

VR

Η εικονική πραγματικότητα είναι μια τεχνολογία που επιτρέπει στους χρήστες να αλληλεπιδρούν με ένα περιβάλλον που δημιουργείται από υπολογιστή μέσω των αισθήσεων και της αντίληψης. Τα VR Escape Rooms δεν δεσμεύονται από τους περιορισμούς του πραγματικού κόσμου, οπότε αυτά τα παιχνίδια μπορούν να λάβουν χώρα σε οποιοδήποτε περιβάλλον και οποιαδήποτε στιγμή, ανάλογα με το σενάριο ER σας. Με τη χρήση της VR δίνεται στους μαθητές η αίσθηση της παρουσίας και της ενσάρκωσης, ώστε να μπορούν να αλληλεπιδράσουν με τα αντικείμενα που τους περιβάλλουν και να βιώσουν την ίδια συναισθηματική αντίδραση με ένα πραγματικό παιχνίδι γρίφων ή ένα δωμάτιο διαφυγής.

Απαιτούμενα υλικά

- Γυαλιά/ακουστικά VR

Πιθανές χρήσεις

- Οι παίκτες μπορούν να κολυμπήσουν, να πετάξουν, να αναρριχηθούν και να αψηφήσουν τη βαρύτητα.
- Οι παίκτες μπορούν να βλέπουν ο ένας τα "Avatars" του άλλου μέσα στον εικονικό κόσμο και μπορούν ακόμη και να αλληλεπιδρούν μέχρι και να περνούν ο ένας στον άλλο εικονικά αντικείμενα.
- Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν ένα περιβάλλον και να βρεθούν σε μια άλλη χώρα-πολιτισμική σχέση
- Μπορούν να ταξιδέψουν στον χρόνο, γεγονός που μπορεί να είναι αποτελεσματικό για την εξοικείωση των μαθητών με την πολιτιστική κληρονομιά μιας γλώσσας

Πιθανοί περιορισμοί

Πρέπει να υπάρχει χρονικό όριο για τη χρήση των γυαλιών. Επίσης, ο δάσκαλος πρέπει να βεβαιωθεί ότι οι μαθητές γνωρίζουν τι να περιμένουν από αυτή την εμπειρία, καθώς μπορεί να προκαλέσει φοβίες.



Είναι συμπεριληπτικό σχετικά με μαθητές με ΕΜΔ;

Θα μπορούν να αλληλεπιδρούν με avatars που καθοδηγούνται από υπολογιστή και θα τους επιτρέπουν να κατανοούν τις συνέπειες των θετικών ή αρνητικών αλληλεπιδράσεων. Για παράδειγμα, αν μαντέψουν το στοιχείο, τότε το avatar θα ανταποκριθεί θετικά χαμογελώντας και συνομιλώντας μαζί τους. Η εικονική πραγματικότητα είναι ένα εργαλείο φιλικό προς τις ΕΜΔ, καθώς συμβάλλει στην καλύτερη κατανόηση των κοινωνικών ενδείξεων και παρέχει μια μαθησιακή εμπειρία χωρίς περισπασμούς, αλλά εξυπηρετεί αυτούς τους μαθητές με μια μεγάλη "περιοχή παιχνιδιού", καθώς οι μαθητές με κινητικές δυσκολίες μπορεί να έχουν δυσκολίες στον χειρισμό του ακουστικού στην αρχή.

Αναφορές:

Frehlich, C. (2020). Immersive Learning: A Practical Guide to Virtual Reality's Superpowers in Education. Rowman & Littlefield, New York

Isaac, J. (2006). *Step into a new world- Virtual Reality (VR)* [Online]. Available at <https://www.compleategate.com/2016070154/blog/virtual-reality-explained> (Last accessed 27 February 2021)

