

Numero 3

20

Giugno
2021

Benvenuto

Benvenuti alla terza Newsletter del progetto "Sviluppo di risorse di realtà virtuale che introducono strumenti tecnologici per bambini con disturbo dello spettro autistico a studenti universitari di insegnamento SEN"

(ABLEWITHTECHTOOLS).

In questa e-newsletter daremo informazioni sulle attività del progetto che sono gestite da tutti i partners.

Il progetto ABLEWITHTECHTOOLS è sostenuto dalla Commissione Europea ed è co-finanziato dal programma Erasmus+, Azione chiave 203: Partenariato strategico per l'innovazione nel campo dell'istruzione superiore. Bando: 2019



Questo numero

IO2- Risorse VR / Video making **P.1-2**

Il processo di test di UOM **P.3**

Risorse di realtà virtuale **P.4**

L'uso di realtà virtuale alle superiori **P.4**

On-Line Meeting **P.5**

Il processo di test di DU **P.6**

Ablewithtechtools Video **P.7**

Sviluppo di risorse di realtà virtuale che introducono strumenti tecnologici per bambini con disturbo dello spettro autistico a studenti universitari che insegnano SEN

IO2 - Risorse VR / Modellazione video

I bambini con disturbi dello spettro autistico ad alto funzionamento (ASD) mostrano tipicamente una mancanza di abilità di reciprocità sociale. Spesso lottano per mantenere conversazioni, specialmente con argomenti di poco o nessun interesse per loro, e per creare relazioni significative. Facendo complimenti agli altri, i bambini con ASD hanno un mezzo con cui mostrare approvazione per questioni di interesse per gli altri. Il video modeling ha dimostrato di essere efficace nell'insegnamento dei comportamenti sociali, in particolare quando è seguito da ulteriore pratica, suggerimenti e giochi di ruolo.

Cos'è la modellazione video?

Il video modeling (VM) è un metodo di istruzione che utilizza la registrazione video e l'attrezzatura di visualizzazione per fornire un modello visivo del comportamento o dell'abilità desiderata. Il modello viene mostrato all'allievo, che poi ha l'opportunità di eseguire il comportamento target, sia sul momento che in un momento successivo. I tipi di modellazione video includono la modellazione video di base, l'automodellazione video, la modellazione video del punto di vista e il prompting video.

Il video modeling di base è il più comune e comporta la registrazione di qualcuno oltre all'allievo che si impegna nel comportamento o nell'abilità target. L'automodellazione video è usata per registrare l'allievo che mostra l'abilità o il comportamento target e può comportare il montaggio per rimuovere i suggerimenti dell'adulto. I tipi di video modeling includono il video modeling di base, il video self-modeling, il video modeling del punto di vista e il video prompting.

- Modellazione video di base: Il comportamento esplicito atteso è esibito da un'altra persona o da altre persone e mostrato all'allievo attraverso un video.
- Video auto-modellazione: L'allievo viene ripreso mentre dimostra con successo un comportamento esplicito atteso e l'allievo guarda il video.
- Modellazione video dal punto di vista: Un comportamento esplicito atteso è filmato dalla prospettiva dell'allievo (ad esempio, due mani che legano i lacci delle scarpe) e mostrato all'allievo.
- Video prompting: Il comportamento esplicito atteso è suddiviso in passi discreti e videoregistrato e mostrato all'allievo.



Chiave dei passi

► Passo A:

Identificare e definire un comportamento da insegnare

► Passo B:

Raccogliere l'attrezzatura corretta

► Passo C:

Raccolta dei dati di base

► Passo D:

Pianificazione della registrazione video

► Passo E:

Registrazione del video

► Passo F:

Determinazione dell'ambiente e dell'ora del giorno per guardare il video.

► Passo G:

Mostrare il video

► Passo H:

Raccolta di dati per monitorare i progressi

► Passo I:

Risoluzione dei problemi se lo studente non sta facendo progressi

► Passo J:

Dissolvenza del video e prompting



Quando si usa il Video Modeling per l'educazione dei bambini con ASD?

Gli studi hanno dimostrato che l'insegnamento basato sulla modellazione video è abbastanza efficace nell'insegnare varie abilità alle persone con ASD, che;

(a) hanno difficoltà a comprendere il linguaggio e a differenziare gli stimoli uditivi da quelli non correlati, (b) non favoriscono l'interazione sociale,

(c) imparano meglio attraverso stimoli visivi,

(d) non riescono a capire esattamente come eseguire un'azione nel modo corretto o il risultato atteso di un'azione, in quanto il video modeling fornisce suggerimenti visivi per queste persone e le porta a concentrarsi solo sullo stimolo/comportamento desiderato, non richiedendo interazione faccia a faccia e in modo divertente.

La ricerca basata sull'evidenza suggerisce che il video modeling può essere efficacemente implementato con gli studenti dalla prima infanzia alla scuola media. Questa pratica può rivelarsi utile anche con gli studenti delle scuole superiori, anche se non sono stati identificati studi a sostegno del suo utilizzo a questo livello di età. Il video modeling viene implementato a casa e a scuola. Questo può essere utile ovunque ci sia l'accesso degli studenti all'attrezzatura di visualizzazione.

Perché si usa il Video Modeling per l'educazione dei bambini con ASD?

Il video modeling è così efficace per i bambini con autismo in quanto spesso beneficiano di istruzioni visive e mostrano punti di forza nell'elaborazione di informazioni visive piuttosto che verbali. Inoltre, il video modeling offre un modo per imparare attraverso modelli sociali senza interazioni iniziali faccia a faccia.

Ci sono diverse ragioni per cui il video modeling sembra essere efficace soprattutto per gli studenti dello spettro.

- Molti individui con ASD amano lo schermo e hanno un tempo più facile per assistere ai video che a situazioni di vita reale.

- È possibile modificare e semplificare le situazioni in video per evitare distrazioni comuni negli ambienti della vita reale.

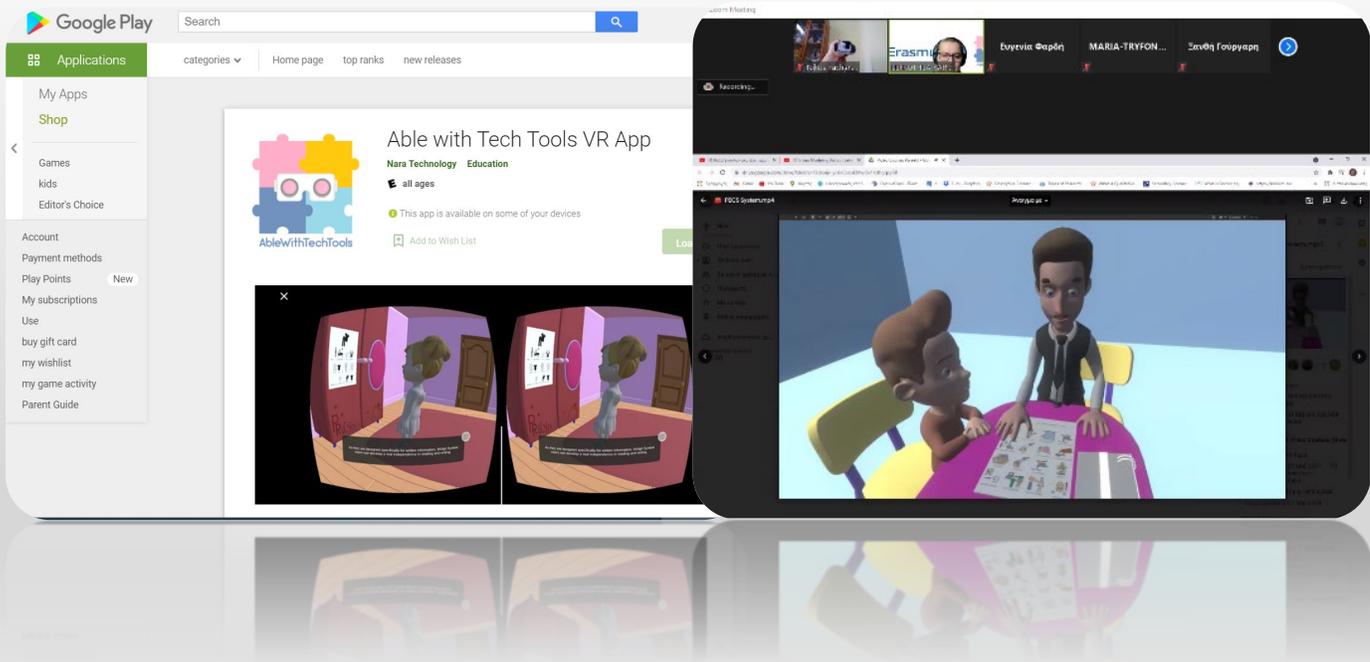
- I video possono essere riavvolti e ripetuti.

- I video riecheggiano la vita reale più delle immagini, quindi mostrano effettivamente come fare qualcosa - questo è qualcosa che tutti usiamo.

Come si usa il Video Modeling per l'educazione dei bambini con ASD?

Il processo di implementazione del video modeling è simile per ogni tipo di strategia di video modeling. I passi sono delineati di seguito che descrivono come il video modeling è implementato con gli allievi con ASD (Kathleen et al., 2016; LaCava, 2008; Maione & Mirenda, 2006; Sigafoos et al., 2007). La chiave dei passaggi è quella di individuare i modelli di visualizzazione per l'allievo.

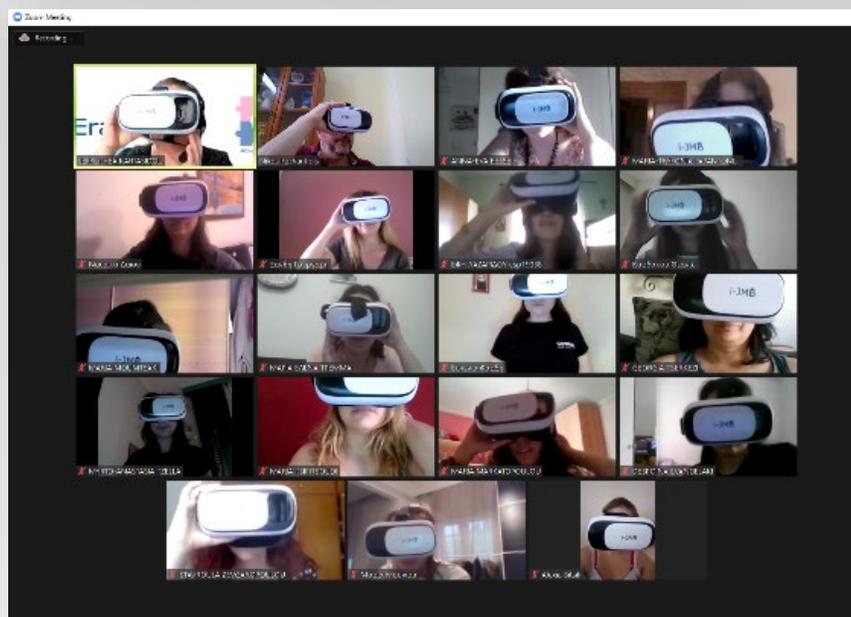
Il processo di test di UOM



La UOM ha distribuito la newsletter alla Direzione regionale dell'istruzione di (a) Macedonia occidentale, (b) Macedonia centrale e di (c) Macedonia orientale e Tracia.

Inoltre, attraverso la piattaforma openeclass (<https://openeclass.uom.gr/>) che viene utilizzata per la formazione asincrona presso l'Università di Macedonia, il curriculum è stato distribuito a più di 200 studenti del Major "Special Education" degli studi universitari del Dipartimento di Politica Educativa e Sociale.

Il processo di pilotaggio è stato implementato come contenuto aggiuntivo nell'ambito del corso "Information technology IV: Multimedia and distance learning" del 6° semestre, Major "Special Education" degli studi universitari del Dipartimento di Educazione e Politica Sociale.



Un occhi a questo

Oggi, le nuove tecnologie cambiano le nostre prospettive verso le pratiche educative e aprono porte completamente diverse per sperimentare l'apprendimento in piattaforme virtuali.

La Realtà Virtuale (VR) è una di queste tecnologie come un grande passo avanti nell'educazione. La tecnologia fornisce una grande diversità di applicazioni dando l'opportunità agli studenti di sperimentare un ambiente virtuale dove possono imparare tutto ciò che è difficile nel mondo reale.

Nel mondo della realtà virtuale, puoi avere un allenatore sportivo che ti mostra come tenere una racchetta da tennis e come colpire la palla da tennis con quella racchetta. Potete colpire tante palle che volano verso di voi in un'esperienza di realtà virtuale.

Oppure potete dipingere autentici quadri in 3D in un ambiente di realtà virtuale mentre camminate in giro o anche nel vostro quadro.

Ci sono numerose possibilità di apprendimento nelle applicazioni di realtà virtuale e in questa relazione, discuteremo l'uso della realtà virtuale nell'educazione e i suoi benefici.

RISORSE DI REALTÀ VIRTUALE

Elementi di innovazione

La realtà virtuale è uno degli strumenti digitali più importanti che viene utilizzato per vari scopi in diverse aree di studio. Per quanto riguarda l'educazione, beneficiare delle innovazioni appena emerse avviene sempre più tardi rispetto a diversi settori. Tuttavia, la priorità deve essere data alle pratiche educative prima di tutto, perché pilotare l'efficacia delle innovazioni e beneficiare di forti fattori motivanti e

Qui le risorse di Realtà Virtuale dovrebbero essere testate o utilizzate al fine di rafforzare l'apprendimento esperienziale degli studenti. Nelle applicazioni di realtà virtuale, gli oggetti visivi sono usati in 3 dimensioni. Pertanto, nei programmi educativi, che le applicazioni di realtà virtuale utilizzate, attirano l'attenzione e aumentano la motivazione sui programmi educativi. Gli studi ci mostrano che le pratiche educative basate sulla realtà virtuale pratiche educative basate sulla realtà virtuale, che aiutano a incarnare i concetti astratti, hanno aumentato il tempo di attenzione durante la formazione degli studenti. In questo contesto, è anche chiaro che la realtà virtuale contribuirà allo sviluppo dell'immaginazione e della creatività degli studenti. Le risorse che svilupperemo saranno esempi unici di insegnamento delle tecnologie assistive in questo particolare e permetteranno ai futuri insegnanti e ad altre terze parti interessate di utilizzare efficacemente le tecnologie assistive per il massimo beneficio degli studenti con ASD.



L'uso della realtà virtuale nell'istruzione superiore

L'apprendimento profondo viene in evidenza quando consideriamo l'istruzione superiore e le capacità e le motivazioni degli studenti che frequentano queste istituzioni. Poiché l'apprendimento è definito come "il processo per cui la conoscenza viene creata attraverso la trasformazione dell'esperienza", alcune esperienze orientate all'occupazione sono difficili da avere. Inoltre, gli studenti hanno bisogno di praticare il maggior numero possibile di conoscenze e di ripetere le loro applicazioni per eccellere. La Realtà Virtuale suscita l'interesse di tutti come una soluzione perfetta per soddisfare queste esigenze e, naturalmente, se può essere integrata nei programmi di insegnamento in modo adeguato e implementata in modo efficace.

L'obiettivo di questo progetto è anche quello di applicare materiali didattici supportati dalla VR durante l'erogazione dei corsi.

**Distanza
Imparare**

**Collaborazione
&
Apprendimento di**

**Morbido
Competenze**

**Preparazione per
il posto di lavoro
& Lavori**

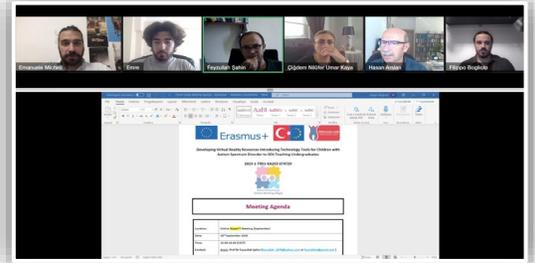
**Campus
Tour**



Incontri on line

Al terzo incontro online i partner hanno deciso di continuare gli incontri online e di organizzare gli eventi moltiplicatori in base alla situazione della pandemia Covid 19.

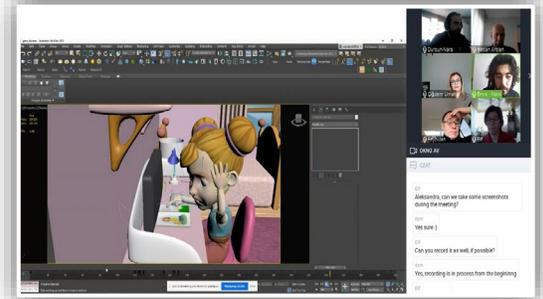
Il quarto incontro si è tenuto on-line dal coordinamento della Scuola di Robotica. Tutti i partner hanno partecipato alla riunione che si è tenuta il 18 settembre 2020.



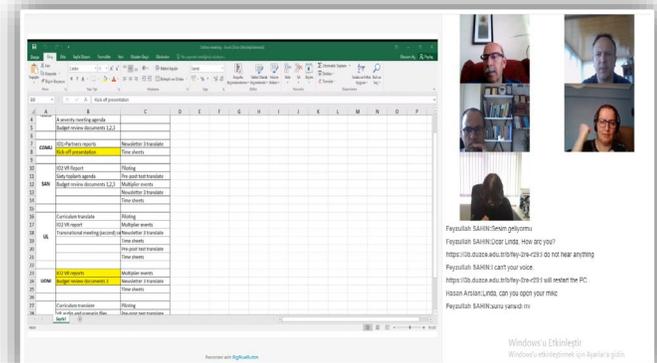
La quinta riunione si è tenuta on-line dal coordinamento della UOM. Tutti i partner hanno partecipato alla riunione che si è tenuta il 18 dicembre 2020.



La sesta riunione è stata tenuta on-line dal coordinamento della SAN. Tutti i partner hanno partecipato alla riunione che si è tenuta il 22 gennaio 2021.



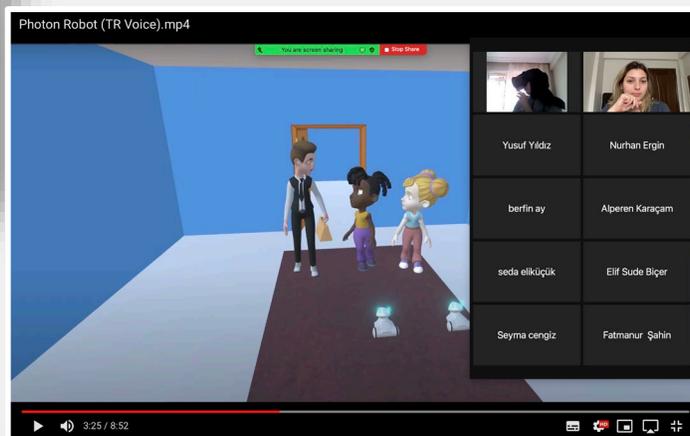
La settima riunione si è tenuta online con il coordinamento di NARA. Tutti i partner hanno partecipato alla riunione che si è tenuta il 1° marzo 2021.



L'ottavo incontro è stato tenuto on-line dal coordinamento dell'Università di Düzce. Tutti i partner hanno partecipato alla riunione che si è tenuta il 15 giugno 2021.



Il processo di pilotaggio dell'Università di Duzce



Soluzioni tecnologiche per l'apprendimento dei bambini con ASD Conferenza

"Soluzioni tecnologiche per l'apprendimento dei bambini con disturbi dello spettro autistico" è stato tenuto da DU il 02 giugno 2021 a Duzce/ Turchia



**TECHNOLOGY SOLUTIONS
FOR LEARNING OF
CHILDREN WITH AUTISM
SPECTRUM DISORDERS
CONFERENCE
PROGRAMME**

Date: 02.06.2021
Time: 10:30-14:30
Yer: Düzce Yeşil Düzce Özel Eğitim Okulu

Opening speech
By Asos.Prof.Feyzullah ŞAHİN
Project Coordinator

Description of the project
By Duygu MÜLKÜT
Technical Expert
ABLEWITHTECHTOOLS

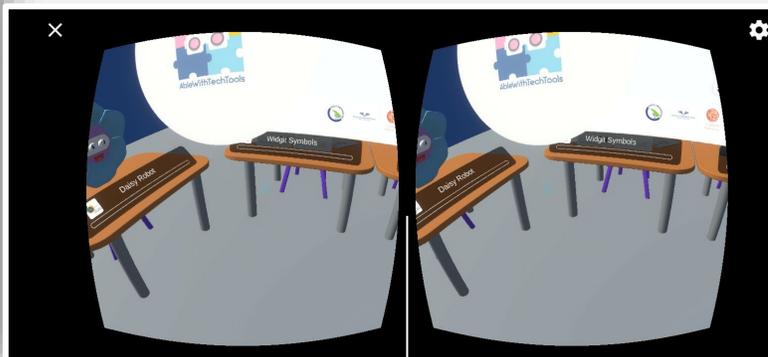
Introducing the project outputs
By Asos.Prof.Feyzullah ŞAHİN,
IO-1. Curriculum Module

By Asist.Prof. Ahmet FIDAN
IO-2. VR Application

Questions season

Closing





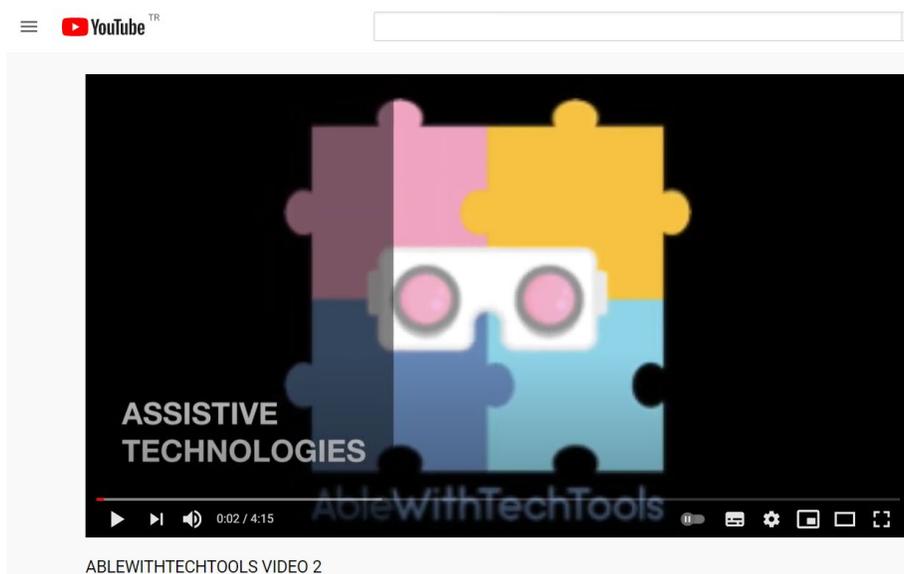
Ablewithtechttools Video

Ablewithtechttools Video 1 riguardante I disturbi dello spettro autistico



Video link: <https://www.youtube.com/watch?v=l2-dNpZqDno>

Ablewithtechttools Video 2 riguardante le tecnologie assistive



link video: <https://www.youtube.com/watch?v=YIK3DPanFw0>



facebook.com/ablewithtechttools