

Therapy VR - Rzeczywistość Rozszerzona

Therapy VR - to wyjątkowa, innowacyjna terapia wirtualnej rzeczywistości dla dzieci ze Specjalnymi Potrzebami Edukacyjnymi wykorzystująca do przeprowadzania zajęć najnowsze urządzenie TIK - Oculus Quest 2. Pionierami na gruncie polskim tej nowatorskiej terapii są Wojciech i Jakub Kreft, którzy wprowadzają na teren placówek oświatowych do zajęć edukacyjnych oraz terapii, a także do diagnozowania uczniów aplikacje wirtualnej rzeczywistości oraz samo narzędzie Oculus Quest 2. Dziecko przenosząc się na chwilę do wirtualnej rzeczywistości, ma okazję odizolować się od przytłaczającego go świata i może zanurzyć się w bezpiecznej, spersonalizowanej przestrzeni stworzonej do nauki i rozwoju. Tutaj każde dziecko, w swoim własnym, indywidualnym tempie może odkrywać magiczny a także rzeczywisty świat. Dopasowuje go do swoich indywidualnych możliwości psychofizycznych oraz preferencji, a następnie zdobywa w nim nowe umiejętności, bawiąc się przy tym doskonale.

Dzięki wirtualnej rzeczywistości dziecko w atrakcyjny i niekonwencjonalny sposób może:

- nauczyć się zasad interakcji społecznych
- ćwiczyć percepcję, emocje, relaksację i komunikację;
- podejmować różnorodne wymagające wysiłku intelektualnego wyzwania i zadania
- budować właściwą samoocenę i poczucie własnej wartości
- zdobywać informacje o różnorodnych obszarach funkcjonowania społecznego
- ćwiczyć poprzez „doświadczenie na sobie” (bezpośredni udział w narracji grze wirtualnej) kompetencje zawodowe odnośnie wybranego przez siebie zawodu i przygotować się do wykonywania ich w przyszłości
- przyswajać, poszerzać wiadomości szkolne z zakresu nauk przyrodniczych;
- doskonalić koordynację wzrokowo - ruchową;
- przeżywać poczucie sprawstwa tworząc i przeżywając wirtualną rzeczywistość

A nauczyciel/ terapeuta dzięki wirtualnej rzeczywistości może:

- w niekonwencjonalny sposób kształcić umiejętności osobiste, społeczne i komunikacyjne uczniów oraz przekazywać wiedzę za pomocą aplikacji wirtualnych przez co proces nauczania staje się atrakcyjny i przyjazny zarówno dla ucznia jak i nauczyciela
- wyrównywać, niwelować zaburzenia przetwarzania zmysłowego uczniów
- podążać za uczniem, kierować oraz korygować aktywnością ucznia
- obserwując jego postępy działań w wirtualnej rzeczywistości, w smartfonie, laptopie czy tablicy multimedialnej
- diagnozować uczniów i monitorować przyrost umiejętności oraz wiadomości w trakcie zajęć z użyciem Oculus Quest 2