



ПРИРАЧНИК

2023-1-DK01-KA220-HED-00015348

ПОДГОТВЕНО ОД



Финансирано од Европска Унија. Искажаните ставови и мислења се само на авторот(ите) и не мора да ги одразуваат ставовите на Европската унија или Европската извршна агенција за образование и култура (EACEA). Ниту Европската Унија, ниту „EACEA“ не можат да сносат одговорност за нив.

Лиценцирано под CC BY-NC-SA 4.0.





Содржина

ВОДИЧ ЗА ИМПЛЕМЕНТАЦИЈА НА АВА-VR НАСТАВНАТА ПРОГРАМА И РЕСУРСИ.....	4
ПРОЕКТОТ АВА-VR	4
ВОВЕД ВО ОВОЈ РЕСУРС.....	5
„КАКО ДА...”	5
ПРЕГЛЕД НА КОМПОНЕНТИТЕ НА ОБУКАТА.....	5
КОРИСТЕЊЕ НА НАСТАВНАТА ПРОГРАМА	6
МЕТОДОЛОГИЈА И РЕСУРСИ ЗА ОБУКА.....	9
КОРИСТЕЊЕ НА МЕТОДОЛОГИЈАТА НА ОБУКАТА ЗА ВЕШТИНИ ЗА ОДНЕСУВАЊЕ (BST)	9
КОРИСТЕЊЕ НА РЕСУРСИТЕ НА ПРОЕКТОТ ЗА ВИРТУЕЛНА РЕАЛНОСТ (VR).....	11
ВИДЕО УПАТСТВА И РЕСУРСИ ЗА Е-УЧЕЊЕ.....	13
ЗАКЛУЧОК	13
ПРОЦЕНКА И ЕВАЛУАЦИЈА	13
СЕОФАТНА ИМПЛЕМЕНТАЦИЈА НА ОБУКАТА	14
РЕЗИМЕ.....	15
ДОПОЛНИТЕЛНИ РЕСУРСИ ЗА ПОДДРШКА	15
ПРИЛОЗИ	16



Co-funded by
the European Union



Листа на скратеници

Скратеница Објаснување

ABA	Applied Behavior Analysis – Применета анализа на однесувањето
ASD	Autism Spectrum Disorder – Нарушување од спектарот на аутизам
BST	Behavior Skills Training – Тренинг на бихевиорални вештини
NGO	Non-Governmental Organization – Невладина организација
VR	Virtual Reality – Виртуелна реалност
EU	European Union – Европска Унија





Водич за имплементација на АВА-VR наставната програма и ресурси

Проектот АВА-VR

Проектот АВА-VR претставува иновативна образовна иницијатива, наменета да ја подобри обуката на студентите во високото образование и практичарите во областите поврзани со нарушување од спектарот на аутизам (ASD) и посебни образовни потреби. Проектот ги комбинира принципите на применетата анализа на однесување (ABA) со технологијата на виртуелната реалност (VR), со цел да создаде сеопфатна програма за обука која ќе ги поддржи едукаторите на возрасни подобро да ги обучуваат учениците.

Клучни цели:

1. Теренско истражување за квалитетот на тековните обуки за АВА.
2. Развивање и валидирање на иновативен модел за обуки што ги комбинира обуката за вештини на однесување (BST) со виртуелната реалност (VR).
3. Одржување на локални обуки наменети за професионалци во областа на специјалната едукација за да стекнат знаења и вештини за АВА.
4. Промовирање и ширење на точни информации за АВА.

Проектот обединува седум партнерски организации од Данска, Република Чешка, Кипар, Шпанија, Северна Македонија и Украина, при што секоја придонесува со уникатна експертиза во области како што се високото образование, стручна обука, специјална едукација и развој на технологија.

Главни резултати:

- Сеопфатен образовен пакет кој вклучува наставна програма и прирачник.
- Платформа за е-учење со видео упатства.
- VR апликација со сценарија за вежбање на справување со однесувањето.
- Материјали за дисеминација и ресурси за кампања за подигнување на свеста.



Проектот ја адресира значајната потреба во Европа, каде што во моментот има недостаток на добро обучени АВА практичари, а истовремено широко се распространети дезинформации за АВА практиките. Со користење на VR технологијата, проектот нуди безбедна и контролирана средина за студентите кои можат да вежбаат справување со предизвикувачки однесувања без ризик за себе или за клиентите.

Вовед

Овој прирачник обезбедува сеопфатни насоки за обучувачите кои ја имплементираат АВА-VR наставната програма и придружните ресурси. Служи како практична и детална мапа наменета за едукаторите, терапевтите и практичарите кои имаат за цел да ги интегрираат принципите на АВА со VR технологијата, преку комбинирање на АВА пристапот базиран на докази за промена на однесувањето со имерзивните можности на VR, за да се создаде динамична и интерактивна средина за учење. Прирачникот исто така ја вклучува методологијата на BST, докажана рамка за подучување на практични вештини преку инструкции, моделирање, проба и повратна информација. Пред сè, целта на овие ресурси е да им помогне на искусните АВА едукатори да го усовршат нивниот пристап за обука и да обезбедат ефективни и влијателни резултатите од обуката.

„Како да...“

Преглед на компонентите на обуката

ABA-VR програмата за обука ги содржи следните клучни компоненти:

- **Наставна програма за АВА принципите:** Структурирана образовна рамка која ги опфаќа основните концепти на АВА, вклучувајќи ги функциите на однесувањето, техниките за проценка и стратегиите за интервенција. Наставната програма става акцент на практики базирани на докази и преглед на систематскиот пристап за разбирање и примена на принципите на анализата на однесување при работа со лица со аутизам.



- **Практични сценарија базирани на VR:** Интерактивни симулации во виртуелна реалност кои им овозможуваат на студентите да вежбаат справување со предизвикувачки однесувања во безбедна средина. VR алатката вклучува четири различни сценарија базирани на функциите на однесувањето (внимание, бегство, пристап до нешто опипливо, автоматско поткрепување), што им овозможува на студентите да стекнат практични искуства без ризик за реални клиенти.
- **Примена на BST методологијата:** Тренингот за вештини за однесување претставува пристап за подучување базиран на докази кој содржи четири клучни компоненти: инструкции, моделирње, проба и повратна информација. Во овој проект, BST е интегриран со VR технологијата со цел да се обезбеди систематски начин за подучување на студентите во високото образование и професионалците, за вештини за справување со однесувањето.
- **Видео упатства и ресурси за е-учење:** Сеопфатен дигитален пакет за учење кој содржи 20 видеа со инструкции за користење на BST, имплементирање на VR алатки и прилагодување на дадените инструкции врз основа на индивидуалните потреби. Овие ресурси се достапни на платформа за е-учење која обезбедува можности за учење со сопствено темпо и вклучува дополнителни образовни материјали и алатки.
- **Алатки за проценка и евалуација:** Ресурси креирани за следење на напредокот на ученикот и оценување на резултатите од учењето. Ова вклучува листи за проверка за демонстрација на вештините во VR сценаријата и формулари за повратни информации кои помагаат во обезбедување на ефективност на обуката и одржување на стандардите за квалитет низ целата програма.

Користење на наставната програма

Водичот за ABA-VR наставната програма е дизајниран да го интегрира учењето за ABA со виртуелната реалност за да се зајакне обуката на едукаторите, особено за оние кои работат со деца со аутизам. Водичот за наставната програма има за цел да создаде ефективни, интерактивни и инклузивни програми за обука на едукаторите. Со користење на VR технологијата, едукаторите може да се стекнат со практични искуства, да ги усовршат нивните вештини за на крај да се подобри квалитетот на образованието на децата со аутизам.

Овој документ може да се користи од страна на образовни институции, центри за обуки и индивидуални едукатори за дизајнирање и имплементација на програми за обука за ABA кои се базирани на VR, осигурувајќи се дека едукаторите се добро подготвени да ги поддржат различните потреби на учениците во различни образовни средини.



Накратко, наставната програма вклучува:

Вовед во АВА и VR

Историја и развој на АВА: Ја следи еволуцијата на АВА од раниот бихевиоризам до нејзината моменталната примена во различни средини, со ставање акцент на клучни достигнувања и влијателни фигури.

Основни принципи на АВА: Ги опфаќа основните концепти како што се АВС (претходник-однесување-последица) моделот, поткрепувањето, обликувањето и истребувањето.

Примена на АВА во образованието: Објаснува како се користат АВА техниките за учење на комуникација, социјална интеракција, грижа за себе, академски вештини и справување со предизвикувачки однесувања.

Обука за вештини за однесување (BST)

Компоненти на BST: Вклучува инструкции, моделирање, проба и повратна информација, кои се клучни за учење на нови вештини и однесувања.

Примена на BST: Ја истражува нејзината примена во образованието, здравството, родителството и во обуката на работно место, истакнувајќи ја нејзината ефективност во различни области.

Вовед во виртуелната реалност

Релевантност на VR: Објаснува како VR може да создаде имерзивни, интерактивни и безбедни средини за учење за вежбање на АВА техниките.

Интегрирање на АВА и VR: Детално објаснува како може да се користи VR за симулирање на реални сценарија, овозможувајќи им на едукаторите практични искуства во контролирана средина.

Имплементирање на програми за обука на едукатори за АВА базирани на VR

Дизајнирање на VR модули: Нуди насоки за создавање на VR модули за обука, вклучувајќи дидактички аспекти и наставни планови.

Наставни планови: Обезбедува детални наставни планови за различни теми, како што се запознавање со VR уредот, користење на VR во училиницата, основи и етики на АВА, поттикнување и отстранување, техники за поткрепување, анализа на задачата и визуелни распореди.



Co-funded by
the European Union



Адаптирање на VR модулите на различни стилови на учење и потреби

Прилагодување на VR модулите: Објаснува како да се прилагодат VR искуствата за визуелните, аудитивните и кинестетичките ученици, како и за оние со посебни образовни потреби.

Културна сензитивност и разновидност: Ја истакнува важноста за создавање на културно релевантни VR сценарија, со цел да се обезбеди инклузивност.

Развивање на VR сценарија за обука на едукатори за АВА

Избор на соодветни сценарија: Обезбедува чекори и насоки за избор на VR сценарија кои се поклопуваат со протоколите на АВА и се насочени кон специфични однесувања и вештини.

Примери на VR сценарија: Примери за VR активности и сценарија кои може да се користат за вежбање на АВА техниките.

Интегрирање на принципите на АВА во VR активности

Поттици и инструкции: Објаснува различни видови на поттици (поттик со гест, физички, вербален, текстуален, визуелен, аудитивен, поттик со позиционирање) и како ефективно да се користат во VR.

Поткрепување и повратни информации: Објаснува како да се применуваат позитивното и негативното поткрепување, како и непосредните и формативни повратни информации, за подобрување на учењето и стекнување вештини.

Придобивки од VR базирано поткрепување и повратна информација

Зголемена ангажираност: Имерзивната природа на VR во комбинација со техниките за поткрепување можат значително да ја зголемат ангажираноста и мотивацијата на учениците.

Безбедна средина за учење: VR обезбедува средина без ризик за вежбање на вештини, правење грешки и добивање на повратна информација без реални последици.

Персонализирано учење: VR овозможува персонализирано искуство на учење кое се приспособува според индивидуалниот напредок и потреби.





Методологија и ресурси за обука

Користење на методологијата на обуката за вештини за однесување (BST)

Обуката за вештини на однесување (BST) е ефективен метод базиран на докази, за подучување на нови вештини и однесувања, особено во контекст на АВА. BST е широко препознаена за нејзиниот систематски пристап, што вклучува четири клучни компоненти: инструкции, моделирање, проба и повратна информација.

Компоненти на BST:

1. Инструкции

- **Опис:** На лицето кое се обучува му се даваат јасни и прецизни инструкции, истакнувајќи го посакуваното однесување или вештина. Идеално е овие инструкции да се дадат во писмена и усна форма. Овој чекор овозможува лицето кое се обучува да разбере што се очекува од него.
- **Примена во АВА:** Во обуката за АВА, инструкциите може да вклучат детални објаснувања за специфичните АВА техники, како што се дискретна пробна обука (DTT) или обука за функционална комуникација (FCT).

2. Моделирање

- **Опис:** Обучувачот го демонстрира правилниот начин на изведување на посакуваната вештина или однесување. Оваа визуелна демонстрација му помага на лицето кое се обучува да ги разбере очекувањата и да го види однесувањето во пракса.
- **Примена во АВА:** Обучувачите може да моделираат како се спроведува план за интервенција на однесувањето (VIP) или како ефективно да се користат стратегии за поткрепување. Ова може да се направи во живо или преку видео демонстрации.

3. Проба

- **Опис:** Лицата кои се обучуваат ја вежбаат вештината или однесувањето под надзор на обучувачот. Оваа практична вежба е клучна за стекнување вештини и им овозможува на лицата кои се обучуваат да го применат наученото.



- **Примена во АВА:** Практичарите може да вежбаат спроведување на проценка на функционалното однесување (FBA), или примена на специфична АВА техника со добивање на повратна информација од страна на обучувачот.

4. Повратна информација

- **Опис:** На лицето кое се обучува му се дава конструктивна повратна информација, врз основа на неговата изведба. Оваа повратна информација ги нагласува областите во кои може да се подобри и го поткрепува правилното имплементирање.
- **Примена во АВА:** Обучувачите даваат повратна информација за начинот на користење на АВА техниките од страна на лицето кое се обучува, како што се точноста при собирање на податоци или ефективноста на интервенциите за однесување. Повратната информација може да биде усна или писмена.

Ефективноста на BST во обуките за АВА

BST е многу ефективна при обука на практичари за точна и постојана примена на АВА интервенциите. Истражувањата во оваа област укажуваат дека BST води до подобро стекнување вештини, нивно одржување и генерализација. Ова значи дека е поголема веројатноста практичарите обучени со BST точно да ги применуваат АВА техниките во реални ситуации, што води до подобри резултати за нивните клиенти.

Примена на BST во АВА:

- **Обука на персоналот**
 - **Опис:** BST се користи за обука на нови членови на тимот за АВА техниките, што им овозможува ефективно да ги применуваат интервенциите од самиот почеток.
 - **Пример:** Обука на парапрофесионалци за користење на техниките за поттикнување и отстранување со децата со аутизам.
- **Обука на родители**
 - **Опис:** Родителите се обучуваат да користат АВА стратегии во нивниот дом, што помага да се генерализираат вештините во различни средини.
 - **Пример:** Подучување на родителите за начинот на користење на поткрепување за да поттикнат позитивни однесувања кај нивните деца.



- **Професионален развој**

- **Опис:** Постојана обука наменета за искусни практичари со цел да ги усовршат нивните вештини и да бидат во тек со најновите ABA практики.
- **Пример:** Работилници за напредни ABA техники, како што се користење на VR за обука за вештини за однесување.

Кога се користи BST за обука на практичари за користење на ABA, без разлика дали се користат VR ресурси, листата за проверка понудена како Прилог А може да ви помогне со процесот.

Користење на ресурсите на проектот за виртуелна реалност (VR)

Проектот ABA-VR интегрира VR технологија како иновативна алатка за обука, за да им помогне на учениците да развијат практични вештини за справување со предизвикувачки однесувања. Овој пристап нуди уникатна можност за учениците да вежбаат техники за справување со однесувањето во контролирана и безбедна средина, пред да работат со реални клиенти. Во рамки на наставната програма и материјалите на проектот, ќе имате можност да вежбате со користење на четири VR сценарија и да научите како да адаптирате или создадете повеќе сценарија според вашите потреби. Без разлика кои сценарија се користат, корисно е да се следат следните насоки/чекори:

1. Поставување на VR опремата

- **Подготовка на VR уредот:** Проверете дали VR уредот (на пример Oculus Quest) е наполнет, дезинфициран и подготвен за употреба.
- **Создадете безбеден простор:** Обезбедете јасно дефинирана област во која корисниците можат да се движат безбедно додека го користат VR уредот.
- **Запознавање со контролите:** Едукаторите треба да се запознаат со контролите и навигацијата на VR уредот, пред да започнат со модулите за обука (на пример, да имаат кратко „време за играње“ со уредот пред да започнат со целите на обуката).

2. Вовед во VR модулите

- **Сесија за ориентација:** Започнете со сесија за ориентација за да ги запознаете едукаторите со VR средината и специфичните модули што ќе ги користат.
- **Преглед на целите:** Јасно објаснете ги целите на секој VR модул и како тие се поврзани со обуката за ABA.



3. Користење на скрипти за вежбање во VR

- **Изберете соодветни модули:** Одберете ги VR модулите кои соодветствуваат со специфичните ABA вештини или целни однесувања (на пример, со која функција на однесувањето).
- **Следете ја скриптата:** Секој VR модул има скрипта за вежбање, која го води корисникот низ сценариото. Следете ја скриптата за да обезбедите конзистентност и темелна пракса.
- **Интерактивни сценарија:** Вклучете се во интерактивни сценарија кои симулираат реални ситуации. Овие сценарија им овозможуваат на едукаторите да вежбаат ABA техники во контролирана, имерзивна средина.

4. Добивање на повратна информација

- **Непосредна повратна информација:** Обезбедете непосредна повратна информација веднаш по изведбата (на пример, како што е наведено во скриптите).
- **Собирање податоци:** Доколку е соодветно, користете вградени алатки за собирање податоци, за да го следите напредокот и начинот на изведба со текот на времето.

5. Рефлексија и краток разговор

- **Краток разговор:** По завршување на VR модулот, накратко разговарајте и дискутирајте ги искуствата, предизвиците и научените лекции.
- **Рефлексија:** Поттикнете ги едукаторите да размислат за својата изведба и за тоа како можат да ги применат овие вештини во реални ситуации.

6. Континуиран напредок

- **Редовна практика:** Планирајте редовни VR сесии за вежбање за да ги подобрите вештините и да обезбедите континуиран напредок.
- **Ажурирање на модулите:** Повремено ажурирајте ги VR модулите и скриптите за вежбање за да вклучите нови техники и да одговорите на новите потреби кои се јавуваат за време на обуката.

Доколку планирате да адаптирате и/или да создадете свои скрипти кои ќе ги следите во VR средината, може да ја користите листата за проверка во Прилог Б како водич.



Видео упатства и ресурси за е-учење

За да се поддржи користењето на наставната програма и придружните материјали, ќе бидат достапни видео упатства и ресурси за е-учење. Ова вклучува:

20 видео упатства

- Како да се користи обуката за вештини за однесување (BST)
- Како да се користи виртуелната реалност за време на обуката
- Како да се адаптираат/диференцираат инструкциите врз основа на потребите и вклучувањето на BST/VR

Платформа за е-учење со следните карактеристики

- SPOOC (отворен онлајн курс за учење со сопствено темпо) формат
- Основни и напредни модули
- Содржина која комбинира теоретско знаење и практична примена
- Лична средина за учење (PLE) поврзана со најмалку 25 дигитални алатки
- Прилагодени патеки на учење според потребите на корисникот

Заклучок

Проценка и евалуација

Додека ги обучувате вработените и студентите за АВА техниките, користејќи ги ресурсите на АВА-VR програмата, важно е да направите проценка, евалуација и да обезбедите квалитет низ целиот процес. Може да биде корисно да вклучите проверки на знаењето, демонстрации на вештините, сценарија за вежбање, насоки за изведба и формулари за повратна информација. Формулар кој може да го користите за проценка на ученикот во рамки на VR сценариото, може да го видите во Прилог В.



Исто така, редовно прегледувајте го процесот на обуката, следете ја имплементацијата, собирајте повратни информации од учесниците, кога е потребно ажурирајте ги материјалите, водете јасна документација за процесот на обука, следете ги резултатите и идентификувајте и спроведете промени кога е потребно.

Сеопфатна имплементација на обуката

Програмата користи мултимодален пристап за обука на едукатори за примена на АВА, комбинирајќи традиционална настава со технологија. Во својата основа, водичот за наставната програма ја обезбедува теоретската основа, опфаќајќи сè од историјата на АВА до нејзината практична примена во образованието. Ова основно знаење е потоа надоградено со интегрирање на методологијата на BST, што обезбедува систематска рамка за развој на вештини преку инструкции, моделирање, проба и повратна информација.

Компонентата на VR служи како практичен мост помеѓу теоријата и примената, нудејќи четири различни сценарија кои им овозможуваат на едукаторите да вежбаат справување со предизвикувачки однесувања во средини без ризик. Овие VR сценарија се внимателно напишани за да опфатат различни функции на однесувањето во различни средини (дома, во продавница, во училишница и во празна средина), нудејќи сеопфатна изложеност на различни ситуации со кои едукаторите може да се соочат. Дополнително, VR обуката е поддржана со 20 видео упатства кои конкретно ги водат корисниците во имплементацијата на BST, ефективната употреба на VR технологијата и адаптирање на инструкциите според индивидуалните потреби.

Овие компоненти се поврзани преку платформа за е-учење која обезбедува структурирана средина за учење со сопствено темпо. Оваа платформа вклучува основни и напредни модули, овозможувајќи им на едукаторите да напредуваат со сопствено темпо, со помош на пристап до лична средина за учење (PLE) поврзана со 25 дигитални алатки. Платформата креира прилагодени патеки на учење кои ги интегрираат теоретските содржини, видео упатствата и VR сесиите за вежбање, во кохерентен редослед. Овој сеопфатен пристап овозможува едукаторите не само да ги разберат принципите на АВА но и ефективно да ги применат во пракса, нудејќи повеќе можности за повратни информации и усовршување на нивните вештини преку различните достапни модалитети за учење.



Резиме

Дополнителни ресурси за поддршка

Достапни се многу веб-ресурси кои можат да ви помогнат во примената на анализата на однесувањето и виртуелната реалност.

Во прилог се неколку значајни ресурси:

Обука за вештини за однесување (BST): Чекор по чекор водич:

<https://masteraba.com/behavioral-skills-training/>

Стекнување АВА вештини: <https://www.brighterstridesaba.com/blog/aba-skill-acquisition>

Користење на обука за вештини за однесување како алатка за ефективно учење: <https://howtoaba.com/behavioural-skills-training/>

Обликување вештини во имерзивна виртуелна средина:

<https://www.mdpi.com/2227-7102/14/11/1228>

Како да пристапите до виртуелната реалност без уред: 3 алтернативни опции:

<https://roundtablelearning.com/how-to-access-vr-three-alternative-options/>



Прилози

Прилог А. Листа за проверка за употреба на BST во обука на практичари

Фаза пред обука

- Спроведете проценка на потребите (на пример, проценете ја вештината или спроведете проверка на знаењето) за да ги идентификувате конкретните вештини за учење
- Дефинирајте јасни, мерливи целни однесувања кои може да се набљудуваат
- Соберете/подгответе ги потребните материјали за обука и ресурси
- Поставете критериуми за совладување на секоја вештина/процедура
- Подгответе писмени протоколи и инструкции
- Подгответе ја средината за обука

Фаза на инструкции

- Обезбедете писмени инструкции/протоколи за лицата кои се обучуваат
- Прегледајте ја секоја компонента на целната вештина/процедура
- Проверете го разбирањето преку прашања
- Разјаснете ги недоразбирањата
- Дефинирајте ги критериумите за успех

Фаза на моделирање

- Демонстрирајте ја целата постапка со нормално темпо
- Разделете ги сложените вештини на помали компоненти
- Демонстрирајте ја секоја компонента со објаснувања
- Потенцирајте ги вообичаените грешки кои треба да се избегнат
- Моделирајте повеќе примери
- Демонстрирајте во различни сценарија/контексти
- Одговорете на прашањата поврзани со демонстрацијата

Фаза на проба

- Обезбедете структурирани можности за вежбање
- Започнете со едноставни сценарија



- Постепено зголемете ја сложеноста
- Овозможете доволно време за вежбање
- Документирајте ги областите во кои е потребно подобрување
- Обезбедете повеќе можности за повторување

Фаза на повратна информација

- Обезбедете непосредна повратна информација по секој обид
- Почнете со позитивните аспекти на начинот на изведба
- Дадете конкретни, конструктивни повратни информации
- Доколку е потребно демонстрирајте ги исправките
- Овозможете лицата кои се обучуваат веднаш да ги вежбаат исправките

Проценка и следење

- Спроведете формална проценка на вештините (слична на проценката на потребите)
- Споредете со критериумите за совладување
- Документирајте ја постигнатата компетентност
- Соберете ги повратните информации за целиот процес од лицата кои се обучуваат



Прилог Б. Листа за проверка за креирање на скрипти за VR сценарио

1. Поставување на основната структура

- Одредете го времетраењето (се препорачува 10-15 минути)
- Идентификувајте ја средината (дома, продавница, училница итн.)
- Дефинирајте ја функцијата на однесувањето или други целни вештини базирани на ABA
- Набројте ги сите потребни улоги на различни карактери (обучувач, наставник, дете)

2. Развој на профилот на детето

- Вклучете основни демографски информации
- Напишете го моменталното ниво на вештини
- Опишете ги предизвикувачките однесувања
- Забележете ги преферираните поткрепувачи
- Специфицирајте ги способностите за комуникација

3. Организација на сцената

- Креирајте 5-6 различни сцени
- Вклучете сцена за вовед
- Креирајте иницијална сцена за вежбање
- Вклучете сцени за имплементација
- Додадете сцени за вежбање ескалирање
- Завршете со сцена за рефлексија

4. Елементи на скриптата

- Во загради, напишете јасни упатства за сцената
- Вклучете специфични дијалози за секој карактер



- Додадете точки за повратни информации од страна на обучувачот
- Вклучете пауза за инструкции
- Покажете ги точните и погрешните одговори

5. Критериум за успех

- Набројте ги клучните цели за учење
- Дефинирајте специфични критериуми за успех

Прилог В. Алатка за проценка на начинот на изведба во VR сценарио

Информации за ученикот

- Име: _
- Датум: _
- Обучувач: _

Оценка на техничката имплементација

На скала од 1 до 5 оценете ја техничката имплементација на ученикот при примена на процедури за однесувањето:

- 1 = Потребни се значителни подобрувања
- 2 = Потребни се одредени подобрувања
- 3 = Ги задоволува основните очекувања
- 4 = Ги надминува очекувањата
- 5 = Показува целосно совладување

Интеракција со клиент

- _ Одржува соодветен афект
- _ Користи јасна комуникација
- _ Демонстрира професионалност
- _ Показува флексибилност кога е потребно



Одржува терапевтски граници

Резултат: ___/25

Имплементација на процедурата

Правилно ја применува одредената процедура за однесување

Одржува конзистентност за време на целата сесија

Следи протокол дури и за време на предизвикувачки моменти

Покажува разбирање на принципите на однесувањето

Соодветно се приспособува на реакциите на клиентот

Резултат: ___/25

Сценарио- Специфични компетенции

Додадете специфични ставки врз основа на фокусот на сценариото (на пример, за процедура на истребување):

Постојано го игнорира целното однесување

Ги поткрепува алтернативните однесувања

Соодветно се справува со експлозија на истребувањето

Одржува безбедност за време на ескалација

Имплементира проактивни стратегии

Резултат: ___/25

Повратна информација од страна на обучувачот

• Силни страни: _

• Области за подобрување: _

• Препораки: _

Рефлексија на ученикот

• Што за тебе беше предизвикувачко во ова сценарио?: _

• Кои стратегии ти помогнаа ефективно да се справиш со однесувањето?:

• Како ќе го примениш наученото во реални ситуации?: _