

# Virtuelna stvarnost (VR)

Virtuelna stvarnost je tehnologija koja korisnicima omogućava interakciju sa kompjuterski generisanim okruženjem putem čula i percepcije. VR Escape Room igre nisu vezane za ograničenja stvarnog sveta, tako da se ove igre mogu odvijati u bilo kojem okruženju i u bilo koje vrijeme, ovisno o vašem scenariju igre. Korištenjem VR-a učenicima se daje osećaj prisutnosti i utelovljenja, tako da se mogu povezati s objektima koji ih okružuju i iskusiti isti emocionalni odgovor kao prava slagalica ili Escape Room.

## Potreban materijal

- VR naočare/slušalice

## Moguće upotrebe

- Igrači mogu plivati, leteti, penjati se i na druge načine prkositi gravitaciji
- Igrači mogu videti "avatare" jedne drugih unutar virtualnog sveta i čak mogu komunicirati sve do dodavanja virtualnih objekata.
- Igrači mogu izabrati okruženje i biti u drugoj zemlji
- Oni mogu putovati kroz vreme koje može biti efikasno za upoznavanje učenika sa kulturnim naslijeđem jezika

## Moguća ograničenja

Mora postojati vremensko ograničenje za korištenje naočara. Također, nastavnik mora osigurati da učenici znaju šta mogu očekivati od tog iskustva, jer ono može izazvati fobije

## Da li je to inkluzivno za SLD?

Mogu komunicirati s kompjuterskim avatarima koji će im omogućiti da shvate posledice pozitivnih ili negativnih interakcija. Na primer, ako pogode trag, tada će avatar pozitivno odgovoriti nasmešivši se i razgovarajući s njima. VR je SLD-prijateljski alat jer pomaže u posticanju boljeg razumijevanja društvenih znakova i pruža iskustvo učenja bez ometanja, ali omogućava ovim učenicima veliki "prostor za igru" jer učenici s motoričkim poteškoćama u početku mogu imati poteškoća s rukovanjem slušalicama.



# Virtuelna stvarnost (VR)

## Resursi:

Frehlich, C. (2020). Imerzivno učenje: Praktični vodič za supermoći virtualne stvarnosti u obrazovanju. Rowman & Littlefield, New York

Isaac, J. (2006). *Zakoračite u novi svet - virtualna stvarnost (VR)* [Online]. Dostupno na <https://www.completergate.com/2016070154/blog/virtual-reality-explained> (Poslednji put pristupljeno 27. februara 2021.)