



2020-1-DEC02-KA202-007585

COMPETENCE+

Πώς να χρησιμοποιήσετε την
εμπειρία Competence+ VR.
Οδηγός χρήσης VR.



A BLENDED LEARNING PROGRAMME FOR COMPETENCE
DEVELOPMENT BEYOND PURE PROFESSIONAL SKILLS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΓΙΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ**

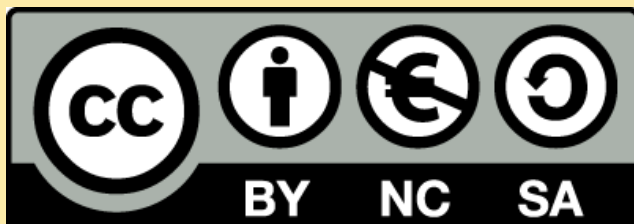


Αποποίηση ευθυνών

Αυτή η εργασία αδειοδοτείται με α
Creative Commons Attribution-
ShareAlike 4.0 International License.

Αριθμός έργου: 2020-1-DEC02-KA202-007585

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου που αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Open Educational Resources



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Η Ομάδα μας



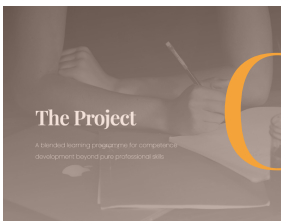
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Πίνακας Περιεχομένων



01

Πώς να κατεβάσετε το
Competence+



02

Πώς να ξεκινήσετε την
εμπειρία Competence+ VR



03

Παράδειγμα μαθήματος



04

Συμβουλές και κόλπα



05

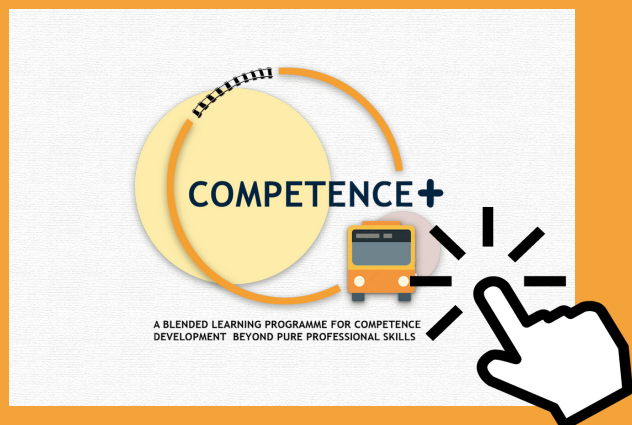
Αντιμετώπιση προβλημάτων



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

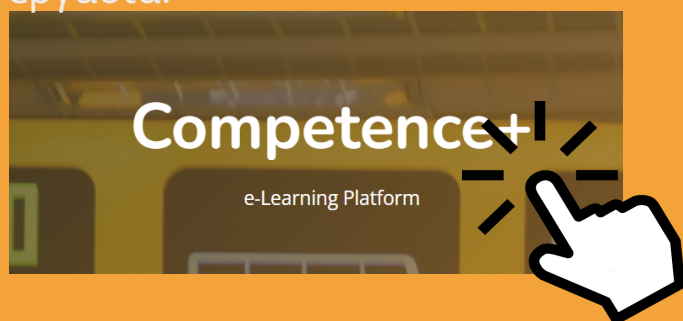
Οδηγός εικονικής πραγματικότητας για

Competence+



Ένα μεικτό πρόγραμμα μάθησης για την ανάπτυξη ικανοτήτων πέρα από τις καθαρές επαγγελματικές δεξιότητες.

Η αποστολή του COMPETENCE+ είναι να παρέχει εκπαίδευση σε τωρινούς και μελλοντικούς υπαλλήλους στον τομέα των δημόσιων μεταφορών με μια μικτή έννοια σπονδυλωτής μάθησης. Οι προσφάτως αποκτηθείσες δεξιότητες και γνώσεις μπορούν και πρέπει να εφαρμοστούν άμεσα στην καθημερινή εκπαίδευση και εργασία.



Αυτό το εγχειρίδιο είναι ένας ολοκληρωμένος οδηγός που παρέχει πληροφορίες και καθοδήγηση σχετικά με τον τρόπο χρήσης της εμπειρίας Competence+ VR.

Ο σκοπός ενός εγχειριδίου είναι να παρέχει μια αξιόπιστη και προσβάσιμη πηγή στην οποία μπορούν να ανατρέξουν οι εκπαιδευτικοί όταν χρειάζονται πληροφορίες ή καθοδήγηση σχετικά με τη χρήση του Competence+.

Η πλατφόρμα e-learning Competence+ προσφέρει ένα ευρύ φάσμα μαθημάτων σε διάφορους θεματικούς τομείς, συμπεριλαμβανομένων των γλωσσών, των ψηφιακών δεξιοτήτων, της επιχειρηματικότητας και της διαπολιτισμικής επικοινωνίας. Τα μαθήματα έχουν σχεδιαστεί για να είναι ευέλικτα και προσαρμόσιμα στις ανάγκες και τα χρονοδιαγράμματα των μεμονωμένων μαθητών, επιτρέποντάς τους να μαθαίνουν με τον δικό τους ρυθμό και με το δικό τους πρόγραμμα.

Πώς να κατεβάσετε το Competence+ VR

Τι χρειάζεσαι;

Το Oculus Quest 2 είναι ένα ακουστικό εικονικής πραγματικότητας (VR) που αναπτύχθηκε από την Facebook Technologies, LLC. Είναι η δεύτερη γενιά της σειράς Oculus Quest, η οποία έχει σχεδιαστεί για να προσφέρει εμπειρία VR υψηλής ποιότητας χωρίς την ανάγκη υπολογιστή ή εξωτερικού αισθητήρα.



Το Oculus Quest 2 διαθέτει οθόνη υψηλής ανάλυσης με 1832 x 1920 pixel ανά μάτι, η οποία παρέχει μια καθαρή και καθηλωτική εμπειρία VR. Το σετ μικροφώνου-ακουστικού διαθέτει επίσης οθόνη LCD γρήγορης εναλλαγής, η οποία μειώνει το θάμπωμα της κίνησης και βελτιώνει την οπτική ευκρίνεια.

Ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του Oculus Quest 2 είναι ο ασύρματος σχεδιασμός του, ο οποίος επιτρέπει στους χρήστες να κινούνται ελεύθερα και να βιώνουν VR χωρίς να είναι συνδεδεμένοι σε υπολογιστή ή κονσόλα. Το σετ μικροφώνου-ακουστικού περιλαμβάνει ενσωματωμένους αισθητήρες και κάμερες που παρακολουθούν τις κινήσεις του χρήστη και του επιτρέπουν να αλληλεπιδρά με εικονικά περιβάλλοντα και αντικείμενα.

Σημαντικό!

COMPETENCE + ΜΟΝΟ ΣΤΟ OCULUS QUEST 2 ΚΑΙ ΟΧΙ ΑΛΛΗ ΛΥΣΗ ΑΥΤΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ. ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΑΝ ΕΣΕΙΣ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ COMETENCE+ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙΤΕ ΤΟ OCULUS QUEST 2!



Εκτός από τα ακουστικά VR, θα χρειαστεί επίσης να έχετε πρόσβαση στο διαδίκτυο για να κατεβάσετε την εφαρμογή.

Αφού κατεβάσετε την εμπειρία Competence+ VR, δεν χρειάζεται πλέον να έχετε πρόσβαση στο διαδίκτυο ή στο wifi.

Γιατί Oculus Quest 2;

Υπάρχουν διάφοροι λόγοι για τους οποίους ένα εκπαιδευτικό κέντρο μπορεί να επιλέξει να χρησιμοποιήσει το Oculus Quest 2 στη διδασκαλία του:

- 1. Καθηλωτική μαθησιακή εμπειρία:** Το Oculus Quest 2 παρέχει μια καθηλωτική εμπειρία μάθησης που μπορεί να ενισχύσει τη συμμετοχή των μαθητών και να αυξήσει τη διατήρηση της γνώσης. Η τεχνολογία VR μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να οπτικοποιήσουν σύνθετες έννοιες, να βιώσουν ιστορικά γεγονότα ή να εξερευνήσουν νέα περιβάλλοντα με πιο ζωντανό και διαδραστικό τρόπο.
 - 2. Προσβασιμότητα και φορητότητα:** Το Oculus Quest 2 είναι ένα ασύρματο, όλα σε ένα ακουστικό VR που είναι εύκολο στη ρύθμιση και χρήση. Αυτό το καθιστά εξαιρετικά προσιτό και κινητό, επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς να το χρησιμοποιούν σε οποιαδήποτε τοποθεσία, χωρίς την ανάγκη υπολογιστή ή ενσύρματης σύνδεσης.
 - 3. Οικονομικά:** Σε σύγκριση με τις παραδοσιακές τεχνολογίες στην τάξη, το Oculus Quest 2 είναι σχετικά προσιτό, καθιστώντας το ελκυστική επιλογή για εκπαιδευτικά ιδρύματα με περιορισμένους προϋπολογισμούς.
-
- 1. Διαδραστική μάθηση:** Το Oculus Quest 2 μπορεί να διευκολύνει τη διαδραστική μάθηση, επιτρέποντας στους μαθητές να συνεργάζονται, να επικοινωνούν και να μοιράζονται ιδέες σε πραγματικό χρόνο. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης και επίλυσης προβλημάτων, καθώς και κοινωνικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων.

Συνολικά, το Oculus Quest 2 μπορεί να είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για εκπαιδευτικά ιδρύματα που επιθυμούν να βελτιώσουν τις στρατηγικές διδασκαλίας και μάθησης παρέχοντας καθηλωτικές, διαδραστικές και εξατομικευμένες εμπειρίες μάθησης.

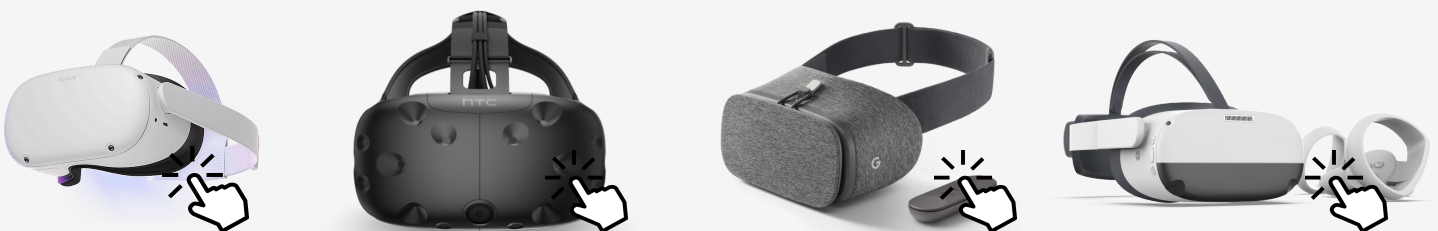
Η κοινοπραξία Competence+ αποφάσισε το Oculus Quest 2 όπως το συνέστησε ο τεχνικός εταίρος λόγω της οικονομικής του απόδοσης και της ευκολίας χρήσης του. Το γεγονός ότι είναι ένα αυτόνομο προϊόν χωρίς την ανάγκη υπολογιστή είναι επίσης ένα μεγάλο πλεονέκτημα. Επιπλέον, ο τεχνικός συνεργάτης ήταν ο πιο σίγουρος για την ανάπτυξη του Oculus Quest 2, καθώς διαθέτει πολλή τεκμηρίωση υποστήριξης.

Τι άλλα VR χρησιμοποιείται στην εκπαίδευση;

Τα εκπαιδευτικά κέντρα χρησιμοποιούν μια ποικιλία ακουστικών VR ανάλογα με τις συγκεκριμένες ανάγκες, τον προϋπολογισμό και τον τύπο εμπειρίας VR που επιθυμούν να προσφέρουν. Ακολουθούν μερικά από τα πιο δημοφιλή ακουστικά VR που χρησιμοποιούνται σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα:

1. **Oculus Quest 2:** Το Oculus Quest 2 είναι μια δημοφιλής επιλογή για εκπαιδευτικά κέντρα λόγω της οικονομικής προσιτότητας, της κινητικότητας και της ευκολίας χρήσης του. Είναι ένα ακουστικό VR all-in-one που δεν απαιτεί υπολογιστή, καθιστώντας το εύκολο στη ρύθμιση και τη χρήση του σε οποιαδήποτε τοποθεσία.
2. **HTC Vive:** Το HTC Vive είναι ένα high-end VR ακουστικό που προσφέρει μια premium εμπειρία VR. Είναι μια δημοφιλής επιλογή για εκπαιδευτικά κέντρα που απαιτούν μια πιο προηγμένη εμπειρία VR, όπως ιατρικές προσομοιώσεις ή αρχιτεκτονικό σχέδιο.
3. **Google Daydream View:** Το Google Daydream View είναι ένα φορητό ακουστικό VR που είναι συμβατό με smartphone Google Pixel. Είναι μια ελαφριά και προσιτή επιλογή για εκπαιδευτικά κέντρα που απαιτούν εμπειρία εικονικής πραγματικότητας μέσω κινητού.
4. **Pico Neo 3 or Pico Neo 4:** Το Pico Neo 3 (ή 4) είναι ένα αυτόνομο σετ μικροφώνου-ακουστικού εικονικής πραγματικότητας που προσφέρει εμπειρία VR υψηλής ποιότητας. Είναι μια δημοφιλής επιλογή για εκπαιδευτικά κέντρα που απαιτούν μια premium εμπειρία VR, αλλά δεν διαθέτουν τον προϋπολογισμό για ακουστικά VR υψηλής τεχνολογίας όπως το HTC Vive.

Συνολικά, η επιλογή των ακουστικών VR θα εξαρτηθεί από τις συγκεκριμένες ανάγκες και στόχους του εκπαιδευτικού κέντρου, καθώς και από τον προϋπολογισμό του και τον τύπο εμπειρίας VR που επιθυμούν να προσφέρουν.



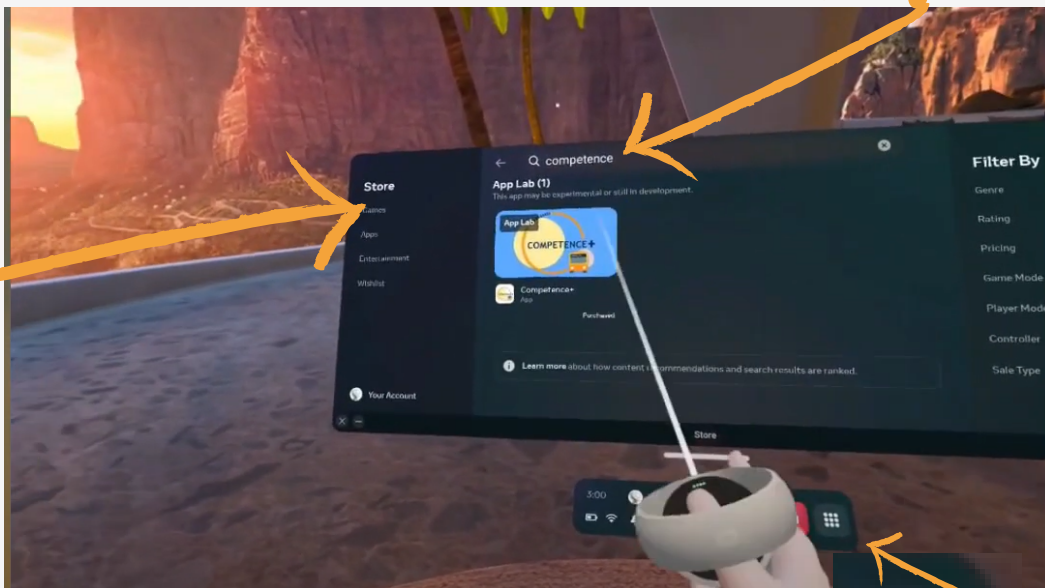
Πως να κατεβάσετε το Competence+ VR



Ο ευκολότερος τρόπος για να μάθετε πώς να κάνετε λήψη του Competence+ στο ακουστικό σας είναι να ακολουθήσετε το εκπαιδευτικό μας βίντεο. Το βίντεο είναι διαθέσιμο σε αγγλική φωνή, αλλά έχουμε επίσης παράσχει υπότιτλους στα Ισλανδικά, Ελληνικά, Γερμανικά, Δανικά και Ισπανικά. Απλά κάντε κλικ στην παραπάνω εικόνα και θα μεταφερθείτε απευθείας στο βίντεο.

3. Ψάξτε για Competence+

2. Επιλέξτε
GAMES



1. Πατήστε εδώ

Πως να ξεκινήσετε το Competence+ VR

Για να ξεκινήσετε οποιαδήποτε εφαρμογή Oculus Quest 2, συμπεριλαμβανομένου του Competence+, θα πρέπει να ακολουθήσετε αυτά τα βήματα:

1. Ενεργοποιήστε τα ακουστικά Oculus Quest 2 πατώντας και κρατώντας πατημένο το κουμπί λειτουργίας που βρίσκεται στη δεξιά πλευρά του ακουστικού.
2. Φορέστε το ακουστικό και προσαρμόστε το έτσι ώστε να εφαρμόζει άνετα και με ασφάλεια.
3. Από την αρχική οθόνη, επιλέξτε το κουμπί “Βιβλιοθήκη“ που βρίσκεται στην κάτω γραμμή της οθόνης.
4. Από την οθόνη Βιβλιοθήκη, μεταβείτε στην εφαρμογή που θέλετε να ξεκινήσετε.
5. Μπορείτε είτε να μετακινηθείτε στη λίστα των εγκατεστημένων εφαρμογών είτε να χρησιμοποιήσετε τη γραμμή αναζήτησης για να βρείτε την εφαρμογή.
6. Μόλις βρείτε την εφαρμογή, επιλέξτε την στρέφοντας το χειριστήριό σας σε αυτήν και πατώντας το κουμπί σκανδάλης.
7. Η εφαρμογή θα πρέπει να ξεκινήσει αυτόματα και θα μεταφερθείτε στην αρχική οθόνη ή το μενού της εφαρμογής.
- 8 Χρησιμοποιήστε τους ελεγκτές για να αλληλεπιδράσετε με την εφαρμογή και να περιηγηθείτε στις δυνατότητες και τις λειτουργίες της.

Σημείωση: Εάν εκκινείτε την εφαρμογή για πρώτη φορά, ίσως χρειαστεί να ολοκληρώσετε ορισμένα βήματα εγκατάστασης ή εκμάθηση προτού μπορέσετε να ξεκινήσετε να χρησιμοποιείτε την εφαρμογή. Ακολουθήστε τις υποδείξεις και τις οδηγίες στην οθόνη για να ολοκληρώσετε τη διαδικασία εγκατάστασης. Επίσης, βεβαιωθείτε ότι τα ακουστικά σας είναι συνδεδεμένα σε δίκτυο Wi-Fi για λήψη και ενημέρωση της εφαρμογής, εάν χρειάζεται. Δεν χρειάζεται να έχετε ενεργοποιημένο το Wi-Fi αφού κάνετε λήψη της εμπειρίας Competence+ VR.



Γενικές οδηγίες μαθήματος

Η διδασκαλία δεξιοτήτων όπως η διαχείριση του άγχους, η επίλυση συγκρούσεων και άλλες χρησιμοποιώντας εικονική πραγματικότητα (VR) μπορεί να προσφέρει στους μαθητές ένα ασφαλές και ελεγχόμενο περιβάλλον για να εξασκηθούν και να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους επίλυσης συγκρούσεων.

Ακολουθούν ορισμένα βήματα για τη διδασκαλία της διαχείρισης συγκρούσεων με χρήση εικονικής πραγματικότητας:

- 1. Εισαγωγή του θέματος της διαχείρισης συγκρούσεων:** Ξεκινήστε εισάγοντας το θέμα της διαχείρισης συγκρούσεων, συμπεριλαμβανομένης της σημασίας της επίλυσης συγκρούσεων και των διαφορετικών προσεγγίσεων για την επίλυση συγκρούσεων. Όλα αυτά τα υλικά είναι διαθέσιμα στην πλατφόρμα e-learning Competence+.
- 2. Επίδειξη τεχνικών επίλυσης συγκρούσεων:** Επίδειξη διαφορετικών τεχνικών διαχείρισης στρες επίλυσης συγκρούσεων όπως η ενεργητική ακρόαση, η ενσυναίσθηση και η επίλυση προβλημάτων. Εξηγήστε πώς αυτές οι τεχνικές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αποτελεσματική επίλυση συγκρούσεων ή τη διαχείριση του άγχους, για παράδειγμα.
- 3. Χρησιμοποιήστε το σενάριο VR:** Οι επεξηγήσεις μαθήματος σεναρίου VR παρατίθενται παρακάτω.
- 4. Αναθέστε ομάδες:** Είναι πάντα προτιμότερο να υπάρχουν μαθητές σε ζευγάρια.
- 5. Καθοδηγήστε την εμπειρία VR:** Καθοδηγήστε τους μαθητές στην εμπειρία VR, ενθαρρύνοντάς τους να χρησιμοποιήσουν τεχνικές επίλυσης συγκρούσεων για την επίλυση της σύγκρουσης. Επίδειξη τεχνικών ανακούφισης από το άγχος για την πρακτική εφαρμογή της θεωρητικής γνώσης. Ως δάσκαλος, θα μπορούσατε να ενεργήσετε ως διαμεσολαβητής, παρέχοντας καθοδήγηση και ανατροφοδότηση σχετικά με την απόδοσή τους.
- 6. Αναφέρετε την εμπειρία:** Μετά την εμπειρία VR, συζητήστε με τους μαθητές, συζητώντας την εμπειρία τους, ποιες τεχνικές χρησιμοποίησαν για να επιλύσουν τη σύγκρουση και τι έμαθαν από την εμπειρία.

Η χρήση της εικονικής πραγματικότητας για τη διδασκαλία soft skills μπορεί να προσφέρει στους μαθητές έναν ασφαλή και συναρπαστικό τρόπο εξάσκησης και βελτίωσης των δεξιοτήτων επίλυσης συγκρούσεων. Με την προσομοίωση σεναρίων πραγματικής ζωής, οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν καλύτερα τις προκλήσεις της επίλυσης συγκρούσεων και να μάθουν αποτελεσματικές τεχνικές για την επίλυση συγκρούσεων.

Το «σύστημα φίλων»

ΤΤο “σύστημα φίλων“ είναι μια τεχνική που περιλαμβάνει σύζευξη μαθητών όταν χρησιμοποιούν τεχνολογία VR. Ο ένας μαθητής φοράει τα ακουστικά VR ενώ ο άλλος λειτουργεί ως οδηγός, παρέχοντας υποστήριξη και βοήθεια όπως απαιτείται. Ακολουθούν ορισμένοι λόγοι για τους οποίους μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το σύστημα φίλων όταν χρησιμοποιείτε VR:

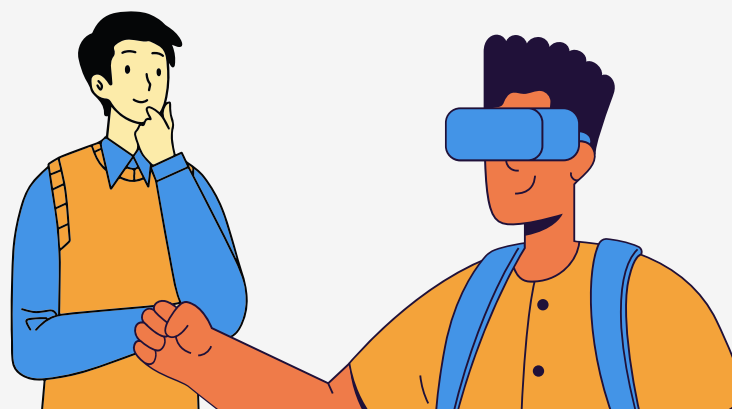
Ασφάλεια: Όταν οι μαθητές βυθίζονται σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας, μπορεί να χάσουν την εικόνα του φυσικού τους περιβάλλοντος και να αποπροσανατολιστούν. Η παρουσία ενός φίλου μπορεί να βοηθήσει στην αποφυγή ατυχημάτων και να εξασφαλίσει την ασφάλεια του μαθητή.

Υποστήριξη: Το σύστημα φίλων παρέχει στους μαθητές υποστήριξη και βοήθεια όταν χρησιμοποιούν VR. Ο φίλος μπορεί να βοηθήσει τον μαθητή να πλοηγηθεί στο περιβάλλον VR και να αντιμετωπίσει τυχόν τεχνικά ζητήματα που μπορεί να προκύψουν.

Συνεργασία: Το σύστημα φίλων ενθαρρύνει τη συνεργασία και την επικοινωνία μεταξύ των μαθητών. Ο φίλος μπορεί να βοηθήσει τον μαθητή να μοιραστεί την εμπειρία του και να σκεφτεί τι έμαθε.

Δέσμευση: Το σύστημα φίλων μπορεί να αυξήσει τη δέσμευση και τη συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία. Οι μαθητές είναι πιο πιθανό να δεσμευτούν όταν έχουν έναν συνεργάτη για να συνεργαστούν και να μοιραστούν την εμπειρία.

Συνολικά, το σύστημα φίλων μπορεί να βελτιώσει την αποτελεσματικότητα της χρήσης VR στην εκπαίδευση παρέχοντας μια ασφαλή, υποστηρικτική και συνεργατική εμπειρία μάθησης.



Μάθημα περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης VR

Σχετικά με την εμπειρία VR

Ο μαθητής αναλαμβάνει το ρόλο του οδηγού λεωφορείου. Έχουν λίγο χρόνο για να ξεκινήσουν μια άλλη περιοδεία όταν μια νεαρή μητέρα πλησιάζει με τον γιο της που κάνει πολλές ερωτήσεις σχετικά με τα μέσα μαζικής μεταφοράς και τον περιβαλλοντισμό.

Εισηγήσεις

Αυτό το σενάριο VR σας δείχνει τη δύναμη της γνώσης και πώς μπορείτε να συμβάλετε στη διαμόρφωση των απόψεων της νεότερης γενιάς με βάση τις ενέργειες και τις αποφάσεις σας.

Ενημερώστε τους μαθητές ότι υπάρχουν δύο ερωτήσεις που πρέπει να απαντήσουν μετά:

Πώς φαινόταν το φυτό στο τέλος της εμπειρίας σας;

Τι χρώμα ήταν το μπλουζάκι του αγοριού;

Μάθημα VR διαχείρισης συγκρούσεων

Σχετικά με την εμπειρία VR

Ο μαθητής αναλαμβάνει το ρόλο του ελεγκτή εισιτηρίων και έρχεται αντιμέτωπος με ένα δίλημμα σχετικά με το άτομο που ήθελε να αγοράσει το εισιτήριο μέσω του κινητού αλλά αντιμετωπίζει δυσκολίες με την εφαρμογή για κινητά.

Εισηγήσεις

Μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εμπειρία VR με την ακόλουθη πρόταση:

Οι μαθητές θα πρέπει να εισέλθουν στο VR 3 φορές.

• Εξερεύνηση

Όταν ο μαθητής μπαίνει στο VR για πρώτη φορά, θα ενθουσιαστεί και θα αποσπαστεί από αυτό που συμβαίνει γύρω του και αυτό που βλέπει. Αυτό είναι φυσιολογικό και δεν πρέπει να παρεμβαίνετε πολύ. Θέλετε να βιώσουν την κατάσταση όπως θα έκαναν χωρίς ιδιαίτερη καθοδήγηση.

Συνιστούμε να τους αναθέσετε δύο μικρές εργασίες πριν μπουν στο VR. Πείτε τους να τα έχουν υπόψη τους:

1. Πόσα άτομα είναι στο λεωφορείο;
2. Τι χρώμα είναι το μπλουζάκι του πελάτη;

Αυτά θα διασφαλίσουν ότι ο μαθητής σας μπαίνει στο VR με σκοπό. Αφού τελειώσουν, κάντε μια γρήγορη ενημέρωση (μπορούν να συζητήσουν με τον φίλο τους) για το τι έχει συμβεί.

• Μάθηση

Τη δεύτερη φορά που ο μαθητής σας μπαίνει στο VR, θα πρέπει να επικεντρωθεί στον εντοπισμό της σύγκρουσης όπως περιγράφεται στο εκπαιδευτικό υλικό. Θα πρέπει να έχουν κατά νου τις τεχνικές εκτόνωσης των συγκρούσεων και να τις εφαρμόζουν. Ζητήστε τους να κάνουν ένα σχόλιο για το τι συμβαίνει και γιατί επιλέγουν συγκεκριμένες επιλογές. Συνέχεια με μια σύντομη περιγραφή για το ποια ήταν η ρίζα της σύγκρουσης, ποια ήταν τα συμφέροντα κ.λπ.

• Πρακτική εφαρμογή της θεωρίας

Την τελευταία φορά που θα ζητήσετε από τον μαθητή να μπει μέσα στο VR θα πρέπει να παρατηρηθεί από εσάς, τον δάσκαλο. Ζητήστε από το μαθητή να συνομιλήσει με τους χαρακτήρες για να μιμηθεί τη συμπεριφορά τους. Στη συνέχεια, κάντε μια σύντομη περιγραφή.

Μάθημα VR διαχείρισης άγχους

Σχετικά με την εμπειρία VR

Ο μαθητής παίρνει το ρόλο ενός οδηγού λεωφορείου που αναλαμβάνει μια βάρδια από τον συνάδελφό του που αρρώστησε και έπρεπε να φύγει. Είναι νωρίς το πρωί, η πόρτα του λεωφορείου είναι σπασμένη και οι επιβάτες είναι ήδη πολύ ταραγμένοι όταν ένα άτομο ακούγεται φωνάζοντας μουσική κάνοντας την κατάσταση ακόμα πιο αγχωτική.

Εισηγήσεις

Μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εμπειρία VR με την ακόλουθη πρόταση:

Οι μαθητές θα πρέπει να εισέλθουν στο VR 3 φορές.

- **Exploration**

Όταν ο μαθητής μπαίνει στο VR για πρώτη φορά, θα ενθουσιαστεί και θα αποσπαστεί από αυτό που συμβαίνει γύρω του και αυτό που βλέπει. Αυτό είναι φυσιολογικό και δεν πρέπει να παρεμβαίνετε πολύ. Θέλετε να βιώσουν την κατάσταση όπως θα έκαναν χωρίς ιδιαίτερη καθοδήγηση.

Συνιστούμε να τους αναθέσετε δύο μικρές εργασίες πριν μπουν στο VR. Πείτε τους να τα έχουν υπόψη τους:

1. Πόσες πόρτες έσπασαν;

2. Ποιος ήταν ο κωδικός;

Αυτά θα διασφαλίσουν ότι ο μαθητής σας μπαίνει στο VR με σκοπό.

Αφού τελειώσουν, κάντε μια γρήγορη ενημέρωση (μπορούν να συζητήσουν με τον φίλο τους) για το τι έχει συμβεί.

- **Μαθηση**

Τη δεύτερη φορά που ο μαθητής σας μπαίνει στο VR, θα πρέπει να επικεντρωθεί στον εντοπισμό των στρεσογόνων παραγόντων όπως περιγράφεται στο εκπαιδευτικό υλικό. Θα πρέπει να έχουν κατά νου τις τεχνικές ανακούφισης του στρες και να τις εφαρμόζουν.

Πρακτική εφαρμογή της θεωρίας

Την τελευταία φορά που θα ζητήσετε από τον μαθητή να μπει μέσα στο VR θα πρέπει να παρατηρηθεί από εσάς, τον δάσκαλο. Ζητήστε από το μαθητή να κάνει μια παύση όταν θα στριμώχνονταν για να αισθανθεί άγχος και ζητήστε του να δείξει την αγαπημένη του τεχνική ανακούφισης από το άγχος. Στη συνέχεια, κάντε μια σύντομη περιγραφή με τον μαθητή για να δείξετε τη σημασία της δοκιμής αυτών των τεχνικών στην εικονική πραγματικότητα (κυρίως ότι τις εξασκούν, καθώς μόνο η γνώση της θεωρίας δεν θα τους ωφελήσει μακροπρόθεσμα).

Μάθημα VR Moral Courage

Σχετικά με την εμπειρία VR

Ο μαθητής παίρνει το ρόλο του περαστικού. Καθώς πήγαιναν σπίτι από τη μεγάλη βάρδια, συνάντησαν μια ομάδα νεαρών ανδρών που εκφοβίζουν μια κοπέλα που φοράει θρησκευτικά ρούχα. Ο μαθητής καλείται να αναλάβει δράση με ασφαλή τρόπο για να βοηθήσει το κορίτσι να βγει έξω.

Εισηγήσεις

Μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εμπειρία VR με την ακόλουθη πρόταση:

Ενημερώστε τους μαθητές ότι υπάρχουν δύο ερωτήσεις που πρέπει να απαντήσουν μετά:

Πόσοι καταπιεστές/νταήδες υπήρχαν;

Τι χρώμα ήταν το πουκάμισο της κοπέλας;

Ζητήστε από τους μαθητές να εξερευνήσουν αρχικά την εμπειρία VR και αφήστε τους να κάνουν ό,τι θέλουν.

Αφήστε τον μαθητή να εξερευνήσει και να αποφασίσει. Στη συνέχεια, θα πρέπει να έχουν μια σύντομη ενημέρωση σχετικά με την κατάσταση με τον διορισμένο φίλο τους.

Όταν οι μαθητές δοκιμάζουν το VR για δεύτερη φορά, θα πρέπει να κάνουν σχόλια για το τι συμβαίνει μέσα στο VR και να αφηγούνται την κατάσταση. Θα πρέπει να ενθαρρύνονται να «μιλούν με τον χαρακτήρα» για να εξασκηθούν στην ομιλία.

Μετά από αυτό, μπορείτε να δείτε ποιες αποφάσεις έχουν λάβει και γιατί (για παράδειγμα, αν αποφάσισαν να μιλήσουν με τον οδηγό του λεωφορείου, γιατί πίστευαν ότι η εμπλοκή του θα ήταν η καλύτερη επιλογή σε αυτήν την περίπτωση).

Δεν υπάρχουν σωστές ή λάθος απαντήσεις, εφόσον οι μαθητές παραμένουν ασφαλείς και προσπαθούν να βοηθήσουν ένα άλλο άτομο με ασφαλή τρόπο. Μπορείτε να συνεχίσετε τη συζήτηση σχετικά με το πώς θα χρησιμοποιούσαν τις γνώσεις διαχείρισης συγκρούσεων (αν τις είχαν πριν από αυτήν την ενότητα) και τι θα έκαναν.ω

Συμβουλές και κόλπα

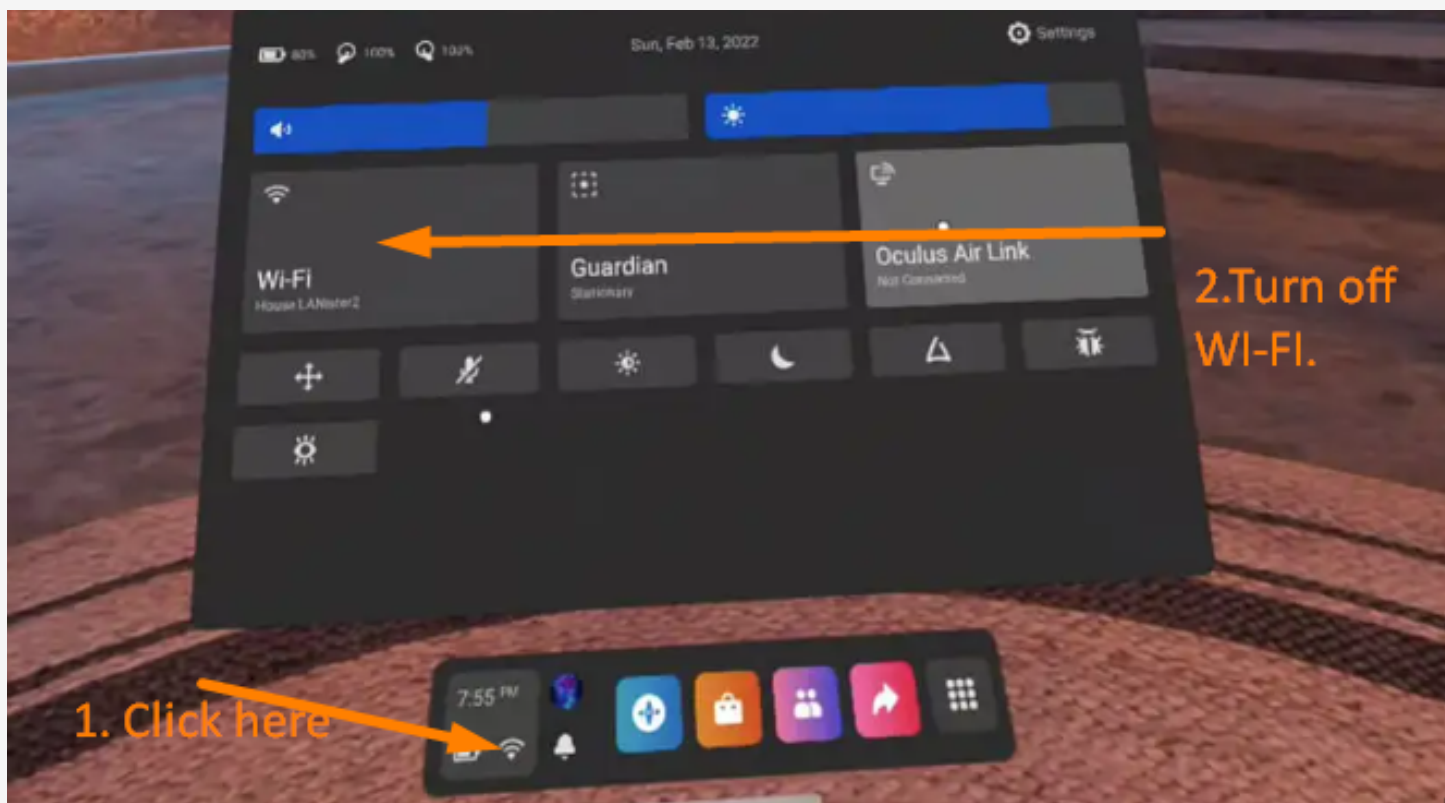
Σύστημα φίλων

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, είναι απαραίτητο για την ασφάλεια των μαθητών και του εξοπλισμού σας να χρησιμοποιείτε το “σύστημα Buddy”.

ΕΝΑΣ λογαριασμός FB/ΜΕΤΑ με περισσότερα από ΔΥΟ ακουστικά

Εάν έχετε πολλά ακουστικά (περισσότερα από ένα) συνδεδεμένα στον λογαριασμό σας, θα πρέπει να γνωρίζετε αυτό το κόλπο. Εάν προσπαθήσετε να αποκτήσετε πρόσβαση στην ίδια εφαρμογή/εμπειρία VR/παιχνίδι στο Oculus Quest, θα ειδοποιηθείτε ότι υπάρχει άλλος λογαριασμός που προσπαθεί να αποκτήσει πρόσβαση σε αυτό. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε προβλήματα. Υπάρχει μια απλή λύση, απλά απενεργοποιήστε το wifi αφού κατεβάσετε την εφαρμογή και δεν θα υπάρχουν άλλα προβλήματα με την κοινή χρήση ενός λογαριασμού ανάμεσα σε πολλά ακουστικά.

Κλείστε το Wi-Fi



Συμβουλές και κόλπα

Χύτευση (βλέποντας) αυτό που βλέπει ένας μαθητής

Για να μεταδώσετε αυτό που βλέπετε χρησιμοποιώντας το Oculus Quest 2, μπορείτε να ακολουθήσετε αυτά τα βήματα:

Αρχικά, βεβαιωθείτε ότι το Oculus Quest 2 και η συσκευή που θέλετε να μεταδώσετε (όπως smartphone, tablet ή τηλεόραση) είναι συνδεδεμένα στο ίδιο δίκτυο Wi-Fi.



Φορέστε το ακουστικό Oculus Quest 2 και ανοίξτε το Μενού Oculus πατώντας το κουμπί Oculus ενεργοποιημένο το δεξί σας χειριστήριο.

Επιλέξτε “Κοινή χρήση” από το μενού και, στη συνέχεια, επιλέξτε “Μετάδοση”.

Επιλέξτε τη συσκευή που θέλετε να μεταδώσετε από τη λίστα των διαθέσιμων συσκευών. Εάν δεν βλέπετε τη συσκευή στην οποία θέλετε να κάνετε μετάδοση, βεβαιωθείτε ότι είναι συνδεδεμένη στο ίδιο δίκτυο Wi-Fi με το Oculus Quest 2.

Αφού επιλέξετε τη συσκευή, μπορείτε να επιλέξετε αν θα τη μεταδώσετε σε τυπική ή υψηλή ποιότητα. Η υψηλή ποιότητα θα προσφέρει καλύτερη εμπειρία προβολής, αλλά μπορεί να απαιτεί περισσότερο εύρος ζώνης.

Ξεκινήστε τη μετάδοση επιλέγοντας το κουμπί “Έναρξη”.

Μπορείτε να σταματήσετε τη μετάδοση ανά πάσα στιγμή ανοίγοντας το μενού Oculus, επιλέγοντας “Κοινή χρήση” και, στη συνέχεια, επιλέγοντας “Διακοπή μετάδοσης”.

Λάβετε υπόψη ότι δεν υποστηρίζουν όλες οι εφαρμογές και τα παιχνίδια στο Oculus Quest 2 τη μετάδοση, επομένως κάποιο περιεχόμενο ενδέχεται να μην είναι διαθέσιμο για μετάδοση.

Γιατί να κάνω cast;

Εάν έχετε πολλούς μαθητές και περιορισμένο αριθμό ακουστικών, αυτός μπορεί να είναι ένας τρόπος να χρησιμοποιήσετε τον περιορισμένο όγκο υλικού που έχετε διαθέσιμο. Μπορείτε να ζητήσετε από τους μαθητές σας να λάβουν αποφάσεις για το άτομο εντός του VR ενώ συζητάτε γιατί συγκεκριμένες επιλογές είναι καλές ή κακές με βάση τα υλικά.

Συμβουλές και κόλπα

Casting (seeing) what a student sees

Μπορείτε επίσης να μεταδώσετε ασύρματα το Oculus Quest 2 στον υπολογιστή σας, ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα:

1. Κατεβάστε και εγκαταστήστε την εφαρμογή Oculus στον υπολογιστή σας, εάν δεν το έχετε κάνει ήδη.
2. Βεβαιωθείτε ότι το Oculus Quest 2 και ο υπολογιστής σας είναι συνδεδεμένοι στο ίδιο δίκτυο Wi-Fi.
3. Φορέστε τα ακουστικά Oculus Quest 2 και ανοίξτε το μενού Oculus πατώντας το κουμπί Oculus στο δεξί χειριστήριο.
4. Επιλέξτε “Κοινή χρήση” από το μενού και, στη συνέχεια, επιλέξτε “Μετάδοση”.
5. Επιλέξτε “Υπολογιστής” από τη λίστα των διαθέσιμων συσκευών.
6. Αφού επιλέξετε τον υπολογιστή σας, μπορείτε να επιλέξετε αν θα μεταδώσετε σε τυπική ή υψηλή ποιότητα. Η υψηλή ποιότητα θα προσφέρει καλύτερη εμπειρία προβολής, αλλά μπορεί να απαιτεί περισσότερο εύρος ζώνης.
7. Ξεκινήστε τη μετάδοση επιλέγοντας το κουμπί “Εναρξη”.
8. Στον υπολογιστή σας, ανοίξτε την εφαρμογή Oculus και κάντε κλικ στην καρτέλα “Συσκευές”.
9. Θα πρέπει να δείτε το Oculus Quest 2 σας στη λίστα “Ακουστικά”. Κάντε κλικ σε αυτό και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στο κουμπί “Περισσότερες ρυθμίσεις”.
10. Στο μενού “Περισσότερες ρυθμίσεις”, ενεργοποιήστε την επιλογή “Ασύρματη ροή”.
11. Θα πρέπει τώρα να μπορείτε να βλέπετε την οθόνη του Oculus Quest 2 στον υπολογιστή σας ασύρματα.

Λάβετε υπόψη ότι η ασύρματη χύτευση μπορεί να μην είναι τόσο σταθερή ή αξιόπιστη όσο η ενσύρματη χύτευση, επομένως μπορεί να αντιμετωπίσετε καθυστέρηση ή τραυλισμό. Εάν αντιμετωπίσετε προβλήματα, δοκιμάστε να μεταβείτε σε ενσύρματη σύνδεση χρησιμοποιώντας το καλώδιο Oculus Link.

Συμβουλές και κόλπα

Η Εικονική Πραγματικότητα (VR) μπορεί να είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για την εκπαίδευση, αλλά είναι απαραίτητο να αποφευχθούν οι παρενέργειες της ψυχαγωγίας που μπορεί να αποσπάσουν την προσοχή των μαθητών από τους επιδιωκόμενους εκπαιδευτικούς στόχους. Ακολουθούν ορισμένα βήματα που μπορούν να ληφθούν για να αποφευχθεί η παρενέργεια της ψυχαγωγίας κατά τη χρήση της εικονικής πραγματικότητας για εκπαίδευση:

Καθορισμός μαθησιακών στόχων: Καθορίστε με σαφήνεια τους μαθησιακούς στόχους για την εκπαιδευτική εμπειρία VR. Αυτό θα βοηθήσει να διασφαλιστεί ότι η εμπειρία VR έχει σχεδιαστεί για να ανταποκρίνεται στις εκπαιδευτικές ανάγκες των μαθητών και όχι απλώς να τους διασκεδάζει.

Σχεδιασμός για εκπαιδευτικούς σκοπούς: Σχεδιάστε την εμπειρία VR για να τονίσετε τον εκπαιδευτικό σκοπό και όχι την ψυχαγωγική αξία. Η εμπειρία VR θα πρέπει να σχεδιαστεί για να εμπλέκει τους μαθητές στην ενεργό μάθηση, παρέχοντάς τους ευκαιρίες να εφαρμόσουν έννοιες και να λύσουν προβλήματα που σχετίζονται με τους μαθησιακούς στόχους.

Ενσωμάτωση αξιολογήσεων: Ενσωματώστε αξιολογήσεις στην εμπειρία VR για τη μέτρηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων. Αυτές οι αξιολογήσεις θα πρέπει να σχεδιάζονται για να αξιολογούν εάν οι εκπαιδευόμενοι έχουν επιτύχει τους επιδιωκόμενους μαθησιακούς στόχους και δεν δοκιμάζουν απλώς την ψυχαγωγική τους εμπειρία.

Παροχή κατάλληλης καθοδήγησης: Παρέχετε την κατάλληλη καθοδήγηση και ανατροφοδότηση στους μαθητές για να τους βοηθήσετε να παραμείνουν σε καλό δρόμο με τους μαθησιακούς τους στόχους. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω της χρήσης εκπαιδευτικών προτροπών, μηχανισμών ανάδρασης και μιας σαφούς διαδρομής που πρέπει να ακολουθήσουν οι εκπαιδευόμενοι.

Αξιολογήστε την αποτελεσματικότητα: Αξιολογήστε την αποτελεσματικότητα της εκπαιδευτικής εμπειρίας VR μετρώντας τα μαθησιακά αποτελέσματα και συγκρίνοντάς τα με παραδοσιακές εκπαιδευτικές μεθόδους. Αυτό θα βοηθήσει να διασφαλιστεί ότι η εμπειρία VR προσφέρει τα επιδιωκόμενα εκπαιδευτικά οφέλη.

Ακολουθώντας αυτά τα βήματα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διασφαλίσουν ότι η χρήση της εικονικής πραγματικότητας στην εκπαίδευση παραμένει επικεντρωμένη στους επιδιωκόμενους εκπαιδευτικούς στόχους και αποφεύγει τις ανεπιθύμητες παρενέργειες της ψυχαγωγίας.

Αντιμετώπιση προβλημάτων

Εάν αντιμετωπίζετε προβλήματα με το Oculus Quest 2, υπάρχουν μερικά βήματα αντιμετώπισης προβλημάτων που μπορείτε να ακολουθήσετε για να προσπαθήσετε να επιλύσετε το πρόβλημα. Εδώ είναι μερικές συμβουλές:

- 1. Επανεκκινήστε τη συσκευή:** Μερικές φορές η απλή επανεκκίνηση του Oculus Quest 2 μπορεί να διορθώσει μικρά προβλήματα. Για να το κάνετε αυτό, πατήστε και κρατήστε πατημένο το κουμπί λειτουργίας στο πλάι των ακουστικών μέχρι να εμφανιστεί το μενού λειτουργίας και, στη συνέχεια, επιλέξτε “Επανεκκίνηση”.
- 2. Ελέγξτε για ενημερώσεις:** Βεβαιωθείτε ότι το Oculus Quest 2 εκτελεί το πιο πρόσφατο λογισμικό. Για να ελέγξετε για ενημερώσεις, μεταβείτε στις “Ρυθμίσεις” > “Συσκευή” > “Πληροφορίες” και αναζητήστε τυχόν διαθέσιμες ενημερώσεις.
- 3. Εκκαθάριση της προσωρινής μνήμης:** Η εκκαθάριση της προσωρινής μνήμης μπορεί να βοηθήσει στην επίλυση προβλημάτων με την εφαρμογή Oculus Quest 2. Για να το κάνετε αυτό, μεταβείτε στις «Ρυθμίσεις» -> «Συσκευή» -> «Αποθήκευση» και επιλέξτε «Διαγραφή όλων των δεδομένων».
- 4. Ελέγξτε τη σύνδεσή σας στο διαδίκτυο:** Βεβαιωθείτε ότι η σύνδεσή σας στο Διαδίκτυο είναι σταθερή και ισχυρή. Μια κακή σύνδεση στο διαδίκτυο μπορεί να προκαλέσει προβλήματα με την εφαρμογή και το περιεχόμενο Oculus Quest 2. Εάν εξακολουθείτε να αντιμετωπίζετε προβλήματα, μπορείτε επίσης απλώς να απενεργοποιήσετε το wi-fi.
- 5. Έλεγχος για ενημερώσεις εφαρμογών:** Εάν αντιμετωπίζετε προβλήματα με μια συγκεκριμένη εφαρμογή, βεβαιωθείτε ότι είναι ενημερωμένη μεταβαίνοντας στο Oculus Store και ελέγχοντας για ενημερώσεις.
- 6. Επαναφορά εργοστασιακών ρυθμίσεων:** Εάν όλα τα άλλα αποτύχουν, μπορείτε να δοκιμάσετε μια επαναφορά εργοστασιακών ρυθμίσεων του Oculus Quest 2. Λάβετε υπόψη ότι αυτό θα διαγράψει όλα τα δεδομένα και τις ρυθμίσεις στη συσκευή, επομένως φροντίστε να δημιουργήσετε αντίγραφα ασφαλείας για τυχόν σημαντικές πληροφορίες. Για να πραγματοποιήσετε επαναφορά εργοστασιακών ρυθμίσεων, μεταβείτε στις «Ρυθμίσεις» -> «Συσκευή» -> «Επαναφορά».

Εάν αυτά τα βήματα δεν επιλύσουν το πρόβλημά σας, ίσως χρειαστεί να επικοινωνήσετε με την υποστήριξη της Oculus για περαιτέρω βοήθεια.



Competence+ Αντιμετώπιση προβλημάτων

Υπάρχουν δύο κύρια προβλήματα ή σφάλματα που αντιμετωπίσαμε. Αυτά τα δύο ζητήματα δεν μπορέσαμε να επιλύσουμε και, ως εκ τούτου, θα θέλαμε να σας ενημερώσουμε για αυτά.

"Η επιλεγμένη γλώσσα μου δεν φορτώνεται!"

Υπάρχουν δύο κύρια προβλήματα ή σφάλματα που αντιμετωπίσαμε. Αυτά τα δύο ζητήματα δεν μπορέσαμε να επιλύσουμε και, ως εκ τούτου, θα θέλαμε να σας ενημερώσουμε για αυτά.

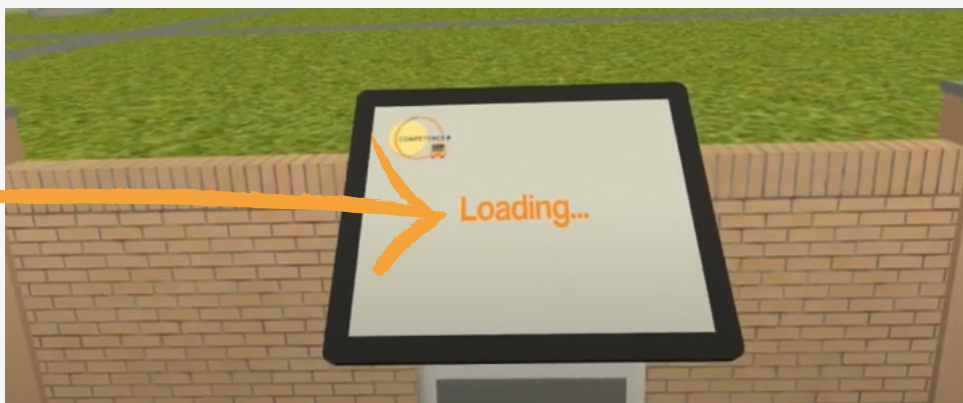


1. Επιλέχθηκαν τα Ισλανδικά

Επιλέγετε τη γλώσσα σας, αλλά το κείμενο στην εικόνα δεν είναι στην επιλεγμένη γλώσσα.

2. Αλλά το κείμενο είναι στα αγγλικά

Το κείμενο για "φόρτωση" είναι στα Αγγλικά (ή σε άλλη γλώσσα που δεν έχετε επιλέξει).



3. But the options are in English too!

And the options are in English (another language) as well.



Λύση

Δώσε του χρόνο!

Τελικά, το κείμενο θα αλλάξει στη γλώσσα σας. Το μεγαλύτερο διάστημα που χρειάστηκε να περιμένουμε ήταν 3,5 λεπτά. Δεν χρειάζεται να κάνετε κλικ σε τίποτα. Απλώς αφήστε το σύστημα να φορτώσει τη γλώσσα σας. Όταν τελειώσει θα τα δείτε όλα και στη γλώσσα σας!

Competence+ Αντιμετώπιση προβλημάτων

Υπάρχουν δύο κύρια προβλήματα ή σφάλματα που αντιμετωπίσαμε. Αυτά τα δύο ζητήματα δεν μπορέσαμε να επιλύσουμε και, ως εκ τούτου, θα θέλαμε να σας ενημερώσουμε για αυτά.

"Η συνομιλία έχει εξαφανιστεί!"

Αυτό το πρόβλημα είναι άλλο ένα που μπορείτε να αντιμετωπίσετε! Δεν μπορούσαμε να το αναπαράγουμε πάντα και επομένως δεν ξέρουμε πώς να το διορθώσουμε, οπότε δεν θα συμβεί ξανά.

Η περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση και η διαχείριση του άγχους μπορεί να αντιμετωπίσουν αυτό το πρόβλημα όταν κάνετε κλικ στη συνομιλία ή αν κοιτάξετε μακριά.

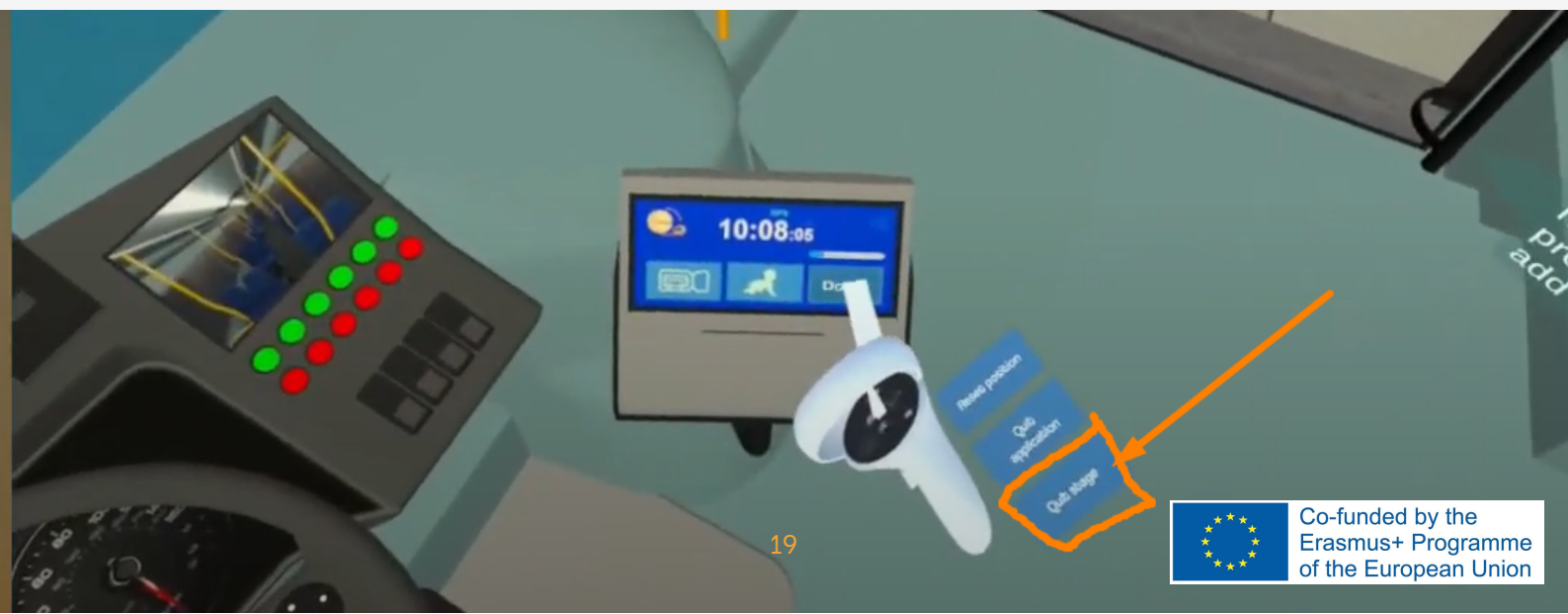
ΛΥΣΗ

Επανεκκινήστε την εφαρμογή Competence+

Καθώς αυτό είναι κάτι που δεν μπορούμε να διορθώσουμε αυτήν τη στιγμή, μπορείτε να το διορθώσετε κατά τη διάρκεια του μαθήματος σας ζητώντας από τον μαθητή σας να επανεκκινήσει το σενάριο μέσα στην εφαρμογή Competence+.

Δεν χρειάζεται να απενεργοποιήσετε εντελώς την εφαρμογή σας, αλλά μπορείτε απλώς να χρησιμοποιήσετε το μενού χειρός για να επιστρέψετε στην επιλογή σεναρίου και να ξεκινήσετε από την αρχή.

Απλώς κοιτάξετε το χέρι σας στο VR και βρείτε την επιλογή "Quit stage" και κάντε κλικ σε αυτήν. Αυτό θα σας οδηγήσει στην επιλογή επιλογής γλώσσας και μπορείτε να δοκιμάσετε ξανά.



Competence+



<https://www.competenceplusproject.eu/>
<https://competencepluselearning.eu/>
@CompetencePlusEU