare ușoară și reducând anxietatea pentru elevii care ar putea avea dificultăți cu sincronizarea sau coordonarea.

Mediul de călătorie cu autobuzul este conceput pentru a oferi elevilor o introducere calmă și accesibilă în experiența călătoriei cu autobuzul în mișcare. Mișcarea vehiculului este intenționat lină, ajutând elevii să rămână confortabili și concentrați pe tot parcursul scenariului. Pentru a sprijini în continuare elevii care pot fi sensibili la sunete sau care se pot simți ușor copleșiți, mediul include un zgomot de fundal redus, creând o atmosferă mai liniștită și mai previzibilă. În plus, este disponibil un mod opțional senzorial, permițând educatorilor să ajusteze stimulii vizuali și auditivi pentru a se potrivi nevoilor individuale ale fiecărui elev. Acest lucru asigură că fiecare elev se poate implica în călătoria cu autobuzul într-un mod care se simte sigur, ușor de gestionat și care îi susține obiectivele de învățare.

Elemente interactive

- Card de călătorie
- Validator de carduri
- Uși de autobuz
- Selectarea locurilor
- Buton de solicitare oprire

Design vizual și accesibilitate

- Culori cu contrast ridicat
- Pictograme mari
- Subtitrări
- Animații lente și clare
- Mod simplificat opțional pentru elevii mai tineri

6. Fluxul jocului

- Introducerea avatarului ghidului

Avatarul apare în stația de autobuz.

Ea explică scopul într-un limbaj simplu:

„Vom exersa mersul cu autobuzul. Mai întâi validați cardul, apoi urcați în autobuz și apoi găsiți un loc. Vă voi ajuta.”

- Secvența activităților

<u>Pasul 1: Așteptarea la stația de autobuz VR</u>

- Avatarul îi cere elevului să se uite la numărul autobuzului.
- Autobuzul se apropie încet.
- Elevii cu ADHD primesc o animație scurtă și captivantă pentru a-și menține concentrarea.

Pasul 2: Validarea cardului de călătorie

- Elevul întinde cardul către validator.
- O lumină verde și un sunet „ding” confirmă succesul.

Dacă răspunsul este incorect, avatarul spune: „Încearcă din nou. Ține cartea mai aproape”.

Pasul 3: Urcarea în autobuz

- Elevii așteaptă ca pasagerii să coboare.
- Avatarul le reamintește: „Lăsați oamenii să coboare primii.”
- Se îmbarcă în siguranță, evitând ușile.

Pasul 4: Alegerea unui loc

- Elevii aleg între:
- loc prioritar
- loc obișnuit
- în picioare cu balustradă
- Avatarul explică de ce sunt rezervate unele locuri.

Pasul 5: Începe călătoria cu autobuzul

- Autobuzul începe să se miște.
- Elevii trebuie să rămână așezați sau să se țină de balustradă.
- Afișajul arată următoarea oprire.
- Elevii cu ADHD primesc sugestii scurte pentru a-și menține atenția.

Pasul 6: Solicitarea opririi

- Când apare oprirea corectă, elevul apasă butonul de oprire.
- O lumină și un sunet confirmă solicitarea.

Pasul 7: Coborârea din autobuz

• Elevii așteaptă ca autobuzul să se oprească complet.
• Ei ies în siguranță și completează scenariul.

- Interacțiuni principale

- Validarea cardului
- Selectarea locurilor
- Butonul de solicitare de oprire
- Răspunzând la solicitările Monicăi

- Exemple de răspunsuri corecte

- Validarea imediată a cardului
- Lăsându-i pe ceilalți să iasă primii

- Alegerea unui loc obișnuit atunci când este cazul
- Apăsarea butonului de oprire la momentul potrivit

- Exemple de răspunsuri incorecte

- Blocarea ușilor
- Așezarea pe un loc prioritar fără a fi nevoie
- Statul în picioare fără a se ține de balustradă
- Ignorarea anunțului de oprire

- Finalizarea scenariului

Avatarul îl felicită pe elev:

„Felicitări! Ți-ai validat cardul, te-ai îmbarcat în siguranță și ai găsit un loc. Înveți să călătorești singur."

Elevii deblochează o nouă rută.

7. Mecanică

Scenariul încorporează un sistem mecanic de susținere, conceput cu grijă, care îi ghidează pe elevi pe parcursul procesului lor de învățare, asigurând claritate și încurajare la fiecare pas.

Sistem de răspuns corect/incorect:

- Strălucire verde + sunet plăcut pentru acțiuni corecte
- Contur roșu + explicație simplă pentru acțiunile incorecte

Când elevii efectuează o acțiune corect, sunt întâmpinați de o strălucire verde liniștitoare, însoțită de un sunet plăcut, care le consolidează succesul și sporește încrederea. În schimb, dacă o acțiune este incorectă, apare un contur roșu în jurul elementului relevant, asociat cu o explicație simplă și clară pentru a ajuta elevii să înțeleagă și să învețe din greșelile lor.

Interacțiune VR :

- Indicați și faceți clic
- Teleportare
- Manipularea obiectelor

Mediul virtual oferă metode de interacțiune intuitive, adaptate pentru ușurința în utilizare și implicare. Elevii navighează prin mecanisme de tip point-and-click, permițând selecția și interacțiunea precise. Teleportarea permite o mișcare lină în spațiul virtual, reducând dezorientarea și sporind confortul. În plus, manipularea obiectelor le permite elevilor să interacționeze direct cu elementele din mediu, încurajând învățarea practică și o imersiune mai profundă.

Sistem de recompense :

- Stele
- Insigne („Călător sigur", „Ascultător bun")
- Niveluri deblocabile

Pentru a motiva și a celebra progresul, scenariul include un sistem de recompensare cu stele care marchează realizările și insigne precum „Călător sigur” și „Ascultător bun”, care recunosc abilități și comportamente specifice. Pe măsură ce elevii avansează, aceștia deblochează noi niveluri, oferind un sentiment de împlinire și încurajând explorarea și stăpânirea continuă.

Acest sistem cuprinzător nu numai că susține dobândirea de competențe, dar cultivă și încrederea și independența, făcând experiența de învățare atât eficientă, cât și plăcută.

8. Rolul profesorului și evaluarea învățării

Rolul profesorului

- Pregătirea elevilor înainte de utilizarea VR: Profesorul prezintă experiența VR explicând obiectivele acesteia, stabilind așteptări și oferind instrucțiunile necesare pentru a se asigura că elevii se simt confortabil și pregătiți. Această pregătire ajută la reducerea anxietății și stimulează anticiparea activității de învățare.
- Oferiți sprijin emoțional: Pe parcursul sesiunii de realitate virtuală, profesorul rămâne atent la stările emoționale ale elevilor, oferind reasigurare și încurajare pentru a ajuta la gestionarea oricărei anxietăți sau disconforturi. Sprijinul emoțional este crucial pentru menținerea unui mediu de învățare pozitiv și pentru a ajuta elevii să depășească provocările.
- Monitorizarea atenției și a comportamentului: Profesorul observă implicarea și reacțiile elevilor în timpul experienței VR, asigurându-se că aceștia rămân concentrați și se comportă corespunzător. Această monitorizare permite profesorului să intervină prompt dacă apar distrageri sau dificultăți.
- Oferiți întăriri: Feedback-ul pozitiv și întăririle sunt oferite pentru a motiva elevii, a le recunoaște eforturile și a încuraja participarea continuă. Întăririle pot fi laude verbale, recompense sau alte forme de recunoaștere care promovează încrederea și perseverența.
- Facilitați reflecția după sesiune: După activitatea VR, profesorul conduce o discuție sau o sesiune de reflecție pentru a ajuta elevii să își proceseze experiențele, să împărtășească perspective și să consolideze învățarea. Reflecția încurajează o înțelegere mai profundă și ajută la conectarea experienței VR la aplicațiile din lumea reală.

<u>Evaluarea învățării</u>

Indicatori de evaluare:

- Capacitatea de a urmări secvența: Evaluarea dacă elevii pot urma corect pașii sau etapele prezentate în scenariul VR, demonstrând înțelegere și memorie procedurală.
- Numărul de validări corecte: Măsurarea numărului de sarcini sau puncte de control pe care elevii le finalizează cu precizie, indicând înțelegerea și atenția lor la detalii.
- Comportament în siguranță la îmbarcare: Observarea respectării de către elevi a protocoalelor de siguranță în timpul îmbarcării simulate, reflectând înțelegerea de către aceștia a măsurilor practice de siguranță.
- Alegerea adecvată a scaunului: Evaluarea faptului dacă elevii aleg opțiuni de ședere adecvate, care demonstrează conștientizarea confortului, siguranței și normelor sociale.
- Atenția și controlul impulsurilor: Monitorizarea capacității elevilor de a menține concentrarea și de a regla impulsurile, esențială pentru o participare sigură și eficientă.

- Reglarea emoțională: Evaluarea modului în care elevii își gestionează emoțiile în timpul experienței VR, contribuind la reziliență și implicare pozitivă.

Instrumente ulterioare:

- Fișe de observație: Instrumente structurate pentru profesori, pentru a înregistra sistematic comportamentele și performanța elevilor în timpul și după sesiunile de realitate virtuală.
- Autoreflecția elevilor: Încurajarea elevilor să își evalueze propriile experiențe și învățare, promovând metacogniția și dezvoltarea personală.
- Practică în viața reală cu autobuzul: Oportunități pentru elevi de a aplica abilitățile dobândite în medii reale de autobuz, consolidând transferul de cunoștințe.
- Feedback părinți/profesori: Colectarea de informații de la îngrijitori și educatori pentru a oferi o perspectivă holistică asupra progresului elevilor și a domeniilor care necesită sprijin.

9. Incluziune, Transfer și Impact Educațional

Transfer în viața reală:

Acest scenariu VR este atent conceput pentru a extinde învățarea dincolo de mediul virtual, permițând elevilor să își transfere abilitățile în situații din viața reală. Pe măsură ce elevii progresează, aceștia dobândesc o independență tot mai mare în utilizarea autobuzelor publice, necesitând mai puțin sprijin și dezvoltându-și încrederea în capacitatea lor de a naviga prin mobilitatea comunitară. Ei învață să urmeze rutine de călătorie complexe, în mai mulți pași, ceea ce îi dotează cu competența procedurală necesară pentru transportul public de zi cu zi.

Pe lângă stăpânirea rutinelor, elevii dezvoltă abilități esențiale în gestionarea atenției și comportamentului lor în spațiile publice, asigurându-se că rămân în siguranță și adecvați din punct de vedere social.

Studenții vor putea:

- Folosiți autobuze publice cu suport redus, câștigând independență în mobilitatea comunitară.
- Urmați rutine de călătorie în mai mulți pași, demonstrând competență procedurală.
- Gestionați atenția și comportamentul în spațiile publice, asigurând siguranța și adecvarea socială.
- Aplicați eficient regulile de siguranță, reducând riscurile în timpul călătoriei.
- Consolidați încrederea în mobilitatea comunitară, promovând autonomia și participarea la viața de zi cu zi.

Concluzie

Acest scenariu VR avansat este special conceput pentru elevii cu dizabilități intelectuale ușoare, dizabilități de învățare și ADHD. Prin practica imersivă și interactivă a secvenței validare card → urcare în autobuz → șezut → călătorie cu autobuzul, elevii dobândesc abilități vitale de viață independentă într-un mediu controlat, suportiv și incluziv. Configurația VR le permite cursanților să își dezvolte încrederea și competența navigând în siguranță în scenarii din viața reală, promovând

autonomia și reducând anxietatea asociată cu transportul public. Prin implicarea în acest proces de învățare experențială, elevii nu numai că își îmbunătățesc înțelegerea procedurală, dar dezvoltă și reglarea emoțională și abilitățile sociale necesare pentru o integrare cu succes în comunitate. În cele din urmă, acest scenariu le permite elevilor să transfere aceste abilități în viața de zi cu zi, promovând o mai mare independență și participare în comunitățile lor.

Scenariul de învățare 2.4 - Managementul timpului și planificare

1. Introducere

Managementul timpului și planificare

Domeniul de învățare 2 - Abilități sociale

Nivel de dificultate: Avansat

„ Gestionarea timpului și planificare” este unul dintre scenariile de bază incluse în *Aria de învățare 2: Abilități de viață cotidiană* din programa unBLOCked. Acesta este conceput pentru a sprijini elevii cu vârste cuprinse între 8 și 15 ani cu dizabilități intelectuale ușoare în dezvoltarea abilităților esențiale de conștientizare a timpului și de planificare zilnică, care sunt fundamentale pentru o viață independentă. Printr-o secvență structurată de activități, cursanții exersează înțelegerea orarelor, citirea timpului digital, luarea deciziilor cu privire la momentul în care să acționeze și experimentarea consecințelor alegerilor lor într-un mediu virtual sigur și previzibil. Conform cadrului proiectului, Aria de învățare 2 se concentrează pe dezvoltarea abilităților funcționale de autoîngrijire și independență care pot fi aplicate în viața de zi cu zi.

Acest scenariu a fost selectat deoarece gestionarea timpului și organizarea activităților zilnice sunt deosebit de dificile pentru grupul țintă. Elevii se confruntă adesea cu dificultăți cu concepte precum „când să plecăm”, „cât timp este disponibil” sau „ce ar trebui făcut mai întâi”. Proiectul subliniază nevoia unor experiențe de învățare concrete, susținute vizual și repetitive, care să ajute cursanții să înțeleagă secvențele și relațiile cauză-efect. Prin integrarea deciziilor legate de timp în contexte familiare și semnificative - cum ar fi mersul la supermarket, vizitarea parcului și întoarcerea acasă - scenariul oferă o modalitate intuitivă și practică de a dezvolta aceste abilități.

Mediul VR îl ghidează pe elev printr-o rutină zilnică realistă care începe acasă, continuă cu o scurtă călătorie până la o stație de autobuz și un supermarket și se termină cu planificarea activităților rămase din zi. Procesul de învățare include examinarea unui program vizual, ordonarea cronologică a sarcinilor, verificarea orei curente, luarea deciziilor cu privire la momentul plecării și monitorizarea timpului în timp ce se deplasează prin diferite locații. Structura pune accentul pe învățarea prin interacțiune și experiență, mai degrabă decât pe explicații abstracte, folosind indicii vizuale clare, alegeri simple și expunere repetată pentru a consolida înțelegerea.

Un punct forte cheie al acestui scenariu constă în utilizarea tehnologiei VR pentru a simula trecerea timpului și impactul acesteia asupra activităților zilnice. Elevii pot experimenta în siguranță presiunea timpului, pot face greșeli și pot încerca din nou, fără consecințe negative. Sistemul oferă feedback imediat și de susținere, ajutând elevii să înțeleagă cum deciziile lor influențează rezultatele. Această

abordare încurajează implicarea activă, susține ritmul individual și reduce anxietatea, ceea ce este deosebit de important pentru elevii care se pot simți copleșiți de constrângerile de timp din viața reală.

În plus, scenariul este conceput pentru a se integra perfect în practica din sala de clasă. Profesorii pot observa procesul decizional al elevului în timp real prin intermediul ecranului oglindit, pot identifica dificultățile legate de percepția timpului sau de prioritizare și pot oferi sprijin specific. Informațiile obținute în urma activității pot contribui la elaborarea planurilor educaționale individualizate și a strategiilor de predare ulterioare. Este important de menționat că abilitățile dezvoltate în mediul virtual pot fi transferate în rutinele vieții reale prin activități simple de urmărire, cum ar fi exercițiile de planificare zilnică, consolidând astfel legătura dintre învățarea digitală și independența de zi cu zi.

2. Profilul participantului

Acest scenariu a fost conceput în principal pentru elevii cu vârste cuprinse între 8 și 15 ani cu dizabilități intelectuale ușoare. Scopul său principal este de a sprijini elevul în dezvoltarea abilităților de bază de conștientizare a timpului și de planificare zilnică printr-o secvență clară, structurată și repetabilă de activități. Aceste abilități sunt esențiale pentru gestionarea rutinelor zilnice, cum ar fi plecarea de acasă la timp, respectarea unui program și finalizarea activităților într-un interval de timp dat. Pentru acest grup țintă, învățarea trebuie să fie concretă, susținută vizual, împărțită în pași mici și consolidată prin practică repetată și ghidată.

Acest scenariu este potrivit pentru elevii care pot recunoaște orare vizuale simple, pot înțelege concepte temporale de bază (cum ar fi „acum” și „mai târziu”), pot citi sau identifica timpul digital cu sprijin, pot face alegeri simple între două opțiuni și pot urma instrucțiuni scurte într-un mediu structurat. De asemenea, elevul ar trebui să fie capabil să se deplaseze printr-un spațiu virtual cu îndrumare și să își mențină atenția suficient de mult timp pentru a finaliza secvențe scurte de acțiuni. Scopul nu este gestionarea precisă a timpului de la început, ci mai degrabă de a ajuta elevul să înțeleagă relația dintre timp, acțiuni și consecințe și de a-și îmbunătăți treptat capacitatea de a planifica și de a lua decizii adecvate.

2.1 Evaluarea nevoilor speciale în funcție de dizabilitate

Evaluarea dizabilității intelectuale ușoare

În acest scenariu, ar trebui examinate trei domenii principale pentru elevii cu dizabilități intelectuale ușoare. În primul rând, dacă elevul poate înțelege instrucțiuni scurte și clare legate de timp și sarcinile zilnice. În al doilea rând, dacă elevul poate recunoaște și interpreta ceasuri digitale și panouri de programare și poate lua decizii pe baza informațiilor afișate. În al treilea rând, dacă elevul poate urma o secvență simplă de activități pe parcursul zilei. Elevii pot avea dificultăți în estimarea timpului, pot uita sarcinile sau pot acționa impulsiv fără a lua în considerare evenimentele viitoare. În astfel de cazuri, repetiția, indiciile vizuale, sprijinul verbal scurt și îndrumarea pas cu pas ar trebui să fie adaptările principale.

Evaluare în raport cu afecțiunile din spectrul autist

Acest scenariu poate fi benefic și pentru elevii din spectrul autist. Pentru acești elevi, ar trebui luate în considerare sensibilitățile senzoriale, preferința pentru rutină, dificultățile cu tranzițiile și nevoia de simplitate vizuală. Întrucât scenariul implică tranziții între casă, stradă/stație de autobuz și supermarket/parc, profesorul ar trebui să observe dacă aceste schimbări de mediu creează stres sau distrageri. Pentru astfel de elevi, mediul ar trebui să rămână simplu, distragerile vizuale și auditive reduse la minimum, sarcinile prezentate într-o ordine previzibilă, iar tranzițiile clar marcate.

Evaluarea în raport cu tulburarea de deficit de atenție și hiperactivitate

Acest scenariu poate fi aplicat și elevilor cu caracteristici ale ADHD. Profesorul ar trebui să observe dacă elevul își menține atenția pe tot parcursul scenariului, dacă acționează impulsiv și dacă are tendința de a se detașa atunci când trece de la o mini-scenă la alta. Pentru acești elevi, sarcinile ar trebui să fie scurte și concentrate, cu un obiectiv accentuat pentru fiecare scenă, iar feedback pozitiv ar trebui oferit imediat. Reducerea numărului de opțiuni și oferirea de mementouri scurte și frecvente pot ajuta la menținerea implicării.

Evaluarea abilităților motorii și de performanță

Abilitățile motorii și controlul sunt, de asemenea, importante în acest scenariu. Profesorul ar trebui să observe dacă elevul poate folosi comenzile VR pentru a se uita la ceasuri, a aborda panourile de sarcini și a folosi funcția drag-and-drop pentru fișele de sarcini. Dacă controlul motor fin sau utilizarea controlerului este dificilă, ar trebui furnizate zone interactive mai mari, mai puține obiecte simultane și pași cu ritm mai lent. Scopul este de a asigura participarea funcțională, mai degrabă decât de a crește dificultatea sarcinii.

Concluzie cheie pentru implementare

Principiul principal este că scenariul nu ar trebui implementat identic pentru fiecare elev. Mai importantă decât diagnosticul este identificarea domeniilor specifice în care elevul are nevoie de sprijin, inclusiv atenția, înțelegerea, estimarea timpului, urmărirea secvenței, sensibilitatea senzorială și abilitățile motorii. Profesorul ar trebui să ajusteze nivelul de îndrumare, ritmul și feedback-ul în consecință. Procedând astfel, scenariul rămâne incluziv, accesibil și adaptat nevoilor reale ale fiecărui elev, sprijinind dezvoltarea treptată a abilităților de gestionare a timpului și de planificare zilnică.

3. Cadrul pedagogic și metodologic

Scenariul „Gestionarea timpului și planificarea zilnică” se bazează pe o abordare pedagogică ce pune accent pe învățarea funcțională, sprijinul structurat și dezvoltarea treptată a independenței. Utilizarea tehnologiei VR este justificată de capacitatea sa de a simula situații din viața reală într-un mediu controlat, sigur și repetabil, unde elevii se pot implica activ cu concepte legate de timp care altfel sunt abstracte și dificil de înțeles. Pentru elevii cu dizabilități intelectuale ușoare, înțelegerea timpului nu se realizează eficient doar prin explicații verbale; aceasta necesită experiențe concrete, reprezentare vizuală și oportunitatea de a observa consecințele acțiunilor. VR oferă exact acest tip de context de învățare experențială.

Dintr-o perspectivă a educației incluzive, scenariul este conceput urmând principii cheie precum accesibilitatea, predictibilitatea și individualizarea. Mediul este simplificat, cu indicii vizuale clare, distrageri limitate și structuri consecvente care reduc încărcarea cognitivă. Instrucțiunile sunt scurte, susținute vizual și prezentate pas cu pas, asigurându-se că elevii cu diferite niveluri de abilitate pot accesa și participa la activitate. Includerea a două niveluri de dificultate (Nivelul A și Nivelul B) permite profesorilor să adapteze experiența la nevoile elevului, oferind fie mai multă îndrumare și flexibilitate, fie o provocare și o autonomie sporite. În acest fel, scenariul susține instruirea diferențiată și promovează o participare semnificativă pentru toți elevii din grupul țintă.

Din punct de vedere metodologic, scenariul urmează o abordare de învățare prin practică, în care elevul este implicat activ în luarea deciziilor, explorarea mediului și experimentarea rezultatelor. În loc să primească pasiv informații, elevul interacționează cu ceasuri, programe și situații cotidiene care necesită planificare și conștientizare a timpului. Structura este secvențială și structurată: elevul înțelege mai întâi planul zilnic, apoi aplică această înțelegere în context (plecarea de acasă, luarea autobuzului, îndeplinirea sarcinilor) și, în final, reflectă asupra rezultatelor. Feedback-ul imediat - atât vizual, cât și verbal - întărește alegerile corecte și ghidează cu blândețe elevul atunci când apar greșeli, sprijinind un proces de învățare prin încercări și erori, fără anxietate sau eșecuri.

Scenariul este strâns legat de învățarea funcțională, deoarece se concentrează pe abilități din viața reală, direct aplicabile în afara mediului virtual. Gestionarea timpului, respectarea unui program și prioritizarea activităților sunt competențe esențiale pentru o viață independentă, influențând domenii precum participarea la școală, rutinele zilnice și accesul la comunitate. Prin integrarea acestor abilități în contexte familiare (acasă, transport, supermarket, timp liber), scenariul crește relevanța și susține transferul în situații din viața reală. Profesorii joacă un rol cheie în facilitarea acestui transfer prin corelarea experienței VR cu activități simple de urmărire, cum ar fi exerciții de planificare zilnică sau discuții despre rutinele personale.

În plus, cadrul metodologic subliniază importanța sprijinului ghidat și a observației. Profesorul monitorizează performanța elevului în timp real, identifică dificultățile legate de percepția timpului sau de luarea deciziilor și oferă sugestii specifice atunci când este necesar. Acest lucru permite intervenția imediată și ajustarea continuă a procesului de învățare. Datele colectate prin observare pot, de asemenea, să informeze planurile educaționale individualizate și să sprijine colaborarea cu familiile.

Per ansamblu, scenariul integrează tehnologia VR într-o abordare educațională structurată, incluzivă și funcțională. Depășește predarea cunoștințelor izolate și se concentrează în schimb pe dezvoltarea abilităților practice de viață, promovarea autonomiei și consolidarea încrederii în gestionarea situațiilor de zi cu zi.

4. Obiective de învățare

Scenariul „Gestionarea și planificarea timpului” își propune să dezvolte abilități esențiale legate de înțelegerea timpului, organizarea activităților zilnice și luarea unor decizii simple bazate pe constrângeri de timp. Aceste competențe sunt fundamentale pentru creșterea independenței și susținerea participării la rutinele zilnice de acasă, la școală și în comunitate.

Obiective generale

- Pentru a dezvolta o conștientizare de bază a timpului și o înțelegere a rutinelor zilnice
- Pentru a sprijini capacitatea de a planifica și organiza activități simple într-o secvență logică
- Pentru a îmbunătăți abilitățile de luare a deciziilor legate de timp și priorități
- Pentru a consolida independența funcțională în gestionarea sarcinilor zilnice
- Pentru a încuraja înțelegerea relației dintre acțiuni și consecințe în timp

Obiective specifice

- Să recunoască și să interpreteze formatele simple de timp digital (oră și minut)
- Să identifice și să urmeze un program zilnic vizual cu sarcini și ore clar definite
- Să organizeze activitățile în ordine cronologică corectă
- Să faci alegeri simple legate de gestionarea timpului (de exemplu, *să pleci acum* vs. *să pleci mai târziu*)
- Pentru a monitoriza trecerea timpului în timpul unei activități folosind indicii vizuale
- Pentru a finaliza sarcinile într-un interval de timp dat, cu sprijin
- Pentru a ajusta comportamentul în funcție de constrângerile de timp (de exemplu, reducerea întârzierilor, prioritizarea sarcinilor)
- Pentru a înțelege concepte de bază precum înainte, după, acum, mai târziu, la timp, târziu

Rezultate așteptate ale învățării

Până la sfârșitul scenariului, se așteaptă ca elevul să:

- Demonstrați capacitatea de a urma un plan zilnic simplu cu sprijin vizual
- Demonstrează o înțelegere îmbunătățită a momentului în care să înceapă o activitate pentru a atinge un obiectiv
- Faceți alegeri adecvate în situații legate de timp, cu îndrumare redusă
- Recunoaște când sunt la timp sau întârzie, pe baza feedback-ului vizual
- Finalizează o secvență de activități, menținând în același timp conștientizarea progresiei timpului
- Demonstrează o capacitate sporită de a prioritiza sarcinile într-un context structurat
- Transferă abilitățile de bază de gestionare a timpului în situații din viața reală, cum ar fi pregătirea pentru școală sau planificarea rutinelor zilnice simple

Obiectivul general nu este stăpânirea managementului timpului, ci dezvoltarea unor abilități fundamentale care să permită cursantului să înțeleagă, să anticipeze și să organizeze mai bine activitățile zilnice, cu o independență crescândă în timp.

5. Descrierea mediului

Mediul VR pentru scenariul „Gestionarea timpului și planificare zilnică” este conceput ca o secvență de locații familiare, cotidiene, care susțin înțelegerea timpului, a rutinelor și a tranzițiilor dintre activități. Decorul progresează logic prin trei spații principale: intrarea în casă, strada și stația de autobuz, precum și zona supermarketului. Fiecare mediu este simplu, structurat și direct conectat la obiectivele de învățare, evitând complexitatea inutilă sau elementele care distrag atenția.

Scena de acasă reprezintă punctul de plecare al scenariului și introduce conceptul de planificare zilnică. Mediul include o zonă de intrare clar vizibilă, unde un ceas digital de perete și o tablă cu

program zilnic sunt amplasate lângă ușă. Tabla cu program afișează un număr mic de sarcini (de exemplu, mersul la supermarket, vizitarea parcului, întoarcerea acasă) împreună cu orele corespunzătoare, folosind atât text, cât și simboluri vizuale simple. Acest spațiu este intenționat minimalist, permițând cursantului să se concentreze pe înțelegerea secvenței activităților și a calendarului acestora fără supraîncărcare cognitivă.

Scena cu strada și stația de autobuz extinde mediul într-o cale exterioară scurtă, clar definită. Elevul se deplasează de-a lungul unui trotuar de acasă către o stație de autobuz, care este marcată de un indicator recognoscibil și un panou digital de afișare a orei. Panoul arată ora de sosire a autobuzului (de exemplu, „Autobuz 09:00”), consolidând legătura dintre ora curentă și evenimentele programate. Un ceas digital este, de asemenea, vizibil în timpul mișcării, susținând conștientizarea continuă a progresiei timpului. Mediul rămâne previzibil și ordonat, asigurând că atenția este îndreptată către sarcina de a ajunge la stație într-un interval de timp adecvat.

Scena supermarketului oferă un cadru public simplu, în care constrângerile de timp continuă să joace un rol. La intrare, un indicator clar afișat indică programul de funcționare (de exemplu, „Deschis 08:00 – 12:00”), ajutând cursantul să înțeleagă că activitățile sunt limitate de condițiile de timp. În interior, mediul reflectă pe scurt elementele învățate anterior (cum ar fi rafturile și articolele de bază), dar rămâne simplificat, deoarece accentul nu se pune pe abilitățile de cumpărături, ci pe îndeplinirea unei sarcini într-un timp limitat. Aspectul este intuitiv, cu o cale scurtă și directă care susține finalizarea sarcinilor fără confuzie.

În ceea ce privește elementele interactive, mediul folosește indicii vizuale și senzoriale pentru a ghida atenția și a sprijini implicarea. Când elevul se uită la un ceas sau la un obiect important, acesta se evidențiază sau strălucește ușor, semnalând relevanța sa. Tabla de program zilnică permite interacțiunea drag-and-drop pentru ordonarea sarcinilor, în timp ce elementele cheie, cum ar fi ceasurile și panourile informative, oferă feedback vizual și auditiv atunci când sunt abordate sau selectate. Opțiunile sunt prezentate prin casete de dialog simple, asigurându-se că interacțiunea rămâne accesibilă și ușor de înțeles.

Designul vizual pune prioritate pe claritate, lizibilitate și consecvență. Toate ceasurile sunt afișate în format digital, indicând orele și minutele într-un mod simplu și lizibil. Textul este mare, cu contrast ridicat și susținut de reprezentări picturale acolo unde este posibil. Culorile sunt folosite funcțional (de exemplu, verde pentru succes, tonuri calde pentru întârzieri) pentru a consolida înțelegerea fără a copleși elevul. Estetica generală este calmă și structurată, reducând anxietatea și susținând concentrarea.

Din perspectiva accesibilității, mediul este adaptat nevoilor cursanților cu dizabilități intelectuale ușoare. Minimizează distragerile, limitează numărul de stimuli simultani și asigură că fiecare pas este clar definit înainte de a trece la următorul. Navigarea este simplă, cu mișcare ghidată și căi restricționate care previn dezorientarea. Interacțiunile sunt simple și consecvente în toate scenele, iar ritmul scenariului poate fi ajustat în funcție de nivelurile de dificultate. Sprijin suplimentar este oferit prin indicii repetate, structură previzibilă și feedback imediat.

Per ansamblu, mediul este conceput nu ca o simulare realistă detaliată, ci ca un spațiu de învățare funcțional, în care fiecare element servește unui scop educațional clar. Acesta sprijină elevul în

înțelegerea timpului, planificarea activităților și experimentarea consecințelor deciziilor sale într-un context structurat și de susținere.

6. Fluxul jocului

Fluxul de joc al scenariului „Gestionarea timpului și planificare” urmează o structură clară, pas cu pas, care ghidează cursantul printr-o secvență de situații cotidiene în care sunt necesare conștientizarea timpului și luarea deciziilor. Progresia este liniară și structurată, asigurându-se că fiecare pas se bazează pe precedentul și că cursantul rămâne concentrat pe un singur obiectiv la un moment dat.

Scenariul începe cu introducerea avatarului ghid, care apare pe ecran într-o manieră prietenoasă și suportivă. Avatarul explică sarcina generală într-un limbaj simplu: elevul va pleca de acasă, va merge la supermarket, va vizita parcul și se va întoarce acasă la timp pentru prânz. Avatarul subliniază importanța utilizării cu atenție a timpului și oferă asigurarea că sprijinul va fi disponibil pe tot parcursul activității. Această introducere stabilește așteptări clare și reduce incertitudinea.

Prima etapă implică examinarea tabloului de program zilnic în mediul lor personal. Cursantul se apropie de tablă și observă sarcinile listate cu orele corespunzătoare. În Nivelul A, sarcinile sunt deja aranjate în ordinea corectă, iar cursantul este încurajat să urmeze sau să repete secvența. În Nivelul B, sarcinile apar într-o ordine mixtă, iar cursantul trebuie să utilizeze o interacțiune drag-and-drop pentru a le aranja cronologic. Un răspuns corect are ca rezultat feedback vizual (tabla se aprinde) și o întărire pozitivă din partea avatarului. O aranjare incorectă declanșează o îndrumare blândă, încurajând cursantul să încerce din nou fără consecințe negative.

Următoarea etapă se concentrează pe verificarea orei curente și pe luarea deciziei privind momentul plecării de acasă. Cursantul se uită la ceasul digital de perete (de exemplu, 08:50) și i se cere să stabilească momentul în care trebuie să fie pregătit pentru supermarket (09:00). Se prezintă o interacțiune simplă de alegere: *„Plecați acum”* sau *„Plecați mai târziu”.* Alegerea opțiunii *„Plecați acum”* este consolidată ca o decizie eficientă, susținând progresia cu succes. Alegerea opțiunii *„Plecați mai târziu”* duce la un salt în timp (de exemplu, 08:58) și la un avertisment ușor din partea avatarului, ilustrând timpul disponibil redus, permițând în același timp continuarea. Această etapă introduce relații cauză-efect într-un mod controlat.

Următoarea etapă se concentrează pe verificarea orei curente și pe luarea deciziei privind momentul plecării de acasă. Cursantul se uită la ceasul digital de perete (de exemplu, 08:50) și i se cere să stabilească momentul în care trebuie să fie pregătit pentru supermarket (09:00). Se prezintă o interacțiune simplă de alegere: „Plecați acum” sau „Plecați mai târziu”. Alegerea opțiunii „Plecați acum” este consolidată ca o decizie eficientă, susținând progresia cu succes. Alegerea opțiunii „Plecați mai târziu” duce la un salt în timp (de exemplu, 08:58) și la un avertisment ușor din partea avatarului, ilustrând timpul disponibil redus, permițând în același timp continuarea. Această etapă introduce relații cauză-efect într-un mod controlat.

A treia etapă implică mersul pe jos până la stația de autobuz, monitorizând timpul. Cursantul parcurge o cale scurtă, cu un ceas digital vizibil pe ecran care arată progresia timpului. Principala interacțiune aici este mișcarea combinată cu atenția la timp. Dacă cursantul procedează eficient,

ajunge la timp. Dacă ezită sau este distras, timpul trece mai repede și poate ajunge cu întârziere. În Nivelul A, o toleranță de timp mai mare permite succesul chiar și cu întârzieri minore. În Nivelul B, sosirea cu întârziere poate duce la pierderea autobuzului. Avatarul răspunde calm în ambele cazuri, fie întărind succesul, fie explicând rezultatul și oferind o opțiune de reîncercare.

A patra etapă este prinderea autobuzului și ajungerea la supermarket. Dacă elevul ajunge la timp, acesta urcă în autobuz într-o interacțiune simplificată și observă progresia timpului pe parcursul călătoriei. La sosire, avatarul confirmă că mai este suficient timp pentru a finaliza sarcina. Dacă elevul a pierdut autobuzul, scenariul oferă o opțiune de resetare, consolidând învățarea prin repetiție, mai degrabă decât prin eșec.

A cincea etapă se concentrează pe finalizarea unei sarcini scurte în supermarket într-un interval de timp dat. Cursantul este instruit să intre, să găsească un produs simplu (de exemplu, pâine) și să iasă într-un interval de timp dat (de exemplu, 10 minute). Ceasul continuă să avanseze, iar cursantul trebuie să echilibreze finalizarea sarcinii cu conștientizarea timpului. Finalizarea sarcinii la timp duce la un feedback pozitiv, în timp ce depășirea limitei de timp are ca rezultat un avertisment ușor și o reducere a timpului pentru următoarea activitate. Acest lucru întărește ideea că timpul petrecut pentru o activitate afectează planurile ulterioare.

A șasea etapă implică revizuirea planului rămas și luarea unei noi decizii. Avatarul reintroduce programul (parcare la 10:00, întoarcere acasă la 12:30) și întreabă cursantul ce să facă în continuare. Cursantul alege între a merge imediat în parc sau a amâna. O alegere corectă susține utilizarea eficientă a timpului, în timp ce o alegere incorectă duce la un salt în timp și la o reducere a oportunităților, ilustrând din nou consecințele într-un mod neamenințător.

Scenariul se încheie cu etapa de finalizare, în care elevul se întoarce acasă. Dacă elevul ajunge la ora planificată (12:30), sistemul oferă o întărire pozitivă: ceasul de perete este evidențiat cu verde, sarcinile sunt marcate ca finalizate, iar avatarul oferă feedback încurajator. Dacă elevul întârzie, feedback-ul rămâne de susținere și constructiv, subliniind faptul că activitatea este o experiență de învățare și poate fi repetată pentru îmbunătățire.

Pe parcursul scenariului, principalele interacțiuni includ observarea indiciilor vizuale (ceasuri, orare), luarea unor decizii simple, aranjarea sarcinilor și navigarea pe distanțe scurte. Răspunsurile corecte sunt întărite în mod constant prin feedback vizual, auditiv și verbal, în timp ce răspunsurile incorecte duc la reflecție ghidată, ajustări de timp sau oportunități de reîncercare. Structura asigură că elevul rămâne implicat, înțelege impactul deciziilor sale și își dezvoltă treptat încrederea în gestionarea timpului în contexte cotidiene.

7. Mecanică

Mecanica scenariului „Gestionarea timpului și planificare” este concepută pentru a sprijini învățarea prin feedback clar, interacțiuni simple și un sistem structurat de recompensare. Toate elementele sunt aliniate cu nevoile elevilor cu dizabilități intelectuale ușoare, asigurând accesibilitatea, predictibilitatea și o implicare semnificativă.

Răspunsuri corecte și incorecte

Scenariul nu se bazează pe evaluarea tradițională corect/greșit, ci mai degrabă pe feedback ghidat și consecințe vizibile.

- Răspunsurile corecte (de exemplu, ordonarea corectă a sarcinilor, alegerea plecării la timp, ajungerea la stația de autobuz în intervalul de timp așteptat) sunt întărite prin feedback pozitiv imediat. Aceasta include indicii vizuale (de exemplu, elemente strălucitoare, evidențieri verzi), sunete scurte de confirmare și mesaje încurajatoare din partea avatarului, cum ar fi „Alegere bună" sau „Îți folosești bine timpul".
- Răspunsurile incorecte (de exemplu, amânarea plecării, sosirea cu întârziere, depășirea limitei de timp în supermarket, alegerea acțiunilor ineficiente) nu duc la penalizări. În schimb, ele declanșează consecințe naturale în cadrul scenariului, cum ar fi reducerea timpului disponibil, pierderea autobuzului sau existența unui timp mai mic pentru următoarea activitate. Avatarul oferă explicații calme și de susținere (de exemplu, „Aveți mai puțin timp acum, dar putem încerca în continuare"), încurajând reflecția mai degrabă decât descurajarea.

În situații mai complexe (de exemplu, pierderea autobuzului), elevului i se oferă opțiunea de a reîncerca scenariul, consolidând învățarea prin repetiție și experiență.

Interacțiune VR Interacțiunile din scenariu sunt intenționat simple, consecvente și axate pe acțiuni esențiale:

- Interacțiune bazată pe privire: Elementele importante, cum ar fi ceasurile, tabla de program sau panourile informative, sunt evidențiate ușor atunci când cursantul se uită la ele, direcționând atenția fără a copleși utilizatorul.
- Interacțiune bazată pe controler: Cursantul folosește controale de bază pentru a selecta opțiuni, a interacționa cu obiecte și a efectua acțiuni de tip drag-and-drop (de exemplu, aranjarea fișelor de activități pe tabla de planificare).
- Mișcare și navigare: Cursantul se deplasează pe trasee scurte, ghidate (acasă → stație de autobuz → supermarket → întoarcere), asigurând orientarea și reducând solicitarea cognitivă. Explorarea liberă este limitată pentru a menține concentrarea asupra sarcinii.
- Interacțiune bazată pe alegeri: Deciziile cheie sunt prezentate prin intermediul unor casete de dialog simple cu două opțiuni clare (de exemplu, „Plecați acum" / „Plecați mai târziu"), sprijinind luarea deciziilor fără complexitate.
- Interacțiunea temporală: Progresia timpului este o mecanică esențială. Ceasul digital este întotdeauna vizibil, iar în momente cheie este evidențiat prin animație sau mărire. În anumite situații, timpul avansează mai repede sau „sare înainte" pentru a ilustra consecințele alegerilor.

Sistem de recompense

Sistemul de recompense este conceput pentru a motiva și a consolida învățarea fără a crea presiune sau competiție.

- Recompense imediate: Micile succese sunt recunoscute instantaneu prin efecte vizuale (de exemplu, panou de program luminos, ceas evidențiat), sunete și feedback verbal pozitiv din partea avatarului.

- Recompense pentru finalizarea sarcinilor: Finalizarea cu succes a etapelor (de exemplu, organizarea planului zilnic, sosirea la timp, finalizarea sarcinii de la supermarket în limitele limită) creează un sentiment de progres și realizare.
- Recompensa finală: Dacă elevul finalizează planul zilnic complet în intervalul de timp așteptat, primește o recompensă simbolică, cum ar fi „Insigna de Maestru al Timpului", care este adăugată în zona sa de colecție.
- Întărire emoțională: Chiar și atunci când elevul nu finalizează perfect scenariul, feedback-ul rămâne de susținere și încurajare. Accentul se pune pe efort, învățare și îmbunătățire, mai degrabă decât pe performanță.

Per ansamblu, mecanismele promovează învățarea prin experiență, unde elevul se implică activ în timp, observă rezultatele și își dezvoltă treptat abilitățile de planificare și luare a deciziilor. Combinația dintre interacțiunea simplă, feedback-ul consecvent și un sistem de recompensare pozitiv asigură că experiența rămâne accesibilă, motivantă și educativă.

8. Rolul profesorului și evaluarea învățării

Profesorul joacă un rol central în facilitarea, observarea și extinderea experienței de învățare în cadrul scenariului „Gestionarea timpului și planificare zilnică". În timp ce mediul VR oferă îndrumare structurată și feedback imediat, profesorul se asigură că învățarea este semnificativă, individualizată și transferabilă în contexte din viața reală.

Rolul profesorului

- Facilitatorul experienței de învățare: Profesorul introduce activitatea, explică scopul acesteia în termeni simpli și se asigură că elevul înțelege cum să interacționeze cu mediul VR înainte de a începe.
- Observator și monitor: Folosind oglindirea ecranului, profesorul urmărește acțiunile elevului în timp real, acordând o atenție deosebită modului în care elevul citește ora, interpretează programul, ia decizii și reacționează la presiunea timpului.
- Furnizor de sprijin: Când este necesar, profesorul oferă sugestii scurte și clare (de exemplu, „Uită-te la ceas", „La ce oră trebuie să fii acolo?") fără a întrerupe fluxul scenariului. Sprijinul este redus treptat pe măsură ce elevul câștigă încredere.
- Mediator al reflecției: După activitate, profesorul ghidează o scurtă discuție pentru a ajuta elevul să reflecteze asupra alegerilor sale (de exemplu, „Ce s-a întâmplat când ai plecat mai târziu?" „Ce ai face diferit data viitoare?").
- Individualizare: Profesorul selectează nivelul de dificultate adecvat (Nivelul A sau B), ajustează așteptările și adaptează activitățile ulterioare în funcție de nevoile și ritmul elevului.

Indicatori de evaluare

Evaluarea se concentrează pe abilitățile funcționale și comportamentele observabile, mai degrabă decât pe cunoștințele abstracte. Indicatorii cheie includ:

- Capacitatea de a recunoaște și interpreta timpul digital cu sau fără sprijin

- Capacitatea de a înțelege și de a urma un program zilnic simplu
- Capacitatea de a ordona activitățile cronologic
- Capacitatea de a lua decizii adecvate legate de timp (de exemplu, plecarea la timp)
- Conștientizarea progresiei timpului în timpul sarcinilor
- Capacitatea de a finaliza activitățile într-un interval de timp dat
- Capacitatea de a prioritiza sarcinile și de a ajusta comportamentul în funcție de constrângerile de timp
- Nivelul de atenție și persistența sarcinii pe tot parcursul scenariului
- Gradul de independență vs. nevoia de sugestii

Acești indicatori pot fi observați direct în timpul jocului și utilizați pentru a identifica punctele forte, dificultățile și progresul în timp.

Instrumente de urmărire

Pentru a sprijini consolidarea și transferul învățării, profesorul poate folosi activități de urmărire simple și practice:

- Fișe de lucru pentru planificarea zilnică: Activități în care elevul își organizează 2-3 sarcini și decide ce să facă mai întâi (de exemplu, „Ai teme, cină și timp de joacă - ce vine primul?”).
- Exerciții de recunoaștere a timpului: Potrivirea activităților între ceasuri și rutinele zilnice (de exemplu, „08:00 – merg la școală”).
- Scenarii de joc de rol: Recrearea unor situații simple (de exemplu, pregătirea pentru a pleca de acasă) în care elevul decide când să acționeze.
- Orare vizuale: Utilizarea panourilor de orar din viața reală în sala de clasă pentru a consolida rutinele și conștientizarea timpului.
- Subiecte de reflecție: Întrebări scurte ghidate după activități pentru a consolida înțelegerea relației cauză-efect (de exemplu, „Ce se întâmplă dacă întârziem?”).

În plus, profesorii pot folosi grile de observare sau liste de verificare pentru a înregistra performanța în timpul activității VR, sprijinind evaluarea continuă și contribuind la planurile educaționale individualizate (PEI). De asemenea, este încurajată colaborarea cu părinții, prin sugerarea unor rutine simple acasă, unde elevul poate exersa planificarea și conștientizarea timpului.

Per ansamblu, profesorul se asigură că scenariul VR nu este o activitate izolată, ci parte a unui proces educațional mai amplu care conectează experiența virtuală cu dezvoltarea abilităților din viața reală, sprijinind progresul elevului către o mai mare independență.

9. Incluziune, transfer și impact educațional

Scenariul „Gestionarea timpului și planificarea zilnică” este conceput în conformitate cu principiile educației incluzive, asigurându-se că toți elevii din grupul țintă pot participa activ, se pot implica și pot beneficia de experiență. Structura, suporturile vizuale și interacțiunile simplificate fac activitatea accesibilă elevilor cu dizabilități intelectuale ușoare, în timp ce nivelurile de dificultate reglabile permit diferențierea în funcție de nevoile individuale. Prin reducerea complexității, oferirea de rutine previzibile și asigurarea unei îndrumări continue, scenariul creează un mediu de învățare în care elevii pot reuși în ritmul propriu și își pot dezvolta încrederea.

Un punct forte cheie al scenariului este concentrarea puternică pe transferul în viața reală. Abilitățile exersate în mediul VR - cum ar fi înțelegerea timpului, respectarea unui program, luarea deciziilor cu privire la momentul de acțiune și recunoașterea consecințelor întârzierilor - sunt direct aplicabile situațiilor de zi cu zi. Cursanții pot transfera aceste abilități în rutine precum pregătirea pentru școală, gestionarea activităților extrașcolare, sosirea la timp la programări sau organizarea sarcinilor zilnice simple acasă. Deoarece scenariul folosește contexte familiare (acasă, transport, supermarket, timp liber), legătura dintre experiența virtuală și viața reală este clară și semnificativă.

Scenariul susține, de asemenea, dezvoltarea independenței funcționale. Prin implicarea repetată în planificare și luarea deciziilor bazate pe timp, elevii încep să anticipeze ce urmează, să înțeleagă importanța momentului și să își asume treptat o mai mare responsabilitate pentru acțiunile lor. Chiar și mici îmbunătățiri - cum ar fi recunoașterea momentului în care este timpul să plece sau alegerea de a acționa fără întârziere - reprezintă pași importanți către autonomie și participare socială.

Dintr-o perspectivă educațională, impactul se extinde dincolo de activitatea individuală. Scenariul oferă profesorilor informații valoroase despre abilitățile fiecărui elev, cum ar fi modul în care acesta percepe timpul, cum își prioritizează sarcinile și cum răspunde la alegeri structurate. Aceste observații pot fundamenta planurile educaționale individualizate și pot sprijini intervenții specifice. În plus, experiența încurajează învățarea reflexivă, ajutând elevii să înțeleagă nu doar ce să facă, ci și de ce contează timpul și planificarea.

Incluziunea este susținută în continuare prin accentul pus pe întărirea pozitivă și siguranța emoțională. Scenariul evită răspunsurile punitive și, în schimb, prezintă greșelile ca oportunități de învățare. Această abordare reduce anxietatea, crește motivația și încurajează participarea activă, în special pentru cursanții care se pot simți copleșiți de presiunea timpului din viața reală.

Scenariul reprezintă o integrare semnificativă a tehnologiei digitale și a învățării funcționale. Depășește simpla predare a unor abilități izolate, creând o experiență structurată în care cursanții exersează activ planificarea, luarea deciziilor și conștientizarea timpului în contexte realiste. Prin repetiție, sprijin ghidat și reflecție, scenariul contribuie la dezvoltarea abilităților esențiale de viață, promovând independența, încrederea și o participare îmbunătățită la viața de zi cu zi.

Scenariul de învățare 3.1 - Reguli privind respectarea rândurilor

1. Introducere

Reguli privind rândul
Domeniul de învățare 3 – Abilități de adaptare socială
Nivel de dificultate: De bază

Scenariul 3.1 – Regulile de respectare a rândurilor este o componentă fundamentală a Domeniului de învățare 3: Abilități de adaptare socială. Acest scenariu este special conceput pentru a dezvolta abilitățile de bază ale elevului în navigare socială și reglare comportamentală într-un mediu școlar structurat. Concentrându-se pe cerința socială universală de a sta la coadă, elevii exersează inițierea și menținerea poziției lor într-o coadă, recunoașterea limitelor fizice și implicarea în recuperarea socială politicoasă atunci când aceste limite sunt testate. Obiectivul acestui scenariu este de a reduce decalajul dintre regulile sociale abstracte și acțiunile fizice concrete. Prin feedback senzorial imediat, îndrumare vizuală cu contrast ridicat și reflecție susținută de profesor, experiența de învățare întărește încrederea elevului în zonele cu trafic intens, cum ar fi cantinele, coridoarele și locurile de joacă. Prin furnizarea unui mediu digital controlat și cu stres redus, scenariul permite elevilor să stăpânească „stresul mulțimii" înainte de a se confrunta cu natura imprevizibilă a tranzițiilor școlare din viața reală.

Justificare

Statul la coadă și așteptarea rândului sunt cerințe zilnice care au un impact semnificativ asupra capacității unui elev de a se integra în viața școlară. Pentru mulți elevi din grupul țintă, aceste situații sunt surse de anxietate ridicată din cauza suprasolicitării senzoriale, impulsivității sau dificultății de interpretare a indiciilor sociale nonverbale.

- Siguranță: VR oferă un mediu repetabil în care greșelile (cum ar fi tăierea unei linii) duc la îndrumări blânde, mai degrabă decât la conflicte sociale sau mustrări din partea profesorului.
- Reglarea senzorială: Setarea VR poate fi ajustată pentru a fi mai liniștită și mai puțin aglomerată vizual decât un coridor real, permițând elevului să se concentreze exclusiv asupra mecanismelor regulii sociale.
- Independență funcțională: Stăpânirea acestor reguli este o condiție prealabilă pentru o viață independentă și o participare cu succes în comunitate.

2. Profilul participantului

Acest scenariu este conceput pentru copii și adolescenți timpurii (cu vârste cuprinse între 8 și 15 ani) cu dizabilități intelectuale ușoare (DIM), deși este foarte aplicabil și altor profiluri neurodiverse. Se adresează cursanților care necesită sprijin pentru adaptarea socială, în special celor cu impulsivitate sau dificultăți în a observa indicii sociale.

2.1 Provocări țintă

- Impulsivitate: Elevi care se confruntă cu actul fizic al așteptării și au tendința de a ieși din spațiul lor desemnat.
- Indicii sociale: Elevii care au dificultăți în a identifica unde începe sau se termină o linie sau care nu observă când s-a deschis un spațiu liber în fața lor.
- Stabilirea limitelor: Elevii care pot să nu știe cum să răspundă politicos atunci când altcineva încalcă normele sociale, cum ar fi să taie coada. Dificultăți în așteptare, tendința de a se mișca din loc sau probleme în stabilirea unor limite politicoase atunci când cineva taie coada.

2.2 Evaluarea nevoilor speciale

Conceput pentru elevii care se confruntă cu dificultăți în a se adapta la regulile sociale abstracte și au nevoie de îndrumări vizuale concrete, pas cu pas.

- Dizabilități intelectuale (DIM): Scenariul folosește un limbaj simplu și simboluri cu contrast ridicat pentru a consolida capacitatea de a urma instrucțiuni scurte și concrete.

- Tulburări din spectrul autist (ASC): Se concentrează pe înțelegerea spațiului personal și adaptarea la mișcările fizice ale celorlalți dintr-un grup.
- ADHD: Acționează asupra atenției susținute în timpul fazei de „așteptare” și ajută la controlul impulsului de a-i ocoli pe ceilalți.

3. Cadrul pedagogic și metodologic

Cadrul este înrădăcinat în principiile educației incluzive, asigurând că fiecare elev are acces egal la oportunități de învățare socială.

- Abordarea învățării fără erori: Jocul folosește o filozofie „Fără pedepse”. Alegerile greșite declanșează întrebări reflexive precum „Ai putea spune asta și altfel”, în loc de puncte negative, asigurându-se că elevul rămâne motivat.
- Ritm individualizat: Experiența VR permite elevului să se miște în ritmul propriu, profesorul putând întrerupe sau repeta secțiuni pentru a asigura stăpânirea înainte de a trece la etape mai complexe.
- Feedback multimodal: Informațiile sunt transmise prin canale vizuale (amprente strălucitoare), auditive (sunete de confirmare) și haptice (vibrațiile controlerului) pentru a susține diferite stiluri de învățare.
- Justificare pentru utilizarea VR: Oferă un mediu sigur și repetabil pentru exersarea abilităților, fără supraîncărcarea senzorială a unui mediu școlar real și zgomotos.
- Principii ale educației incluzive: Folosește avatare simple și prietenoase și indicii vizuale cu contrast ridicat (amprente) pentru a asigura accesibilitatea pentru diverse profiluri cognitive.
- Învățare funcțională: Se leagă direct de viața independentă prin predarea normei sociale universale de a aștepta rândul.

4. Obiective de învățare

Obiective generale

- Pentru a îmbunătăți adaptarea socială prin stăpânirea regulilor de respectare a rândurilor și de așteptare la coadă.
- Pentru a promova reglarea emoțională și încrederea în sine într-un mediu școlar comun .
- Mențineți o distanță fizică adecvată față de ceilalți în timpul așteptării.
- Răspundeți politicos la conflictele sociale (tăierea replicii).

Obiective specifice

- Conștientizare spațială: Identificați capătul unei linii și mențineți o distanță fizică respectuoasă față de persoana din față.
- Reglarea comportamentală: Exersați avansarea pas cu pas a unui rând fără a pierde concentrarea sau a părăsi coada.
- Comunicare socială: Selectați și folosiți expresii de politețe pentru a aborda oprirea replicii sau pentru a cere clarificări cu privire la cine este rândul.

- Transferul de abilități: Aplicați aceste comportamente virtuale în situații din viața reală, cum ar fi cantina școlii sau pauza.

5. Descrierea mediului

Scenariul este plasat în două medii școlare distincte, ambele concepute pentru a fi colorate, dar simple, pentru a minimiza solicitarea cognitivă.

Coridorul școlii

Această scenă simulează tranziția dintre clase. Copilul stă pe coridorul școlii în fața ușii unei clase. Pe perete există un indicator și panouri de afișare. Pe podea sunt linii directoare, iar în fața ușii așteaptă mai multe avatare de elevi. În fața ușii clasei există urme de urme pe podea care arată unde să stai la rând. Aceste urme se extind din fața rândului spre spate. Câțiva avatare de elevi stau pe urme și există unul sau două locuri libere.

- Indicii vizuale: Prezintă o ușă de clasă, panouri publicitare și marcaje cu contrast ridicat de amprente pe podea pentru a ghida poziționarea elevului.
- Feedback interactiv: Când copilul se apropie de amprenta corectă, apare un inel luminos delicat, iar controlerul oferă feedback haptic.

Locul de joacă

În a doua scenă, copilul se mută în curtea școlii. Există o coadă pentru un leagăn sau un tobogan. Pe jos există din nou urme de urme de pași, un mic indicator care arată începutul rândului și linii pictate care marchează zona de joacă. Această scenă se concentrează pe respectarea rândurilor în timpul liber. Mediul este simplu și suficient de colorat pentru a da impresia că seamănă cu o școală, dar nu

prea aglomerat. Locurile unde copilul ar trebui să stea la rând sunt clar evidențiate, cu un contrast ridicat. Ceilalți elevi sunt proiectați ca avatare simple, cu aspect prietenos. Când copilul se uită în jur în VR, zona liniei și urmele de pași strălucesc ușor pentru a atrage atenția. Când copilul se deplasează pe o urmă de pași cu ajutorul controlerului sau făcând un pas înainte, un sunet sau o vibrație scurtă oferă feedback că acesta este un loc în care stai.

- Echipament: Include un tobogan și un leagăn, fiecare cu un indicator desemnat „început de linie”.
- Aspect social: Avatarele sunt poziționate așteptându-și rândul, oferind un model vizual clar al regulii sociale în acțiune.

6. Fluxul jocului

Pasul 1: Introducere și orientare

Un avatar ghid explică sarcina de a exersa statul la coadă la școală. Avatarul ghid apare pe ecran, salută elevul și explică misiunea: „Astăzi exersăm cum să așteptăm la coadă, astfel încât toată lumea să aibă o tură echitabilă. Veți exersa statul la coadă la școală și respectarea regulilor în timp ce așteptați. Mai întâi vă veți alătura coadei din fața ușii clasei, apoi vă veți alătura coadei din curtea școlii pentru a folosi echipamentul.”

Pasul 2: Identificarea capătului liniei (coridorului)

Elevul este plasat pe coridor, unde așteaptă deja un mic grup de avatare.

- Sarcina: Copilul trebuie să găsească ultima urmă de pași din spatele rândului din clasă. Elevul trebuie să găsească ultima persoană din rând și să stea pe amprenta strălucitoare din spatele ei.

- Flux: Copilul merge pe coridor spre ușa clasei. În fața ușii există un rând de trei sau patru avatare de elevi. Avatarul întreabă: „Unde ar trebui să vă alăturați rândului?”. Pe podea sunt evidențiate trei puncte: partea din față a rândului, un loc la mijloc și ultima amprentă goală din spate. Copilului i se cere să meargă la ultima amprentă din spatele rândului și să stea acolo.

- Corecție: Dacă elevul merge la mijlocul rândului, ceilalți avatari prezintă o ușoară reacție de disconfort, iar avatarul ghid spune cu blândețe: „Ar trebui să vă alăturați întotdeauna rândului din spate”. Apoi, copilul este îndrumat spre amprenta din spate. Dacă elevul încearcă să se alăture mijlocului sau din față, ghidul întreabă: „Acesta este capătul rândului? Hai să găsim ultima persoană.”

Pasul 3: Menținerea poziției (Avansarea)

Pe măsură ce linia avansează, elevul trebuie să avanseze cu o amprentă pe rând.

- Provocarea: Elevul trebuie să aștepte ca persoana din fața sa să se miște înainte ca următoarea amprentă să se aprindă, ceea ce întărește răbdarea.

- Flux : În timp ce copilul așteaptă, rândul avansează încet. Elevii din față fac pași înainte unul câte unul. Copilul este rugat să urmeze urmele de pași și să avanseze pas cu pas, fără a se apropia prea mult de persoana din față. Dacă copilul se apropie prea mult și stă aproape deasupra elevului din față, avatarul avertizează: „Ar trebui să lași puțin spațiu pentru prietenul din fața ta". Urma care indică distanța corectă se aprinde. Dacă copilul nu se mișcă când îi vine rândul, avatarul din spate emite un strigăt încet, iar avatarul ghid spune: „E rândul tău acum, poți face un pas înainte". Dacă copilul începe să țipe sau să vorbească tare, avatarul ghid îi reamintește. În timp ce așteptăm la rând, ar trebui să rămânem calmi și respectuoși.

Pasul 4: Rezolvarea conflictelor (Rezolvarea problemelor)

Răspuns când cineva încearcă să taie linia. Apare un nou avatar și încearcă să taie în fața elevului.

- Opțiuni: Apare un panou de interfață cu opțiuni:
    1. A nu spune nimic (Pasiv).
    2. „Scuzați-mă, așteptam la coadă" (Corect).

- Rezultat: Dacă elevul alege „Nu spune nimic", avatarul ghidului spune „Uneori este greu să spui ceva, dar este important să vorbești politicos pentru ca toată lumea să respecte rândul". Apoi, copilului i se oferă o a doua șansă de a încerca din nou situația. Dacă elevul alege „ Mă scuzați, așteptam la rând ", personajul său spune ceva de genul „Așteptam deja la rând, vă rog să mergeți în spate".
  În acest caz, celelalte avatare reacționează pozitiv, elevul care a încercat să taie rândul se mută în spate, iar avatarul ghidului spune: „I-ai reamintit despre rând într-un mod respectuos". Selectarea răspunsului politicos face ca elevul care taie rândul să se mute în spate, iar ghidul laudă „comunicarea respectuoasă" a elevului.

Pasul 5: Exersare în terenul de joacă (toboganul)

Scena se schimbă și se alătură rândului pentru echipamentele de joacă. Copilul vede un rând de elevi care așteaptă să folosească toboganul. Elevul trebuie să aștepte ca un avatar să coboare pe tobogan și să iasă complet din zonă înainte de a-și lua rândul. Există urme de amprente pe jos și un indicator care arată începutul rândului. Copilului i se cere din nou să meargă la capătul rândului, să aștepte și să-și urmeze rândul, în timp ce elevii din față folosesc echipamentele unul câte unul. Când este rândul copilului, acesta merge spre tobogan, îl folosește în siguranță pentru o perioadă scurtă de timp și apoi părăsește zona de joacă fără a se alătura imediat rândului. Avatarul spune: „Acum este rândul prietenilor tăi", subliniind ideea de a împărți rândul.

Pasul 6: Concluzie și recompensă

Când toate sarcinile sunt finalizate, copilul se întoarce pe coridor cu avatarul ghid. Avatarul rezumă ce s-a făcut:

- Te-ai alăturat cozii din spate.
- Ai păstrat distanța în timp ce așteptai.
- Ai stabilit o limită politicoasă atunci când cineva a încercat să te intervină.
- Ai folosit echipamentul locului de joacă pe rând.

Elevul se întoarce la ghid pentru un rezumat al sesiunii. Pe ecran apare o „Insignă de Erou de Linie" pentru a oferi un sentiment concret de realizare.

7. Mecanică

Mecanica și designul interacțiunii acestui scenariu VR sunt structurate intenționat pentru a susține claritatea, predictibilitatea și siguranța emoțională pentru cursanții care necesită îndrumare explicită în situații sociale. Fiecare element interactiv este conceput nu doar pentru a menține implicarea, ci și pentru a consolida abilitatea de adaptare socială specifică luării rândului într-un mod concret și accesibil. Sistemul de interacțiune evită complexitatea inutilă și pune accentul în schimb pe repetiție, relații clare cauză-efect și feedback de susținere.

Mișcare și navigare spațială

Mișcarea în cadrul scenariului este gestionată fie prin locomoție bazată pe teleportare, fie prin acțiuni scurte de mers ghidate pe zonele de amprentă evidențiate. Această alegere de design reduce riscul de cybersickness și îi ajută pe cursanți să rămână concentrați asupra sarcinii, mai degrabă decât asupra navigării în mediul virtual. Sistemul de amprente funcționează atât ca ghid spațial, cât și ca indiciu comportamental. Atunci când se așteaptă ca elevul să se alăture cozii, să aștepte sau să avanseze, poziția relevantă în picioare devine activă vizual prin markeri luminoși, inele luminoase sau contrast de culoare. Prin urmare, elevul nu este obligat să deducă independent așteptări spațiale complexe. În schimb, mediul învață treptat logica așteptării la coadă, arătând unde se află următoarea poziție social adecvată. Dacă elevul stă într-o poziție incorectă, locația incorectă nu declanșează o pedeapsă; mai degrabă, amprenta corectă este evidențiată din nou, iar avatarul ghidului oferă un scurt indiciu verbal, cum ar fi „Să găsim locul din spatele cozii". Acest lucru asigură că elevul experimentează corecția ca sprijin, mai degrabă decât ca eșec.

Progresia structurată a interacțiunii

Scenariul urmează un model de interacțiune secvențiată. Fiecare pas trebuie finalizat înainte ca următorul să devină activ. Acest design secvențial este important din punct de vedere pedagogic, deoarece previne supraîncărcarea cognitivă și asigură că elevul înțelege scopul fiecărei sarcini înainte de a trece mai departe. De exemplu, elevul nu poate trece la faza de așteptare și avansare până când nu a identificat cu succes locul corect la capătul rândului. În mod similar, activitatea de așteptare pe rând din locul de joacă nu se activează până când sarcinile de așteptare pe coridor nu au fost finalizate. Această progresie comunică un principiu social important: participarea cu succes în medii comune depinde de respectarea regulilor într-un mod ordonat.

Selecția dialogului și practica răspunsului social

Scenariul include panouri simple cu opțiuni de dialog care apar la o înălțime accesibilă și în câmpul vizual natural al elevului. Aceste panouri sunt concepute cu text minimalist, pictograme mari și opțiuni de răspuns limitate, astfel încât elevii să se poată concentra asupra semnificației alegerii sociale, mai degrabă decât asupra lecturii sau a gestionării interfeței.

În majoritatea cazurilor, cursantului i se oferă două sau trei răspunsuri posibile. O opțiune reprezintă strategia verbală cea mai potrivită din punct de vedere social, în timp ce celelalte reflectă fie reacții pasive, fie reacții mai puțin eficiente. Această mecanică a dialogului este deosebit de importantă în timpul evenimentului de tăiere a replicii. Cursantul este invitat să exerseze nu doar recunoașterea comportamentului nedrept, ci și reacționarea la acesta într-un mod politicos, asertiv și acceptabil din punct de vedere social. Scopul nu este pur și simplu de a memora o propoziție, ci de a înțelege că o comunicare respectuoasă poate proteja drepturile personale, menținând în același timp armonia socială. Dacă se alege un răspuns nefolositor, scenariul încetinește, iar avatarul ghidului reformulează situația în mod suportiv, oferindu-i cursantului o altă oportunitate de a încerca.

Feedback și întărire

Sistemul de feedback este multisenzorial, imediat și neamenințător. Acțiunile pozitive sunt întărite prin schimbări subtile, dar semnificative, în mediu. Acestea pot include:

- urme strălucitoare sau evidențierea cărărilor;
- sunete scurte de confirmare;
- vibrații ușoare ale controlerului;
- reacții faciale pozitive din partea avatarelor colegilor;
- scurtă laudă verbală din partea avatarului ghidului;
- ușoară iluminare a mediului.

Acest tip de întărire îi ajută pe cursanți să își conecteze acțiunea cu regula socială practicată. De exemplu, atunci când cursantul se alătură rândului în punctul corect, mediul comunică instantaneu succesul. Când cursantul menține o distanță adecvată în timp ce așteaptă, sistemul întărește comportamentul fără a întrerupe fluxul natural al scenei. Răspunsurile incorecte nu duc la penalizări, pierderi de scor sau reacții negative ale personajelor care ar putea crea rușine sau anxietate. În schimb, sistemul folosește corecția reflexivă. Scena se poate întrerupe momentan, avatarul ghid poate reformula așteptarea socială, iar cursantul este invitat să încerce din nou. În acest fel, designul interacțiunii se aliniază cu principiile învățării fără erori și păstrează motivația cursantului.

Sistem de recompense și sentiment de realizare

Sistemul de recompensare a fost conceput pentru a spori motivația intrinsecă, oferind în același timp semne vizibile de realizare. Întrucât grupul țintă poate beneficia de recunoașterea concretă a succesului, fiecare acțiune finalizată contribuie la un sentiment de progres. Cursantul primește întăriri nu numai la sfârșitul scenariului, ci și pe parcursul activității, în momente scurte, ușor de gestionat.

Exemplele includ:

- recunoașterea poziției corecte;
- laudă pentru așteptarea cu calm;
- aprobare pentru a merge mai departe doar atunci când este cazul;
- feedback pozitiv pentru utilizarea unui limbaj respectuos;
- recunoașterea realizării finale prin „Insigna de Erou de Linie”.

Recompensa nu este de natură competitivă. Nu compară elevul cu alții și nici nu încurajează viteza în detrimentul preciziei. În schimb, celebrează participarea cu succes, răbdarea și conștientizarea socială. Această abordare este deosebit de importantă pentru elevii care pot avea un istoric de frustrare în medii sociale reale.

Accesibilitate și siguranță emoțională în designul interacțiunii

Un principiu central al acestui scenariu este că interacțiunea trebuie să rămână sigură din punct de vedere emoțional. Dezordinea vizuală este redusă la minimum, instrucțiunile sunt scurte și concrete, iar interacțiunile sunt previzibile. Avatarurile prietenoase, prompturile vocale calme și ritmul structurat contribuie la un mediu de învățare în care elevii își pot asuma riscuri, pot face greșeli și pot exersa din nou fără jenă socială. Incluziunea este consolidată și mai mult prin asigurarea faptului că interfața poate fi adaptată, dacă este necesar. Instrucțiunile audio pot fi repetate, prompturile vizuale pot rămâne vizibile mai mult timp, iar sprijinul profesorului poate fi integrat pe tot parcursul activității. Prin urmare, mecanica nu servește doar scopurilor jocului; ea servește ca schele educaționale care traduc o regulă socială complexă într-o secvență de acțiuni ușor de înțeles și realizabile.

8. Rolul și evaluarea profesorului

Profesorul joacă un rol central și indispensabil în eficacitatea acestui scenariu de învățare prin VR. Deși mediul digital oferă sugestii structurate și întăriri imediate, valoarea educațională este semnificativ consolidată atunci când experiența este ghidată, observată și interpretată de un profesor. Rolul profesorului se extinde dincolo de supraveghere și include pregătirea, observarea, sprijinirea, evaluarea și transferul post-experiență în contexte din viața reală .

Profesorul ca facilitator al învățării

Înainte de începerea sesiunii de realitate virtuală (VR), profesorul prezintă scopul activității într-un limbaj simplu și liniștitor. Cursantul trebuie să înțeleagă că scopul este de a exersa o abilitate școlară zilnică într-un mediu sigur, nu de a fi testat într-un mod stresant sau evaluativ. Profesorul poate explica faptul că mulți oameni trebuie să învețe cum să aștepte, să își respecte rândul și să vorbească politicos în locuri aglomerate și că activitatea VR este o oportunitate de a exersa aceste abilități pas cu pas.

În timpul sesiunii, profesorul acționează ca facilitator, oferind reasigurare emoțională, clarifică instrucțiunile, dacă este necesar, și se asigură că elevul rămâne controlat și implicat. Pentru unii elevi, în special cei cu impulsivitate sau anxietate, prezența calmă a profesorului poate reduce ezitarea și îmbunătăți atenția. Profesorul poate întrerupe experiența dacă elevul se simte copleșit,

poate repeta instrucțiunile cheie sau poate discuta pe scurt despre ce se întâmplă înainte de a continua.

Supervizare tehnică și oglindire ecran

Pentru ca acest scenariu să funcționeze ca un instrument didactic eficient, oglindirea ecranului este esențială. Profesorul trebuie să poată vizualiza perspectiva VR a elevului în timp real pe un ecran, monitor, proiector sau tabletă. Fără acest acces vizual, devine dificil de înțeles ce vede elevul, ce opțiune a fost selectată sau în ce moment apare confuzia. Observarea în timp real permite profesorului să identifice dacă elevul:

- recunoaște independent spatele liniei;
- urmează îndrumarea spațială în mod corespunzător;
- așteaptă fără a părăsi locul desemnat;
- menține o distanță personală adecvată;
- reacționează calm la o situație de conflict ;
- transferă înțelegerea dintr-un cadru în altul.

Această vizibilitate tehnică transformă sarcina VR dintr-o experiență digitală privată într-un eveniment pedagogic partajat.

Observarea indicatorilor comportamentali

Rolul de observare al profesorului este deosebit de valoros deoarece scenariul vizează comportamente care sunt adesea dificil de evaluat doar prin fișe de lucru sau prin întrebări verbale. Profesorul poate monitoriza nu numai dacă elevul ajunge la răspunsul corect, ci și cum se comportă elevul pe parcursul procesului.

- Încearcă elevul imediat să intre în mijlocul sau în fața rândului?
- Ezită elevul și necesită îndrumări repetate?
- Poate elevul să rămână în poziție în timp ce așteaptă?
- Se apropie elevul prea mult de avatarul din față?
- Observă elevul când rândul avansează?
- Cum reacționează elevul emoțional când intervine un alt avatar?
- Este elevul capabil să aleagă sau să rostească o frază politicoasă care stabilește limite?

Aceste observații îl ajută pe profesor să înțeleagă dacă principala dificultate constă în controlul impulsurilor, conștientizarea spațială, interpretarea socială, comunicarea sau reglarea emoțională.

Indicatori de evaluare

În acest scenariu, evaluarea ar trebui să fie formativă, de susținere și bazată pe competențe. Ar trebui să se concentreze pe progresul observabil, mai degrabă decât pe perfecțiune. O listă de verificare sau o rubrică simplă pentru observarea profesorului poate fi utilizată pentru a documenta performanța cursanților pe parcursul sesiunilor repetate. Indicatorii de evaluare sugerați includ:

Alăturarea la rând în mod corespunzător

- identifică corect spatele liniei;
- urmează indicii vizuale cu sprijin minim;
- evită să intre în mijlocul sau în fața cozii.

Comportament de așteptare

- rămâne pe poziție în timp ce așteaptă;
- avansează doar atunci când spațiul din față devine disponibil;
- menține o distanță personală adecvată.

Comunicare socială

- selectează sau folosește o afirmație politicoasă atunci când o altă persoană intervine;
- demonstrează conștientizarea corectitudinii și a respectării rândului;
- răspunde fără agresivitate sau retragere.

Regulamentul general

- rămâne calm pe tot parcursul activității;
- tolerează perioade scurte de așteptare;
- acceptă corecțiile și încearcă din nou.

Evaluarea poate fi înregistrată folosind categorii precum:

- independent;
- cu îndemn verbal;
- cu îndemn vizual;
- cu sprijin fizic/apropiat din partea unui adult;
- încă nedemonstrată.

Acest tip de observare structurată susține planificarea educațională individualizată și îi ajută pe profesori să urmărească dezvoltarea în timp.

Discuție reflexivă după sesiunea VR

Procesul de învățare ar trebui să continue și după ce setul cu cască este îndepărtat. O scurtă discuție reflexivă permite cursantului să verbalizeze ce s-a întâmplat și să conecteze acțiunile virtuale la situații din viața reală. Profesorul poate pune întrebări concrete, ghidate, cum ar fi:

- Unde ar trebui să te stai când te alături unei cozi?
- Ce ar trebui să faci când linia se mișcă?
- De ce este important să lăsăm puțin spațiu?
- Ce poți spune dacă cineva te taie în fața ta?
- Unde la școală trebuie să-ți aștepți rândul?

Această etapă reflexivă este importantă deoarece transformă acțiunea în înțelegere. De asemenea, îl ajută pe profesor să identifice dacă elevul a internalizat regula sau se bazează doar pe sugestiile virtuale.

Extinderea în practica școlară și de clasă

Rolul profesorului nu se termină cu evaluarea. Una dintre cele mai importante responsabilități este de a ajuta elevul să aplice abilitățile exersate în medii autentice. Imediat după activitatea VR, profesorul poate organiza scurte oportunități de practică în viața reală, cum ar fi:

- așezarea la coadă după pauză;
- formarea unei cozi pentru cantină;
- așteptând să intre în sala de clasă;
- respectarea rândurilor în timpul unui joc sau al unei activități de grup.

Profesorul poate folosi același limbaj și aceleași indicii din mediul VR, cum ar fi „Găsește capătul rândului" sau „Fă un pas înainte acum". Această consecvență consolidează transferul și oferă elevului o structură familiară în situații școlare reale.

Comunicarea cu familiile și echipele de sprijin

Profesorul poate extinde, de asemenea, valoarea educațională a scenariului prin partajarea observațiilor cu familiile și alți profesioniști. Informarea părinților despre regula socială practicată în VR face posibilă consolidarea aceluiași comportament acasă sau în cadrul comunității. Familiile pot fi încurajate să exerseze ture de așteptare în timpul meselor, cumpărăturilor, jocurilor sau vizitelor la locul de joacă. În contexte multidisciplinare, observațiile profesorului pot fi utile și pentru personalul din educația specială, psihologi sau terapeuți care lucrează la obiective conexe, cum ar fi autoreglarea, comunicarea socială și funcționarea adaptivă.

De ce este esențial rolul profesorului

Acest scenariu nu este pur și simplu o activitate digitală; este o intervenție educațională ghidată. Profesorul dă sens acțiunilor elevului, identifică barierele, oferă siguranță emoțională și conectează practica la viața de zi cu zi. Sistemul VR oferă structura, dar profesorul se asigură că experiența devine o învățare autentică. Din acest motiv, implicarea profesorului nu este un adaos opțional, ci o condiție esențială pentru implementarea cu succes a scenariului.

9. Incluziune și transfer

Incluziunea și transferul sunt dimensiuni esențiale ale acestui scenariu de învățare, deoarece scopul final al experienței VR nu este doar participarea cu succes la o activitate virtuală, ci și funcționarea îmbunătățită în medii educaționale și sociale reale. Prin urmare, scenariul a fost conceput pentru a sprijini accesibilitatea largă și generalizarea semnificativă a învățării în diferite contexte, persoane și rutine.

Incluziunea ca principiu de design

Scenariul se bazează pe principiul conform căruia toți elevii ar trebui să aibă acces la oportunități structurate de participare socială, indiferent de profilul lor cognitiv, comunicativ sau comportamental. Multe reguli sociale din școală, cum ar fi așteptarea la coadă, sunt adesea învățate informal prin

observare. Cu toate acestea, nu toți elevii pot interpreta cu ușurință aceste așteptări nerostite. Pentru elevii cu dizabilități intelectuale ușoare, tulburări din spectrul autist, ADHD sau nevoi de sprijin conexe, normele sociale implicite pot necesita să fie explicite, concrete și practicate în mod repetat. Acest scenariu VR promovează incluziunea prin transformarea unei așteptări sociale ascunse într-o secvență vizibilă și ușor de învățat. Amprentele cu contrast ridicat, limbajul simplificat, structura spațială clară și avatarele de susținere fac sarcina accesibilă elevilor care beneficiază de predictibilitate și întărire vizuală. În acest fel, scenariul nu îi cere elevului să se „integreze" într-un mediu inaccesibil; mai degrabă, adaptează mediul astfel încât elevul să poată înțelege și să participe cu succes.

Incluziunea emoțională și reducerea anxietății sociale

Pentru mulți elevi din grupul țintă, dificultatea de a respecta rândul nu este doar o chestiune de abilitate, ci și o chestiune de securitate emoțională. Mediile școlare aglomerate pot crea anxietate, incertitudine sau reacții impulsive. Greșelile din viața reală în situații sociale pot duce rapid la jenă, respingere din partea colegilor sau corectare din partea adulților, ceea ce, la rândul său, poate reduce dorința elevului de a participa. Mediul VR susține incluziunea emoțională, permițând elevului să exerseze comportamentul social fără aceste riscuri din lumea reală. Greșelile sunt tratate ca parte a învățării, nu ca un eșec. Repetiția este posibilă fără stigmatizare. Elevului i se oferă timp să proceseze evenimentele, să încerce din nou și să experimenteze succesul. Drept urmare, elevul poate dezvolta nu numai performanțe mai bune, ci și o încredere mai mare în spațiile comune.

Transfer în viața reală în cadrul școlii

Un obiectiv major al scenariului este transferul învățării din practica virtuală în situațiile școlare de zi cu zi. Din acest motiv, mediile selectate pentru scenariu - coridorul și locul de joacă - reflectă îndeaproape locațiile în care respectarea rândurilor este în mod natural necesară. Asemănarea dintre cadrul virtual și contextul școlar real crește probabilitatea ca elevul să recunoască aceeași regulă atunci când apare în afara căștii. Transferul este consolidat atunci când profesorul creează în mod deliberat oportunități de urmărire la scurt timp după experiența VR. Acestea pot include:

- alăturarea la rândul din clasă după pauză;
- așteptând în secvență prânzul;
- a face schimb de ture la chiuvetă, la masa de activități sau la un joc școlar;
- exersarea frazelor de politețe în jocuri de rol înainte de o tranziție reală.

Cu cât practica are loc mai aproape de sesiunea de VR, cu atât este probabil să fie mai puternică legătura dintre învățarea virtuală și comportamentul zilnic.

Transfer către contexte de acasă și comunitate

Abilitatea de a-ți respecta rândul nu se limitează la școală. Este o componentă fundamentală a participării în comunitate și, ulterioară, a vieții independente. Așteptarea rândului este necesară în magazine, centre de sănătate, transport public, locuri de joacă, activități sportive și rutine familiale. Din acest motiv, scenariul are valoare dincolo de mediul școlar.

Familiile pot fi implicate în transfer prin practicarea unor reguli similare în timpul:

- jocuri de societate și jocuri de cărți;
- rutinele meselor;
- cumpărături alimentare;
- așteptarea echipamentelor de joacă;
- respectarea rândurilor în conversație sau în sarcinile casnice comune.

Părinții și îngrijitorii pot fi încurajați să folosească aceleași formulări introduse în scenariul VR, cum ar fi „Așteaptă-ți rândul", „Stai în spatele ultimei persoane" sau „Poți să o spui politicos". Această continuitate în limbaj îl ajută pe elev să recunoască aceeași regulă socială în medii multiple.

Construirea independenței funcționale

Semnificația pe termen lung a acestui scenariu constă în contribuția sa la independența funcțională. Un elev care poate aștepta corespunzător, respecta limitele fizice și își protejează propria tură în mod politicos este mai bine pregătit să participe la viața de grup cu o intervenție mai redusă din partea adulților. Aceste abilități susțin incluziunea nu numai în școală, ci și în viitoarele contexte profesionale, sociale și publice.

Atunci când elevii capătă încredere în micile rutine cotidiene, sunt mai predispuși să abordeze situațiile sociale pozitiv, decât să le evite. În acest sens, scenariul contribuie la obiective educaționale mai ample, cum ar fi încrederea în sine, comportamentul adaptativ și apartenența socială.

Participarea socială și calitatea vieții

Respectarea rândului poate părea o regulă simplă, dar este profund legată de corectitudine, cooperare și respect reciproc. Elevii care înțeleg această regulă sunt mai capabili să gestioneze relațiile, să evite conflictele și să participe la experiențe comune. Prin practicarea modului de a se alătura unui rând, de a aștepta calm și de a răspunde asertiv, dar respectuos, elevul dezvoltă abilități care protejează atât drepturile personale, cât și armonia socială. Acest lucru are un impact educativ direct. Atunci când anxietatea este redusă și înțelegerea socială este consolidată, elevul are mai multe șanse să aibă succes în viața școlară de zi cu zi. În timp, aceste experiențe de succes repetate pot îmbunătăți participarea, relațiile cu colegii și calitatea generală a vieții.

Sustenabilitatea învățării

Pentru ca transferul să fie sustenabil, scenariul nu ar trebui să rămână o activitate digitală singulară. Este cel mai eficient atunci când este integrat într-o rutină educațională mai amplă, care include repetiția, repetițiile din viața reală, implicarea familiei și reflecția profesorului. Școlile pot revizui scenariul periodic, pot utiliza activități conexe în clasă sau îl pot conecta cu alte abilități de adaptare socială, cum ar fi așteptarea, întrebarea politicoasă, respectarea spațiului personal și gestionarea frustrării. În acest fel, scenariul VR devine parte a unei strategii de predare incluzive mai ample. Acesta servește ca punct de intrare pentru participarea repetată și susținută la regulile sociale ale vieții de zi cu zi.

Scenariul de învățare 3.2: Exprimarea emoțiilor și a empatiei

1. Introducere

Exprimarea emoțiilor și a empatiei
Domeniul de învățare 3 – Abilități de adaptare socială
Nivel de dificultate: De bază

Acest scenariu de învățare prezintă o experiență de realitate virtuală (VR) structurată, în două părți, concepută pentru a sprijini cursanții în dezvoltarea conștientizării emoționale și a abilităților de empatie. Scenariul are loc în două contexte familiare și semnificative: o sală de clasă și un loc de joacă. În aceste medii, cursanții sunt ghidați prin etape progresive care se concentrează pe recunoașterea emoțiilor la ceilalți, identificarea și exprimarea propriilor sentimente și reacția adecvată față de colegi în situații încărcate emoțional. Designul pune accent pe claritate, repetiție și suport vizual. Expresiile emoționale sunt exagerate în mod deliberat, iar situațiile sociale sunt simplificate pentru a reduce ambiguitatea. Acest lucru permite cursanților să se concentreze asupra indiciilor emoționale de bază, fără a fi copleșiți de stimuli de mediu complecși. Capacitatea de a recunoaște, eticheta și răspunde la emoții este fundamentală pentru adaptarea socială și comunicarea interpersonală. Mulți cursanți din grupul țintă întâmpină dificultăți în interpretarea expresiilor faciale, înțelegerea stărilor emoționale și selectarea răspunsurilor adecvate în contexte sociale. Aceste provocări pot duce la neînțelegeri, retragere socială sau conflicte. VR oferă o oportunitate unică de a simula situații sociale controlate, repetabile, în care cursanții pot exersa în siguranță abilități emoționale, fără consecințe în viața reală. Prin transformarea conceptelor emoționale abstracte în concrete și accesibile vizual, acest scenariu contribuie la îmbunătățirea interacțiunii între colegi, a reglării emoționale și a participării sociale.

2. Profilul participantului

Grup țintă:

Elevii din cadrul grupului de sprijin identificat care întâmpină dificultăți în recunoașterea emoțională, exprimarea emoțională și răspunsul empatic.

Interval de vârstă:

Elevii din grupul țintă care consideră identificarea emoțiilor și găsirea răspunsurilor adecvate abstracte și dificile.

Provocări cheie:

- Vocabular emoțional limitat;
- Dificultăți în interpretarea expresiilor faciale și a limbajului corpului;
- Capacitate redusă de a deduce sentimentele celorlalți;
- Dificultăți în selectarea răspunsurilor sociale adecvate;
- Impulsivitate sau reacții emoționale nepotrivite;
- Abilități limitate de adoptare a perspectivei.

Evaluări ale nevoilor speciale:

Scenariul este conceput special pentru:

- transformarea conceptelor emoționale abstracte în experiențe vizuale concrete;
- reduceți încărcarea cognitivă prin medii simplificate;
- susține înțelegerea prin repetiție și indicii vizuale;
- a oferi oportunități sigure pentru învățarea prin încercare și eroare.

Expresiile faciale exagerate, indicatorii emoționali clari și sugestiile ghidate asigură accesibilitatea pentru elevii cu nevoi de învățare diverse, inclusiv cei cu dizabilități intelectuale ușoare, tulburări din spectrul autist și dificultăți legate de atenție.

3. Cadrul pedagogic și metodologic

Justificare pentru integrarea VR:

Înțelegerea emoțională este adesea învățată implicit prin interacțiuni din viața reală. Cu toate acestea, cursanții cu dificultăți de adaptare socială beneficiază de instruire explicită și practică structurată. VR oferă o punte între teorie și practică, permițând cursanților să interacționeze cu scenarii sociale realiste, dar controlate. VR permite ca aceste abilități să fie exersate prin intermediul unor fețe concrete și medii controlate, care altfel sunt dificil de simulat. Spre deosebire de metodele tradiționale de predare, VR permite:

- observarea imersivă a indiciilor emoționale;
- participarea activă în situații sociale;
- feedback imediat asupra deciziilor;
- repetiție fără presiune socială.

Principii ale educației incluzive:

Scenariul se aliniază cu educația incluzivă prin asigurarea:

- accesibilitate prin suport vizual și auditiv;
- complexitate redusă a limbajului;
- progresie structurată;
- multiple mijloace de implicare și reprezentare.

Pictogramele emoționale, indiciile codificate prin culori și expresiile exagerate oferă căi alternative de înțelegere, susținând diverse profiluri de învățare.

Abordare educativă:

Scenariul se bazează pe un model de conștientizare dublă:

- Conștientizare internă: înțelegerea propriilor emoții („Ce simt?”);
- Conștientizare externă: recunoașterea emoțiilor celorlalți („Ce simte prietenul meu?”).

Metodologia integrează:

- învățare experiențială;
- descoperire ghidată;
- practică reflexivă;
- principiile învățării fără erori.

4. Obiective de învățare

Obiectiv general:

Pentru a îmbunătăți inteligența emoțională prin îmbunătățirea capacității elevilor de a recunoaște, exprima și răspunde la emoții în moduri adecvate din punct de vedere social.

Obiective specifice:

Abilități de recunoaștere:
- Identificarea emoțiilor de bază (fericire, tristețe, furie, îngrijorare) din expresiile faciale;
- Asociați indiciile vizuale (ochi, gură, sprâncene) cu stările emoționale.

Abilități de autoexprimare:
- Selectează și comunică sentimente personale;
- Înțelegerea și exprimarea motivelor din spatele emoțiilor;
- Dezvoltați vocabularul emoțional de bază.

Abilități de empatie:
- Recunoaște stările emoționale la ceilalți;
- Selectați răspunsuri empatice adecvate;
- Demonstrați reacții de susținere și nedăunătoare în situații sociale.

Abilități de reglare socială:
- Răspundeți cu calm la conflictele emoționale;
- Evitați reacțiile negative sau agresive;
- Exersează adoptarea perspectivei.

5. Descrierea mediului

Scenă din clasă:
Copilul experimentează mai întâi o scenă scurtă în sala de clasă și apoi o a doua scenă în curtea școlii. Mediul din clasă este structurat într-un semicerc pentru a promova vizibilitatea și concentrarea. Scaunele sunt aranjate în semicerc, cu postere cu emoții pe pereți și avatare ale elevilor care afișează diverse expresii. Avatarele elevilor sunt poziționate clar, fiecare afișând expresii emoționale distincte. Fiecare elev are o expresie facială diferită. De exemplu, unul pare fericit, unul trist, unul furios, unul îngrijorat. Pe pereți există postere simple cu fețe cu emoții. Postere care reprezintă diferite emoții sunt plasate pe pereți, consolidând învățarea vizuală. Mediul este intenționat calm și ordonat pentru a minimiza distragerile și a sprijini atenția la indiciile faciale.

Scenă de joacă:

În curtea școlii există o mică zonă de joacă, bănci și două sau trei avatare de elevi. Unul dintre aceștia stă pe jos și arată trist, altul este furios pentru că și-a pierdut mingea, iar al treilea încearcă să-și consoleze un prieten. Locul de joacă introduce situații mai dinamice și complexe din punct de vedere social. Avatarele se implică în interacțiuni cotidiene, cum ar fi joaca, statul jos sau reacția la conflicte minore (de exemplu, pierderea unei mingi). Acest cadru le permite elevilor să aplice recunoașterea emoțională în contexte mai realiste și mai puțin structurate.

Principii de design vizual:

Expresiile faciale sunt exagerate și ușor de distins. Sprâncenele, forma gurii și ochii se schimbă foarte clar în funcție de emoție. Mediul este colorat, dar simplu. Când copilul se uită la avatarul unui elev, fața acelui avatar devine puțin mai mare și este înconjurată de un inel colorat care corespunde emoției. Când copilul selectează avatarul cu ajutorul controlerului, se aude un sunet scurt și apare o carte cu emoții pentru elevul respectiv, dar denumirea emoției este lăsată la latitudinea copilului.

- trăsături faciale exagerate (sprâncene clare, forme ale gurii, expresii ale ochilor);
- indicatori de emoții codificați prin culori;
- distrageri minime de la fundal;
- indicii vizuale consecvente în toate scenele.

Designul asigură că semnalele emoționale sunt proeminente și ușor de interpretat.

6. Fluxul jocului

Scenariul urmează o progresie structurată de la recunoașterea de bază la empatia aplicată. Avatarul ghid apare pe ecran și explică sarcina. Astăzi vei exersa exprimarea propriilor sentimente și observarea modului în care se simt prietenii tăi și vei încerca să le răspunzi cu empatie.

Pasul 1: Recunoașterea emoțiilor

Elevii observă avatarele în sala de clasă și își identifică emoțiile. Răspunsurile corecte declanșează o întărire vizuală (de exemplu, postere strălucitoare), consolidând asocierea dintre indiciile faciale și emoții. Copilul vede avatarele elevilor așezate într-un semicerc în sala de clasă. Avatarul ghid arată spre un elev și întreabă: „Cum crezi că se simte acest prieten?” Pe ecran apar trei opțiuni simple de emoție, de exemplu, fericit, trist, furios. Dacă copilul alege emoția corectă, o lumină slabă apare în jurul acelui avatar, iar avatarul elevului spune o propoziție scurtă: „Da, mă simt puțin trist astăzi”. Dacă copilul alege emoția greșită, avatarul ghid oferă ușor un indiciu: „Uită-te cu atenție la față. Uită-te la ochi și la gură. Crezi că arată mai mult a fericire sau mai mult a tristețe?” Acest pas de recunoaștere a emoțiilor se repetă pentru toți elevii. De fiecare dată când copilul răspunde corect, se aprinde unul dintre posterele cu emoții de pe peretele clasei.

Pasul 2: Autoexprimare

Avatarul ghid îl îndeamnă pe elev să își identifice propria stare emoțională. Elevul selectează o emoție, iar avatarul său reflectă vizual această alegere. Acest pas dezvoltă conștientizarea de sine și abilitățile de etichetare emoțională. Avatarul ghid se întoarce către copil și îl întreabă: „Cum te simți

astăzi?” Pe ecran apar mai multe fețe cu emoții, de exemplu, fericit, puțin obosit, entuziasmat, tensionat. Când copilul selectează o față cu o emoție, fața propriului avatar se schimbă pentru a se potrivi cu acea expresie. Avatarul ghid îi cere apoi copilului să aleagă o propoziție scurtă: „De ce te simți așa?” Apar două sau trei propoziții simple, de exemplu: Sunt fericit pentru că am jucat un joc. Sunt obosit pentru că mi-a fost greu să mă trezesc în această dimineață. Sunt entuziasmat pentru că voi încerca ceva nou. Când copilul alege una, avatarul ghid confirmă și oferă feedback: „Grozav, ai putut spune cum te simți și de ce.”

Pasul 3: Empatie – Scenariul Tristeții

Scena se mută în locul de joacă. Un avatar de elev cu o expresie tristă stă pe o bancă cu capul plecat. Avatarul ghid explică situația: „Acest prieten nu se simte bine astăzi. Mai întâi, haideți să încercăm să înțelegem cum se simte.” Copilul se uită la fața acestui avatar și răspunde la întrebarea Cum crezi că se simte acest prieten alegând una dintre opțiunile de emoție de pe ecran, cum ar fi trist, singur, furios. Apare o nouă întrebare: „De ce crezi că are nevoie acest prieten acum?”.
Sunt afișate două sau trei opțiuni, de exemplu. Stai liniștit lângă el și ascultă. Enervează-te pe el. Pleacă imediat. Dacă copilul alege o opțiune empatică, personajul său spune o propoziție de genul: Dacă vrei, pot sta puțin cu tine și puteți vorbi dacă vrei. Avatarul prietenului pare încântat și zâmbește ușor. Dacă copilul alege o opțiune non-empatică, scena se oprește ușor, iar avatarul ghid oferă feedback: „Dacă faci asta, prietenul tău s-ar putea să nu se simtă mai bine. Să încercăm altă cale împreună?”. Apoi, sarcina se repetă cu mai multe indicii. În curtea școlii, elevul întâlnește un coleg trist (de exemplu, un copil care și-a pierdut mingea). Elevul trebuie să recunoască emoția și să selecteze un răspuns empatic adecvat, cum ar fi oferirea de confort sau așezarea în apropiere.

Pasul 4: Empatie – Scenariul furiei

În curtea școlii, un alt avatar de elev este furios pentru că și-a pierdut mingea. Fața lui arată furioasă, iar limbajul corpului său este tensionat. Avatarul ghid întreabă: „Ce emoție crezi că simte acest prieten și cum l-ai putea aborda într-un mod bun?” Mai întâi, copilul alege emoția dintre opțiuni precum furie, entuziasm, frică. Apoi, sunt afișate trei opțiuni de răspuns. Și tu țipi. Îl ignori. Vorbești cu o voce calmă și spui: Pot încerca să te ajut dacă vrei. Dacă copilul alege răspunsul calm și de susținere, scena devine puțin mai luminoasă, fața avatarului furios se înmoaie și spune ceva de genul: „Sunt furios, dar mă simt bine că încerci să ajuți”. Dacă copilul alege un răspuns nefolositor, avatarul ghid pune o întrebare reflexivă despre cum ar putea afecta acest lucru sentimentele prietenului. Dacă cineva ți-ar vorbi așa, cum te-ai simți? Acest lucru declanșează adoptarea perspectivei, iar apoi copilului i se oferă o altă șansă. Elevul interacționează cu un coleg furios. Acest pas se concentrează pe reglarea emoțională și pe strategiile de răspuns adecvate, încurajând comunicarea calmă în locul comportamentului reactiv.

Pasul 5: Rezumat și încheiere

Când toate sarcinile de recunoaștere a emoțiilor și empatie sunt finalizate, scena revine în sala de clasă. Avatarul ghidului rezumă ceea ce s-a învățat: „În sala de clasă, ai încercat să înțelegi sentimentele prietenilor tăi din expresiile lor faciale. Ți-ai ales propriul sentiment și ai spus de ce te simți așa. În curtea școlii, ai arătat empatie față de un prieten trist. Ai încercat să te apropii de un prieten furios cu o voce calmă.” Pe ecran apare Insigna Eroului Emoției și Empatiei, iar scenariul se

încheie. Avatarul ghidului oferă un rezumat structurat al acțiunilor cursantului, consolidând punctele cheie de învățare și sărbătorind realizările .

7. Mecanică

Designul interacțiunii este structurat pentru a asigura claritate, accesibilitate și siguranță emoțională. Elevii interacționează folosind privirea și intrări simple din partea controlerului, reducând solicitările cognitive și motorii.

Design de interacțiune:

- Cursanții se concentrează pe avatare și activează interacțiunea printr-un declanșator;
- Alegerile emoționale apar ca opțiuni simple, susținute vizual;
- Opțiunile limitate previn supraîncărcarea cognitivă.

Sistem de feedback:

- Răspunsuri corecte: elemente vizuale importante, sunete pozitive, reacții la avatar;
- Răspunsuri incorecte: sugestii reflexive care încurajează reconsiderarea;
- Fără feedback punitiv pentru a menține motivația.

Dialog și reflecție:

Elevii sunt încurajați să reflecteze asupra alegerilor lor prin intermediul unor întrebări ghidate, promovând o înțelegere mai profundă decât învățarea mecanică.

Sistem de recompense:

Finalizarea sarcinilor are ca rezultat „Insigna de Erou al Emoției și Empatiei”.
Sistemul de recompense pune accent pe efort, înțelegere și participare, mai degrabă decât pe competiție.

8. Rolul profesorului și evaluarea învățării

Rolul profesorului în acest scenariu de învățare bazat pe VR este fundamental pentru a se asigura că experiența devine semnificativă, transferabilă și eficientă din punct de vedere pedagogic. În timp ce mediul virtual oferă îndrumare structurată și feedback imediat, profesorul este cel care contextualizează învățarea, interpretează comportamentul elevilor și facilitează transferul competențelor în situații din viața reală.

Profesorul ca facilitator al învățării

Înainte de începerea activității, profesorul prezintă scopul sesiunii într-un limbaj clar și accesibil. Cursanții ar trebui să înțeleagă că activitatea este concepută pentru a-i ajuta să recunoască emoțiile, să-și exprime propriile sentimente și să răspundă celorlalți într-un mod amabil și adecvat. Stabilirea unei atmosfere sigure și de susținere este esențială, în special pentru cursanții care se pot simți

anxioși în legătură cu sarcinile emoționale sau sociale. În timpul experienței VR, profesorul acționează ca facilitator, mai degrabă decât ca instructor direct. Rolul său este:

- a oferi reasigurare;
- clarificați instrucțiunile atunci când este necesar;
- susține reglarea emoțională;
- a se asigura că elevul rămâne implicat și se simte confortabil.

Această prezență de susținere este deosebit de importantă pentru cursanții care pot deveni copleșiți, distrași sau nesiguri în medii captivante.

Supervizare tehnică și vizibilitate în învățare

Implementarea eficientă necesită ca profesorul să aibă acces în timp real la perspectiva VR a elevului prin oglindire sau proiecție a ecranului. Acest lucru îi permite profesorului să observe:

- ce opțiuni selectează elevul;
- unde apare ezitare sau confuzie;
- modul în care elevul reacționează la diferite scenarii emoționale.

Fără această vizibilitate, experiența VR rămâne izolată și nu poate fi integrată pe deplin în procesul de predare. Observabilitatea transformă activitatea într-o experiență de învățare comună, permițând intervenția și sprijinul la timp.

Observarea comportamentelor emoționale și sociale

Scenariul VR oferă o oportunitate unică de a observa răspunsuri autentice în situații sociale simulate. Profesorul ar trebui să se concentreze nu doar pe răspunsurile corecte sau incorecte, ci și pe modelele comportamentale ale elevului. Domeniile cheie de observare includ:

- acuratețea în identificarea emoțiilor din expresiile faciale;
- capacitatea de a distinge între emoții similare (de exemplu, tristețe vs. oboseală);
- disponibilitatea de a se exprima personal;
- caracterul adecvat al răspunsurilor empatice selectate;
- reglarea emoțională în timpul unor scenarii dificile (de exemplu, situații de furie);
- perseverență și dorința de a încerca din nou după alegeri greșite.

Aceste observații îi permit profesorului să identifice domenii specifice de nevoie, cum ar fi dezvoltarea vocabularului emoțional, controlul impulsurilor sau adoptarea perspectivei.

Criterii de evaluare formativă și de evaluare

Evaluarea în cadrul acestui scenariu ar trebui să fie formativă, continuă și de susținere. Scopul nu este de a măsura performanța în sens sumativ, ci de a urmări progresul și de a fundamenta instruirea ulterioară. O rubrică de observare structurată poate include următorii indicatori:

Recunoașterea emoțiilor

- identifică corect și independent emoțiile de bază;
- necesită sugestii vizuale sau verbale;
- confundă anumite expresii emoționale.

Autoexprimare

- selectează etichete emoționale adecvate;
- oferă motive simple pentru sentimente;
- demonstrează conștientizarea stărilor emoționale interne.

Empatie și răspuns social

- selectează răspunsuri de susținere și adecvate;
- demonstrează înțelegerea nevoilor celorlalți;
- evită reacțiile agresive sau de respingere.

Reglarea emoțională

- își menține calmul în situații dificile din punct de vedere emoțional;
- reflectă asupra feedback-ului;
- adaptează răspunsurile după îndrumare.

Performanța poate fi clasificată astfel:

- independent;
- cu îndemnuri minime;
- cu un sprijin semnificativ;
- încă nedemonstrată.

Această evaluare structurată susține planificarea individualizată a învățării și ajută la urmărirea progresului dezvoltării în timp.

Dialog reflexiv și consolidare

După sesiunea de realitate virtuală, o fază structurată de reflecție este esențială. Această etapă le permite cursanților să își proceseze experiența și să conecteze acțiunile virtuale cu semnificația din lumea reală. Profesorii pot folosi întrebări de orientare, cum ar fi:

- Cum ți-ai dat seama că prietenul tău era trist sau furios?
- Ce ai făcut ca să-l ajuți pe prietenul tău?
- Cum te-ai simțit când ai ajutat pe cineva?
- Ce poți face dacă cineva este supărat în viața reală?

Reflecția susține dezvoltarea metacognitivă și consolidează internalizarea conceptelor emoționale.

Extinderea în practica din sala de clasă

Pentru a consolida învățarea, profesorii ar trebui să integreze activități de urmărire în rutina zilnică. Acestea pot include:

- cercuri de verificare a emoțiilor („Cum te simți astăzi?”);
- scenarii de joc de rol;
- utilizarea cărților cu emoții sau a suporturilor vizuale;
- povestire și discuții despre sentimentele personajelor.

Coerența dintre experiența VR și practica din sala de clasă este esențială pentru un transfer eficient al învățării.

Colaborarea cu familiile și rețelele de sprijin

Profesorul joacă un rol cheie în extinderea învățării dincolo de sala de clasă, prin comunicarea cu familiile și profesioniștii din domeniul sprijinului. Împărtășirea unor strategii simple cu părinții - cum ar fi discutarea emoțiilor zilnice sau modelarea răspunsurilor empatice - sporește consecvența în diferite medii și contexte multidisciplinare, iar observațiile profesorilor pot informa munca psihologilor, educatorilor speciali și terapeuților concentrați pe dezvoltarea emoțională și socială.

Semnificația educațională a rolului profesorului

În cele din urmă, instrumentul VR oferă mediul, dar profesorul oferă sensul. Profesorul se asigură că:

- învățarea este interpretată corect;
- siguranța emoțională este menținută;
- abilitățile sunt generalizate dincolo de contextul virtual.

Din acest motiv, implicarea profesorilor nu este suplimentară, ci esențială pentru succesul scenariului de învățare.

9. Incluziune, Transfer și Impact Educațional

Acest scenariu este conceput nu doar ca o activitate de învățare izolată, ci ca parte a unei abordări educaționale incluzive mai ample, care susține participarea semnificativă și dezvoltarea pe termen lung.

Incluziunea ca principiu fundamental

În educația incluzivă, este esențial ca toți elevii să aibă acces la oportunități de învățare socială într-un mod care să corespundă nevoilor lor. Multe abilități socio-emoționale sunt de obicei dobândite implicit; cu toate acestea, pentru elevii cu nevoi suplimentare, aceste abilități trebuie predate explicit. Acest scenariu promovează incluziunea prin:

- simplificarea indiciilor emoționale complexe;

- oferirea de interacțiuni structurate și previzibile;
- utilizarea suporturilor multimodale (vizuale, auditive, interactive);
- reducerea ambiguității în situațiile sociale.

Prin făcând procesele emoționale vizibile și ușor de înțeles, scenariul elimină barierele care adesea împiedică participarea deplină.

Susținerea incluziunii emoționale și a bunăstării

Incluziunea emoțională merge dincolo de acces - implică asigurarea faptului că elevii se simt în siguranță, apreciați și capabili să participe. În contextele din viața reală, greșelile în răspunsurile emoționale pot duce la reacții negative ale colegilor, reducând încrederea și dorința de a se implica. Mediul VR abordează acest lucru prin:

- permițând practica în siguranță, fără consecințe sociale;
- oferirea de feedback imediat și de susținere;
- încurajarea repetiției fără judecată;
- construirea încrederii prin succes treptat.

Acest lucru contribuie la îmbunătățirea bunăstării emoționale și la o dorință sporită de a se implica social.

Transferul în mediul școlar

Un obiectiv central al scenariului este transferul abilităților învățate în viața școlară de zi cu zi. Decorul sălii de clasă și al locului de joacă este ales intenționat, deoarece reflectă medii reale în care interacțiunea emoțională are loc frecvent. Profesorii pot sprijini transferul prin:

- crearea de oportunități structurate pentru exprimarea emoțională;
- consolidarea empatiei în timpul interacțiunilor cu ceilalți;
- modelarea răspunsurilor adecvate;
- folosind un limbaj consistent din scenariul VR.

Practica imediată post-VR crește semnificativ probabilitatea unui transfer de succes.

Transfer către contextele de acasă și comunitate

Abilitățile emoționale sunt esențiale dincolo de mediul școlar. Capacitatea de a recunoaște sentimentele, de a se exprima și de a răspunde empatic este esențială pentru participarea la viața familială și comunitară. Familiile pot sprijini transferul prin:

- discutarea emoțiilor în timpul rutinei zilnice;
- încurajarea copiilor să exprime verbal sentimentele;
- modelarea empatiei în interacțiunile familiale;
- folosind întrebări reflexive simple (de exemplu, „Cum te-a făcut asta să te simți?”).

Coerența dintre mediul școlar și cel de acasă consolidează rezultatele învățării.

Dezvoltarea abilităților funcționale de viață

Abilitățile dezvoltate în acest scenariu contribuie direct la independența funcțională. Conștientizarea emoțională și sprijinul empatiei:

- comunicare eficientă;
- rezolvarea conflictelor;
- cooperare;
- participare socială.

Aceste competențe sunt esențiale nu doar pentru succesul școlar, ci și pentru viitoarea angajare, relații și integrare în comunitate.

Impactul asupra participării sociale și a relațiilor

Înțelegerea emoțiilor îmbunătățește capacitatea elevului de a:

- construi și menține prietenii;
- a interpreta corect situațiile sociale;
- a răspunde corespunzător nevoilor celorlalți;
- reducerea neînțelegerilor și a conflictelor.

Prin urmare, elevii sunt mai predispuși să experimenteze interacțiuni pozitive cu colegii și să aibă un sentiment de apartenență.

Impact educațional și social pe termen lung

Impactul pe termen lung al acestui scenariu se extinde dincolo de dobândirea imediată a abilităților. Prin consolidarea inteligenței emoționale, scenariul susține:

- creșterea încrederii în sine;
- reglare comportamentală îmbunătățită;
- o implicare mai mare în mediile de învățare;
- o calitate generală îmbunătățită a vieții.

Sustenabilitate și integrare în practica educațională

Pentru un impact de durată, scenariul ar trebui integrat într-un cadru de predare continuă. Aceasta include:

- utilizarea repetată a sesiunilor de VR;
- integrarea cu programele de învățare socio-emoțională;
- reflecție și adaptare continuă din partea profesorilor;
- colaborarea cu familiile și profesioniștii.

Sustenabilitatea este atinsă atunci când experiența VR devine parte a unei abordări consecvente și holistice a dezvoltării sociale și emoționale.

Scenariul de învățare 3.3: Rezolvarea conflictelor

1. Introducere

Rezolvarea conflictelor

Domeniul de învățare 3 - Abilități de adaptare socială

Nivel de dificultate: Avansat

Acest scenariu VR plasează elevii direct în două conflicte școlare cotidiene - unul care are loc în sala de clasă în timpul unei activități cu materiale comune și unul care are loc în curtea școlii în timpul unui joc de echipă. Elevul devine un participant activ în ambele situații, observând cum încep dezacordurile, cum escaladează emoțiile și cum diferite reacții pot schimba rezultatul.

Pe parcursul scenariului, elevii exersează comunicarea calmă, conștientizarea emoțională, corectitudinea și luarea deciziilor responsabile . Aceștia sunt îndrumați să utilizeze pașii structurați Oprește-te – Gândește – Fă o alegere, alegând dintre mai multe opțiuni de rezolvare a conflictelor care apar în momentele de încetinire . Fiecare alegere duce la consecințe vizibile: expresiile faciale se schimbă, vocile se înmoaie sau se intensifică, iar animațiile cu simboluri ale păcii apar atunci când se alege o soluție pozitivă.

Mediul VR este conceput să fie clar, colorat și accesibil, cu pictograme cu contrast ridicat, inele de emoții și dialog simplificat. Elevii învață cum să-și exprime sentimentele, să-i asculte pe ceilalți, să sugereze soluții juste și să înțeleagă cum acțiunile lor influențează oamenii din jurul lor. Prin practicarea acestor abilități în VR, elevii își dezvoltă încrederea și devin mai bine pregătiți să gestioneze conflictele din viața reală cu calm și respect.

Justificare

Elevii cu dizabilități intelectuale ușoare, TSA sau ADHD consideră adesea situațiile de conflict dificile, deoarece emoțiile se intensifică rapid, indiciile sociale sunt greu de interpretat, iar reacțiile impulsive pot prelua controlul. În viața reală, conflictele se produc rapid, iar elevii pot să nu aibă suficient timp să se gândească înainte de a răspunde.

Scenariul VR rezolvă această problemă prin crearea unui mediu sigur, controlat și încetinit, în care elevii pot face pauze, observa și înțelege ce se întâmplă. Când începe o neînțelegere, timpul încetinește, emoțiile devin mai clare, iar elevul se poate concentra asupra detaliilor importante - tonul vocii, expresiile faciale, corectitudinea și posibilele soluții.

VR îi ajută pe elevi:

- a vedea emoțiile mai clar, prin expresii intensificate și inele emoționale colorate;
- exersați să vă mențineți calmul, folosind mementouri vizuale precum „Opriți-vă și respirați”;
- gândește înainte de a reacționa, cu puncte de decizie ghidate;
- încercați diferite soluții, fără teama de a greși;
- înțelege consecințele, prin feedback vizual și auditiv imediat.

Pentru elevii cu dificultăți de învățare, indiciile vizuale și pașii structurați reduc încărcarea cognitivă și fac situațiile sociale mai ușor de înțeles. De asemenea, repetiția, claritatea și rutinele previzibile îi ajută să internalizeze strategii pașnice. Pentru elevii cu ADHD, natura interactivă și dinamică a VR menține atenția concentrată și susține controlul impulsurilor.

Prin practicarea rezolvării conflictelor în VR, elevii își consolidează reglarea emoțională, își îmbunătățesc adaptarea socială și devin mai încrezători în gestionarea dezacordurilor din viața școlară de zi cu zi.

2. Profilul participantului

Scenariul VR este conceput pentru elevi aflați în două niveluri de dezvoltare:

Nivelul școlii primare (vârste 8-12 ani)

Elevii din această grupă de vârstă au nevoie de exemple concrete, instrucțiuni simplificate și indicii vizuale puternice pentru a înțelege situațiile sociale și expresiile emoționale.

Nivel secundar inferior (vârste 13-15 ani)

Elevii din acest grup pot procesa raționamente sociale mai complexe, pot reflecta asupra echității și pot evalua consecințele cu mai multă profunzime, beneficiind în același timp de îndrumări structurate.

Nivel de autonomie

Studenții care participă la acest scenariu demonstrează o autonomie medie spre ridicată, ceea ce înseamnă că pot:

- urmați secvențe scurte de instrucțiuni;
- interacționează independent cu elementele VR;
- înțelege dialoguri simple;
- a face alegeri atunci când opțiunile sunt susținute vizual;
- îndeplini sarcinile cu intervenția minimă a unui adult.

Cu toate acestea, este posibil să solicite în continuare:

- repetiţie,
- rutine previzibile,

- schelă vizuală,
- și indicii emoționale pentru a sprijini înțelegerea și autoreglementarea .

Evaluarea nevoilor speciale în funcție de dizabilitate

Scenariul răspunde nevoilor elevilor cu:

Dizabilitate intelectuală ușoară (MID, IQ 50–69)

Acești elevi pot dobândi citire, scriere, abilități manuale, competențe vocaționale și abilități de viață independentă atunci când instruirea este simplificată și structurată. Ei beneficiază de:

- îndrumare pas cu pas ,
- suporturi vizuale,
- situații sociale încetinite ,
- indicii emoționale explicite,
- și oportunități de a exersa în siguranță interacțiunile din viața reală .

Scenariul VR îi sprijină prin momente de conflict încetinite , indicatori emoționali clari și pași structurați în luarea deciziilor .

Dificultăți de învățare (Subgrupa A)

Elevii cu dizabilități pot avea dificultăți în înțelegerea textelor citite, memoria de lucru, procesarea auditivă sau înțelegerea conceptelor sociale abstracte. În situații de conflict, aceștia pot interpreta greșit intențiile sau pot fi copleșiți de informațiile verbale.

Elevii cu dizabilități se pot confrunta cu:

- viteza de procesare,
- memoria de lucru,
- înțelegerea lecturii,
- procesarea auditivă,
- sau înțelegerea conceptelor sociale abstracte.

Acestea necesită:

- încărcare cognitivă redusă,
- pictograme vizuale clare,
- limbaj simplificat,
- și un proces structurat de luare a deciziilor.

Nevoi cheie abordate în scenariu:

- indicii vizuale cu contrast ridicat
- limbaj simplificat
- indicatori emoționali clari
- număr limitat de opțiuni
- repetarea rutinei Oprește-te – Gândește-te – Fă o alegere

Mediul VR descompune interacțiunile sociale complexe în etape ușor de gestionat, făcând rezolvarea conflictelor mai accesibilă.

Tulburare de deficit de atenție și hiperactivitate – ADHD (Subgrupa B)

Elevii cu ADHD se confruntă adesea cu impulsivitate, distragere și dificultăți în reglarea emoțiilor în timpul conflictelor. Aceștia pot reacționa rapid, pot ridica vocea, pot întrerupe pe ceilalți sau pot renunța la dezacorduri.

Aceștia beneficiază de:

- elemente VR dinamice și interactive,
- feedback imediat,
- momente de conflict încetinite ,
- și strategii ghidate de control al impulsurilor .

Scenariul îi sprijină pe elevii cu ADHD prin:

- încetinirea momentului de conflict pentru a crea timp de gândire
- folosind elemente dinamice, interactive care mențin implicarea
- oferirea de feedback imediat cu privire la alegeri
- consolidarea comunicării calme prin indicii vizuale și auditive
- ghidarea controlului impulsurilor prin puncte de decizie structurate

Natura imersivă a VR îi ajută pe acești elevi să rămână concentrați și să exerseze autoreglementarea într -un mediu realist, dar sigur.

Tulburare de spectru autist (TSA)

Elevii cu TSA au adesea dificultăți în interpretarea expresiilor faciale, înțelegerea intențiilor sociale, gestionarea inputului senzorial și navigarea în situații sociale imprevizibile. Conflictele pot fi deosebit de dificile deoarece implică ambiguitate emoțională, schimbări rapide și adoptarea perspectivei .

Elevii cu TSA pot întâmpina dificultăți cu:

- interpretarea expresiilor faciale,
- înțelegerea intențiilor sociale,
- gestionarea inputului senzorial,
- confruntarea cu imprevizibilitatea,
- și adoptarea unei perspective .

Acestea necesită:

- rutine previzibile,
- indicii emoționale explicite,
- supraîncărcare senzorială redusă,
- suporturi vizuale pentru respectarea rândurilor și corectitudine,
- și scenarii sociale structurate.

Scenariul VR este conceput pentru a satisface nevoile TSA prin:

- rutine previzibile și structură clară
- indicii emoționale cu contrast ridicat (expresii faciale, inele de semne emoționale)
- supraîncărcare senzorială redusă (mediu controlat, zgomot de fundal stabil)
- predarea explicită a așteptărilor sociale
- suporturi vizuale pentru respectarea rândului , corectitudine și comunicare calmă
- de conflict încetinite care permit procesarea informațiilor

Pentru cursanții cu TSA, VR oferă un spațiu sigur pentru a exersa interacțiuni sociale care altfel ar fi copleșitoare.

Provocări

În toate grupurile, elevii pot experimenta:

- dificultăți în recunoașterea emoțiilor la sine și la ceilalți;
- reacții impulsive în timpul conflictelor;
- vocabular limitat pentru exprimarea sentimentelor;
- provocări în înțelegerea echității;
- dificultate în evaluarea consecințelor;
- tendința de a se retrage sau de a escalada în timpul dezacordurilor;
- nevoia de repetiție și reflecție ghidată.

Scenariul VR este conceput pentru a aborda aceste provocări prin:

- secvențe de conflict încetinite ,
- indicii emoționale cu contrast ridicat ,
- dialog simplificat,
- etape structurate de luare a deciziilor,
- și feedback vizual imediat.

3. Cadrul pedagogic și metodologic

Fundamentul pedagogic și metodologic al acestui scenariu VR se bazează pe ideea că situațiile conflictuale, deși frecvente în viața școlară, sunt adesea prea rapide, prea emoționale sau prea complexe pentru ca mulți elevi să le proceseze în timp real.

- VR-ul încetinește momentele de conflict, făcând vizibile procesele sociale invizibile. Elevii pot testa în siguranță reacțiile, pot vedea consecințele și pot încerca din nou.

Realitatea virtuală oferă o oportunitate unică de a încetini aceste momente, făcând procesele sociale invizibile vizibile și ușor de înțeles. Prin întreruperea acțiunii în momente cheie, VR le permite cursanților să observe indicii emoționale, să analizeze situația și să testeze în siguranță diferite reacții, fără teama de consecințe negative. Acest mediu controlat susține reglarea emoțională, încurajează reflecția și le oferă elevilor șansa de a reîncerca până când își internalizează strategii pașnice.

- Principii ale educației incluzive: UDL, accesibilitate, indicii multimodale, echitate, empatie și reflecție ghidată.

Scenariul se bazează pe principiile Educației Incluzive și ale Designului Universal pentru Învățare (UDL). Fiecare element - de la indiciile vizuale cu contrast ridicat până la dialogul simplificat și punctele de decizie structurate - este conceput pentru a fi accesibil elevilor cu diverse profiluri cognitive. Suporturile multimodale, cum ar fi inelele emoționale, schimbările expresiilor faciale , narațiunea audio și pictogramele simbolice, îi ajută pe elevi să înțeleagă ce se întâmplă, chiar și atunci când limbajul sau raționamentul abstract ar putea fi dificile. Corectitudinea, empatia și reflecția ghidată sunt țesute în întreaga experiență, ajutând elevii să înțeleagă nu doar ce să facă, ci și de ce contează alegerile lor.

- Abordare educativă: Modelare, practică ghidată, luarea deciziilor, etichetare emoțională și rezolvarea cooperativă a problemelor.

Abordarea educativă pune accent pe modelare, practica ghidată și etichetarea emoțională. Elevii văd exemple de comunicare calmă, apoi exersează aceste comportamente ei înșiși prin alegeri interactive. Ei învață să identifice emoțiile - atât ale lor, cât și ale celorlalți - și să conecteze aceste emoții cu răspunsuri adecvate. Luarea deciziilor este susținută prin utilizarea repetată a pașilor Oprește-te - Gândește-te - Alege, care îi ajută pe elevi să încetinească reacțiile impulsive și să ia în considerare consecințele acțiunilor lor. Rezolvarea cooperativă a problemelor este încurajată prin scenarii în care corectitudinea, respectarea rândului și ascultarea celorlalți sunt esențiale pentru a ajunge la un rezultat pozitiv.

- Învățare funcțională și viață independentă: Rezolvarea conflictelor susține relațiile cu colegii, participarea la clasă și adaptabilitatea viitoare la locul de muncă.

Dincolo de obiectivele de învățare imediate, scenariul susține, de asemenea, învățarea funcțională și abilitățile de viață independentă. Rezolvarea conflictelor este o componentă cheie a adaptării sociale: influențează relațiile cu colegii, participarea la clasă și capacitatea de a funcționa eficient în contexte de grup. Prin practicarea acestor abilități în VR, elevii dezvoltă obiceiuri care îi vor ajuta nu numai la școală, ci și în mediile vocaționale viitoare și în interacțiunile cotidiene din comunitate. Scenariul le consolidează capacitatea de a comunica calm, de a negocia soluții și de a înțelege perspectivele celorlalți - competențe care contribuie la independența pe termen lung și la bunăstarea socială .

4. Obiective de învățare

Obiectivele de învățare ale acestui scenariu VR se concentrează pe a-i ajuta pe elevi să devină mai încrezători, mai atenți și mai pașnici în interacțiunile lor cu ceilalți. La nivel general, scenariul își propune să consolideze abilitățile de rezolvare a conflictelor, să îmbunătățească recunoașterea emoțională și comunicarea și să încurajeze luarea unor decizii corecte și respectuoase. Elevii învață că conflictele pot fi rezolvate fără a țipa, a pleca sau a reacționa impulsiv și că o comunicare calmă duce adesea la rezultate mai bune pentru toți cei implicați.

Obiective generale

- Consolidați abilitățile de rezolvare a conflictelor.
- Îmbunătățiți recunoașterea emoțională și comunicarea.
- Încurajați luarea unor decizii corecte și pașnice.

Obiective specifice

- Identificați factorii declanșatori ai conflictului.
- Aplică pașii *Oprește-te – Gândește-te – Alege* .
- Sugerați soluții corecte (luarea pe rând, ascultarea, reluarea unui moment de joc).
- Reflectă asupra consecințelor alegerilor.

Rezultate așteptate ale învățării

Studenții vor:

- recunoască emoțiile la ei înșiși și la ceilalți.
- alegeți strategii pașnice în locul reacțiilor impulsive.
- demonstrați corectitudine și empatie.
- transferul strategiilor VR în situații școlare din viața reală.

Până la sfârșitul scenariului, elevii sunt așteptați să demonstreze o înțelegere mai clară a emoțiilor - atât a lor, cât și a celorlalți. Ei învață să recunoască atunci când cineva este supărat, confuz sau frustrat și să își ajusteze comportamentul în consecință. În loc să reacționeze impulsiv, elevii încep să aleagă strategii pașnice, cum ar fi vorbitul calm, ascultarea sau sugerarea unor soluții juste.

Scenariul își propune, de asemenea, să consolideze empatia și corectitudinea. Elevii observă cum alegerile lor influențează atmosfera din sala de clasă sau din curtea școlii și învață că soluțiile cooperative îi fac pe toți să se simtă mai în siguranță și mai respectați. Cel mai important, abilitățile exersate în VR sunt concepute pentru a fi transferate în situații școlare din viața reală. Elevii devin mai capabili să gestioneze dezacordurile în timpul lucrului în grup, al partajării materialelor sau al jocurilor, folosind aceleași strategii calme și atent gândite pe care le-au exersat în mediul virtual.

5. Descrierea mediului

Scenariul VR se desfășoară în două medii școlare familiare - o sală de clasă și un loc de joacă - ambele concepute pentru a fi clare din punct de vedere vizual, structurate și suportive pentru elevii cu diverse nevoi cognitive. Fiecare scenă este simplificată intenționat pentru a reduce supraîncărcarea senzorială, oferind în același timp suficiente detalii pentru a face experiența realistă și captivantă.

Scenă de clasă

Prima parte a scenariului are loc într-o sală de clasă luminoasă și primitoare, amenajată cu mese de grup în loc de rânduri tradiționale. Elevul stă la una dintre aceste mese alături de două avatare de elevi, creând un cadru natural pentru activități comune și interacțiune socială. Pe masă există un set

limitat de materiale comune - creioane colorate, foarfece, lipici stick - care reflectă situații de zi cu zi în care elevii trebuie să negocieze, să se țină pe rând și să-și comunice nevoile.

Pereții sunt expuși afișe simple, cu contrast ridicat , cu mesaje scurte și încurajatoare, cum ar fi „Vorbiți pe rând" și „Ascultă-ți prietenul". Aceste indicii vizuale întăresc subtil abilitățile sociale exersate în cadrul scenariului. Designul general este colorat, dar intenționat simplu, ajutând elevii să se concentreze asupra interacțiunii, în loc să fie distrași de detaliile de fundal.

Scenă de joacă

A doua parte a scenariului se mută în aer liber, în curtea școlii, unde este amenajată o zonă clar marcată pentru un joc cu mingea. Avatarurile elevilor sunt împărțite în două echipe mici, iar elevul devine jucător activ într-una dintre ele. Acest cadru introduce o situație socială dinamică, rapidă, în care pot apărea cu ușurință neînțelegeri și dezacorduri.
În apropiere, un avatar al profesorului stă la marginea zonei de joacă, observând jocul și, ocazional, acționând ca arbitru. Prezența profesorului adaugă structură și familiaritate, ajutându-i pe elevi să se simtă în siguranță în timp ce navighează prin conflict.

Design și accesibilitate

În ambele scene, mediul este conceput să fie colorat, dar simplu, evitând complexitatea vizuală inutilă. Indiciile sociale importante sunt foarte vizibile:

- baloane de dialog apar deasupra avatarelor în timpul dialogului,
- expresiile faciale devin mai pronunțate atunci când emoțiile cresc,
- Inelele emoționale strălucesc în jurul avatarelor atunci când elevul se uită la elevi, ajutându-i să identifice sentimentele rapid și precis.

În momentele de conflict, sistemul VR încetinește automat timpul, oferind cursantului spațiu pentru a procesa ceea ce se întâmplă. În partea de jos a ecranului, apar panouri cu opțiuni, cu butoane clare, cu contrast ridicat, care reprezintă posibile reacții. Această structură îi sprijină pe studenții care au nevoie de timp suplimentar pentru a gândi, reduce impulsivitatea și face procesul decizional mai accesibil.

Interacțiunea în cadrul scenariului este intuitivă și oferă sprijin. Când elevul privește direct avatarul unui elev, expresia facială a acestuia devine mai clară și mai intensă, fiind înconjurată de un inel colorat care corespunde emoției afișate - roșu pentru furie, albastru pentru tristețe, galben pentru confuzie și verde pentru calm. Această caracteristică îi ajută pe elevii cu tulburări mediale de sănătate (MID), tulburări de dizabilitate (LD), ADHD sau TSA să interpreteze emoții care altfel ar fi dificil de descifrat.
Când apare un conflict, scena încetinește și butoanele de reacție apar în partea de jos a ecranului. Folosind controlerul VR, cursantul selectează una dintre opțiunile disponibile pentru a alege un pas de rezolvare a conflictului. Fiecare alegere duce la feedback vizual imediat - expresii atenuate, animații cu simboluri de pace sau reacții tensionate - ajutând cursantul să înțeleagă consecințele deciziilor sale într-un mod clar și semnificativ.

6. Fluxul jocului

Ghid de pornire – Introducere în avatar

Avatarul ghidului apare pe ecran și explică sarcina.

Astăzi veți încerca ce puteți face în cazul unor mici neînțelegeri care pot apărea în sala de clasă și în curtea școlii. Scopul nostru este să rezolvăm problemele prin vorbire, fără țipete și certuri.

Pasul unu. Conflict privind partajarea materialelor în sala de clasă.

a. Scena începe în timp ce copilul desfășoară o activitate la masa grupului. Pe masă se află un singur creion roșu, iar două avatare ale elevilor vor să ia acel creion în același timp.

b. Avatarele încep să vorbească în același timp. Se aud propoziții precum „Am de gând să iau creionul". „L-am vrut primul". Creionul rămâne în mijloc, vocile devin mai puternice, fețele par tensionate.

c. Avatarul ghid încetinește timpul și se întoarce către copil. „Există un mic conflict chiar acum. Înainte de a alege ce să facem, haideți să ne oprim și să ne gândim."

d. Pe ecran apar trei pictograme simple pentru a reaminti pașii de rezolvare a conflictelor. „Oprește-te și respiră", „Spune sentimentul", „Sugerează o soluție". Avatarul ghidului amintește pe scurt aceste trei etape.

Pasul doi. Alegerea unei reacții și începerea conversației.

a. În fața copilului apar trei opțiuni de reacție.

- Strigă și ia creionul imediat.
- Bosomnându-se fără să spună nimic și plecând de la masă.
- Începe să vorbești cu o voce calmă.

b. Dacă copilul selectează opțiunea de vorbire calmă, personajul său spune o propoziție de genul: „Toți vrem să folosim creionul, putem încerca să luăm rândul."

c. Dacă este selectată una dintre celelalte două opțiuni, scena se oprește ușor, iar avatarul ghid pune următoarea întrebare: „Când te comporți așa, problema se rezolvă sau se dezvoltă?" Copilul este rugat să ghicească, apoi aceeași situație este încercată din nou, de data aceasta ghidându-l către opțiunea de vorbire calmă.

Pasul trei. Elaborarea unei soluții comune.

a. După ce copilul a început conversația calmă, în lateralul ecranului apar trei sugestii de soluții:

- Folosirea creionului pe rând, stabilind un timp scurt pentru fiecare persoană.
- O persoană îl folosește acum, cealaltă nu-l folosește niciodată.
- Aruncând creionul ăla la coș.

b. Dacă copilul alege opțiunea pe rând, personajul său spune următoarele: „Mai întâi îl pot folosi eu, apoi îl folosești tu și apoi îl folosește al treilea prieten al nostru. Poate fi câte un minut pentru fiecare dintre noi."

c. Fețele celorlalți elevi se îmbunătățesc, iar unul dintre ei spune: „Da, putem lua pe rând." Avatarul ghid întărește pozitiv această soluție prin iluminarea afișului cu mesajul „cooperare" de pe tabla clasei.

d. Dacă copilul alege o soluție nedreaptă sau ineficientă, avatarul ghid îl încurajează să se gândească cui i-ar fi greu acest lucru. Cu întrebări precum „Cine ar fi supărat în această situație, cum te-ai simți dacă ai fi tu", empatia și simțul corectitudinii sunt activate la copil, iar apoi i se oferă șansa de a încerca din nou.

Pasul patru. Conflict în timpul unui joc în curtea școlii.

a. Scena se mută în locul de joacă. În timp ce copilul se joacă cu mingea cu prietenii, izbucnește o ceartă din cauza unei fază. Unul spune că mingea a ieșit în afara terenului; celălalt susține că a fost un gol.

b. Vocile încep să se ridice. Se aud propoziții precum „Ești nedrept." „Nu, ai înțeles greșit."

c. Timpul încetinește din nou și avatarul ghidului vorbește. „Acum există o neînțelegere în joc. Există o modalitate de a rezolva asta fără luptă?"

d. Pe ecran apar trei opțiuni.

- De asemenea, răspunzi strigând.
- Părăsești jocul și nu mai vorbești cu nimeni.
- Sugerezi să te oprești și să asculți părerea tuturor.

e. Dacă copilul alege a treia opțiune, personajul său spune o propoziție de genul: „Toți am văzut lucrurile diferit, dacă vreți, fiecare dintre noi poate explica pe rând ce s-a întâmplat și apoi să decidă."

f. Ceilalți elevi vorbesc pe rând. Avatarul ghid îi cere, de asemenea, copilului să explice pe scurt ce a văzut.

Pasul cinci. Căderea de acord asupra unei soluții.

a. După ce toată lumea și-a împărtășit opinia, pe ecran apare următoarea întrebare: „Ce să facem acum?":

- Joacă din nou aceeași poziție.

- Desenează-l pe tablă și întreabă-l pe profesor.
- Nu te mai juca și continuă cearta.

b. Când copilul alege una dintre prima sau a doua opțiune, aceasta este întărită ca o soluție justă. Unul dintre avatarele prietenului oferă feedback spunând: „Sugestia ta a fost bună, acum mă simt mai calm."

c. Dacă copilul alege „continuă cearta", avatarul ghid îl încurajează să se gândească la ce fel de atmosferă va crea jocul. Cu o întrebare precum „Te-ar face o pauză sau găsirea unei soluții să te simți mai bine?", copilul este îndrumat înapoi către o opțiune axată pe soluție.

Pasul șase. Încheiere.

a. Când toate scenele sunt finalizate, copilul apare din nou în clasă împreună cu avatarul ghid.

b. Avatarul prezintă pe scurt abilitățile din scenariu:

- Ai sugerat să rămâi calm și să te iei pe rând când împarți materialele în clasă.
- Când exista o neînțelegere în joc, încercai să vorbești și să ceri păreri în loc să țipi.
- Ai ales o soluție gândindu-te la sentimentele oamenilor și la corectitudine.

c. Pe ecran se deschide „Insigna de Erou în Rezolvarea Conflictelor" și scenariul se încheie.

7. Mecanică

- Pauză și momente de gândire. În momentele de conflict, timpul din joc încetinește sau se oprește pentru scurt timp. O bandă simplă apare în partea de jos a ecranului, arătând pașii „oprește-te, gândește-te, fă o alegere".
- Dialoguri bazate pe alegere. În timpul conflictelor, copilul selectează una dintre cele două sau trei propoziții de reacție care apar pe ecran. Selecția este rostită cu voce tare de către personajul VR.
- Indicii legate de emoție și corectitudine. După ce copilul alege o soluție, expresiile faciale ale celorlalți avatare se schimbă. În soluțiile corecte și empatice, fețele se înmoaie, în soluțiile negative se încordează. Acest lucru întărește vizual rezultatul alegerii.

Structură pas cu pas.

- În primul rând, se exersează conflictul privind partajarea materialelor în sala de clasă.
- Apoi scena se mută la conflictul din joc, în locul de joacă.
- În fiecare scenă, pașii sunt: mai întâi observați conflictul, apoi alegeți o reacție și, în final, conveniți asupra unei soluții.

Niveluri de dificultate

Nivelul A. Se folosesc situații de conflict mai simple, mai puține opțiuni și îndrumări mai clare din partea avatarului ghid. Se oferă indicii puternice după alegeri greșite.

Nivelul B. Conflictele devin oarecum mai complexe, iar diferențele dintre opțiuni sunt mai subtile. Se așteaptă ca și copil să se gândească mai mult la consecințele alegerii sale.

Mecanismul de recompensă – Senzația de plăcere

- Abordare adecvată. Când copilul alege un răspuns calm și deschis, iluminatul din mediul înconjurător se intensifică ușor și se aude un scurt sunet de confirmare.
- Soluție echitabilă. Când se aleg soluții echitabile, cum ar fi respectarea rândurilor sau reluarea poziției, ceilalți avatare își exprimă satisfacția, iar avatarul ghid oferă o întărire verbală.
- Finalizarea sarcinii. La sfârșitul scenariului, se deschide „Insigna Eroului în Rezolvarea Conflictelor". În acest fel, copilul vede ca pe un succes concret faptul că poate rezolva problemele vorbind, nu țipând. Alegerile greșite sunt prezentate ca oportunități de învățare în loc de pedepse.

8. Rolul profesorului și evaluarea învățării

- Monitorizare.

Profesorul urmărește experiența VR a elevului în timp real pe un proiector sau pe un ecran mare.

- Observare

Profesorul notează ce reacție tinde să aleagă elevul prima. Fie că preferă să țipe și să plece, fie să vorbească.

Profesorul urmărește cât de dispus este elevul să aleagă opțiuni care implică corectitudine și împărtășire, precum și nivelul său de empatie.

- Sprijin

După scenariu, profesorul poate discuta situațiile cu clasa. De exemplu, poate pune întrebări precum „Care soluție credeți că a fost cea mai justă și de ce?"

Profesorul poate organiza întâlniri individuale cu elevii care sunt mai predispuși la conflicte, corelând reacțiile lor în experiența VR cu exemple din viața reală.

- Transfer și generalizare

Profesorul se poate referi la pașii învățați în scenariul VR atunci când apar conflicte reale în sala de clasă și în curtea școlii. Transferul este susținut de propoziții precum „Vă amintiți, în joc ne-am oprit mai întâi și ne-am gândit, hai să facem și noi asta aici".

Prin informarea familiilor despre abilitățile copilului de rezolvare a conflictelor, profesorul poate dezvolta sugestii pentru utilizarea unor pași similari acasă în conflictele dintre frați.

Cerință tehnică

Se afirmă că profesorul trebuie să poată vedea oglindirea ecranului. Altfel, nu poate observa la timp ce opțiuni alege elevul, în ce etapă se confruntă cu dificultăți și care sunt reacțiile sale emoționale.

Indicatori de evaluare

- Capacitatea de a identifica emoțiile
- Capacitatea de a alege reacții calme
- Corectitudine și empatie în soluții
- Implicare și autonomie

Instrumente de urmărire

- Listă de verificare a observațiilor
- Fișă de reflecție
- Discuții între colegi
- Debriefing profesor-elev

9. Incluziune, transfer și impact educațional

Conflictul este o situație inevitabilă în mediul școlar. Micile neînțelegeri legate de împărțire, respectarea rândurilor și regulile jocului apar zilnic. Pentru elevii din grupul țintă, găsirea unei soluții la aceste neînțelegeri fără a pierde controlul și fără a se răni pe ei înșiși sau pe alții este de o importanță crucială atât pentru adaptarea socială, cât și pentru bunăstarea emoțională.
Pe parcursul scenariului VR, elevii învață treptat să se oprească, să gândească și să aleagă soluții pașnice atunci când se confruntă cu dezacorduri. În loc să reacționeze impulsiv sau să se retragă din situație, ei exersează încetinirea ritmului, observarea a ceea ce se întâmplă și selectarea unui răspuns calm și corect. Utilizarea repetată a pașilor *Oprește-te – Gândește-te – Alege* îi ajută să construiască o rutină internă stabilă care poate fi aplicată dincolo de mediul virtual.
Decorul VR oferă un spațiu sigur pentru repetiții, unde conflictele se desfășoară într-un mod controlat și previzibil. Deoarece timpul încetinește în momentele cheie, elevii au ocazia să observe emoțiile, să evalueze opțiunile și să încerce diferite strategii fără teama de a greși. Această siguranță le permite să experimenteze, să reflecteze și să repete până când reacțiile pașnice devin mai naturale și automate.
Pe măsură ce elevii interacționează cu scenariul, alegerile lor dezvăluie primele lor reacții instinctive la conflict - fie că au tendința să țipe, să se îndepărteze sau să încerce să comunice. Aceste reacții devin vizibile prin feedback-ul imediat al sistemului VR, ajutând elevii să înțeleagă cum comportamentul lor îi influențează pe ceilalți. În timp, ei încep să recunoască tipare în propriile răspunsuri și descoperă modalități mai eficiente de a gestiona dezacordurile.
Unul dintre cele mai importante rezultate ale scenariului este transferul abilităților în medii din viața reală. Strategiile practicate în VR - comunicarea calmă, respectarea rândurilor, ascultarea, corectitudinea și conștientizarea emoțională - sunt direct aplicabile situațiilor de zi cu zi din sala de clasă, din curtea școlii și chiar acasă. Pe măsură ce elevii devin mai încrezători în utilizarea soluțiilor pașnice, ei sunt mai bine echipați pentru a naviga în interacțiunile sociale, a menține relații pozitive și a contribui la o atmosferă școlară cooperantă.

Pentru profesor, aceasta oferă o oportunitate de a observa primele reacții automate ale elevului în situații de conflict și de a stabili obiective pentru transformarea treptată a acestora în răspunsuri mai cooperante și mai calme, în timp.

Scenariul de învățare 3.4: Munca în echipă și cooperarea

1. Introducere

Domeniul de învățare 3 - Abilități de adaptare socială și lucru în echipă și cooperare

Nivel de dificultate: De bază

În acest scenariu VR, elevii intră în două medii școlare colaborative - o sală de clasă și un atelier - unde munca în echipă devine punctul central al învățării. În sala de clasă, ei lucrează împreună pentru a crea un poster de grup, partajând materiale, împărțind responsabilitățile și coordonându-și acțiunile. În atelier, ei colaborează pentru a construi un model simplu folosind piese de construcție, fiecare elev asumându-și un rol specific în cadrul echipei.

Pe parcursul experienței, cursanții exersează abilități esențiale de cooperare: partajarea responsabilităților, comunicarea clară, solicitarea de ajutor atunci când este nevoie, oferirea de ajutor colegilor și luarea deciziilor de grup. Sistemul VR încetinește momentele cheie, permițând elevilor să observe emoțiile, să înțeleagă intențiile și să reflecteze înainte de a acționa. Indicii vizuale, cum ar fi pictogramele de rol, bulele de dialog și indicatorii de lucru în echipă, îi ghidează ușor prin fiecare pas. Alegeri structurate apar în timpul punctelor de decizie, ajutând elevii să exploreze modul în care diferite reacții influențează grupul.

Prin parcurgerea acestor interacțiuni ghidate, elevii experimentează direct cum cooperarea duce la rezultate de succes, la o muncă în echipă mai fluidă și la relații mai pozitive între colegi. Scenariul evidențiază ideea că sarcinile comune devin mai ușoare - și mai plăcute - atunci când toată lumea contribuie.

Justificare: Elevii din grupul țintă, cei cu tulburări de inteligență medie, tulburări de învățare, ADHD și TSA, au nevoie adesea de oportunități explicite și structurate pentru a înțelege cum funcționează munca în echipă. Activitățile de grup din viața reală se pot desfășura prea repede, pot implica prea multe indicii simultane sau pot deveni copleșitoare din punct de vedere emoțional. VR oferă un mediu sigur și previzibil, în care aceste provocări sunt reduse, iar procesul de învățare devine mai clar și mai accesibil.

În cadrul mediului VR, interacțiunile sociale sunt încetinite, permițând elevilor să observe detalii pe care altfel le-ar putea rata: expresiile faciale, tonul vocii, așteptările legate de rol și impactul emoțional al alegerilor lor. Aceștia pot observa comportamente de cooperare modelate de avatare, pot testa diferite răspunsuri și pot vedea imediat consecințele deciziilor lor - fără teama de judecată sau eșec.

Scenariul evidențiază indicii emoționale și de lucru în echipă prin intermediul unor elemente vizuale cu contrast ridicat , indicatori de rol și opțiuni de dialog ghidat. Acest lucru îi ajută pe elevi să internalizeze strategii de cooperare care susțin participarea în clasă, relațiile cu colegii și adaptarea socială pe termen lung.

Prin practicarea acestor abilități într-un mediu controlat, elevii își dezvoltă încrederea și obiceiuri care se transferă în mod natural în situații din viața reală - fie că lucrează la un proiect în clasă, joacă un joc în curtea școlii sau participă la sarcini de grup acasă. VR devine nu doar un instrument de învățare, ci o punte între practica ghidată și succesul social de zi cu zi.

2. Profilul participantului

Grupe de vârstă:

- Nivelul școlii primare: 8–12 ani
- Nivel secundar inferior: 13–15 ani

Scenariul VR „Lucru în echipă și cooperare" este conceput pentru elevii cu vârste cuprinse între 8 și 15 ani, o perioadă de dezvoltare în care înțelegerea socială, reglarea emoțională și participarea la grup evoluează rapid. Elevii mai mici, cu vârste cuprinse între 8 și 12 ani, beneficiază cel mai mult de exemple concrete, instrucțiuni simplificate și indicii vizuale puternice care îi ajută să înțeleagă ce se așteaptă de la o sarcină de grup. Elevii mai mari, cu vârste cuprinse între 13 și 15 ani, se pot implica în raționamente mai complexe, pot evalua perspective diferite și pot participa la luarea deciziilor în grup cu o independență crescândă.

Nivel de autonomie

În această categorie de vârstă, elevii demonstrează un nivel mediu spre ridicat de autonomie. Sunt capabili să urmeze instrucțiuni, să interacționeze cu elemente VR și să facă alegeri atunci când sunt susținuți de elemente vizuale precum pictograme de rol, bule de dialog și limbaj simplificat.

Mediul VR este structurat intenționat pentru a reduce încărcarea cognitivă și a oferi pași clari și previzibili care ghidează studenții prin fiecare fază a muncii în echipă.

Profil cognitiv

Scenariul este adaptat nevoilor cursanților cu dizabilitate intelectuală ușoară (DIM), dificultăți de învățare (LD), tulburare de deficit de atenție și hiperactivitate (ADHD) și tulburare din spectrul autist (TSA).

Elevii cu coeficient de inteligență mediu (IQ 50–69) beneficiază de îndrumare pas cu pas , repetiție și suport vizual care concretizează conceptele abstracte de lucru în echipă. Ei învață cel mai bine prin rutine previzibile și exemple clare de comportament cooperativ.

Elevii cu dificultăți de învățare necesită un limbaj simplificat, o încărcare cognitivă redusă și suporturi vizuale, cum ar fi pictograme, fișe de rol și indicii explicite pentru lucrul în echipă. Aceștia pot avea dificultăți cu viteza de procesare sau cu instrucțiunile în mai mulți pași , ceea ce face ca fluxul structurat al VR să fie deosebit de benefic.

Elevii cu ADHD au nevoie de sarcini dinamice, captivante și de feedback imediat pentru a-și menține concentrarea. Momentele de încetinire în VR îi ajută să regleze impulsivitatea, în timp ce indiciile vizuale clare susțin respectarea rândurilor și responsabilitatea comună.

Elevii cu TSA se bazează pe rutine previzibile, așteptări sociale explicite și o supraîncărcare senzorială redusă. Aceștia beneficiază de indicii emoționale clare, respectarea structurată a rândurilor și indicatori vizuali ai rolurilor care facilitează înțelegerea dinamicii grupului.

Provocări

În toate aceste grupuri, elevii se pot confrunta cu provocări similare:

- împărțirea responsabilităților
- așteptându-și rândul
- ascultând colegii
- înțelegerea rolurilor în grup
- gestionarea frustrării
- comunicarea calmă

Scenariul VR abordează aceste provocări prin practică ghidată, indicii vizuale cu contrast ridicat și momente structurate de luare a deciziilor care îi ajută pe elevi să navigheze prin munca în echipă într-un mediu sigur și suportiv.

Evaluarea nevoilor speciale în funcție de dizabilitate

Elevii cu dizabilitate intelectuală ușoară (DIM) pot întâmpina dificultăți în înțelegerea dinamicii grupului sau în anticiparea modului în care acțiunile lor afectează echipa. Aceștia necesită o modelare explicită a comportamentului cooperativ și beneficiază foarte mult de momentele de lucru în echipă cu ritm încetinit, în care indiciile vizuale ale rolurilor clarifică responsabilitățile. Mediul VR oferă structura și repetiția de care au nevoie pentru a internaliza aceste abilități.

Elevii cu dificultăți de învățare (DA) au adesea dificultăți în procesarea instrucțiunilor verbale sau în gestionarea sarcinilor cu mai mulți pași. Aceștia au nevoie de suport vizual - fișe cu roluri, pictograme, panouri cu sarcini - care să împartă munca în echipă în componente ușor de gestionat. Pașii de cooperare simplificați și fișele cu sarcini clare îi ajută să rămână implicați și să înțeleagă ce trebuie să facă în continuare.

Elevii cu ADHD pot acționa impulsiv în timpul sarcinilor de grup, pot avea dificultăți în așteptare sau în partajarea materialelor sau își pot pierde concentrarea atunci când sarcinile devin repetitive. Aceștia beneficiază de activități de lucru în echipă interactive și captivante, care oferă feedback

imediat. Momentele de conflict încetinite ale scenariului VR și alegerile structurate îi ajută să facă pauze, să reflecteze și să aleagă comportamente de cooperare.

Pentru elevii cu TSA, interpretarea intențiilor sociale sau gestionarea schimbărilor neașteptate poate fi o provocare. Aceștia au nevoie de rutine previzibile, așteptări clare și indicii vizuale care să susțină respectarea rândurilor și obiectivele comune. Mediul VR reduce supraîncărcarea senzorială și evidențiază claritatea emoțională, ajutându-i să înțeleagă cum funcționează munca în echipă și cum se încadrează contribuțiile lor în grup .

3. Cadrul pedagogic și metodologic

Scenariul „Lucrul în echipă și cooperare" se bazează pe înțelegerea faptului că munca în echipă nu este o abilitate instinctivă pentru mulți elevi cu dificultăți cognitive, de învățare sau de atenție . Pentru acești cursanți, munca în grup poate părea imprevizibilă, copleșitoare sau confuză, mai ales atunci când indiciile sociale se mișcă prea repede sau când așteptările nu sunt enunțate explicit. Mediul VR răspunde acestor nevoi prin crearea unui spațiu structurat, încetinit , în care elevii pot explora în siguranță ce înseamnă colaborarea cu ceilalți.

În acest cadru controlat, elevii pot observa comportamente cooperative pe măsură ce se dezvoltă, pot înțelege scopul diferitelor roluri de grup și pot exersa comunicarea fără presiunea sau intensitatea emoțională care însoțește adesea interacțiunile din viața reală . Indiciile multimodale - cum ar fi expresiile faciale care devin mai clare atunci când sunt privite, inelele emoționale care evidențiază cum se simt colegii, bulele de dialog care simplifică dialogul, pictogramele de rol care clarifică responsabilitățile și panourile de sarcini care detaliază fiecare pas - fac ca aspectele invizibile ale muncii în echipă să fie vizibile și accesibile. Aceste sprijinuri îi ajută pe elevi să învețe cum să împartă responsabilitățile, să-și sprijine colegii și să contribuie semnificativ la un obiectiv comun.

Abordarea educativă din spatele scenariului pune accentul pe modelare, practică ghidată, etichetare emoțională și rezolvarea cooperativă a problemelor . Elevii aplică în mod repetat secvența structurată Oprește-te – Gândește-te – Cooperează, o rutină simplă, dar puternică, care îi ajută să facă o pauză înainte de a reacționa, să ia în considerare nevoile grupului și să aleagă comportamente care consolidează colaborarea. Această repetare construiește obiceiuri interne pe care elevii le pot transfera dincolo de mediul VR.

4. Obiective de învățare

Scenariul VR *„ Lucru în echipă și cooperare"* este conceput pentru a consolida capacitatea elevilor de a lucra în colaborare, de a comunica eficient și de a contribui semnificativ la sarcinile comune. Obiectivele de învățare reflectă atât abilitățile socio-emoționale necesare pentru un lucru în echipă de succes, cât și abilitățile funcționale care susțin participarea la activități de grup din sala de clasă și din viața reală.

Obiective generale

La nivel general, scenariul își propune: dezvoltarea conștientizării modului în care acțiunile individuale influențează succesul grupului;

- dezvolta capacitatea de a partaja responsabilitățile în timpul unei sarcini comune;
- să încurajeze respectul pentru rolurile și contribuțiile celorlalți;
- consolidarea abilităților de comunicare cooperativă;
- promovarea înțelegerii faptului că munca în echipă implică contribuția la un obiectiv comun, mai degrabă decât îndeplinirea tuturor sarcinilor de unul singur.

Scenariul urmărește, de asemenea, să îmbunătățească conștientizarea emoțională și autoreglementarea elevilor în timpul sarcinilor de grup. Prin practicarea rutinei *Oprește-te – Gândește-te – Coopereazăă* , elevii învață să facă pauze înainte de a reacționa, să ia în considerare nevoile grupului și să aleagă comportamente care ajută echipa să avanseze.

Obiective specifice

Mai concret, scenariul îi îndrumă pe elevi să:

- identificați și înțelegeți rolurile grupului, recunoscând că fiecare membru al echipei are o responsabilitate care contribuie la produsul final;

- împărțiți sarcinile în mod echitabil, alegând un rol și respectând rolurile celorlalți;

- a comunica clar și respectuos, folosind un limbaj simplu și cooperant pentru a exprima nevoi, a oferi ajutor sau a cere asistență;

- a răspunde corespunzător colegilor, în special atunci când cineva cere ajutor sau când trebuie luată o decizie în grup;

- exersați respectarea rândului și răbdarea, așteptând momentul potrivit pentru a acționa și recunoscând contribuțiile celorlalți;
- Luați decizii de grup, ascultând diferite idei și sugerând soluții care funcționează pentru toată lumea;

- Reflectați asupra impactului alegerilor lor, înțelegând modul în care comportamentele cooperante sau necooperante afectează echipa.

Aceste obiective sunt consolidate prin exersare repetată, indicii vizuale și puncte de decizie structurate care îi ajută pe elevi să internalizeze strategiile de cooperare.

Rezultate așteptate ale învățării

Până la sfârșitul scenariului, se așteaptă ca elevii să demonstreze îmbunătățiri notabile în capacitatea lor de a participa la sarcini de grup. Ei vor:

- Recunoașteți importanța muncii în echipă, înțelegând că sarcinile comune devin mai ușoare și mai plăcute atunci când toată lumea contribuie.
- Alegeți comportamente cooperante în loc să acționați impulsiv sau să vă retrageți din grup.

- Comunicați mai eficient, folosind expresii simple și respectuoase pentru a coordona acțiuni, a cere ajutor sau a oferi sprijin.
- Să dea dovadă de mai multă empatie și conștientizare, observând cum se simt colegii lor și ajustându-și comportamentul în consecință.
- Îndeplinesc cu succes sarcinile comune, îndeplinindu-și propriul rol în timp ce susțin rolurile celorlalți.

- Transferă abilitățile de lucru în echipă în situații din viața reală, aplicând ceea ce au exersat în VR în proiecte de clasă, activități în terenul de joacă și rutine de acasă.

În cele din urmă, scenariul îi ajută pe elevi să își dezvolte abilitățile sociale fundamentale necesare pentru relații pozitive cu colegii, participarea cu succes la clasă și adaptarea socială pe termen lung.

5. Descrierea mediului

Scenă din clasă

Copilul se află într-o sală de clasă cu mese de grup. Ei stau la propria masă împreună cu trei avatare de elevi. Pe masă se află o bucată mare de carton, creioane colorate, lipici, foarfece și câteva imagini decupate. Pe tablă este vizibilă sarcina scrisă de avatarul profesorului. Astăzi veți pregăti un poster împreună cu grupul.

Scenă de atelier

În a doua scenă, copilul se află în atelierul școlii. În mijloc se află o bancă de lucru, pe rafturi sunt blocuri, piese simple de construcție și cutii etichetate. Sarcina este de a construi în echipă un model simplu de pod sau turn. Fiecare piesă este ușor strălucitoare și separată în funcție de categoria sa. De exemplu, piese de bază, piese decorative.

Proiecta

Mediul este colorat, dar simplu. Indicii importante pentru copil, cum ar fi tabla de sarcini, fișele cu roluri, bulele de dialog și pictogramele de avertizare din echipă, sunt proiectate clar și cu contrast ridicat. Rolul pe care l-a asumat fiecare membru al echipei este afișat prin mici pictograme lângă capul lor.

Interacţiune

Când copilul se uită la avatarul unui elev, pictograma rolului și expresia facială a acelui avatar devin mai distincte. Când se apropie de un obiect de pe masă sau de pe tabla de activități cu ajutorul controlerului, primește feedback cu un ușor sunet și o vibrație. În timpul deciziilor de echipă, în partea de jos a ecranului apar panouri simple cu opțiuni.

6. Fluxul jocului

Început

Avatarul ghidului apare pe ecran și explică sarcina. Astăzi nu veți lucra singuri, ci împreună cu prietenii. Scopul nostru este să fim o echipă în care toată lumea contribuie și să îndeplinim sarcina împreună.

Pasul unu. Pregătirea unui poster de grup în clasă.

a. Scena începe în timp ce copilul stă la masa propriei grupe din clasă. Sarcina este clar vizibilă pe tablă. Pregătiți un poster care să explice regulile pe care le urmăm împreună la școală.

b. Pe masă sunt patru fișe cu sarcini simple. Scrierea titlului, desenarea imaginilor, colorarea, lipirea. Pe fiecare fișă există un mic simbol și un text.

c. Avatarul ghidului explică primul pas al muncii în echipă. Mai întâi, haideți să împărțim sarcinile. Fiecare ar trebui să aibă o sarcină de îndeplinit.

d. Pe ecran apar trei opțiuni de răspuns:

- Vreau să fac totul.
- Nu vreau să fac nimic.
- Haideți să împărțim sarcinile și fiecare să își asume un rol.

e. Dacă copilul alege a treia opțiune, personajul său spune o propoziție de genul acesta. Există o sarcină pe care fiecare dintre noi o poate îndeplini, dacă doriți, putem împărți sarcinile între noi. Apoi, pe masă apar fișe cu roluri. Autorul titlului, ilustrator, colorator, manager de materiale.

f. Copilul își alege propriul rol. De exemplu, ilustrator. Celelalte avatare preiau automat rolurile rămase. Pictograma rolului de deasupra capului fiecărui avatar devine vizibilă.

g. Dacă copilul alege celelalte opțiuni, scena se blochează pentru scurt timp, iar avatarul ghid întreabă: Când te comporți astfel, cum se simte echipa, munca devine mai ușoară sau mai dificilă? Apoi, aceeași situație este redată din nou, iar copilul este ghidat către opțiunea de partajare a sarcinilor.

Pasul doi. Îndeplinirea rolului lor și solicitarea de ajutor.

a. Principala îndatorire a copilului este să își îndeplinească propriul rol. De exemplu, dacă are rolul de ilustrator, trebuie să deseneze imaginea principală pe poster.

b. Pe tabla de sarcini apare o scurtă reamintire. Fă-ți propria treabă. Cere ajutor dacă este necesar. Răspunde la cererea de ajutor a prietenului tău.

c. Când copilul are dificultăți cu propria sa activitate, pe ecran apare o mică fereastră cu opțiuni:

- Continuă în tăcere și luptă.
- Cere ajutorul unui prieten.

d. Dacă copilul alege opțiunea de a cere ajutor, personajul său folosește una dintre aceste propoziții: *Îmi este greu să desenez această parte, mă puteți ajuta?* Avatarul prietenului reacționează pozitiv și vine pentru scurt timp, iar ei termină desenul împreună.

e. Când un alt avatar îi cere ajutorul copilului, în partea de jos a ecranului apar două opțiuni:

- Acum e rândul meu, te voi ajuta mai târziu.
- Putem face asta împreună, haide.

Când copilul alege a doua opțiune, se pune accent pe munca în echipă în cadrul grupului.

Pasul trei. Completarea posterului împreună și luarea unei decizii.

a. În partea finală a posterului, întreaga echipă este rugată să ia o decizie comună. De exemplu, ce propoziție va fi scrisă în mijlocul posterului.

b. Pe ecran apar trei sugestii de propoziții. Toate sunt pozitive, dar au accente ușor diferite. De exemplu:

Școală respectuoasă, împreună suntem puternici, cu reguli suntem în siguranță și fericiți.

c. Fiecare avatar spune pe rând ce propoziție preferă. Unii dintre ei pot spune lucruri diferite.

d. Sarcină. Copilul este rugat să sugereze că se vor pune de acord asupra unei propoziții. Pe ecran apar două opțiuni:

- Să insiste doar asupra pedepsei pe care o doresc.
- A sugera ascultarea ideii tuturor și întâlnirea asupra unei propoziții comune.

e. Dacă copilul alege a doua opțiune, personajul său spune această propoziție: *„ Avem idei diferite, dacă doriți, ne putem întâlni pentru a găsi una potrivită pentru toată lumea”* . Apoi se alege propoziția de care majoritatea este mulțumită și se completează posterul.

f. Când posterul este gata, scena din clasă se luminează, avatarul profesorului se apropie și mulțumește echipei.

Pasul patru. Construirea unui model în echipă, în cadrul atelierului.

a. Scena se mută în atelier. Avatarul ghidului explică noua sarcină. Acum vom construi un model de pod. Este greu să facem asta singuri, așa că vom lucra în echipă.

b. Pe masa de lucru piesele sunt împărțite în trei grupe. Blocuri de bază, piese de conectare, piese decorative. Pe lateral există o țintă vizuală simplă. Un desen simplu al modelului de pod dorit.

c. Pe ecran sunt afișate trei tipuri de roluri. Colector de piese, plasator, verificator. Copilul alege unul dintre aceste roluri, celelalte avatare preiau rolurile rămase.

d. Fluxul de sarcini funcționează după cum urmează.

Colectorul de piese colectează piesele necesare de pe rafturi în funcție de modelul țintă.

Plasătorul așază piesele aduse la locul corect.

Verificatorul verifică dacă modelul este echilibrat și similar cu ținta și oferă sugestii atunci când este necesar.

e. Din când în când apar mici ferestre de avertizare. Își oferă toată lumea informații reciproc vorbind? Când o persoană își termină treaba, o ajută pe cealaltă? Când copilul nu comunică, avatarul ghid întreabă. De ce este important să oferim informații atunci când lucrăm în echipă? Apoi, copilul oferă informații prietenului său alegând o propoziție simplă. De exemplu, pun acest articol aici acum.

Pasul cinci. Încheiere.

a. Când modelul podului este finalizat, modelul strălucește ușor, iar lumina din atelier crește ușor. Avatarul ghidului se întoarce către echipă și oferă un rezumat:

- Astăzi ați împărțit sarcinile.
- Ți-ai îndeplinit propriul rol.
- Ai cerut ajutor și ai încercat să ajuți.
- Ați luat o decizie împreună și ați finalizat un produs împreună.

b. Pe ecran se deschide Insigna de Erou al Muncii în Echipă și scenariul se încheie.

7. **Mecanică**

Selectarea rolului

La începutul sarcinilor, în fața copilului apar cartonașe cu roluri. Când copilul selectează o carte cu ajutorul controlerului, aceasta se mută pe propriul avatar și o mică pictogramă cu rol apare lângă capul său.

Tablă de activități

În scena din sala de clasă există o mică tablă cu sarcini lângă masă, iar în scena din atelier pe banca de lucru. Pe această tablă, pasul curent este scris într-o propoziție scurtă. De exemplu, *Împărțim sarcinile acum* , *Luăm o decizie împreună acum.*

Dialoguri bazate pe alegeri.

În etapele de inițiere a unei conversații în cadrul echipei, de solicitare a ajutorului și de acordare a ajutorului, pe ecran apar două sau trei propoziții scurte. Copilul alege una dintre ele, iar propoziția aleasă se aude ca vocea avatarului.

Structura de progres

Mai întâi, scena atelierului nu se deschide până când nu se finalizează partajarea sarcinilor și realizarea posterelor în sala de clasă.

Insigna nu se acordă până când macheta nu este finalizată în atelier.

În ambele scene, pașii sunt mai întâi împărțirea sarcinilor, apoi îndeplinirea rolului și, în final, luarea unei decizii comune.

Niveluri de dificultate

Nivelul A

Se utilizează un număr mai mic de roluri și fișe cu sarcini mai clare. Avatarul ghid oferă indicii frecvente. De exemplu, *„ Poți cere ajutorul prietenului tău acum”* . Se exersează o cooperare mai elementară, fără conflicte.

Nivelul B

Numărul de roluri și de micile puncte de dezacord crește. De exemplu, două persoane își pot dori același rol. Se așteaptă ca și copil să demonstreze atât o partajare armonioasă a rolurilor, cât și să sugereze compromisuri. Sarcinile conțin mai mulți pași, iar accentul pus pe comunicarea în cadrul echipei este mai puternic.

Mecanismul de recompensă

- Feedback imediat

Când copilul își alege corect rolul și partajarea sarcinilor este finalizată, pictogramele rolurilor se aprind și se aude un scurt sunet de confirmare. Când cer ajutor și oferă ajutor, fețele avatarelor relevante zâmbesc.

- Finalizarea produsului

Când posterul este terminat, titlul și imaginile de pe poster strălucesc pentru a arăta că este finalizat. Când modelul podului este terminat, acesta este fixat și se declanșează o mică animație de test. O mică minge trece peste pod și atinge ținta fără ca podul să se prăbușească.

- Sistem de insigne

La sfârșitul scenariului, se deschide Insigna Eroului Muncii în Echipă. Copilul experimentează sentimentul de succes al realizării a ceva nu singur, ci în echipă.

8. Rolul profesorului și evaluarea învățării

În acest scenariu, profesorul joacă un rol central în îndrumarea, observarea și evaluarea abilităților de lucru în echipă ale elevului. Deși mediul VR oferă structură și feedback imediat, interpretarea de către profesor a alegerilor elevului este esențială pentru înțelegerea modului în care aceste comportamente se traduc în situații de grup din viața reală.

- Monitorizarea experienței

Pe parcursul sesiunii VR, profesorul urmărește acțiunile elevului în timp real prin oglindirea ecranului pe un proiector sau pe un ecran mare. Această vizualizare live permite profesorului să vadă exact cum interacționează elevul cu colegii, ce rol alege, cum comunică și cum răspunde la provocările din cadrul echipei. Fără acest acces vizual, profesorul ar rata informații esențiale despre procesul decizional și comportamentul cooperativ al elevului.

- Observarea comportamentelor de lucru în echipă

În timpul scenariului, profesorul acordă o atenție deosebită câtorva aspecte cheie ale participării elevului:

- Preferințe de rol: dacă elevul alege în mod constant același tip de rol sau dă dovadă de flexibilitate în încercarea diferitelor responsabilități;

- Căutarea și oferirea de ajutor: ce opțiuni alege elevul atunci când are nevoie de asistență sau când un coleg îi cere sprijin;

- Stilul decizional: dacă elevul insistă pe propriile idei sau arată disponibilitate pentru compromisuri și luarea în considerare a perspectivei grupului.

Aceste observații oferă informații valoroase despre tendințele naturale ale elevului în timpul muncii în echipă și evidențiază domeniile care ar putea necesita sprijin sau întăriri suplimentare.

- Oferirea de sprijin și reflecție

După sesiunea de realitate virtuală (VR), profesorul facilitează o discuție reflexivă cu clasa sau cu elevii individuali. Această conversație îi ajută pe cursanți să conecteze experiența lor VR cu munca în echipă din viața reală. Profesorul poate pune întrebări precum:

- *„Cine a preluat ce rol?”*

- *„Cum a fost să lucrăm împreună?”*

- *„Ce a ușurat sarcina când ai cooperat?”*

Pentru elevii care tind să rămână în umbră sau, dimpotrivă, încearcă să preia toate sarcinile, profesorul poate oferi feedback personalizat. Prin corelarea comportamentului VR al elevului cu participarea sa la activități reale de grup, profesorul îi ajută să înțeleagă cum alegerile sale afectează echipa.

- Transfer și generalizare

Una dintre cele mai importante responsabilități ale profesorului este de a-i ajuta pe elevi să transfere abilitățile exersate în VR în situații de zi cu zi în clasă. Profesorul poate recrea structura VR în timpul activităților reale folosind fișe cu roluri similare, sarcini comune și rutine de cooperare. Fie că pregătește un poster, realizează un experiment simplu sau lucrează la un proiect, profesorul poate

consolida aceleași principii ale muncii în echipă: partajarea rolurilor, comunicarea clară și sprijinirea colegilor.

Profesorul poate, de asemenea, să implice familiile prin împărtășirea observațiilor despre punctele forte și dificultățile copilului în munca în echipă. Părinții pot fi încurajați să folosească acasă jocuri simple de împărțire a sarcinilor - cum ar fi împărțirea responsabilităților în timpul treburilor casnice sau jocuri de colaborare între frați - pentru a consolida obiceiurile de cooperare.

Cerințe tehnice

Pentru ca profesorul să evalueze corect învățarea elevului, este esențial ca funcția de oglindire a ecranului să funcționeze corect. Fără aceasta, profesorul nu poate vedea ce rol alege elevul, cum solicită sau oferă ajutor sau cum se comportă în timpul deciziilor de grup. Vizibilitatea în timp real asigură că profesorul poate oferi feedback și sprijin semnificative pe baza interacțiunilor autentice ale elevului în mediul VR.

Indicatori de evaluare

A. Selectarea rolului și responsabilitatea

- Elevul își alege un rol independent și în mod corespunzător.
- Elevul dă dovadă de flexibilitate în alegerea diferitelor roluri de-a lungul sesiunilor.
- Elevul îndeplinește sarcinile asociate rolului său.
- Elevul respectă rolurile și responsabilitățile colegilor.

B. Cooperare și partajare a sarcinilor

- Elevul acceptă partajarea sarcinilor în cadrul grupului.
- Elevul contribuie activ la sarcina comună.
- Elevul își finalizează partea din activitate la timp.
- Elevul demonstrează că înțelege că succesul grupului depinde de contribuția fiecăruia.

C. Comunicare și interacțiune socială

- Elevul folosește expresii simple și potrivite pentru a cere ajutor.
- Elevul reacționează pozitiv atunci când colegii îi cer ajutorul.
- Elevul comunică clar în timpul sarcinii (de exemplu, „Așez această piesă aici”).
- Elevul își ascultă colegii în timpul discuțiilor și deciziilor de grup.

D. Reglarea emoțională și respectarea rândurilor

- Elevul își așteaptă rândul fără un comportament impulsiv.
- Elevul gestionează frustrarea în timpul dezacordurilor sau provocărilor.
- Elevul recunoaște emoțiile colegilor prin indicii vizuale.
- Elevul își ajustează comportamentul în funcție de reacțiile grupului.

E. Luarea deciziilor și compromisul

- Elevul participă la momente de luare a deciziilor în grup.
- Elevul poate face compromisuri atunci când este nevoie.
- Elevul sugerează soluții care funcționează pentru întregul grup.
- Elevul înțelege valoarea ajungerii la un acord comun.

F. Finalizarea sarcinii partajate

- Elevul contribuie la completarea posterului/modelului.
- Elevul recunoaște importanța muncii în echipă în obținerea produsului final.
- Elevul manifestă satisfacție în timpul animației succesului grupului.
- Elevul reflectă asupra modului în care cooperarea a influențat rezultatul.

Instrumente de urmărire

A. Fișă de observații pentru profesori

Un formular structurat utilizat pentru a înregistra:

- selecția rolului
- comportamente cooperative
- momente de căutare și de oferire de ajutor
- modele de luare a deciziilor
- nivelul de implicare
- dificultăți observate

Util în timpul sesiunilor de realitate virtuală și al activităților reale din sala de clasă.

B. Fișă de reflecție a elevului

Un instrument simplu de reflecție cu sugestii accesibile:

- Ce rol ai avut astăzi?
- Cum ți-ai ajutat echipa?
- Cine te-a ajutat?
- Ce a fost ușor? Ce a fost dificil?
- Ce ai vrea să îmbunătățești data viitoare?

Pentru elevii cu tulburări de personalitate medie/autism, se pot adăuga pictograme sau suporturi vizuale.

C. Feedback de la colegi

Colegii oferă feedback scurt și accesibil folosind:

- emoticoane (fericit / neutru / trist)
- afirmații simple: „Am ajutat echipa”, „Am ascultat”, „Am lucrat împreună”

Susține conștientizarea socială și empatia.

D. Notă de comunicare cu familia

Un scurt rezumat trimis acasă, care să includă:

- rolul elevului în VR
- comportamente pozitive de lucru în echipă observate
- zone care au nevoie de sprijin
- activități casnice sugerate (de exemplu, treburi casnice comune, jocuri cooperative)

Ajută la consolidarea abilităților în mediul familial.

E. Activități de transfer în clasă

Activități conduse de profesori care reflectă structura VR:

- crearea unui poster de grup
- sarcini simple de construcție
- experimente științifice bazate pe roluri
- jocuri cooperative

Folosit pentru a evalua dacă abilitățile VR se transferă în contexte din lumea reală.

F. Grilă de urmărire a progresului

Un instrument de monitorizare pe termen lung (4–6 săptămâni) care urmărește:

- flexibilitate în alegerea rolurilor
- frecvența comportamentelor cooperative
- nivel de autonomie
- abilități de comunicare
- capacitatea de a face compromisuri
- reglarea emoțională

Se pot folosi scale numerice (1–3) sau simboluri vizuale.

9. Incluziune, transfer și impact educațional

Munca în echipă și cooperarea sunt abilități sociale de bază întâlnite constant la școală atunci când se realizează proiecte, se joacă sau se fac experimente. Pentru elevii din grupul țintă, capacitatea de a-și asuma propria responsabilitate și, de asemenea, de a respecta responsabilitatea celorlalți, solicitarea și oferirea de ajutor, atunci când este necesar, sunt de o importanță crucială pentru adaptarea socială.
Scenariul *„Lucru în echipă și cooperare”* este conceput pentru a fi pe deplin incluziv, asigurându-se că elevii cu diverse nevoi cognitive, de învățare, de atenție și de comunicare socială pot participa în mod semnificativ la o activitate comună. Mediul VR reduce barierele care apar adesea în munca în grup din viața reală - cum ar fi interacțiunile rapide, așteptările neclare sau inputul senzorial copleșitor - oferind un spațiu structurat, previzibil și susținut vizual, unde fiecare elev poate reuși. Prin atribuirea rolurilor, opțiuni de comunicare simplificate și luarea deciziilor ghidate, scenariul asigură că fiecare elev are un loc clar în cadrul echipei și poate contribui în funcție de abilitățile sale.

Incluziunea este consolidată prin utilizarea indiciilor multimodale care explică informațiile sociale. Expresiile faciale, pictogramele de rol, indicatorii de emoții și panourile de sarcini îi ajută pe elevi să

înțeleagă ce se întâmplă în grup și ce se așteaptă de la ei. Aceste sprijinuri sunt deosebit de benefice pentru cursanții din grupul țintă, care pot avea dificultăți în interpretarea indiciilor sociale sau în gestionarea dinamicii grupului. Prin făcând munca în echipă vizibilă, concretă și accesibilă, scenariul promovează participarea egală și reduce riscul ca elevii să se retragă, să domine sau să fie copleșiți.

Un punct forte cheie al scenariului este concentrarea sa pe transfer - capacitatea de a aplica abilitățile învățate în VR în situații din viața reală. Structura activităților reflectă practici comune din clasă, cum ar fi pregătirea posterelor, finalizarea proiectelor sau construirea de modele simple. Deoarece sarcinile VR seamănă cu rutinele școlare familiare, elevii pot transfera mai ușor comportamentele de cooperare - partajarea rolurilor, solicitarea de ajutor, oferirea de sprijin și luarea deciziilor de grup - în contexte de învățare de zi cu zi. Profesorii pot consolida acest transfer prin recrearea structurii VR în activități reale, folosind fișe de rol, sarcini partajate și reflecție ghidată.
Impactul educativ al scenariului se extinde dincolo de sesiunea de realitate virtuală. Elevii dezvoltă abilități socio-emoționale esențiale care susțin adaptarea pe termen lung: înțelegerea rolurilor în grup, reglarea emoțiilor în timpul muncii în echipă, comunicarea clară și recunoașterea valorii efortului comun. Aceste abilități contribuie la o participare îmbunătățită în clasă, la relații mai puternice cu colegii și la o încredere sporită în contextele de colaborare. În timp, elevii învață că cooperarea nu este doar o cerință școlară, ci o abilitate de viață care susține independența, rezolvarea problemelor și pregătirea pentru viitorul loc de muncă.

Pentru profesor, oferă o bogată arie de învățare unde poate observa cum se comportă elevul într-un grup, câtă inițiativă ia, cât de mult este împărtășitor și cât de deschis este la cooperare. Aceste observații oferă date valoroase atât pentru planurile educaționale individuale, cât și pentru organizarea lucrului în grup în sala de clasă.

Scenariul de învățare 4.1 - Să-ți faci prieteni

1. Introducere

Legându-mă de prieteni

Domeniul de învățare 4 - Viața socială

Nivel de dificultate: De bază

Scenariul 4.1 – A-ți face prieteni se concentrează pe dezvoltarea abilităților de interacțiune socială de bază ale copilului și a abilităților de construire a relațiilor într-un mediu structurat și controlat. În acest domeniu, elevii exersează inițierea conversațiilor, alegerea răspunsurilor adecvate la dialog și interacțiunea pozitivă cu ceilalți, de obicei într-un cadru simplu de parc VR. Obiectivul acestui scenariu este de a-i ajuta pe elevi să înțeleagă cum să-i salute pe ceilalți, să-și arate interesul, să răspundă politicos și să construiască conexiuni prietenoase. Prin feedback pozitiv imediat și sprijin din partea profesorilor, experiența de învățare consolidează încrederea, capacitatea de comunicare și participarea socială, ajutând elevii să se simtă mai confortabil în a forma și a menține prietenii în situații din viața reală.

Justificarea acestui scenariu se bazează pe importanța legării de prietenii pentru incluziunea socială, bunăstarea emoțională și participarea cu succes la viața școlară și comunitară. Mulți copii din grupul țintă întâmpină dificultăți în inițierea conversațiilor, în înțelegerea indiciilor sociale și în reacționarea adecvată în interacțiunile cu ceilalți. Prin furnizarea unui mediu VR structurat, sigur și repetabil, scenariul le permite să exerseze aceste abilități pas cu pas, fără presiunea situațiilor sociale din lumea reală. Acesta ajută la construirea încrederii și susține dezvoltarea abilităților esențiale de comunicare și construire a relațiilor, necesare pentru adaptarea socială pe termen lung și pentru calitatea vieții.

2. Profilul participantului

Acest scenariu se adresează copiilor și adolescenților timpurii cu dizabilități intelectuale ușoare (DIU) cu vârste cuprinse între 8 și 15 ani. Este potrivit pentru cursanții aflați în stadii de dezvoltare în care interacțiunea cu persoane de aceeași vârstă și formarea prieteniilor devin din ce în ce mai importante.

Nivelul de autonomie necesar pentru realizarea acestui scenariu, care va fi, de asemenea, consolidat și îmbunătățit pe parcursul activității, este reprezentat de copiii cu independență emergentă până la moderată în funcțiile zilnice. Copiii ar trebui să fie capabili să înțeleagă și să urmeze instrucțiuni simple, să facă alegeri și să participe la interacțiuni sociale. Cu toate acestea, aceștia vor fi întotdeauna sub supraveghere și sprijin din partea profesorului sau a persoanei responsabile.

Este important să se ia în considerare unele dintre dificultățile cu care s-ar putea confrunta copiii și adolescenții cu tulburare de personalitate indusă de dificultăți (DDI) atunci când utilizează acest scenariu specific privind interacțiunile din viața socială și legatul de prietenii din jocul neblocat. În acest sens, aceștia ar putea avea nevoie de ajutor pentru a iniția conversații, a înțelege interacțiunile sociale și răspunsurile adecvate, a menține un dialog bipartit și o interacțiune reciprocă. În acest tip de situație, copiii ar putea întâmpina provocări suplimentare bazate pe frica de respingere și

anxietate socială, încredere scăzută în mediile sociale și dificultăți în interpretarea emoțiilor celorlalți.

2.1 Evaluarea nevoilor speciale în funcție de dizabilitate

Chiar dacă jocul este destinat copiilor cu dizabilități mentale mediale, acesta ar putea fi util și pentru alte tipuri de dizabilități. În aceste cazuri, nevoile speciale trebuie evaluate și luate în considerare în funcție de dizabilitate.

Pentru dizabilitățile intelectuale (DI), va îmbunătăți abilitățile de comunicare prin consolidarea capacității lor de a înțelege un limbaj simplu, de a urmări conversații scurte și de a utiliza expresii sociale de bază. Mai mult, le va consolida autonomia, luarea deciziilor și înțelegerea socială. Este important să se prevadă posibilitatea nevoii de repetiție, instrucțiuni clare și sprijin pas cu pas.

Pentru tulburările din spectrul autist (ASC), va sprijini abilitățile de comunicare socială și va îmbunătăți capacitatea copiilor de a iniția interacțiuni și de a menține conversații. În același timp, va fi util pentru înțelegerea expresiilor faciale și a limbajului corpului și pentru adaptarea la diferite situații sociale.

Pentru ADHD (tulburare de deficit de atenție și hiperactivitate), va acționa asupra concentrării în timpul interacțiunilor sociale și va controla impulsivitatea, pentru a-i împiedica să facă întreruperi și pentru a-i ajuta să aștepte rândul.

3. Cadrul pedagogic și metodologic

În acest caz, utilizarea VR este justificată ca un mediu sigur și controlat în care copiii cu tulburări de dificultăți mentale (DMI) și dificultăți în dezvoltarea relațiilor sociale pot exersa interacțiunea socială. Aceasta reprezintă o oportunitate în care aceștia pot exersa în mod repetat și pot învăța din provocările și greșelile lor, fără presiune socială, cu opțiunea de feedback imediat, fie din partea profesorilor, fie din jocul în sine. Realitatea virtuală permite simularea unor contexte sociale realiste considerate comune pentru interacțiunea socială, cum ar fi parcul, cu avatare de vârstă similară cu cea a utilizatorului. În concluzie, utilizarea jocurilor VR are scopul de a ajuta la reducerea anxietății legate de situațiile sociale din viața reală.

Activitatea se bazează pe principiile educației incluzive, în special pe accesul egal la oportunități de învățare legate de interacțiunea socială în viața de zi cu zi. Este concepută pentru a se adapta abilităților și provocărilor fiecărui copil, permițând învățarea individualizată în care jocul poate fi adaptat ritmului fiecărui copil. Învățarea senzorială va fi promovată prin sprijin vizual, auditiv și interactiv. Prin urmare, principalul obiectiv educațional al acestui scenariu este de a încuraja participarea și incluziunea socială.

Prin intermediul jocului, ne propunem să promovăm învățarea experențială și interactivă bazată pe simulare. Datorită instruirii ghidate pas cu pas și consolidării pozitive, unde greșelile nu sunt penalizate, ci folosite ca oportunități de încurajare a învățării, abilitățile sociale sunt dezvoltate prin practică repetată. Scopul nostru este de a promova o abordare educațională axată pe consolidarea abilităților de comunicare, empatie și încredere în sine.

Intenția scenariului 4.1 este de a sprijini abilitățile de participare socială transpuse în viața reală pentru a dezvolta competențe necesare pentru formarea de prietenii și interacțiunea în situații de zi cu zi. Prin consolidarea reglării emoționale și a luării deciziilor sociale, se va contribui la autonomia, integrarea în comunitate și calitatea vieții acestora.

4. Obiective de învățare

Obiective generale:

- Dezvoltarea abilităților de comunicare socială: Consolidarea încrederii în inițierea contactului, salutarea celorlalți, prezentarea, inițierea unor conversații simple și solicitarea permisiunii de a participa la activități, înțelegând în același timp regulile și limitele sociale de bază.
- Consolidarea competenței socio-emoționale: Promovarea empatiei, recunoașterea sentimentelor celorlalți, răspunsul calm și respectuos la respingere și încurajarea comportamentelor incluzive, cum ar fi invitarea altora să participe.
- Promovarea participării sociale și a independenței în viața reală: Sprijinirea bunăstării emoționale, reducerea anxietății sociale și sprijinirea elevilor să transfere abilități practice de construire a prieteniilor în mediul școlar, comunitar și recreativ de zi cu zi.

Obiective specifice:

- Exersarea abilităților de inițiere socială: Folosește saluturi simple, prezintă-te corespunzător și alege propoziții potrivite pentru a începe o conversație cu un coleg.
- Dezvoltarea unor comportamente de interacțiune adecvate: Cereți permisiunea înainte de a vă alătura unui joc, respectați regulile de joc pe rând și selectați un limbaj politicos și respectuos în timpul schimburilor sociale.
- Încurajarea acțiunilor incluzive și prosociale: Invitați-i pe alții să participe la activități, demonstrați disponibilitatea de a coopera și mențineți relații pozitive cu colegii.
- Sprijinirea transferului în situații din viața reală: Aplicarea expresiilor și comportamentelor învățate în contexte cotidiene, cum ar fi vacanțele școlare, munca în grup și jocurile comunitare.

Rezultate ale învățării:

- Inițierea independentă a interacțiunii sociale: Folosirea saluturilor adecvate, prezentarea și selectarea expresiilor potrivite pentru a iniția o conversație simplă cu un coleg.
- Aplicarea unor comportamente adecvate de participare socială: Solicitați politicos să participați la activitățile în curs, respectați regulile de bază privind respectarea rândului și folosiți un limbaj respectuos în timpul interacțiunilor.
- Recunoașterea și reacția la indicii sociale și emoționale: Identificarea emoțiilor de bază din expresiile faciale și context și ajustarea comportamentului în consecință.
- Demonstrați răspunsuri adaptive la respingere: Acceptați un răspuns „nu” cu calm, mențineți un comportament respectuos și sugerați modalități alternative de participare.

5. Descrierea mediului

Scenariul are loc în două contexte diferite: (1) zona socială sau parcul și (2) zona de activități a clubului. În scena din parc, copilul stă într-un loc de joacă înconjurat de elemente familiare, cum ar fi leagăne, un tobogan, o groapă cu nisip și bănci, în timp ce două sau trei avatare de copii se joacă împreună în diferite activități: unul construiește un turn în groapa cu nisip, altul se joacă cu o minge, iar un al treilea stă pe o bancă și observă împrejurimile. În scena de activități a clubului, decorul se schimbă într-o simplă sală de activități interioară, într-o clădire școlară sau comunitară, unde există jocuri de societate, o masă de desen și colorat și un colț confortabil de relaxare cu perne; aici, doi copii se joacă împreună, în timp ce altul se uită în liniște la o carte. Pe pereți sunt postere cu mesaje scurte, cum ar fi „Hai să ne jucăm împreună" și „Așteaptă-ți rândul, ascultă și vorbește".

Designul vizual al ambelor medii este colorat, dar simplu, pentru a crea o atmosferă prietenoasă și caldă, iar expresiile faciale și limbajul corpului avatarelor comunică clar emoții precum timiditatea, curiozitatea și fericirea. Indicii sociale importante, cum ar fi spațiile deschise din cadrul grupurilor de joacă, oportunitățile de a participa la activități și bulele de dialog care indică posibile interacțiuni, sunt evidențiate folosind un contrast ridicat pentru a facilita recunoașterea.

Interacțiunea este intuitivă: când copilul se apropie de un avatar, apare un inel de lumină slabă, iar expresia facială a avatarului devine mai vizibilă, în timp ce mișcarea controlerului către o bulă de dialog declanșează un scurt feedback sonor și vibrațional. În momentele de conversație, în partea de jos a ecranului apar panouri simple cu opțiuni, cu două sau trei răspunsuri posibile, ajutând copilul să exerseze alegerea comunicării sociale adecvate într-un mod structurat și de susținere.

Accesibilitatea este integrată în întregul scenariu, cu o dezordine vizuală minimă, simboluri cu contrast ridicat și text mare, ușor de citit, pentru a sprijini elevii cu nevoi cognitive. Feedback-ul asigură că elevii cu profiluri senzoriale diferite pot înțelege indiciile în mod eficient, în timp ce navigarea simplă, ritmul lent al interacțiunii și organizarea previzibilă a scenelor ajută la reducerea anxietății și la susținerea implicării susținute pentru copiii cu probleme de atenție, sociale sau de dezvoltare.

6. Fluxul jocului

La începutul scenariului, pe ecran apare un avatar ghid care explică sarcina, spunându-i copilului că va exersa întâlnirea de noi prieteni, inițierea de conversații și participarea la jocuri, cu scopul de a învăța cum să se prezinte și să construiască prietenii, respectând limitele celorlalți.

În primul pas - *Apropierea unui copil în parc și prezentarea sa* - copilul vede o scenă din parc în care un avatar stă singur pe o bancă, părând timid și curios. Ghidul îl întreabă dacă ar dori să-l cunoască pe acest copil; apar două opțiuni: (1) să treacă în liniște fără să spună nimic sau (2) să se apropie și să înceapă politicos o conversație. Dacă copilul alege a doua variantă, personajul se apropie și apar trei propoziții simple de introducere:

(1) Bună ziua, tocmai am venit aici.

(2) Bună ziua, numele meu este …, cum te cheamă?

(3) Alo, ce faci aici?

Odată ce o propoziție este aleasă, celălalt avatar zâmbește, își spune numele și începe o scurtă conversație, urmată de un mesaj ghid care explică faptul că „a te prezenta este primul pas către prietenie”. Dacă copilul alege să treacă pe lângă el, scena încetinește, iar avatarul ghid încetinește ușor scena și întreabă: *Când vrei să cunoști pe cineva, te ajută mai mult să treci în liniște sau să vorbești?* Apoi, aceeași situație este prezentată din nou și de data aceasta copilul este încurajat să încerce propozițiile de început de conversație.

În al doilea pas - *Cererea permisiunii de a se alătura unui joc în desfășurare* - copilul observă două avatare care joacă un joc cu mingea într-un alt colț al parcului. Avatarul ghid îl întreabă ce ar putea spune pentru a se alătura jocului. Apar trei opțiuni:

(1) Încearcă să iei mingea fără să spui nimic.

(2) Privește de la distanță și nu te apropia niciodată.

(3) Du-te și vorbește, cerând permisiunea.

Când alege a treia opțiune, personajul se apropie de joc și pe ecran apar trei opțiuni de propoziție:

(1) Pot să mă joc și eu cu tine?
(2) Dă-mi mingea, mă duc să joc.
(3) Voi juca când termini.

Dacă copilul alege a treia propoziție, avatarele care se joacă se uită unul la altul, zâmbesc și spun „ *Da, putem juca împreună* ”. La joc se adaugă un joc simplu de pase sau de aruncări pe rând. Cu toate acestea, dacă copilul alege a doua sau a treia opțiune, ceilalți avatare par stânjeniți. Avatarul ghid întreabă: *Credeți că le-a plăcut această propoziție, v-ați oferit să jucați împreună sau să preluați jocul* ? Apoi, copilului i se oferă șansa de a încerca aceeași situație din nou, de data aceasta cerând permisiunea.

În a treia etapă - *auzind un „nu” și răspunzând respectuos* - scena se mută într-o sală de club unde doi copii joacă un joc de societate cu două piese. Copilul se apropie de masă și trei propoziții apar pe ecran.

(1) *Vreau să mă alătur jocului chiar acum.*
(2) Pot să mă alătur următorului joc?
(3) Stau la masă fără să spun nimic.

Dacă copilul alege prima opțiune, unul dintre jucători spune „ *Acest joc este pentru două persoane, este plin în acest moment* ”. Avatarul ghid intervine și întreabă: „ *Într-o astfel de situație, ce poți face?* ” Pe ecran apar două opțiuni de reacție:

(1) Înfuriați-vă și plecați de la masă.
(2) Sugerați să participați la următorul joc.

Copilul poate reacționa negativ sau poate sugera respectuos să se alăture următorului joc; alegerea opțiunii respectuoase duce la un răspuns pozitiv și la o reamintire a faptului că gestionarea cu calm a respingerii este importantă pentru prietenie. Dacă copilul alege a doua opțiune, personajul spune: „Văd *, este pentru doi. Pot să mă alătur următorului joc* ?”. Avatarurile răspund pozitiv, spunând: *„Vă*

vom anunța când terminăm ”. Apoi, avatarul ghid explică: *„ A auzi un refuz poate fi uneori dificil, dar a rămâne respectuos este important pentru prietenie ”*.

În al patrulea pas - *Invitarea altcuiva în joc* - copilul observă un alt avatar care stă singur pe o pernă într-un alt colț al sălii de club și este rugat să identifice cum s-ar putea simți acel prieten selectând o emoție în funcție de expresia sa facială, între singurătate, plictiseală sau fericire. Ghidul sugerează apoi să-l invite să se alăture jocului. Pe ecran apar două opțiuni.
(1) Continuă să-ți joci propriul joc și nu-l inviți niciodată.

(2) Du-te și invită-i în joc.

Dacă copilul alege a doua opțiune, personajul merge mai departe și alege una dintre aceste propoziții.

(1) Dacă doriți, vă puteți alătura jocului nostru.

(2) Există un loc gol, ai vrea să vii?

Avatarul singuratic este la început puțin surprins, apoi zâmbește și spune *„ Da, aș vrea să vin ”*. Apoi, jocul de grup continuă cu trei persoane. Avatarul ghid transmite mesajul: *„ A-ți face prieteni nu înseamnă doar a te alătura unui joc, ci și a invita pe altcineva în joc ”*.

În etapa finală, copilul revine la scena din parc, unde ghidul rezumă ceea ce a învățat: prezentarea pentru a începe o conversație, cererea de permisiune pentru a participa la activități, răspunsul respectuos la un refuz și invitarea cuiva care este singur să participe. Scenariul se încheie cu apariția pe ecran a unei Insigne de Erou al Prieteniei.

7. Mecanică

Când copilul se apropie de un avatar aflat la o anumită distanță, o pictogramă în formă de bulă de dialog devine activă, iar prin apăsarea pe declanșatorul controlerului, opțiunile de conversație se deschid pe ecran. Dialogurile sunt bazate pe alegere: în momente sociale cheie apar două sau trei propoziții scurte, iar copilul selectează una, care este apoi rostită cu voce tare, cu vocea avatarului. Pentru a sprijini înțelegerea, indiciile emoționale sunt furnizate prin expresii faciale clare și mici pictograme de emoții care devin mai vizibile pe măsură ce copilul se apropie de avatare. Pentru cursanții care au nevoie de ajutor suplimentar, avatarul ghid oferă sugestii, de exemplu, întrebarea dacă un personaj pare fericit sau singur.

Scenariul constă într-o structură pas cu pas: mai întâi, copilul exersează întâlnirea cu alți copii și participarea la un joc în parc, iar mai târziu trece la scena clubului pentru a exersa gestionarea unui răspuns „nu” și invitarea altcuiva să participe. În fiecare activitate, secvența rămâne structurată: apropie-te de avatar, alege ce să spui, apoi observă și experimentează rezultatul social.

Mecanismul de recompensare din scenariu este conceput pentru a crea un sentiment puternic de bucurie, consolidând în același timp comportamentele sociale pozitive prin feedback motivațional. Feedback-ul imediat este oferit ori de câte ori copilul selectează o introducere sau o propoziție de invitație potrivită: celălalt avatar răspunde cu un zâmbet prietenos, mediul înconjurător devine puțin

mai luminos și se aude un scurt sunet pozitiv, ajutând elevul să își conecteze alegerea cu un rezultat social de succes.

În plus, mediul social în sine se schimbă progresiv, devenind mai cald și mai viu pe măsură ce copilul ia decizii prietenoase și respectuoase, în timp ce mici recompense vizuale, cum ar fi puncte steluță sau pictograme în formă de balon de dialog, sunt câștigate la fiecare pas reușit. Această consolidare treptată culminează cu un sistem de insigne la sfârșitul experienței, unde apare insigna „Eroul Prieteniei", oferindu-i copilului un sentiment concret de realizare și subliniind faptul că depunerea de eforturi sociale, cererea permisiunii și invitarea altora sunt părți cheie ale construirii prieteniilor.

8. Rolul profesorului și evaluarea învățării

Rolul profesorului pe tot parcursul procesului de învățare în VR este de a monitoriza, observa, sprijini și facilita transferul abilităților în viața reală. În timpul activității, profesorul monitorizează experiența VR a elevului în timp real prin oglindirea ecranului pe un proiector sau un ecran mare, permițând o observare atentă a alegerilor și comportamentelor elevului. Aceștia acordă atenție propozițiilor pe care elevul le selectează atunci când se prezintă, cât de confortabil inițiază conversații, dacă cere permisiunea atunci când se alătură unui joc în desfășurare și cum reacționează atunci când primește un răspuns „nu". De asemenea, profesorul evaluează disponibilitatea elevului de a invita alte persoane în activități și politețea limbajului folosit.

După scenariu, profesorul ar putea organiza un scurt cerc de discuții în clasă, punând întrebări de reflecție, cum ar fi dacă este ușor sau dificil să-ți faci noi prieteni sau cum se simt elevii când invită pe cineva să se alăture unui joc. Se pot purta conversații individuale ulterioare cu elevii care sunt timizi din punct de vedere social sau excesiv de dominanți, ajutându-i să-și conecteze comportamentul în VR cu situații din viața reală.

Pentru a promova transferul și generalizarea, profesorul întărește utilizarea propozițiilor cheie din scenariu în timpul pauzelor școlare, al activităților de grup și al clubului, încurajând elevii să le aplice în interacțiuni autentice. De asemenea, se recomandă colaborarea cu familiile, sugerându-se ca părinții să exerseze fraze similare de introducere și invitație prin jocuri de rol acasă, înainte de ieșirile sociale. Dintr-o perspectivă tehnică, este esențial ca profesorul să aibă acces la oglindirea ecranului, deoarece fără aceasta nu poate observa în timp real alegerile sociale ale elevului, reacțiile la refuz sau disponibilitatea de a-i include pe alții, aspecte cruciale pentru o îndrumare și o evaluare eficiente.

9. Incluziune, transfer și impact educațional

Scenariul 4.1 – A face prieteni promovează incluziunea, transferul în viața reală și un impact educațional semnificativ, concentrându-se pe abilități esențiale de participare socială care sprijină cursanții cu nevoi diverse. Scenariul predă comportamente funcționale de comunicare, cum ar fi salutul, prezentarea, solicitarea permisiunii de a participa la activități, răspunsul adecvat la respingere și invitarea colegilor să participe, toate acestea reflectând direct interacțiunile sociale comune din lumea reală.

Din perspectiva incluziunii, scenariul oferă un mediu accesibil, sigur și adaptabil, unde elevii cu diferite profiluri cognitive, sociale sau de comunicare pot exersa interacțiunea în ritmul propriu, fără

teama de judecăți negative, contribuind la reducerea anxietății sociale și la consolidarea sentimentului lor de apartenență.

Deoarece activitățile VR utilizează contexte realiste, cum ar fi parcuri, locuri de joacă și săli de club, elevii pot recunoaște mai ușor situații similare din viața lor de zi cu zi și își pot aminti propozițiile simple și pașii comportamentali pe care i-au exersat. Profesorii și familiile pot sprijini acest transfer încurajând elevii să folosească aceleași expresii în timpul pauzei, al activităților de grup, al activităților extracurriculare și al ieșirilor sociale, consolidând legătura dintre practica virtuală și experiențele reale. În timp, această corelare repetată a învățării VR cu contexte reale ajută la construirea încrederii, reduce anxietatea socială și promovează participarea socială independentă, sprijinind în cele din urmă incluziunea, construirea relațiilor și abilitățile funcționale de viață de zi cu zi.

Impactul educațional este semnificativ deoarece scenariul nu numai că predă abilități specifice de comunicare, ci susține și rezultate de dezvoltare mai ample, inclusiv reglarea emoțională, empatia, comportamentul respectuos, încrederea în participarea socială și capacitatea de a construi și menține relații. Împreună, aceste elemente contribuie la o mai mare independență, o mai bună integrare socială și o calitate a vieții îmbunătățită pentru cursanți.

În concluzie, Scenariul 4.1 – A-ți face prieteni oferă o experiență de învățare structurată, incluzivă și captivantă, concepută pentru a sprijini dezvoltarea abilităților esențiale de interacțiune socială la copiii cu dizabilități intelectuale ușoare și nevoi conexe. Prin utilizarea realității virtuale, elevii pot exersa situații sociale din viața reală; cum ar fi prezentarea, participarea la activități, gestionarea respingerii și invitarea altora; într-un mediu sigur, controlat și de susținere. Designul pas cu pas, feedback-ul imediat și reflecția ghidată ajută la construirea încrederii, la reducerea anxietății sociale și la încurajarea comportamentelor de comunicare pozitive.

Prin combinarea învățării experiențiale, a principiilor educației incluzive și a implicării puternice a profesorilor și a familiei, scenariul promovează transferul abilităților dobândite în contexte cotidiene, cum ar fi școala, spațiile comunitare și mediile recreative. Impactul său educațional se extinde dincolo de expresii sociale specifice, încurajând competențe mai ample, inclusiv empatia, reglarea emoțională, interacțiunea respectuoasă și participarea socială independentă. În cele din urmă, Scenariul 4.1 contribuie la consolidarea autonomiei cursanților, a incluziunii sociale și a calității vieții, dotându-i cu abilități practice și funcționale pentru construirea și menținerea prieteniilor în medii reale.

Scenariul de învățare 4.2 - Etichetă socială adecvată

1. Introducere

Eticheta socială adecvată în public

Domeniul de învățare 4: Viața socială

Nivel de dificultate: De bază

Scenariul 4-2 - Eticheta socială adecvată se concentrează pe practicarea etichetei sociale adecvate și demonstrarea unui comportament politicos și respectuos într-un mediu controlat pentru interacțiuni viitoare în contexte publice de zi cu zi, cum ar fi străzile sau cafenelele. Obiectivul scenariului este de a ajuta cursanții să înțeleagă politețea socială comună, cum ar fi salutul, a spune „vă rog" și „mulțumesc", a răspunde pozitiv și a manifesta maniere adecvate în spațiile publice. Accentul se pune pe dezvoltarea abilităților de comunicare socială de bază și pe consolidarea unui comportament cultural adecvat în interacțiunile sociale de zi cu zi. Prin feedback pozitiv imediat și sprijinul profesorilor, experiența de învățare încurajează interacțiunea cu personaje virtuale în situații sociale simulate pentru a consolida abilitățile de comunicare socială și a consolida comportamentul cultural adecvat în interacțiunile sociale de zi cu zi.

Justificarea acestui scenariu se bazează pe importanța dezvoltării abilităților de bază de comunicare și etichetă, simulând situații publice de zi cu zi pentru a le consolida încrederea și a le pregăti pe copiii cu dizabilități intelectuale medii pentru situații sociale din viața reală. Prin furnizarea unui mediu de învățare sigur, VR permite cursanților să exerseze fără presiunea socială din lumea reală. Deoarece mulți dintre utilizatori întâmpină dificultăți în înțelegerea comportamentelor acceptate social, îi încurajează să consolideze normele culturale și servește drept bază pentru interacțiuni sociale și comunitare mai complexe, necesare pentru adaptarea socială pe termen lung și pentru calitatea vieții.

2. Profilul participantului

Acest scenariu se adresează copiilor și adolescenților timpurii cu dizabilități intelectuale ușoare (DIU) cu vârste cuprinse între 8 și 15 ani, care încă își dezvoltă abilitățile sociale fundamentale. În această etapă, cursanții își dezvoltă abilități de comunicare verbală de bază, înțelegerea regulilor sociale simple și a așteptărilor sociale în mediile publice.

Nivelul de autonomie necesar pentru realizarea acestui scenariu, care va fi, de asemenea, consolidat și îmbunătățit pe parcursul activității, este reprezentat de copiii cu autonomie emergentă în medii publice. Aceștia ar trebui să fie capabili să înțeleagă și să urmeze instrucțiuni simple, să facă alegeri și să participe la interacțiuni sociale. Cu toate acestea, ar putea necesita supraveghere parțială atunci când interacționează social și îndemnuri pentru a iniția saluturi sau răspunsuri politicoase, sub supraveghere și sprijinul profesorului sau al persoanei responsabile.

Este esențial să se ia în considerare unele dintre dificultățile cu care s-ar putea confrunta copiii și adolescenții cu tulburări de personalitate indusă de dificultăți (DDI) atunci când utilizează acest

scenariu specific privind eticheta adecvată în spațiile publice. În acest sens, aceștia ar putea avea nevoie de ajutor pentru a înțelege comportamentul public adecvat și utilizarea expresiilor politicoase. În acest tip de situație, copiii ar putea întâmpina provocări suplimentare bazate pe probleme de interpretare a indiciilor sociale, evitarea socială și dificultăți de generalizare a comportamentului învățat în spațiile publice din viața reală.

2.1 Evaluarea nevoilor speciale în funcție de dizabilitate

Chiar dacă jocul este destinat copiilor cu dizabilități mentale mediale, acesta ar putea fi util și pentru alte tipuri de dizabilități. În aceste cazuri, nevoile speciale trebuie evaluate și luate în considerare în funcție de dizabilitate.

Pentru dizabilitățile intelectuale (DIM), va consolida înțelegerea normelor sociale prin întărirea capacității lor de a recunoaște comportamentul public adecvat și inadecvat și a înțelegerii instrucțiunilor verbale. Prin lucrul la reținerea regulilor de etichetă învățate, bazate pe repetiție și consolidare structurată, aceștia vor putea generaliza comportamentele învățate în contexte din viața reală.

Pentru tulburările din spectrul autist (ASC), va sprijini înțelegerea regulilor sociale implicite, a comunicării non-verbale, cum ar fi expresiile faciale și gesturile. În plus, va fi practic pentru adaptarea la sensibilitățile senzoriale în mediile publice și pentru reglarea nivelului de anxietate în timpul interacțiunii sociale.

Pentru ADHD, se concentrează pe capacitatea lor de a menține atenția în timpul interacțiunilor sociale, de a controla comportamentele impulsive, cum ar fi întreruperea sau vorbitul în afara rândului și de a regla hiperactivitatea în locuri publice.

3. Cadru pedagogic și metodologic

Justificarea utilizării Realității Virtuale (VR) se bazează pe capacitatea sa de a facilita învățarea în contexte simulate, din lumea reală, prin prioritizarea participării active față de instruirea pasivă. Această abordare imersivă permite utilizatorilor să înțeleagă natura imediată cauză-efect a comportamentului social printr-o metodologie structurată de tipul „oprește-gândește-alege” și o progresie pas cu pas a scenariilor. Elementul central al acestui proces este furnizarea de feedback și întăriri imediate, unde cursanții primesc indicii vizuale și auditive în timp real, alături de răspunsuri sociale realiste simulate prin reacții ale avatarului. Prin furnizarea atât a întăririlor pozitive pentru succese, cât și a îndrumărilor corective pentru erorile sociale, VR susține învățarea extrem de individualizată și diferențiată, care se adaptează la diverse nevoi cognitive și viteze de învățare. În cele din urmă, această tehnologie servește ca un instrument vital pentru dezvoltarea abilităților socio-cognitive, permițând utilizatorilor să cultive empatia, să înțeleagă consecințele sociale ale acțiunilor lor și să consolideze reglarea și funcționarea socială generală.

Activitatea se bazează pe principiile educației incluzive, în special pe educația egală bazată pe acces egal la oportunități de învățare, eliminarea barierelor în calea participării și adaptarea sarcinilor la nevoile individuale. Este concepută să se adapteze în funcție de diverse niveluri cognitive și de dezvoltare datorită ritmului flexibil și oportunității de repetiție. Accesibilitatea va fi garantată

datorită unui design vizual clar și simplu, indiciilor și simbolurilor sociale cu contrast ridicat și feedback-ului multisenzorial (lumină vizuală, sunet și vibrații).

Prin intermediul acestui joc, intenționăm să promovăm învățarea experențială și bazată pe competențe, în cadrul căreia cursanții își dezvoltă abilități sociale practice prin participarea activă la simulări VR realiste care reflectă situații publice de zi cu zi. În plus, practica este reflexivă și orientată spre transfer; învățarea este consolidată prin reflecție și discuții ghidate, promovând transferul și generalizarea unui comportament social adecvat în contexte publice din viața reală.

Acest scenariu este conceput pentru dezvoltarea unor comportamente practice din viața de zi cu zi, cum ar fi traversarea în siguranță a străzii, statul la coadă, utilizarea transportului public și interacțiunea politicoasă în magazine. În același timp, promovează independența socială, prin consolidarea luării deciziilor, a responsabilității și a comportamentului adecvat în spațiile publice, fără îndrumarea constantă a adulților. În cele din urmă, îmbunătățește și autoreglementarea și participarea în comunitate, considerând că susține controlul impulsurilor, răbdarea, reglarea emoțională și interacțiunea respectuoasă ca abilități cheie pentru o participare activă și independentă în societate.

4. Obiective de învățare

Obiective generale:

- Înțelegerea și aplicarea normelor sociale în spațiile publice: recunoașterea regulilor de bază, precum și a comportamentului adecvat și inadecvat în spațiile publice și înțelegerea importanței respectării celorlalți în societate.
- Dezvoltarea abilităților de interacțiune socială și comunicare: exersarea comunicării politicoase care include saluturi și răspunsuri respectuoase și dezvoltarea empatiei și a considerației față de ceilalți.
- Promovarea autonomiei și a luării deciziilor responsabile: faceți alegeri adecvate în situații sociale și exersați răbdarea și controlul impulsurilor, ajutându-i să reflecteze asupra consecințelor acțiunilor lor. De asemenea, își propune să consolideze încrederea în acțiunea în mediile sociale de zi cu zi și să încurajeze un comportament responsabil și independent în societate.

Obiective specifice:

- Învățarea comportamentului pietonal în spațiile publice: Mergeți pe trotuar, respectați spațiul împreună cu ceilalți și lăsați spațiu pentru ca oamenii să treacă.
- Respectarea regulilor sociale în transportul public: Alăturați-vă corect la coadă, respectați cozile de așteptare și recunoașteți locurile prioritare, inclusiv oferirea unui loc cuiva care are nevoie de el.
- Adoptarea unui comportament adecvat în piețe și locuri comerciale: Dați dovadă de răbdare în așteptare și folosiți saluturi politicoase și o comunicare respectuoasă de bază cu ceilalți.
- Autoreglementare și luare a deciziilor: identificarea comportamentelor adecvate și inadecvate și asumarea consecințelor acțiunilor proprii prin alegerea răspunsurilor adecvate atunci când interacționează cu ceilalți.

Rezultate ale învățării:

- Recunoașterea regulilor sociale: Identificarea comportamentelor adecvate și recunoașterea semnelor și indiciilor sociale comune, cum ar fi cozile, traversarea corectă sau locurile prioritare
- Interacțiune socială și comunicare: Folosiți expresii politicoase de bază și arătați considerație pentru nevoile celorlalți oameni în spații comune.
- Aplicarea unui comportament adecvat: demonstrați un comportament respectuos atunci când împărțiți spațiile publice și respectați regulile sociale de bază în situațiile cotidiene, cum ar fi mersul pe stradă, utilizarea transportului public și așteptarea la coadă.
- Transfer în contexte din viața reală: aplicarea comportamentelor învățate în viața reală și demonstrarea unei încrederi sporite în acest tip de mediu.

5. Descrierea mediului

Scenariul are loc în mediul urban, în patru contexte diferite: (1) strada, (2) stația de autobuz, (3) autobuzul și (4) piața. Experiența începe cu o scenă stradală, unde copilul merge pe un trotuar urban cu magazine pe o parte și copaci și bănci pe cealaltă. Avataruri de adulți și copii se mișcă pe trotuar, iar câțiva oameni așteaptă la o stație de autobuz. La capătul străzii, o trecere de pietoni și un semafor sunt clar marcate. Puțin mai departe pe trotuar se află o stație de autobuz, care se deplasează spre scena cu stația de autobuz și autobuz. Copilul observă oamenii care așteaptă la coadă la stație, iar pe indicatorul de oprire există numărul autobuzului și informații simple despre direcție. Când sosește autobuzul, pasagerii care așteaptă la ușă se poziționează pentru a urca unul câte unul. În interiorul autobuzului, sunt afișate clar scaune și pictograme cu locuri prioritare pentru pasagerii vârstnici, cu dizabilități și însărcinați. În cele din urmă, ne regăsim în scena pieței, prezentând interiorul unui mic magazin de cartier, cu coșuri la intrare, rafturi, o zonă de marcat și doi sau trei clienți care așteaptă la coadă la casă. Pe podea sunt linii care arată unde să aștepți la coadă și un indicator simplu în fața casei de marcat care arată unde să stai.

Mediul virtual este conceput ca o secvență de decoruri publice familiare care simulează situații sociale cotidiene într-un mod clar și structurat. Designul vizual al tuturor decorurilor este simplu, structurat și ușor de interpretat. Zonele trotuarului, drumului, trecerilor de pietoni, stațiilor, autobuzelor și piețelor sunt clar diferențiate unele de altele prin culori clare. Indicii sociale importante, cum ar fi trecerile de pietoni, cozile de așteptare și simbolurile locurilor prioritare, sunt evidențiate cu contrast ridicat pentru a îmbunătăți accesibilitatea.

Elementele interactive ghidează atenția și susțin implicarea: atunci când copilul privește un obiect sau o zonă, aceasta strălucește subtil; când se apropie de semne sau simboluri cu ajutorul controlerului, sistemul oferă feedback audio și prin vibrații. În momentele de luare a deciziilor, în partea de jos a ecranului apar casete de opțiuni clare și simple, ajutând copilul să exerseze activ un comportament adecvat în contexte publice.

Accesibilitatea este integrată în întregul scenariu printr-o structură vizuală clară, feedback multimodal, design simplificat și interacțiune ghidată, asigurându-se că elevii cu nevoi diverse se pot implica în mod semnificativ în mediul înconjurător.

6. Fluxul jocului

Scenariul începe cu apariția pe ecran a unui avatar ghid pentru a introduce sarcina: copilul va exersa un comportament adecvat în societate în timp ce se plimbă prin oraș, folosește autobuzul și așteaptă într-o piață, cu scopul de a-și proteja propriile drepturi respectându-i în același timp pe ceilalți.

În primul pas - *Respectarea regulilor sociale în timp ce merge pe trotuar* - copilul începe să meargă pe strada orașului folosind trotuarul. Avatarul ghid începe prin a spune *„ Trotuarul este zona sigură pentru pietoni ”*. Când se apropie o mulțime și trotuarul se îngustează, pe ecran apar două opțiuni: (1) Continuați să mergeți, răspândiți-vă pe mijlocul trotuarului, sau (2) Mergeți pe partea dreaptă și lăsați spațiu pentru ca alte persoane să treacă. Dacă copilul alege a doua opțiune, personajul se mută pe partea dreaptă, celelalte avatare trec confortabil, iar avatarul ghid spune *„ Grozav, ați lăsat spațiu pentru ca ceilalți să treacă ”*. Dacă copilul alege prima opțiune, mulțimea este înghesuită, un avatar spune *„ Nu pot trece ”*. Avatarul ghid întreabă *„ Credeți că alții pot merge confortabil pe aici? ”*. După un scurt ecran de gândire, copilul face din nou alegerea și de data aceasta este ghidat să meargă pe partea dreaptă.

Apoi, o bucată de gunoi este văzută pe jos și pe ecran apar două opțiuni: (1) *Continuați-vă drumul fără a atinge gunoiul* sau (2) *Aruncați-l în coșul de gunoi din apropiere.* De asemenea, copilul decide dacă să strângă gunoiul și să-l arunce la coșul de gunoi, întărind responsabilitatea socială, și învață să aștepte la un semafor roșu înainte de a traversa la trecerea de pietoni. Dacă copilul aruncă gunoiul în coș, coșul se aprinde și apare mesajul „Menținerea unui mediu curat este importantă pentru societate”. La sfârșitul scenei există o trecere de pietoni și un semafor roșu. Copilul este întrebat *„ Credeți că ar trebui să traversați acum? ”*. Dacă încearcă să meargă înainte, este oprit de o barieră invizibilă, iar avatarul ghid spune *„ Așteptăm când semaforul este roșu ”*. Când semaforul devine verde, copilul traversează în siguranță.

În al doilea pas - *Comportamentul adecvat în stația de autobuz și în autobuz* - copilul exersează statul la coadă alegând dacă să se alăture cozii din spate sau să se mute în față. După ce traversează la trecerea de pietoni, copilul ajunge la stația de autobuz. Mai sunt două sau trei persoane care așteaptă la stație. Pe jos, pe linia care indică coada, există o urmă de pasager. Avatarul ghidului spune „Acum vom folosi regulile de așteptare la coadă și respect în timp ce așteptăm și urcăm în autobuz” și pe ecran apar două opțiuni: (1) *Mergeți în fața cozii și stați în locul cel mai apropiat de ușă* sau (2) *Mergeți la urmă din spatele cozii și așteptați.* Dacă copilul alege a doua opțiune, urmă se aprinde și apare textul „Ați *intrat în coadă din spate ”*. Când sosește autobuzul, pasagerii urcă unul câte unul. Dacă copilul alege prima opțiune, avatarele din stație sunt deranjate și unul spune *„ Așteptam înaintea dumneavoastră ”*. Avatarul ghidului spune *„ În societate arătăm respect pentru drepturile tuturor, este important să ne alăturăm cozii din spate ”* și îl îndrumă pe copil înapoi la poziția din spate.

Când urcă în autobuz, văd locuri goale și ocupate, precum și locuri în față rezervate persoanelor în vârstă și persoanelor cu dizabilități. În apropiere, un avatar în vârstă cu un baston stă în picioare. În timp ce copilul stă așezat, în partea de jos a ecranului apar două opțiuni: (1) *Rămâi așezat* sau (2) *Ridică-te și oferă-ți locul persoanei în vârstă* . Dacă copilul alege să cedeze locul, personajul spune *„ Dacă dorești, poți sta aici ”*. Avatarul în vârstă îi mulțumește, simbolul locului prioritar din față se

aprinde, iar avatarul ghidului spune *„ Oferirea unui loc cuiva aflat în nevoie face parte din respectul în societate ”*. Dacă copilul alege să rămână așezat, autobuzul se mișcă ușor, avatarul în vârstă pare să se chinuie. Avatarul ghidului întreabă *„ Se pare că îi este greu să se ridice. Credeți că ar fi o idee bună să oferi un loc* ?” Apoi, copilului i se oferă o a doua șansă de a alege.

În pasul trei - *Comportament adecvat și așteptarea la coadă în piață* - după ce scena cu autobuzul se termină, copilul intră în piață. Înăuntru sunt rafturi și două persoane care așteaptă la coadă. Pe măsură ce copilul se apropie de casă, pe ecran apar două opțiuni: (1) *Mergeți în fața persoanelor de la casă* sau (2) *Mergeți la capătul cozii și așteptați* . Când copilul ajunge la capătul cozii, coada de așteptare de pe podea se aprinde, iar avatarul ghidului spune „În timp ce așteptăm la coadă, nu ne apropiem prea mult de persoana din fața noastră, lăsăm un mic spațiu între noi” și arată un marker de distanță.

Un client de la casă are dificultăți în a plăti și are nevoie de mult timp pentru a-și număra banii. Pentru a arăta posibilitatea ca acel copil să se comporte nerăbdător, în partea de jos a ecranului apare un mic panou cu două reacții: (1) *Mormăie tare și roagă-l să se grăbească* sau (2) *Rămâi calm și așteaptă ca rândul să se miște.*

Dacă copilul alege să rămână calm, personajul își spune următoarea propoziție: *„ Uneori, munca tuturor poate dura mult timp, pot aștepta rândul meu ”*. Avatarul ghid oferă feedback spunând: *„ Răbdarea în societate îi ajută pe oameni să se simtă mai în siguranță ”*. Dacă copilul alege prima opțiune, persoana din față pare inconfortabilă. Avatarul ghid întreabă: *„ Dacă cineva ți-ar vorbi așa, cum te-ai simți? ”* După un scurt ecran de gândire, aceeași situație este încercată a doua oară, de data aceasta încurajând reacția de calm.

Când ajung la casă, avatarul casierului spune „Bună ziua”. Pe ecran apar două opțiuni de răspuns: (1) *Nu spune nimic* sau (2) *Spune „Bună ziua” și stabilește contact vizual* . Când copilul alege a doua opțiune, casierul zâmbește și spune „O zi bună”. Avatarul ghid explică: „Saluturile scurte și politicoase în societate construiesc o punte pozitivă între noi și ceilalți oameni”.

În cele din urmă, în a patra etapă - *Finalul* - copilul părăsește piața și se întoarce la peisajul stradal. Avatarul ghidului rezumă ce s-a făcut în timpul zilei.

- Ai lăsat loc și pentru alții și ai menținut mediul curat în timp ce mergeai pe trotuar.
- Ai respectat regulile la trecerea de pietoni și la semafoare.
- Te-ai alăturat coadei pentru autobuz și te-ai gândit să renunți la locul tău.
- Te-ai comportat cu răbdare și politicos în timp ce îți așteptai rândul la piață.

Pe ecran se deschide Insigna de Erou Comportament Adecvat în Societate și scenariul se încheie.

7. Mecanică

Scenariul integrează simboluri vizuale structurate pentru a ghida comportamentul copilului pe parcursul experienței. Zonele sociale cheie, cum ar fi trecerea de pietoni, coada de așteptare, locurile prioritare și cozile de așteptare, sunt evidențiate cu un efect luminos scurt atunci când copilul se apropie, atrăgând atenția asupra unor indicii sociale importante.

În momentele critice, în partea de jos a ecranului apar mici panouri cu opțiuni care oferă două sau trei opțiuni de răspuns; copilul selectează una folosind controlerul, iar această selecție determină comportamentul personajului.

Procesul de învățare urmează o structură clară de tipul „oprește-te, gândește-te, alege”: dacă se face o alegere nepotrivită, scena încetinește pentru scurt timp, iar un avatar ghid provoacă reflecție cu întrebări precum „ *Ce se întâmplă când este așa* ?”, înainte de a-i permite copilului să încerce din nou.

Scenariul urmează, de asemenea, o progresie pas cu pas, în care scena cu stația de autobuz devine disponibilă doar după finalizarea scenei cu trotuarul și trecerea de pietoni, iar scena cu piața este deblocată doar după finalizarea experienței cu autobuzul. În cadrul fiecărui mediu, se repetă aceeași secvență structurată, observându-se situația, identificându-se opțiunile disponibile și alegând cel mai potrivit răspuns, susținând învățarea consecventă și consolidarea unui comportament public adecvat.

Mecanismul de recompensare din scenariu oferă o întărire imediată și pozitivă atunci când se face alegerea corectă. Când copilul face o alegere corectă, zona relevantă, cum ar fi simbolul unei coade de așteptare sau al unui loc prioritar, se aprinde pentru scurt timp și se aude un scurt sunet pozitiv, oferind o întărire clară și încurajatoare. Un comportament adecvat afectează pozitiv și mediul social: expresiile faciale ale avatarelor se înmoaie, iar împrejurimile par mai luminoase și mai calme, reflectând vizual impactul acțiunilor respectuoase. Dacă se face o alegere nepotrivită, apare o scurtă expresie de tensiune în mediu, urmată de o oportunitate de a corecta comportamentul, sprijinind învățarea fără pedepse. La finalizarea scenariului, copilul câștigă insigna „Erou al comportamentului adecvat în societate”, oferind un simbol concret al succesului și consolidându-i capacitatea de a acționa respectuos și corespunzător în spațiile publice.

8. Rolul profesorului și evaluarea învățării

Rolul profesorului pe tot parcursul procesului de învățare în VR este de monitorizare prin observarea experienței VR a elevului în timp real prin oglindirea ecranului pe un proiector sau un ecran mare. Acest lucru permite profesorului să observe cu atenție modul în care elevul se poziționează în mulțime, dacă se alătură corespunzător unei cozi și ce alegeri face în situații precum oferirea unui loc în autobuz. De asemenea, profesorul observă reacțiile elevului în momentele care necesită răbdare, cum ar fi așteptarea la casă, identificând răspunsurile preferate și potențialele dificultăți.

După finalizarea scenariului, discuțiile structurate din cadrul clasei oferă sprijin suplimentar, cu întrebări reflexive precum „ *Cum te-ai simțit să cedezi un loc în autobuz* ?” sau „ *De ce ar putea fi dificil să aștepți cu răbdare la casă* ?”, ajutând elevul să proceseze experiența. Pentru a consolida învățarea și a face regulile sociale mai concrete, profesorul conectează experiența VR la activități simple de joc de rol în clasă.

Transferul și generalizarea sunt încurajate în continuare în contexte din viața reală, cum ar fi utilizarea transportului public, excursiile școlare sau statul la coadă la cantină, prin referire explicită la scenariul VR („ *Vă amintiți cum stăteam la coadă în joc? Hai să facem la fel și aici* ?”). Familiile sunt, de asemenea, informate despre progresul copilului, cu recomandări de a aplica reguli sociale consecvente în spațiile publice de zi cu zi, cum ar fi magazinele, parcurile și transportul public. Se subliniază faptul că profesorul trebuie să aibă acces la oglindirea ecranului; fără aceasta, nu poate

vedea în timp real ce opțiuni sociale alege elevul sau unde apar dificultăți, ceea ce le limitează capacitatea de a oferi sprijin prompt și specific.

9. Incluziune, transfer și impact educațional

Scenariul 4.2 – Un comportament adecvat în societate promovează incluziunea, transferul în viața reală și un impact educațional semnificativ, concentrându-se pe abilități esențiale de adaptare socială necesare în mediile publice de zi cu zi. Scenariul predă comportamente funcționale, cum ar fi mersul în siguranță pe trotuare, respectarea trecerilor de pietoni și a semafoarelor, aderarea la cozi, așteptarea cu răbdare, oferirea de locuri prioritare în transportul public și utilizarea saluturilor politicoase în magazine. Prin practicarea acestor acțiuni într-un mediu VR structurat și ghidat, cursanții pot înțelege mai bine regulile sociale, își pot dezvolta autoreglementarea și pot câștiga încrederea de a aplica un comportament adecvat în medii publice din viața reală.

Promovează incluziunea prin furnizarea unui mediu de învățare accesibil, cu un design vizual clar și simplu și feedback multisenzorial pentru a sprijini diferite nevoi de învățare. Această metodologie de învățare permite adaptarea la diverse tipuri de cursanți și sprijinirea participării sociale prin învățare ghidată și sprijin pentru consolidarea încrederii și a sentimentului de apartenență al utilizatorilor.

În ceea ce privește transferul în viața reală, VR permite aplicarea a ceea ce se învață despre normele sociale în spațiile publice (mersul în siguranță pe trotuare, respectarea pietonilor sau menținerea curățeniei în mediu) și utilizarea transportului public (respectarea cozilor, îmbarcarea în mașini sau oferirea locurilor prioritare). De asemenea, se preconizează repetarea până la îmbunătățire a comportamentului și a abilităților de interacțiune socială în situații de zi cu zi, cum ar fi demonstrarea respectului și a considerației, gestionarea nerăbdării și a frustrării și reacția adecvată la situații sociale comune. În cele din urmă, jocul permite o generalizare în diferite contexte prin aplicarea comportamentelor învățate în timpul excursiilor școlare și al interacțiunilor comunitare, consolidând în același timp regulile de acasă, cu obiectivul final de a construi încredere pentru participarea independentă în societate.

Impactul educativ se bazează pe dezvoltarea abilităților de comportament social care permit aplicarea acestora în spațiile publice, îmbunătățind în același timp autoreglementarea și luarea deciziilor prin gestionarea impulsurilor, exersarea răbdării și asumarea consecințelor acțiunilor. Rezultatul este consolidarea abilităților funcționale de viață bazate pe respectarea regulilor comune și dezvoltarea abilităților de comunicare și interacțiune politicoasă, dar într-un mod care promovează autonomia elevului, deoarece încurajează comportamentul independent și îi sporește încrederea în modul de gestionare a acestui tip de situații.

În concluzie, acest scenariu 4.2 - Comportament adecvat în societate - demonstrează modul în care mediile virtuale imersive pot sprijini eficient dezvoltarea abilităților sociale și funcționale de viață pentru copiii și adolescenții cu dizabilități intelectuale ușoare. Prin simularea unor situații publice familiare, cum ar fi mersul pe stradă, utilizarea transportului public și interacțiunea într-o piață, scenariul oferă un mediu sigur și structurat în care cursanții pot practica comportamente adecvate din punct de vedere social, fără presiunea consecințelor din lumea reală.

Printr-o structură clară, pas cu pas, un proces decizional ghidat și un feedback imediat, cursanții sunt încurajați să observe situații, să reflecteze asupra acțiunilor posibile și să aleagă răspunsuri

respectuoase. Acest proces le consolidează înțelegerea normelor sociale, promovează empatia și autoreglementarea și susține dezvoltarea treptată a autonomiei în mediile publice. Integrarea designului accesibil, a indiciilor multisenzoriale și a monitorizării din partea profesorilor asigură în continuare că experiența de învățare rămâne incluzivă și adaptabilă la diverse nevoi de învățare. În cele din urmă, scenariul contribuie la un impact educațional semnificativ prin conectarea practicii virtuale cu aplicațiile din viața reală. Prin consolidarea unor comportamente precum respectarea cozilor, oferirea de ajutor celorlalți, comunicarea politicoasă și demonstrarea răbdării, experiența îi pregătește pe cursanți să participe cu mai multă încredere și responsabilitate la viața comunității. În acest fel, scenariul nu numai că consolidează competența socială, dar susține și independența pe termen lung, incluziunea socială și îmbunătățirea calității vieții.

Scenariul de învățare 4.3 – Împărtășirea hobby-urilor și intereselor

1. Introducere

Împărtășirea hobby-urilor și intereselor

Domeniul de învățare 4 - Viața socială

Nivel de dificultate: Avansat

Acest scenariu de învățare își propune să sprijine elevii în identificarea hobby-urilor personale, exprimarea intereselor în mod corespunzător, manifestarea curiozității față de interesele celorlalți și implicarea respectuoasă în activități comune. Scenariul are loc în două medii virtuale: un parc și o sală de club de hobby-uri. Prin interacțiunea ghidată cu avatare, elevii exersează inițierea conversațiilor, adresarea de întrebări despre hobby-uri, acceptarea diferențelor de preferințe și negocierea activităților comune.

Hobby-urile și interesele personale reprezintă un punct de plecare important pentru construirea de prietenii și interacțiunea socială. Pentru elevii cu dizabilități intelectuale ușoare, exprimarea propriilor preferințe și reacția adecvată la preferințele celorlalți poate fi o provocare. Acest scenariu VR oferă un mediu sigur și structurat în care elevii pot exersa în mod repetat aceste comportamente sociale și pot primi feedback imediat. Scenariul se aliniază, de asemenea, cu obiectivele curriculumului unBLOCked, care își propune să dezvolte participarea socială, abilitățile de comunicare și independența funcțională prin învățare imersivă și experențială.

2. Profilul participantului

Acest scenariu se adresează copiilor și adolescenților timpurii cu vârste cuprinse între 8 și 15 ani cu dizabilități intelectuale ușoare (DIM). Este potrivit în special pentru cursanții care își dezvoltă abilități fundamentale de comunicare socială, în special în situații care implică împărtășirea intereselor personale, interacțiunea cu colegii și construirea de conexiuni sociale timpurii prin activități comune.

Nivelul de autonomie necesar pentru realizarea acestui scenariu, consolidat și dezvoltat progresiv pe parcursul activității, corespunde copiilor cu autonomie emergentă în situații sociale și de zi cu zi. Elevii ar trebui să fie capabili să înțeleagă și să urmeze instrucțiuni simple, să facă alegeri de bază și să participe la interacțiuni scurte, ghidate. Cu toate acestea, este posibil să necesite în continuare sugestii pentru a iniția conversații, a răspunde corespunzător și a se angaja în schimburi de replici politicoase, întotdeauna sub supravegherea și sprijinul profesorului sau al adultului responsabil.

Este important să se ia în considerare unele dintre dificultățile cu care se pot confrunta copiii și adolescenții cu tulburare de personalitate indusă de dificultăți (DMI) în acest tip de scenariu, în special în ceea ce privește exprimarea preferințelor și interacțiunea cu ceilalți. Acestea pot include dificultăți în identificarea și exprimarea intereselor personale, abilități de conversație limitate și dificultăți în a pune întrebări în timpul interacțiunii. În plus, elevii pot manifesta o tendință de a răspunde în moduri disprețuitoare sau excesiv de rigide, pot avea o flexibilitate limitată atunci când li

se cere să încerce activități pe care nu le-au ales și pot întâmpina dificultăți în menținerea unei interacțiuni cooperative și reciproce cu colegii.

Pentru a sprijini accesibilitatea în cadrul acestui scenariu, sunt încorporate mai multe elemente. Limbajul este păstrat simplu și concis, hobby-urile sunt reprezentate prin pictograme vizuale clare, iar opțiunile sunt limitate la două sau trei opțiuni simultan pentru a reduce încărcarea cognitivă. Avatarurile afișează răspunsuri emoționale clare, ajutând cursanții să interpreteze indiciile sociale, în timp ce avatarul ghid oferă suport structurat pentru a facilita înțelegerea și luarea deciziilor în timpul interacțiunilor.

Această abordare respectă principiile Designului Universal pentru Învățare (UDL) prin oferirea de mijloace multiple de reprezentare, implicare și exprimare, asigurându-se că elevii cu profiluri cognitive și comunicative diferite pot accesa și beneficia de activitate.

3. Cadrul pedagogic și metodologic

Acest scenariu se bazează pe principalele principii pedagogice ale proiectului unBLOCked și combină abordări de învățare experențială, bazată pe joc și incluzivă. Prin interacțiunea directă într-un mediu social virtual realist, elevii învață prin acțiune, observând consecințele și repetând comportamentele cheie într-un mod sigur și structurat. Utilizarea unor obiective clare, a alegerilor ghidate, a feedback-ului imediat și a elementelor de recompensare susține motivația și implicarea, ajutând în același timp cursanții să înțeleagă impactul social al acțiunilor lor.

Scenariul este conceput conform principiilor educației incluzive, în special Designului Universal pentru Învățare, prin prezentarea informațiilor prin intermediul unor suporturi vizuale, auditive și interactive. Acest lucru face experiența accesibilă elevilor cu diferite nevoi cognitive, comunicative și sociale și le permite să participe în ritmul propriu, cu o presiune socială redusă. Învățarea socială este, de asemenea, esențială pentru scenariu, deoarece elevii observă reacțiile avatarelor și înțeleg treptat cum reacțiile respectuoase, curioase sau disprețuitoare afectează interacțiunea.

Realitatea virtuală este deosebit de potrivită pentru această competență, deoarece permite elevilor să exerseze situații sociale care pot fi dificile în viața reală, cum ar fi exprimarea intereselor personale, reacționarea la preferințele celorlalți și participarea la activități comune. Contextul familiar și structura pas cu pas ajută la concretizarea și înțelegerea așteptărilor sociale abstracte. În acest fel, scenariul susține învățarea funcțională prin dezvoltarea abilităților de comunicare și participare care sunt direct relevante pentru viața de zi cu zi, relațiile cu colegii, activitățile de agrement și funcționarea socială independentă.

4. Obiective de învățare

Obiectiv general: Acest scenariu își propune să dezvolte capacitatea elevilor de a se angaja în interacțiuni sociale simple prin intermediul hobby-urilor și intereselor. Se concentrează pe a-i ajuta pe cursanți să-și exprime preferințele, să arate interes față de ceilalți și să participe cu respect la activități comune.

Obiective specifice:

- Recunoaște și selectează un hobby personal folosind suport vizual
- Exersați exprimarea preferințelor folosind structuri simple de propoziții
- Exersează să pui întrebări despre hobby-ul altei persoane
- Explorează diferența dintre răspunsurile respectuoase și cele nepotrivite
- Experimentați situații în care interesele sunt comune sau diferite
- Exersați strategii pentru a participa la o activitate (de exemplu, a întreba, a observa sau a manifesta curiozitatea)
- Experimentează respectarea rândurilor într-un context structurat și susținut
- Implică-te în schimburi sociale scurte și ghidate

Rezultate așteptate ale învățării: după finalizarea scenariului, studenții vor putea:

- Exprimă cel puțin un hobby personal folosind o propoziție simplă și potrivită.
- Pune o întrebare relevantă despre interesele altei persoane
- Răspundeți la hobby-urile altora folosind un limbaj respectuos
- Evitați sau corectați răspunsurile disprețuitoare atunci când vi se solicită
- Arătați curiozitate față de activități nefamiliare (de exemplu, întrebând sau observând)
- Alătură-te unei activități comune folosind un limbaj social adecvat
- Participați la respectarea rândurilor în timpul unei activități comune

5. Descrierea mediului

Scenariul are loc în două medii virtuale: o scenă într-un parc și o scenă într-un club.

În scena din parc, copilul se află într-un parc care are o zonă de joacă și zone de relaxare. Într-un colț este avatarul unui copil care desenează pe jos cu cretă. Într-un alt colț este un copil care sare o minge și încearcă mișcări de fotbal, iar puțin mai încolo este un copil care stă pe o bancă și citește o revistă despre animale. În apropiere există o mică tablă „Colțul Hobby-urilor”. Pe ea sunt pictograme simple care reprezintă hobby-uri precum desenul, muzica, sportul, cărțile și tehnologia.

În scena clubului, în a doua scenă, copilul se află într-o sală de club din interiorul școlii sau a unei clădiri municipale. În cameră există o „Tablă de hobby-uri”. Pe această tablă sunt așezate diverse pictograme de hobby-uri, cum ar fi o carte, o paletă de vopsele, o notă muzicală, o minge, un computer și un simbol al naturii, sub formă de cartonașe magnetice. Trei avatare de copii stau la o masă. Fiecare dintre ei așteaptă rândul său să vorbească pentru a vorbi despre propriul hobby. Într-un colț al camerei există mici „Zone de încercare”. De exemplu, un mic instrument de ritm, câteva coli de hârtie de desen și creioane și un joc simplu de puzzle.

Designul vizual al ambelor medii este cald, primitor și ușor de urmărit. Culorile sunt strălucitoare, dar nu copleșitoare, iar pictogramele hobby-urilor au un contrast ridicat și sunt ușor de distins. Expresiile faciale ale avatarelor sunt clar vizibile și ajută la comunicarea emoțiilor precum entuziasmul, curiozitatea sau ezitarea. Mediile sunt, de asemenea, concepute pentru a rămâne simple din punct de vedere vizual și accesibile, cu distrageri limitate și o organizare clară a spațiului.

Interacțiunea este susținută prin indicii clare și consecvente. Când copilul se apropie de un avatar, un inel slab de lumină apare în jurul personajului, iar obiectul pe care îl ține în mână, cum ar fi o carte, o

minge sau un creion, strălucește scurt pentru a atrage atenția. Când copilul îndreaptă controlerul spre pictogramele hobby-urilor, este furnizat un feedback sonor și vibrațional scurt. În momente cheie, cum ar fi începerea unei conversații sau răspunsul la un alt personaj, în partea de jos a ecranului apar panouri de opțiuni cu două sau trei propoziții scurte, facilitând participarea accesibilă și ghidată.

6. Fluxul jocului

Început

Avatarul ghidului apare pe ecran și explică sarcina:

> *Astăzi vei încerca să-ți recunoști propriile hobby-uri, să observi ce le place altor persoane și să găsești interese comune. Scopul nostru este să învățăm atât să spunem „Ce îmi place?", cât și să întrebăm „Ce îți place ție?".*

Pasul unu (scena din parc): „Observarea și exprimarea propriului hobby"

1. În timp ce copilul se plimbă prin parc, vede un avatar de copil desenând pe jos cu cretă. Avatarul ghidului întreabă:

   „Ce îți place să faci? Ce îți place să faci în timpul liber?"

2. Pe ecran se deschide un panou simplu de selectare a hobby-urilor. Apar pictograme precum desen, jocul cu mingea, cititul cărților și jocurile pe calculator.

3. Copilul alege hobby-ul care i se pare cel mai apropiat. Pictograma aleasă se aprinde pentru scurt timp și devine un marker „Hobby-ul tău". Avatarul ghidului spune:

   „Minunat, acum știi ce hobby ți-ai ales. Acum hai să încercăm să spunem asta altcuiva."

4. Copilul se apropie de avatarul care desenează. În funcție de hobby-ul ales de copil, pe ecran apar două sau trei variante de propoziții. Scopul este de a ajuta copilul să își exprime politicos propriul interes, chiar dacă acesta este diferit de interesul celuilalt copil. Exemplu de opțiuni:

   (1) „Îmi place să desenez. Ce desenezi?"
   (2) „Îmi place să citesc, dar vreau să știu ce desenezi."
   (3) „Nu-mi place deloc să desenez."

5. Dacă copilul alege opțiunile respectuoase (prima sau a doua propoziție), celălalt avatar zâmbește și spune:

   (1) „Și mie îmi place să desenez. Desenez un copac chiar acum."
   (2) „Frumos. Îmi place să desenez, iar ție îți place să citesc."

Avatarul ghidului întărește acest comportament spunând:

„Ai povestit despre propriul tău hobby și ai pus și o întrebare."

6. Dacă copilul alege opțiunea de respingere (3), fața avatarului se întunecă ușor. Avatarul ghid încetinește scena și întreabă:

   „Uneori, s-ar putea să nu ne placă ceva. Dar a minimaliza ceva ce îi place prietenului nostru îl poate supăra. Cum altfel ai putea să-ți arăți propria pasiune într-un mod politicos?"

Aceeași situație este apoi reluată, iar copilul încearcă din nou cu o expresie mai respectuoasă.

Pasul doi (scena din parc): „Găsirea unui interes comun și menținerea conversației".

1. În cealaltă parte a parcului sunt doi avatare de copii care se joacă cu o minge. Avatarul ghid îi pune copilului următoarea întrebare:

   „Îți plac jocurile cu mingea sau ai și alte hobby-uri?"

2. Pe ecran apar trei opțiuni:

   (1) „Și mie îmi place să fac sport."
   (2) „Nu-mi plac sporturile, îmi ocup doar de propriul hobby."
   (3) „Nu știu nimic despre sport."

3. Dacă copilul selectează prima opțiune (*„Și mie îmi place să fac sport."*) personajul se apropie de copiii care se joacă cu mingea. Următoarele propoziții apar pe ecran:

   (1) „Și mie îmi place să joc mingea. Pot să joc și eu cu tine?"
   (2) „Dă-mi mingea, vreau să joc."

   3.1 Când copilul alege prima propoziție „Și mie îmi place să mă joc cu mingea" (1), avatarele care se joacă cu mingea spun:

   „Sigur, putem juca împreună."

   Începe un joc de pase scurte.

   Avatarul ghidului oferă apoi feedback:

   „Ați făcut un pas frumos către prietenie folosindu-vă interesul comun."

   3.2. Când copilul alege a doua propoziție „Dă-mi mingea" (2), avatarul ghid întrerupe scena și spune:

   „ Când vrem să ne alăturăm unui joc, este mai bine să cerem politicos. O propoziție impunătoare i-ar putea face pe ceilalți copii să se simtă inconfortabil."

   Copilului i se oferă apoi o altă șansă și apare din nou opțiunea mai potrivită:

„Și mie îmi place să joc mingea. Pot să joc și eu cu tine?"

Dacă copilul alege opțiunea politicoasă, avatarele răspund pozitiv și începe jocul de pase scurte.

4. Dacă copilul selectează a doua opțiune (*„Nu știu nimic despre sport, îmi fac doar propriul hobby."),* avatarul ghid întrerupe scena și spune:

   „Poate că îți plac lucruri diferite, și asta e în regulă. Dar dacă o spui așa, s-ar putea să închei conversația. Cum altfel ai putea arăta respect, chiar dacă sportul nu este hobby-ul tău preferat?"

   Apoi apar noi opțiuni de reparare:
   (1) „Sporturile nu sunt preferatele mele, dar tu ce practici?"
   (2) „Îmi plac și alte hobby-uri, dar aș vrea să mă uit."

   Dacă copilul alege una dintre aceste alternative respectuoase, avatarele răspund pozitiv și conversația continuă.

5. Dacă copilul selectează a treia opțiune („Nu știu nimic despre sport"), avatarul ghid îl încurajează să pună o întrebare curioasă. Apar noi opțiuni de propoziții:

   (1) „Ce cânți, poți să-mi spui?"
   (2) „Nu mă joc, doar mă uit."

   5.1 Dacă copilul alege propoziția *„Ce joci, poți să-mi spui?" (1),* avatarele explică jocul în cuvinte simple. De exemplu:

   „Când facem trei pase, tragem."

   Copilului i se dă un rol mic. În acest fel, este întărit comportamentul de a aborda cu curiozitate un hobby pe care nu îl cunoaște.

   5.2 Dacă copilul alege propoziția „Nu mă joc, doar mă uit", avatarele continuă jocul, dar interacțiunea rămâne limitată. Avatarul ghid oferă feedback blând:
   „E în regulă să te uiți, mai ales când e ceva nou. Dar să pui o întrebare te poate ajuta să înveți mai multe și să te alături interacțiunii."

Pasul trei (scena din club) „Acceptarea diferitelor hobby-uri și discutarea fără a compara"

Scena se mută în camera clubului. În fața Tabelei de Hobby-uri se află trei avatare de copii și avatarul ghid. Fiecare copil este pe cale să își pună cartea cu hobby-ul pe tablă.

1. Avatarul ghidului spune:

   „Acum, fiecare va nota pe tablă un hobby și îl va descrie într-o propoziție scurtă. Sarcina noastră este să fim respectuoși atunci când ascultăm și vorbim, fără a face comparații."

2. Primul avatar, de exemplu, pune cartea cu cartea pe tablă și spune:

   „Îmi place să citesc cărți."

   Pe ecran apar două opțiuni pentru reacțiile copilului:

   (1) „A citi cărți e plictisitor, a te juca e mai bine."
   (2) „Ce fel de cărți îți plac?"

3. Dacă copilul alege prima opțiune („A citi cărți e plictisitor, a te juca e mai bine."), avatarul ghid oprește scena și întreabă:

   „Crezi că această propoziție i-ar face pe plac prietenului tău? Ar putea face ca hobby-ul lui să pară mărunt?"

   Același moment este apoi încercat din nou cu opțiunea de propoziție mai respectuoasă.

4. Dacă copilul alege a doua opțiune (*„Ce fel de cărți îți plac?"*), avatarul descrie tipul de cărți care îi plac. Avatarul ghid explică:
   „Ai reușit să pui o întrebare fără să minimalizezi hobby-ul prietenului tău."

5. Apoi este rândul copilului. Pe ecran se deschide un mic panou cu hobby-urile pe care copilul le-a ales anterior. Copilul selectează o carte cu hobby-uri și o pune pe Tabla de Hobby-uri.

6. Avatarul ghid îi cere copilului să aleagă o propoziție scurtă.

   „Îmi place să fac..., pentru că..."

   Copilul alege o propoziție de genul:

   „Îmi place să desenez, pentru că mă face să mă simt bine."

   sau

   „Îmi place să citesc pentru că îmi plac poveștile."

   În acest fel, ei exersează exprimarea atât a hobby-ului lor, cât și a rațiunii.

Pasul patru (scena clubului): „Alegerea unei activități comune și încercarea pe rând a acesteia".

1. Se deschide scena „Zone de încercare" din sala de club. Există un mic colț cu instrumente ritmice, un colț de desen și un colț cu puzzle-uri. În fiecare colț pot face maximum două persoane o activitate în același timp.

2. Avatarul ghidului explică sarcina:

„Acum vom încerca pe rând diferite hobby-uri. Sarcina noastră este atât să facem ceea ce ne place, cât și să fim deschiși să încercăm ceea ce îi place prietenului nostru."

3. Pe ecran apar trei propoziții de preferință.

   (1) „Vreau să merg doar la colțul care îmi place."
   (2) „Hai să mergem mai întâi la colțul care îmi place mie, apoi la cel care îți place ție."
   (3) „Nu vreau să încerc niciuna dintre ele."

4. Dacă copilul alege să meargă doar în colțul dorit (1), fața celuilalt avatar arată dezamăgire. Avatarul ghid întreabă:

   „În această situație, crezi că doar tu ai fi fericit? Cum s-ar simți prietenul tău?"

   Apoi, copilului i se oferă șansa de a face o nouă alegere.

5. Dacă copilul selectează (2) „Hai să mergem mai întâi în colțul care îmi place, apoi în cel care îți place ție", avatarul ghid întărește această propoziție ca exemplu de „a încerca pe rând". Împreună cu avatarul de lângă ei, ei merg mai întâi în colțul ales de copil, apoi în colțul ales de prieten.

   În colțul ritmic, ei încearcă un ritm simplu pentru scurt timp. Pe ecran apare o bară de timp scurtă care arată durata activității. Când timpul se termină, avatarul ghidului le amintește rândul spunând:

   „Acum hai să încercăm colțul pe care l-a ales prietenul tău."

6. Dacă copilul alege (3) „Nu vreau să încerc niciuna dintre ele", avatarul ghidului răspunde în semn de susținere:
   „Uneori, a încerca ceva nou poate părea dificil. Ți-ar plăcea să începi cu activitatea pe care o cunoști cel mai bine și apoi să urmărești activitatea prietenului tău înainte să o încerci?"

   Apar noi opțiuni de asistență:

   (1) „Hai să începem cu al meu, apoi pot să-l urmăresc pe al tău."
   (2) „Pot să mă uit mai întâi și apoi să încerc?"

   Dacă copilul alege una dintre acestea, scenariul continuă într-un mod susținut și gradual. Acest lucru consolidează flexibilitatea fără a forța participarea imediată.

7. La sfârșitul activității partajate, avatarul ghidului spune:
   „Ai încercat ceva ce ți-a plăcut și ai făcut loc și pentru alegerea prietenului tău. Aceasta este o abilitate importantă în prietenie."

Pasul cinci (scena parcului): „Sfârșit"

1. Când toate activitățile sunt finalizate, copilul se întoarce în parc. O versiune mai mică a plăcii de hobby apare în parc.

2. Avatarul ghidului rezumă abilitățile dobândite pe parcursul scenariului:

   „Ai observat hobby-urile care ți-au fost apropiate și le-ai exprimat verbal. Ți-ai arătat interes pentru hobby-urile altor persoane punând întrebări. În loc să minimalizezi un hobby care nu-ți place sau pe care nu-l cunoști, ai încercat să-l abordezi cu curiozitate. Ai ales să încerci pe rând atât activitatea care îți place, cât și pe cea pe care o place prietenului tău."

3. Pe ecran se deschide „Insigna de Erou al Împărtășirii Hobby-urilor și Intereselor" și scenariul se încheie.

7. Mecanică

Scenariul se bazează pe interacțiuni simple și accesibile care permit copilului să interacționeze activ cu mediul și cu situațiile sociale prezentate. Hobby-urile sunt introduse prin intermediul unui mic panou interactiv cu pictograme vizuale clare. Când copilul mișcă controlerul peste o pictogramă, aceasta este evidențiată, iar prin apăsarea butonului, hobby-ul selectat este plasat în zona „Hobby-ul meu" a copilului, făcând alegerea acestuia vizibilă pe parcursul experienței.

Interacțiunea se realizează în principal prin alegeri ghidate ale dialogului. În momente cheie, cum ar fi introducerea unui hobby, adresarea unei întrebări sau răspunsul către alții, pe ecran apar două sau trei opțiuni de propoziții scurte. Odată selectată, propoziția este rostită de avatarul copilului, permițându-i acestuia să experimenteze efectul social al răspunsului său.

Scenariul oferă feedback emoțional și social imediat. Reacțiile nepotrivite sau disprețuitoare duc la semne vizibile de disconfort la avatare, în timp ce răspunsurile respectuoase și curioase sunt întărite prin reacții pozitive, cum ar fi avatare zâmbitoare, mici schimbări în mediu și sunete scurte de încurajare.

În faza de activitate comună, o simplă bară de timp ajută la înțelegerea duratei și a numărului de rânduri. Când timpul se termină, sistemul îi reamintește copilului că acum este rândul celeilalte persoane, întărind comportamentul cooperativ.

Experiența urmează o progresie structurată: mai întâi în parc, unde copilul își identifică și exprimă propriul hobby și explorează interese comune; apoi în sala de club, unde exersează comunicarea respectuoasă folosind Tabla de Hobby-uri și, în final, în Zonele de Încercare, unde se implică în activități comune și își iau rândul.

Un sistem de recompense consolidează motivația și învățarea pe parcursul scenariului. Fiecare pas social reușit este marcat cu o stea pe Tabla de Hobby-uri, oferind un progres vizibil. La final, copilul primește „Insigna de Erou al Împărtășirii Hobby-urilor și Intereselor", întărind importanța împărtășirii intereselor și a interacțiunii respectuoase cu ceilalți.

8. Rolul profesorului și evaluarea învățării

Rolul profesorului pe tot parcursul procesului de învățare prin VR este de a monitoriza, observa, sprijini și facilita transferul abilităților în viața reală. În timpul activității, profesorul urmărește interacțiunea elevului în timp real prin oglindirea ecranului pe un proiector sau un ecran mare. Acest lucru le permite să urmărească hobby-urile selectate de elev, modul în care își exprimă preferințele și modul în care reacționează la interesele celorlalți.

Se acordă o atenție deosebită dacă elevul reacționează cu curiozitate sau folosește un limbaj disprețuitor, precum și modului în care se comportă în timpul activităților comune, în special dacă își prioritizează doar propriile alegeri sau dacă este capabil să se implice în relații pe rând.

După scenariu, profesorul poate consolida învățarea printr-o scurtă activitate în clasă, cum ar fi un „Cerc de hobby-uri", în care elevii împărtășesc pe scurt un hobby și explică de ce le place. Pentru elevii care sunt mai retrași din punct de vedere social, profesorul poate oferi sprijin suplimentar prin întrebări ghidate, de exemplu: *„Ce vă place să faceți acasă când timpul trece repede?"*

Pentru a sprijini transferul și generalizarea, profesorul se poate referi la expresiile și modelele de interacțiune exersate în scenariul VR în situații din viața reală, cum ar fi munca în grup, activitățile de club sau timpul liber. În colaborare cu familiile, aceștia pot încuraja, de asemenea, rutine simple acasă, cum ar fi discuțiile despre hobby-uri, identificarea intereselor comune și planificarea activităților împreună.

Din punct de vedere tehnic, este esențial ca profesorul să aibă acces la funcția de oglindire a ecranului. Fără aceasta, nu poate observa alegerile, utilizarea limbajului sau reacțiile elevului în timp real, ceea ce îi limitează capacitatea de a oferi sprijin și monitorizare adecvate.

9. Incluziune, transfer și impact educațional

Scenariul 4.3 – *Împărtășirea hobby-urilor și intereselor* promovează incluziunea prin asigurarea unui mediu sigur, structurat și accesibil, în care elevii cu diverse nevoi cognitive și de comunicare pot exersa interacțiunea socială în ritmul propriu. Utilizarea alegerilor ghidate, a sprijinului vizual și a feedback-ului imediat reduce presiunea socială și permite cursanților să se implice fără teama de judecăți negative, susținând încrederea și participarea.

Scenariul este conceput pentru a facilita transferul în situații din viața reală. Prin utilizarea unor contexte familiare, cum ar fi parcuri și cluburi, elevii pot recunoaște mai ușor situații sociale similare în viața de zi cu zi și pot aplica aceleași expresii simple și strategii de interacțiune exersate în VR. Profesorii și familiile pot consolida acest transfer încurajând utilizarea acestor expresii și comportamente în timpul activităților din clasă, al activităților de grup și al interacțiunilor sociale de zi cu zi.

În ceea ce privește impactul educațional, scenariul susține dezvoltarea abilităților esențiale de comunicare socială, inclusiv exprimarea preferințelor personale, întrebarea despre interesele celorlalți, răspunsul respectuos și implicarea în activități comune. Natura structurată și repetabilă a experienței ajută la consolidarea acestor abilități în timp, contribuind la o mai mare independență, o participare socială îmbunătățită și relații mai puternice între colegi.

Scenariul de învățare 4.4 - Participarea la evenimente publice

1. Introducere

Participarea la evenimente publice

Domeniul de învățare 4 - Viața socială

Nivel de dificultate: Avansat

Acest scenariu de învățare își propune să-i sprijine pe elevi să înțeleagă cum să se comporte corespunzător în contexte publice și de grup, cum ar fi festivaluri, evenimente școlare sau activități comunitare. Prin interacțiune ghidată într-un parc virtual și o sală de evenimente, elevii exersează recunoașterea unui eveniment, căutarea de informații, respectarea procedurilor de intrare, ascultarea și adresarea de întrebări în mod corespunzător, așteptarea la cozi, respectarea instrucțiunilor și încheierea interacțiunilor politicos.

Participarea la evenimente publice este un aspect important al incluziunii sociale și al implicării în comunitate. Cu toate acestea, pentru elevii cu dizabilități intelectuale ușoare, situațiile care implică mulțimi, zgomot, așteptare și reguli sociale implicite pot fi dificile. Acest scenariu oferă un mediu VR sigur, structurat și repetabil, unde aceste situații sunt împărțite în etape clare și ușor de gestionat. Prin practicarea acestor comportamente cu feedback imediat, elevii își pot dezvolta încrederea, își pot îmbunătăți autoreglementarea și își pot dezvolta abilități direct transferabile în contexte din viața reală. Scenariul se aliniază cu obiectivele curriculumului unBLOCked, sprijinind participarea socială, comunicarea și independența funcțională prin învățare imersivă.

2. Profilul participantului

Acest scenariu se adresează copiilor și adolescenților timpurii cu vârste cuprinse între 8 și 15 ani cu dizabilități intelectuale ușoare (DIM). Este potrivit în special pentru cursanții care își dezvoltă abilități fundamentale de comunicare socială și participare, în special în situații care implică evenimente publice, grupuri și activități comune.

Nivelul de autonomie necesar pentru realizarea acestui scenariu, consolidat și dezvoltat progresiv pe parcursul activității, corespunde copiilor cu autonomie emergentă în mediile sociale și cotidiene. Elevii ar trebui să fie capabili să înțeleagă și să urmeze instrucțiuni simple, să facă alegeri de bază și să participe la interacțiuni ghidate. Cu toate acestea, este posibil să necesite în continuare sugestii și sprijin pentru a iniția un comportament adecvat, a-și regla acțiunile în cadrul grupurilor și a răspunde politicos celorlalți, sub supravegherea unui profesor sau a unui adult responsabil.

Este important să luăm în considerare unele dintre provocările comune cu care se pot confrunta copiii și adolescenții cu tulburare de dificultăți mentale induse (DMI) în acest tip de situație. Acestea pot include dificultăți în înțelegerea regulilor sociale implicite, gestionarea comportamentului în medii aglomerate sau zgomotoase, așteptarea rândului și menținerea atenției în timpul activităților

de grup. De asemenea, elevii pot întâmpina dificultăți în a pune întrebări în mod corespunzător, în a urma instrucțiunile și în a-și ajusta comportamentul în funcție de reacțiile celorlalți.

Pentru a răspunde acestor nevoi, scenariul încorporează caracteristici de design accesibile, cum ar fi limbaj simplu și clar, suporturi vizuale și simboluri, opțiuni de răspuns limitate și îndrumare structurată prin intermediul avatarului ghidului. Aceste elemente ajută la reducerea încărcării cognitive, susțin înțelegerea așteptărilor sociale și facilitează participarea activă. Designul respectă principiile Designului Universal pentru Învățare (UDL), asigurându-se că elevii cu diferite profiluri cognitive și de comunicare se pot implica eficient în activitate.

3. Cadrul pedagogic și metodologic

Acest scenariu se bazează pe principiile pedagogice ale proiectului unBLOCKed, combinând abordări de învățare experiențială, bazată pe joc și incluzivă. Prin interacțiunea într-un mediu virtual realist, elevii învață prin acțiune, observând consecințele și repetând comportamentele cheie într-un mod structurat și ghidat. Sarcinile clare, opțiunile limitate și feedback-ul imediat susțin atât înțelegerea, cât și implicarea.

Designul respectă principiile educației incluzive, în special Designul Universal pentru Învățare (UDL), prin furnizarea de indicii vizuale, limbaj simplu și suporturi interactive. Acest lucru asigură accesibilitatea pentru cursanții cu nevoi cognitive și de comunicare diferite și permite participarea într-un ritm individual. Elemente precum simboluri clare, pași structurați și opțiunea unui „colț liniștit” sprijină înțelegerea și autoreglementarea.

Realitatea virtuală este deosebit de potrivită pentru acest scenariu, deoarece participarea la evenimente publice poate fi complexă și copleșitoare. Situațiile care implică mulțimi, zgomot, așteptare și reguli sociale implicite sunt mai ușor de gestionat printr-un mediu sigur, controlat și pas cu pas, unde elevii pot exersa comportamente fără presiunea lumii reale.

Scenariul susține, de asemenea, învățarea socială, deoarece elevii observă reacțiile avatarelor și înțeleg impactul comportamentului lor. În ceea ce privește învățarea funcțională și viața independentă, se concentrează pe abilități direct transferabile în contexte cotidiene, cum ar fi evenimentele școlare sau activitățile comunitare, ajutând elevii să-și dezvolte încrederea, să-și îmbunătățească autoreglementarea și să participe mai independent.

4. Obiective de învățare

Obiectiv general: Acest scenariu își propune să dezvolte capacitatea elevilor de a participa în mod corespunzător și în siguranță la evenimente publice prin înțelegerea regulilor sociale, reglarea comportamentului lor și interacțiunea cu ceilalți într-un mod respectuos și structurat.

Obiective specifice

- Recunoașteți când are loc un eveniment public și demonstrați conștientizarea situației
- Exersați căutarea de informații înainte de a participa la o activitate

- Înțelegerea și practicarea comportamentelor adecvate la intrare, cum ar fi înregistrarea sau solicitarea permisiunii
- Exersați un comportament adecvat în timpul unui eveniment
- Explorează cum și când să pui întrebări folosind strategii adecvate din punct de vedere social
- Exersați așteptarea la coadă și respectarea rândurilor
- Urmați instrucțiuni simple în timpul unei activități structurate
- Explorează strategii de autoreglare în medii stimulative
- Exersați comportamente adecvate de încheiere, cum ar fi mulțumirea și rămas bunul.

Rezultate așteptate ale învățării

După finalizarea scenariului, elevii vor putea:

- Identificați un eveniment public și căutați informații relevante înainte de a participa
- Abordați punctele de intrare folosind un limbaj sau un comportament adecvat
- Demonstrează un comportament adecvat în timpul unui eveniment
- Pune o întrebare într-un mod social adecvat
- Să-și aștepte rândul la coadă fără a-i întrerupe pe ceilalți
- Urmați instrucțiuni simple în timpul unui atelier sau al unei activități
- Să fie conștienți de comportamentul lor într-un mediu comun
- Folosește expresii sociale adecvate pentru a încheia o interacțiune

5. Descrierea mediului

Scenariul are loc în două medii virtuale: un parc în timpul unui eveniment în aer liber și o sală de evenimente interioară. În scena din parc, copilul se află într-un parc unde are loc un eveniment în aer liber. Într-o parte a parcului există o scenă mică și rânduri de bănci în fața ei. Lângă scenă există un afiș simplu pe care scrie „Festivalul Copiilor”, iar pe jos sunt linii care indică zona publicului. Într-un colț este un stand de pictură pe față, în altul un atelier de desen și în altul o mică zonă de testare a muzicii. Există mai mulți avatare de copii și adulți care se plimbă prin zonă.

În scena clubului/salii de evenimente din interior, copilul se află într-o sală mică de evenimente din interiorul școlii sau al unei clădiri municipale. În față există o zonă de prezentare, în spate sunt rânduri de scaune, iar la intrare este o măsuță marcată „Biroul de înregistrare”. Pe pereți sunt scrise mesaje scurte, de exemplu „Ascultăm în timpul evenimentului”, „Ridicăm mâna pentru întrebări”, „Vă mulțumim și ne luăm rămas bun la final”.

Designul vizual al ambelor medii echilibrează realismul cu claritatea. Deși spațiile sunt populate și active, acestea sunt organizate într-un mod care rămâne ușor de înțeles. Zonele cheie, cum ar fi scena, spațiul pentru public, standurile pentru ateliere și biroul de înregistrare, sunt diferențiate folosind indicii colorate. Semnalele sociale importante, inclusiv simbolurile de ridicare a mâinii, semnele de liniște, cozile de așteptare și săgețile direcționale, sunt prezentate în contrast ridicat pentru a se asigura că sunt ușor de recunoscut. Aspectul general evită supraîncărcarea vizuală inutilă, menținând în același timp o atmosferă realistă.

Interacțiunea este susținută prin indicii vizuale și senzoriale clare. Când copilul se concentrează asupra unui semn sau simbol, acesta strălucește subtil pentru a atrage atenția. Apropierea punctelor cheie de interacțiune, cum ar fi biroul de înregistrare, scena sau zonele de atelier, declanșează feedback luminos, sonor și vibrațional prin intermediul controlerului. În momentele de luare a deciziilor, în partea de jos a ecranului apar panouri simple cu opțiuni, cu două sau trei propoziții scurte, care ghidează răspunsurile copilului și sprijină participarea accesibilă.

6. Fluxul jocului

Început

Avatarul ghidului apare pe ecran și explică sarcina:

„Astăzi veți exersa cum să vă comportați la un festival în parc și la un eveniment într-o sală. Scopul nostru este să vă simțiți în siguranță în locuri aglomerate și să participați la eveniment cu respect."

Pasul unu „Observarea evenimentului din parc și obținerea de informații".

1. În timp ce copilul se plimbă prin parc, vede o mică mulțime adunată în fața scenei. În fața scenei este un afiș pe care scrie: „În curând va începe un concert pentru copii".

2. Avatarul ghidului întreabă:

   „Există un eveniment în parc chiar acum. Ce ai vrea să faci?"

3. Pe ecran apar două opțiuni:

   (A) Ignoră-l și mergi în altă direcție.
   (B) Accesați panoul de informații sau avatarul personalului pentru a obține informații.

4. Dacă copilul alege a doua opțiune (B), acesta se apropie de panoul informativ sau de un membru al personalului. Avatarul personalului oferă o scurtă explicație:

   „În curând va fi un scurt concert aici. Dacă doriți, puteți urmări sau puteți participa la mesele atelierului."

   Avatarul ghidului întărește acest pas spunând:

   „La evenimentele publice este important să obținem mai întâi informații pentru a înțelege ce se întâmplă."

5. Dacă copilul alege prima opțiune (A), scena se întunecă pentru scurt timp, iar avatarul ghid spune:

   „Când ești curios sau ai îndoieli, obținerea de informații te poate ajuta"

Apoi, aceeași situație este prezentată din nou, iar copilul este îndrumat să obțină informații.

Pasul doi (tranziția către scena clubului): „Înregistrarea și comportamentul la intrarea în eveniment”

1. Scena se mută în club/sala de evenimente. La ușă există un mic „Ghișeu de înregistrare”, cu o listă simplă pentru scris numele și mici ecusoane pe masă.

2. Avatarul ghidului explică sarcina:

   „La unele evenimente ne înregistrăm înainte de a intra. Asta ca să știm cine participă și să fim în siguranță.”

3. Copilul se apropie de biroul de înregistrare. Pe ecran apar două opțiuni:

   (A) Ignoră biroul și intră direct înăuntru.
   (B) Mergeți la biroul de înregistrare și cereți politicos informații.

4. Dacă copilul alege prima opțiune (A), o barieră invizibilă apare la intrarea în scenă. Avatarul ghid spune:

   „Trebuie să trecem mai întâi pe la biroul de înregistrare, acest lucru este important atât pentru siguranță, cât și pentru ordine.” și îl îndrumă pe copil spre biroul de înregistrare.

5. Dacă copilul alege a doua opțiune (B), personajul alege una dintre aceste propoziții:

   (1) „Bună ziua, aș dori să particip la eveniment.”
   (2) „Bună ziua, pot să intru?”

   Apoi, avatarul personalului face o animație simplă indicând faptul că solicită numele copilului de pe listă și îi dă copilului o mică insignă de participare. Acesta spune:

   „Bun venit, evenimentul va începe în curând. Dacă doriți, puteți găsi un loc în primele rânduri.”

Pasul trei „Comportament adecvat în timpul vizionării evenimentului”.

1. Copilul stă pe un scaun în hol. În față se află o mică scenă, iar pe scenă un avatar de prezentator se pregătește să vorbească.

2. Avatarul ghidului arată pe scurt trei reguli de bază de urmat în timpul evenimentului. Pe ecran apar simboluri:

   – *Ascultă în liniște.*
   – *Ridicați mâna pentru întrebări.*
   – *Nu faceți zgomote puternice cu telefonul sau jucăriile.*

3. Prezentatorul începe să vorbească. În acest timp, în partea de jos a ecranului apar două opțiuni de reacție:

   (3) Vorbește continuu cu avatarul de lângă tine și mișcă-te tot timpul.
   (4) Coboară vocea și ascultă, ridică mâna dacă ai o întrebare.

4. Dacă copilul alege să vorbească sau să se miște constant în timpul evenimentului (opțiunea A), avatarele din jur par inconfortabile. Avatarul ghid încetinește scena și întreabă:

   „Crezi că persoana de pe scenă se simte confortabil acum? Oamenii care vor să asculte s-ar putea să întâmpine dificultăți când te aud."

   Apoi, copilul încearcă aceeași scenă încă o dată, urmând regulile.

5. Dacă copilul alege a doua opțiune (B), personajul își ajustează postura de ședere. Când prezentatorul întreabă: „Are cineva o întrebare?", pe ecran apar din nou două opțiuni:
   (1) „Ridică mâna."
   (2) „Întrerupe-mă și vorbește tare."

6. Dacă copilul alege opțiunea ridicării mâinii (1), prezentatorul arată spre el și, când îi vine rândul să vorbească, alege o propoziție simplă:

   1. *„Cât va dura evenimentul"*
   2. *„Va fi un atelier după aceea?"*

   Prezentatorul răspunde pe scurt la întrebare și spune: *„Vă mulțumesc pentru întrebare."* În funcție de răspuns, prezentatorul va spune:

   3. *„Evenimentul va dura o oră"*
   4. *„Da, va fi un atelier imediat după aceea"*

7. Dacă copilul alege opțiunea Întrerupeți și vorbiți tare (2), prezentatorul face o pauză și pare ușor stânjenit. Celelalte avatare își întorc capetele. Avatarul ghid intervine:

   „Când vorbim fără să așteptăm, este posibil să-i întrerupem pe ceilalți. Ce ai putea face în schimb?"

   Apoi încercați din nou cu *: „Ridicați mâna"*

8. În hol există un mic „Colț liniștit" pentru copiii sensibili la zgomot. Avatarul ghidului oferă o scurtă explicație:

   „Dacă sunetele te obosesc foarte tare, poți să-i ceri permisiunea profesorului și să iei o scurtă pauză într-un colț liniștit."

În acest fel, se creează un echilibru între participare și respectul pentru nevoile senzoriale.

Pasul 4 (revenire la scena din parc) „Alăturarea la un stand de atelier, statul la coadă și ascultarea instrucțiunilor”

Scena revine la zona de evenimente din parc. Copilul alege unul dintre standurile mici, cum ar fi unul cu pictură pe față sau atelier de desen. În fața standului sunt cozi și doi avatare de copii care așteaptă.

1. Avatarul ghidului explică sarcina:

   „Acum vom participa la un mic atelier. Sarcina noastră este să stăm la coadă, să ascultăm instrucțiunile și să învățăm să împărțim timpul scurt.”

2. Când copilul se apropie de stand, apar două opțiuni:

   (A) Mergi în fața oamenilor de la coadă.
   (B) Du-te în spatele cozii și așteaptă.

3. Dacă copilul alege să treacă prin fața cozii sau să nu asculte instrucțiunile (opțiunea A), avatarele din jurul său par surprinse și confuze. Avatarul ghid spune:

   „La activități de genul acesta, așteptăm rândul. Cum ai putea să te alături corect cozii?”

   Copilul este apoi îndrumat să aleagă din nou și să se mute în spatele cozii.

4. Dacă copilul alege să meargă în spatele cozii (opțiunea B), linia de pe podea se aprinde. Avatarul liderului atelierului spune:

   „Fiecare persoană va face activitatea timp de cinci minute pe rând.”

   Apare o bară de timp simplă, care arată timpul de așteptare.

5. Când vine rândul copilului, liderul dă instrucțiuni scurte. De exemplu, la standul de desen, ar putea spune:

   „Acum poți desena lucrul tău preferat din parc.” Pe ecran apar două opțiuni de reacție:

   (1) „Ascultă și întreabă dacă ai o întrebare.”
   (2) „Fă-o la întâmplare fără să asculți instrucțiunile.”

   Dacă copilul alege să asculte (1), acesta face o scurtă activitate conform instrucțiunilor. Când timpul expiră, avatarul liderului spune:

   „Mulțumesc că ți-ai cedat locul următorului prieten.”

Dacă copilul alege să facă acest lucru la întâmplare fără să audă instrucțiunile (2), rezultatul este neclar sau incorect. Liderul atelierului spune cu blândețe:

„Permite-mi să-ți explic din nou, ca să poți încerca."

Avatarul ghidului:

„Ascultarea instrucțiunilor te ajută să înțelegi ce trebuie să faci."

Apoi încercați din nou.

<u>Pasul 5 „Luarea la revedere și oferirea de feedback după eveniment"</u>

1. La sfârșitul scenariului, copilul a urmărit evenimentul scenic din parc și a încercat cel puțin un stand de atelier.

2. Avatarul ghid îl duce pe copil la panoul de informații sau la avatarul personalului. Pe ecran apar două opțiuni de propoziție:

   (A) „Mulțumesc pentru eveniment, m-am distrat de minune."
   (B) „Pleacă fără să spui nimic."

3. Dacă copilul alege propoziția de mulțumire (A), avatarul personalului zâmbește și spune:

   „Vă mulțumim că ați venit, sperăm să vă vedem și la alte evenimente."

4. Apoi, avatarul ghidului rezumă ziua:

   „Ai înțeles evenimentul obținând informații. Te-ai dus la biroul de înregistrare, ți-ai așteptat rândul și te-ai prezentat. În timpul evenimentului ai ascultat și ai ridicat mâna pentru a pune întrebări atunci când a fost nevoie. La atelier te-ai alăturat cozii și ai împărtășit scurtul timp al activității. La sfârșitul evenimentului ai ales să mulțumești și să-ți iei rămas bun."

5. Pe ecran se deschide „Insigna de Erou pentru Participarea la Evenimente Publice" și scenariul se încheie.

7. Mecanică

Scenariul se bazează pe interacțiuni VR simple și accesibile care ghidează copilul prin diferite etape de participare la un eveniment public. Interacțiunea este condusă în principal prin explorare și alegeri ghidate în cadrul mediului. Când copilul se apropie de elemente cheie, cum ar fi panourile informative sau biroul de înregistrare, apar mesaje scurte și clare, iar animații simple - cum ar fi primirea unei insigne de participare - ajută la consolidarea înțelegerii situației.

Comunicarea este susținută prin dialoguri bazate pe alegere. În momente cheie, inclusiv salutul, adresarea de întrebări, participarea la activități sau despărțirea, pe ecran apar două sau trei opțiuni

de propoziții scurte. Odată selectată, propoziția este rostită de avatarul copilului, permițându-i elevului să experimenteze modul în care alegerea sa se traduce în comportament social.

Scenariul oferă suport vizual și senzorial continuu prin indicii clare. Simboluri precum „liniște”, pictograme de ridicare a mâinii, cozi de așteptare și semne direcționale sunt prezentate într-un mod foarte vizibil. Atunci când este necesar, avatarul ghidului îndreaptă atenția către aceste elemente și oferă sugestii pentru a facilita înțelegerea. Interacțiunea este susținută în continuare prin feedback sonor luminos și vibrații la apropierea de zone cheie.

Gestionarea timpului și respectarea rândurilor sunt consolidate prin utilizarea unor bare de timp simple, care indică timpul de așteptare la cozi și durata activităților. Acest lucru îl ajută pe copil să înțeleagă că timpul este limitat și împărțit cu ceilalți.

Experiența urmează o progresie structurată, pas cu pas. Începe în parc, unde copilul observă evenimentul și învață să caute informații. Apoi se mută în sala de evenimente, unde se exersează înregistrarea și comportamentul adecvat în timpul evenimentului. Ulterior, copilul se întoarce în parc pentru a participa la un atelier și a exersa statul la coadă și respectarea instrucțiunilor. În cele din urmă, scenariul se încheie cu comportamente de încheiere adecvate, cum ar fi mulțumirea și rămas bun.

Pe parcursul scenariului, un sistem de recompense consolidează comportamentul pozitiv și implicarea. Alegerile sociale adecvate sunt imediat recunoscute prin feedback vizual și auditiv, cum ar fi efectele de iluminare în zonele cheie și sunete pozitive scurte. Mediul reflectă, de asemenea, comportamentul copilului: participarea respectuoasă duce la reacții relaxate și pozitive din partea altor avatare, în timp ce un comportament neadecvat are ca rezultat o scurtă tensiune, urmată de corecție ghidată. La sfârșitul scenariului, copilul primește „Insigna de Erou al Participării la Evenimente Publice”, oferind o reprezentare clară și motivantă a realizării sale.

8. Rolul profesorului și evaluarea învățării

Profesorul joacă un rol cheie în monitorizarea, observarea și sprijinirea elevului pe parcursul experienței VR, precum și în facilitarea transferului învățării în situații din viața reală. În timpul activității, profesorul urmărește acțiunile elevului în timp real prin oglindirea ecranului pe un proiector sau un ecran mare. Acest lucru îi permite să observe cum se descurcă elevul într-un mediu aglomerat, dacă caută informații în mod corespunzător și cum abordează punctele cheie de interacțiune, cum ar fi biroul de înregistrare.

Se acordă o atenție deosebită comportamentului elevului în timpul evenimentului, inclusiv capacității sale de a-și menține atenția, de a respecta regulile și de a-și regla comportamentul atunci când se simte plictisit sau copleșit. Profesorul observă, de asemenea, alegerile pe care le face elevul în momente cheie, cum ar fi statul la coadă, ascultarea instrucțiunilor, adresarea de întrebări și mulțumirea la sfârșitul activității.

După scenariu, profesorul poate consolida învățarea prin discuții ghidate în clasă, de exemplu prin introducerea unei activități scurte, cum ar fi „Cum ne comportăm la evenimente?”. Aceasta poate include întrebări reflexive care promovează empatia și înțelegerea, cum ar fi „Cum te-ai simți dacă

cineva ar vorbi în timpul concertului?”. Pentru elevii care consideră mediile publice mai dificile, profesorul poate oferi sprijin suplimentar prin revizuirea etapelor scenariului înainte de evenimente din viața reală sau activități școlare.

Pentru a sprijini transferul și generalizarea, profesorul poate conecta în mod explicit experiența VR cu contexte reale. Înainte de a participa la evenimente precum excursii școlare, vizite la teatru sau activități comunitare, profesorul se poate referi la scenariu și îi poate încuraja pe elevi să aplice aceleași comportamente (de exemplu, să pună întrebări politicos sau să-și aștepte rândul). În colaborare cu familiile, se pot sugera și strategii simple pentru utilizare acasă, cum ar fi revizuirea regulilor de bază înainte de a participa la evenimente publice sau exersarea unor răspunsuri sociale adecvate.

Din perspectiva evaluării, învățarea se evaluează prin observarea comportamentului și a alegerilor elevului în timpul scenariului. Indicatorii includ capacitatea de a căuta informații, de a urma procedurile de intrare, de a menține un comportament adecvat în timpul evenimentului, de a respecta rândul în activitățile comune și de a utiliza un limbaj politicos atunci când interacționează cu ceilalți. Aceste observații pot fi susținute prin instrumente simple, cum ar fi liste de verificare, notițe pentru profesori sau scurte discuții ulterioare.

Din punct de vedere tehnic, accesul la funcția de oglindire a ecranului este esențial. Fără aceasta, profesorul nu poate observa comportamentul, utilizarea limbajului sau procesul decizional al elevului în timp real, ceea ce îi limitează capacitatea de a oferi sprijin imediat și o monitorizare eficientă.

9. Incluziune, transfer și impact educațional

Participarea la evenimente publice este o modalitate importantă prin care elevii se pot conecta cu ceilalți, pot accesa experiențe comunitare și își pot dezvolta un sentiment de apartenență. Pentru elevii din grupul țintă, situațiile care implică aglomerație, zgomot, așteptare și reguli sociale pot fi dificile. Acest scenariu susține incluziunea prin furnizarea unui mediu sigur, structurat și accesibil în care aceste situații pot fi experimentate pas cu pas, cu îndrumări clare și oportunități de a încerca din nou.

Scenariul promovează, de asemenea, transferul în contexte din viața reală prin descompunerea participării la evenimente publice în etape concrete și ușor de gestionat, cum ar fi observarea unui eveniment, obținerea de informații, înregistrarea, ascultarea, adresarea de întrebări în mod corespunzător, așteptarea la coadă, respectarea instrucțiunilor și mulțumirea și rămas bun. Exersarea acestor pași într-un cadru VR familiar și ghidat îi ajută pe elevi să recunoască și să aplice aceleași comportamente în cadrul evenimentelor școlare, al activităților comunitare și al altor situații publice.

Din punct de vedere educațional, scenariul susține dezvoltarea comportamentului social funcțional, a autoreglării și a abilităților de participare, care sunt direct relevante pentru viața de zi cu zi. De asemenea, oferă oportunități valoroase de observare, permițând profesorilor să identifice în ce etapă elevul are nevoie de sprijin și să îl pregătească mai bine pentru evenimente din viața reală și activități de grup.