



ДОВІДНИК

2023-1-DK01-KA220-
HED-00015348

ПІДГОТОВЛЕНО
ПАРТНЕРОМ:

MUNI

ПІДГОТОВЛЕНО ПАРТНЕРОМ: Цей проект був профінансований Європейським Союзом в рамках програми ERASMUS +. Підтримка Європейської Комісії у створенні цієї публікації не означає схвалення її змісту, який відображає лише погляди авторів, і Комісія не несе відповідальності за будь-яке використання інформації, що міститься в ній.



Зміст

Керівництво із впровадження навчальної програми та ресурсів ABA-VR.....	3
Проект ABA-VR	3
Вступ	4
Інструкція до впровадження.....	4
Аналіз компонентів тренінгу	4
Впровадження навчальної програми	5
Методологія та навчальні ресурси.....	7
Методологія тренінгу поведінкових навичок (BST)	7
Використання ресурсів віртуальної реальності (VR) проекту	10
Відеоуроки та ресурси електронного навчання	11
Узагальнюємо отриману інформацію.....	12
Аналіз та оцінка	12
Комплексна реалізація тренінгу	13
Підбиваємо підсумки.....	13
Додаткові ресурси підтримки	13
Додатки.....	15



Керівництво із впровадження навчальної програми та ресурсів ABA-VR

Проект ABA-VR

Проект ABA-VR - це інноваційна освітня ініціатива, спрямована на покращення підготовки студентів закладів вищої освіти та фахівців-практиків, які працюють із особами з особливими освітніми потребами, зокрема, з розладами аутистичного спектра (РАС). Проект поєднує принципи прикладного аналізу поведінки (ABA) з технологією віртуальної реальності (VR) для створення комплексної навчальної програми, спрямованої на підвищення професійних навичок фахівців спеціальної освіти.

Основні цілі:

1. Дослідити якість тренінгів з АВА за допомогою польових досліджень.
2. Розробити та перевірити інноваційну модель навчання, що поєднує тренінг поведінкових навичок (BST) та віртуальну реальність.
3. Провести локальні тренінги для фахівців спеціальної освіти з метою розвитку їхніх знань та навичок з АВА.
4. Популяризувати та поширювати достовірну інформацію про АВА.

Проект об'єднує сім партнерських організацій з Данії, Чехії, Кіпру, Іспанії, Північної Македонії та України, кожна з яких має унікальний досвід у таких сферах, як вища освіта, професійно-технічна підготовка, спеціальна освіта та розвиток технологій.

Основні результати:

- Комплексний освітній пакет, що включає навчальну програму та посібник.
- Платформа електронного навчання з відеоуроками.
- VR-додаток зі сценаріями для практики поведінкового тренінгу.
- Матеріали для розповсюдження та ресурси для проведення інформаційної кампанії.



Co-funded by
the European Union



Проект спрямований на вирішення актуальної проблеми в Європі, де наразі бракує якісно підготовлених фахівців з АВА і розповсюджена дезінформація про практику АВА. Використовуючи технологію віртуальної реальності, проєкт пропонує безпечне та контрольоване середовище для студентів, щоб вони мають можливість практикувати управління проблемною поведінкою без ризику для себе та клієнтів.

Вступ

Цей посібник містить вичерпні рекомендації для тренерів, які впроваджують навчальну програму АВА-VR та пов'язані з нею ресурси. Він слугує практичною та детальною дорожньою картою для освітян, терапевтів та практиків, які прагнуть інтегрувати принципи АВА з технологією віртуальної реальності, поєднуючи науково обґрунтований підхід АВА до зміни поведінки з можливостями віртуальної реальності для створення динамічного та інтерактивного навчального середовища. Посібник також включає методологію BST - перевірену систему навчання практичним навичкам за допомогою інструктажу, моделювання, репетицій та зворотного зв'язку. Загальною метою є допомогти досвідченим викладачам АВА вдосконалити свій підхід до навчання, щоб забезпечити ефективні результати.

Інструкція до впровадження

Аналіз компонентів тренінгу

Навчальна програма АВА-VR складається з наступних ключових компонентів:

- **Навчання на основі навчальної програми за принципами АВА:** Структурована навчальна програма, яка охоплює фундаментальні концепції АВА, включаючи функції поведінки, методи оцінки та стратегії втручання. Навчальна програма включає в себе науково доказові методи і розглядає системний підхід до впровадження принципів АВА в роботі з людьми з аутизмом.
- **Практичні сценарії на основі VR:** Інтерактивні симуляції віртуальної реальності, які дозволяють студентам практикувати управління проблемною поведінкою в безпечному середовищі. Інструмент VR включає чотири різні сценарії, засновані на функціях поведінки (увага, втеча, доступ до матеріального, автоматичне підкріплення), що дозволяє студентам отримати практичний досвід без ризику для реальних клієнтів.





- **Впровадження методології BST:** Тренінг поведінкових навичок - це науково обґрунтований підхід до навчання, що складається з чотирьох ключових компонентів: інструктаж, моделювання, репетиція та зворотний зв'язок. У цьому проєкті BST інтегровано з технологією віртуальної реальності, щоб забезпечити з фахівцями спеціальної освіти систематичну роботу з формування навичок корекції проблемної поведінки.
- **Відеоуроки та ресурси електронного навчання:** Комплексний цифровий навчальний пакет, що включає 20 навчальних відеороликів, присвячених використанню BST, впровадженню інструментів віртуальної реальності та адаптації навчання відповідно до індивідуальних потреб. Ці ресурси розміщені на платформі електронного навчання, яка надає можливості для самостійного навчання та включає додаткові навчальні матеріали та інструменти.
- **Інструменти оцінки та аналізу:** Ресурси, призначені для відстеження прогресу учнів та оцінювання результатів навчання. Вони включають контрольні списки для демонстрації навичок у VR-сценаріях і форми зворотного зв'язку, які допомагають забезпечити ефективність навчання та підтримувати стандарти якості протягом усієї програми.

Впровадження навчальної програми

Навчальна програма ABA-VR розроблена для інтеграції вивчення ABA з віртуальною реальністю з метою покращення підготовки фахівців спеціальної освіти, особливо тих, хто працює з дітьми з аутизмом. Навчальна програма спрямована на створення ефективних, цікавих та інклюзивних навчальних програм для педагогів. Використовуючи технологію віртуальної реальності, педагоги можуть отримати практичний досвід, вдосконалити свої навички та, зрештою, покращити якість освіти для дітей з аутизмом.

Дана розробка може бути використана закладами освіти, тренінговими центрами та окремими викладачами для розробки та впровадження навчальних програм з ABA на основі віртуальної реальності, гарантуючи, що викладачі будуть добре підготовлені для підтримки учнів з ООП у різноманітних освітніх середовищах.

Змістові компоненти навчальної програми:

Вступ до ABA та VR

Історія та розвиток ABA: аналіз еволюції ABA від раннього біхевіоризму до його сучасного застосування в різних сферах, підкреслюючи ключові віхи та впливові постаті.



Основні принципи АВА: освітлення таких фундаментальних понять, як модель АВС (Antecedent-Behavior-Consequence), підкріплення, шейпінг та гасіння.

Застосування АВА в освіті: визначення, як методи АВА використовуються для формування та розвитку навичок комунікації, соціальної взаємодії, самообслуговування, академічних навичок та управління проблемною поведінкою.

Тренінг поведінкових навичок (BST)

Компоненти BST: включає інструктаж, моделювання, репетиції та зворотний зв'язок, які є важливими для навчання новим навичкам і моделям поведінки.

Застосування BST: досліджує його використання в освіті, охороні здоров'я, вихованні та навчанні дітей, підкреслюючи ефективність BST у різних сферах.

Вступ до віртуальної реальності

Актуальність віртуальної реальності: освітлення, як віртуальна реальність може створити захоплююче, цікаве та безпечне навчальне середовище для відпрацювання АВА-технік.

Інтеграція АВА і віртуальної реальності: роз'яснення, як віртуальну реальність можна використовувати для моделювання реальних сценаріїв, збагачуючи фахівців практичним досвідом у контрольованому середовищі.

Впровадження програм підготовки АВА-фахівців на основі віртуальної реальності

Розробка VR-модулів: аналіз методичних рекомендацій щодо створення навчальних модулів з віртуальної реальності, включаючи теоретичний матеріал та плани уроків.

Плани уроків: надання планів уроків з наступних тем - початок роботи з VR-гарнітурами, використання VR у класі, основи та етика АВА, підказки та гасіння, методи підкріплення, аналіз завдань та візуальні графіки.

Адаптація VR-модулів до різних стилів і потреб навчання

Налаштування модулів віртуальної реальності: рекомендації, як адаптувати VR-досвід для учнів із особливими освітніми потребами (порушеннями зору, слуху, кінестетики та ін.).

Культурна різноманітність: наголошення на важливості створення культурно релевантних VR-сценаріїв для забезпечення інклюзивності.

Розробка VR-сценаріїв тренінгів для АВА-фахівців



Co-funded by
the European Union



Вибір відповідних сценаріїв: методичні рекомендації щодо вибору сценаріїв віртуальної реальності, які відповідають протоколам АВА та спрямовані на роботу з конкретними формами поведінки чи навичками.

Приклади сценаріїв віртуальної реальності: надання прикладів вправ та сценаріїв віртуальної реальності, які можна використовувати для відпрацювання АВА-технік.

Інтеграція принципів АВА у VR-діяльність

Підказки та інструкції: детальний опис різних типів підказок (жести, фізичні, словесні, текстові, візуальні, слухові, позиційні) та способи їх ефективного використання у віртуальній реальності.

Підкріплення та зворотній зв'язок: роз'яснення щодо впровадження позитивного і негативного підкріплення, а також негайного і дієвого зворотнього зв'язку для покращення навчання і набуття навичок.

Переваги підкріплення та зворотного зв'язку у поєднанні з віртуальною реальністю

Підвищена зацікавленість: занурення у віртуальну реальність у поєднанні з методами підкріплення може значно підвищити зацікавленість та мотивацію учнів.

Безпечне навчальне середовище: віртуальна реальність забезпечує безпечний простір для відпрацювання навичок, помилок та отримання зворотного зв'язку без наслідків у реальному світі.

Персоналізоване навчання: віртуальна реальність дозволяє створювати індивідуальний навчальний процес, який адаптується до індивідуального прогресу та потреб.

Методологія та навчальні ресурси

Методологія тренінгу поведінкових навичок (BST)

Behavior skills training (BST) is a highly effective, evidence-based method used to teach new skills and behaviors, particularly in the context of ABA. BST is widely recognized for its systematic approach, which includes four key components: instruction, modeling, rehearsal, and feedback.





Тренінг поведінкових навичок (BST) - це високоефективний, науково обґрунтований метод, який використовується для навчання новим навичкам і формування нових форм поведінки, особливо в контексті АВА. BST широко визнаний завдяки своєму системному підходу, який включає чотири ключові компоненти: інструктаж, моделювання, репетиції та зворотний зв'язок.

Компоненти BST:

1. Інструкція

- a. **Опис:** учневі надаються чіткі та стислі інструкції, що описують цільову поведінку або навичку. В ідеалі ці інструкції надаються в письмовому та усному форматі. Цей крок гарантує, що учасник розуміє, чого від нього очікують.
- b. **Застосування в АВА:** у тренінгу з АВА інструкції можуть містити детальні пояснення конкретних АВА методів, таких як тренінг дискретних проб (ДТП) або тренінг функціональної комунікації (ФКТ).

2. Моделювання

- a. **Опис:** тренер демонструє правильний спосіб виконання цільової навички чи поведінки. Візуальна демонстрація допомагає учневі зрозуміти очікування і побачити поведінку в дії.
- b. **Застосування в АВА:** тренери можуть моделювати, як реалізувати план поведінкового втручання (ВІП) або як ефективно використовувати стратегії підкріплення. Це можна робити особисто або за допомогою відеодемонстрацій.

3. Репетиція

- a. **Опис:** учасники відпрацьовують навичку або поведінку під наглядом тренера. Ця практична діяльність має вирішальне значення для набуття навичок і дозволяє учасникам застосовувати те, чого вони навчилися.
- b. **Застосування в АВА:** отримання практичного досвіду у проведенні функціональної оцінки поведінки (ФВА) або застосуванні конкретної техніки АВА зі зворотним зв'язком від тренера.

4. Зворотній зв'язок



- a. **Опис:** конструктивний зворотній зв'язок надається слухачеві на основі його роботи. Цей зворотній зв'язок висвітлює сфери для вдосконалення та посилює правильне виконання.
- b. **Застосування в АВА:** тренери надають зворотний зв'язок щодо використання учасником технік АВА, таких як точність збору даних або ефективність поведінкових втручань. Зворотній зв'язок може бути усним або письмовим.

Ефективність BST у тренінгах з АВА

BST є достатньо високоефективним у навчанні практиків точному та послідовному впровадженню інтервенцій з АВА. BST призводить до покращення набуття, підтримання та узагальнення навичок. Це означає, що фахівці, які пройшли підготовку з використанням BST, з більшою ймовірністю будуть правильно застосовувати методи АВА в реальних умовах, що призведе до кращих результатів для їхніх клієнтів.

Застосування BST в АВА:

- **Навчання персоналу**
 - **Опис:** BST використовується для навчання нових співробітників методам АВА, щоб вони могли ефективно впроваджувати інтервенції з самого початку.
 - **Приклад:** навчання фахівців спеціальної освіти використанню технік приказки та гасіння в роботі з учнями з аутизмом.
- **Тренінг для батьків**
 - **Опис:** батьки навчаються використовувати стратегії АВА вдома, що сприяє узагальненню набутих навичок в різних середовищах.
 - **Приклад:** навчити батьків, як використовувати підкріплення для заохочення позитивної поведінки своїх дітей.
- **Професійний розвиток**
 - **Опис:** постійне навчання для досвідчених практиків з метою вдосконалення їхніх навичок та ознайомлення з найновішими практиками АВА .
 - **Приклад:** семінари з передових методик АВА, таких як використання віртуальної реальності для тренування поведінкових навичок.



Якщо ви використовуєте BST для навчання практиків застосуванню АВА, незалежно від того, чи використовуєте ви ресурси віртуальної реальності чи ні, контрольний список, наведений у Додатку А, може допомогти вам у цьому процесі.

Використання ресурсів віртуальної реальності (VR) проєкту

Проєкт АВА-VR інтегрує технологію віртуальної реальності як інноваційний навчальний інструмент, що допомагає фахівцям спеціальної освіти розвивати практичні навички управління проблемною поведінкою. Цей підхід надає унікальну можливість відпрацювати техніки управління поведінкою в контрольованому, безпечному середовищі перед роботою з реальними клієнтами. В рамках навчальної програми та матеріалів проєкту ви зможете попрактикуватися у використанні чотирьох VR-сценаріїв та навчитися адаптувати/створювати більше сценаріїв відповідно до ваших потреб. Незалежно від використовуваних сценаріїв, важливо дотримуватися цих рекомендацій/кроків для практики:

1. Налаштування VR-обладнання

- **Підготуйте гарнітуру віртуальної реальності:** переконайтеся, що VR-гарнітури (наприклад, Oculus Quest) заряджені, продезинфіковані та готові до використання.
- **Створіть безпечний простір:** створіть вільну зону, де користувачі зможуть безпечно пересуватися під час використання гарнітури віртуальної реальності.
- **Ознайомте з елементами керування:** перед початком навчальних модулів викладачі повинні освоїтися з елементами керування та навігацією віртуальної реальності (наприклад, повзаємодіяти з гарнітурою, перш ніж приступити до виконання навчальних завдань).

2. Вступ до VR-модулів

- **Орієнтаційна сесія:** почніть з ознайомчої сесії, щоб познайомити викладачів із середовищем віртуальної реальності та конкретними модулями, які вони будуть використовувати.
- **Огляд цілей:** чітко поясніть цілі кожного модуля віртуальної реальності та його зв'язок з навчанням з АВА .

3. Використання практичних сценаріїв у VR



- **Виберіть відповідні модулі:** виберіть модулі віртуальної реальності, які відповідають конкретним навичкам або поведінці, на які спрямовано тренування (наприклад, яка функція поведінки).
- **Дотримуйтесь сценарію:** кожен модуль віртуальної реальності включає практичну інструкцію, яка допоможе користувачеві працювати із сценарієм. Дотримуйтесь інструкцій, щоб забезпечити послідовність і ретельну практику.
- **Інтерактивні сценарії:** використовуйте інтерактивні сценарії, які імітують реальні ситуації. Ці сценарії дозволяють фахівцям практикувати методи АВА в контрольованому, захоплюючому середовищі.

4. Отримання зворотного зв'язку

- **Негайний зворотний зв'язок:** забезпечити негайний зворотний зв'язок щодо результатів роботи (наприклад, як зазначено в сценаріях).
- **Збір даних:** якщо можливо, використовуйте вбудовані інструменти для збору даних, щоб відстежувати ефективність і прогрес у часі.

5. Рефлексія та підбиття підсумків

- **Підсумкові сесії:** після завершення модуля віртуальної реальності проведіть дебрифінг, щоб обговорити досвід, виклики та засвоєні уроки.
- **Рефлексивна практика:** заохочуйте фахівців рефлексувати свою роботу та думати про те, як вони можуть застосувати ці навички в реальних умовах.

6. Постійне вдосконалення

- **Регулярна практика:** заплануйте регулярні практичні заняття з віртуальної реальності, щоб закріпити навички та забезпечити постійне вдосконалення.
- **Оновлення модулів:** періодично оновлюйте модулі віртуальної реальності та практичні сценарії, щоб включити нові техніки та задовольнити будь-які нові навчальні потреби.

Якщо ви плануєте адаптувати та/або створити власні сценарії для використання у VR-середовищі, ви можете скористатися контрольним списком у Додатку Б.

Відеоуроки та ресурси електронного навчання



Щоб допомогти вам у використанні навчальної програми та відповідних матеріалів, ви також матимете доступ до відеоуроків та ресурсів електронного навчання. До них відносяться

20 відеоуроків

- Як використовувати тренінг поведінкових навичок (BST);
- Як використовувати віртуальну реальність у навчанні;
- Як адаптувати/диференціювати навчання на основі потреб та включення BST/VR.

Платформа електронного навчання з такими можливостями

- Формат SPOOC (самостійний відкритий онлайн-курс);
- Базові та просунуті модулі;
- Вміст, що поєднує теоретичні знання та практичне застосування;
- Персональне навчальне середовище (PLE), пов'язане з щонайменше 25 цифровими інструментами;
- Індивідуальні навчальні траєкторії, що базуються на потребах користувача.

Узагальнюємо отриману інформацію

Аналіз та оцінка

Коли ви навчаєте практикуючих фахівців і студентів методам АВА за допомогою ресурсів програми АВА-VR, важливо оцінювати, аналізувати та забезпечувати якість протягом усього процесу. За потребою, Ви можете включити перевірку знань, демонстрацію навичок, практичні сценарії, рубрики для оцінювання та форми зворотного зв'язку. Форму, яку ви можете використовувати для оцінювання учнів у сценаріях віртуальної реальності, можна знайти в Додатку С.

Крім того, не забувайте регулярно переглядати навчальний процес, контролювати його виконання, збирати відгуки учасників, оновлювати матеріали за потреби, вести документацію щодо навчального процесу, відстежувати результати, а також визначати та впроваджувати зміни за потреби.



Комплексна реалізація тренінгу

Програма застосовує мультимодальний підхід до підготовки фахівців у галузі АВА, поєднуючи традиційне навчання з інтерактивними технологіями. По суті, навчальний посібник забезпечує теоретичний фундамент, що охоплює все - від історії АВА до практичного застосування в освітніх установах. Ці фундаментальні знання потім поглиблюються завдяки інтеграції методології BST, яка забезпечує систематичну основу для розвитку навичок через навчання, моделювання, репетиції та зворотний зв'язок.

Компонент віртуальної реальності слугує практичним мостом між теорією та практикою, пропонуючи чотири окремі сценарії, які дозволяють фахівцям практикувати управління проблемною поведінкою в безпечному середовищі. Ці VR-сценарії ретельно розроблені, щоб розглянути різні поведінкові функції в різних умовах (дім, магазин, клас, природне середовище), забезпечуючи всебічний вплив на різні можливі ситуації. VR-тренінг доповнюють 20 відеоуроків, які допомагають користувачам впроваджувати BST, ефективно використовувати технологію віртуальної реальності та адаптувати інструктаж відповідно до індивідуальних потреб.

Об'єднує ці компоненти платформа електронного навчання, яка забезпечує структуроване навчальне середовище з можливістю самостійного вибору темпу навчання. Ця платформа включає як базові, так і просунуті модулі, що дозволяє фахівцям розвиватися у власному темпі, маючи доступ до персонального навчального середовища (PLE), де представлено 25 цифрових інструментів. Платформа створює індивідуальні навчальні траєкторії, які інтегрують теоретичний контент, відеоуроки та практичні заняття у віртуальній реальності в узгодженій послідовності. Такий комплексний підхід гарантує, що фахівці не лише будуть розуміти принципи АВА, але й зможуть ефективно застосовувати їх на практиці, маючи численні можливості для зворотного зв'язку та вдосконалення своїх навичок за допомогою різних доступних методів навчання.

Підбиваємо підсумки

Додаткові ресурси підтримки

Існує багато веб-ресурсів, які допоможуть вам використовувати прикладний аналіз поведінки (АВА) та віртуальну реальність.

Тренінг поведінкових навичок (BST). Покрокове керівництво:
<https://masteraba.com/behavioral-skills-training/>



Co-funded by
the European Union



Набуття навичок АВА:

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

Використання тренінгу поведінкових навичок як інструменту ефективного навчання:

<https://howtoaba.com/behavioural-skills-training/>

Формування навичок у середовищі віртуальної реальності з ефектом занурення:

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

Як отримати доступ до віртуальної реальності без гарнітури. Три альтернативні варіанти:

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



MUNI





Додатки

Додаток А

Контрольний список для використання BST у підготовці практиків

Етап підготовки до тренінгу

- Провести оцінку потреб (наприклад, дослідити навички або провести перевірку знань), щоб визначити конкретні навички, яких потрібно навчити;
- Визначити цільові моделі поведінки, які мають бути чітко сформульованими та які спостерігаються й вимірюються;
- Зібрати/підготувати необхідні навчальні матеріали та ресурси;
- Встановити критерії оволодіння кожною навичкою/процедурою;
- Підготувати письмові протоколи та інструкції;
- Створити навчальне середовище.

Етап інструктажу

- Надати учасникам письмові інструкції/протоколи;
- Проаналізувати кожен компонент цільової навички/процедури;
- Перевірити розуміння за допомогою запитань;
- Роз'яснити будь-які неправильні уявлення;
- Визначити критерії успіху.

Етап моделювання

- Продемонструвати повну процедуру в нормальному темпі;
- Розбити складні навички на менші компоненти;
- Демонструвати кожен компонент з коментарями;
- Виділити типові помилки, яких слід уникати;
- Змоделювати кілька прикладів;
- Демонструвати в різних сценаріях/контекстах;
- Відповідати на запитання щодо демонстрації.



Фаза репетиції

- Надавати структуровані можливості для практики;
- Починати з простих сценаріїв;
- Поступово збільшувати складність;
- Надавати достатньо часу для практики;
- Документувати сфери, які потребують вдосконалення;
- Забезпечувати багато можливостей для повторення.

Етап зворотного зв'язку

- Надавати негайний зворотній зв'язок після кожної спроби;
- Починати з позитивних аспектів роботи;
- Надавати конкретний, конструктивний зворотній зв'язок;
- Демонструвати виправлення, якщо потрібно;
- Негайно попросити стажера попрактикувати виправлення.

Оцінка та подальші дії

- Провести формальне оцінювання навичок (подібно до того, як це було зроблено на етапі оцінки потреб);
- Порівняти з критеріями майстерності;
- Задokumentувати досягнення компетенцій;
- Зберегти відгуки стажерів про процес.



Додаток Б

Контрольний список для програми VR-сценаріїв

1. Базове налаштування структури

- Вкажіть тривалість (рекомендується 10-15 хвилин);
- Визначте місце проведення (дім, магазин, клас тощо);
- Визначте функцію поведінки або іншу навичку в контексті АВА, яку потрібно відпрацювати;
- Перерахуйте всі необхідні ролі (тренер, вчитель, дитина).

2. Розробка профілю дитини

- Включіть основну демографічну інформацію;
- Перелічіть поточні рівні навичок;
- Опишіть проблемну поведінку;
- Зазначте бажані підкріплення;
- Вкажіть комунікативні здібності.

3. Організація сцени

- Разбийте на 5-6 окремих сцен;
- Включіть сцену вступу/інструктажу;
- Створіть сцену початкової практики;
- Включіть сцену імплементації;
- Додайте сцени ескалації практики;
- Закінчити сценою підбиття підсумків.

4. Елементи сценарію

- У дужках напишіть чіткі сценічні вказівки;
- Включіть конкретний діалог для кожного персонажа;
- Додайте пункти для зворотного зв'язку з тренером;
- Додайте паузи для інструктажу;
- Показуйте правильні та неправильні відповіді.

5. Критерії успіху

- Перелічіть ключові моменти навчання;
- Визначте конкретні критерії успіху.



Додаток С

Інструмент оцінки ефективності VR-сценаріїв

Інформація для учнів

- Ім'я: _
- Дата: _
- Тренер: _

Оцінка технічної реалізації

Оцініть технічну реалізацію стажером поведінкових процедур за шкалою від 1 до 5:

- 1 = Потребує значного покращення
- 2 = Потребує деякого покращення
- 3 = Відповідає основним очікуванням
- 4 = Перевершує очікування
- 5 = Демонструє майстерність

Взаємодія з клієнтами

- _ Підтримує відповідний вплив
- _ Використовує чітку комунікацію
- _ Демонструє професіоналізм
- _ Виявляє гнучкість, коли це необхідно
- _ Підтримує терапевтичні межі

Оцінка: __/25

Реалізація процедури

- _ Точно реалізує задану поведінкову процедуру
- _ Підтримує узгодженість протягом всієї сесії
- _ Дотримується протоколу навіть у складні моменти
- _ Демонструє розуміння принципів поведінки



Co-funded by
the European Union



- _ Належним чином адаптується до відповідей клієнта

Оцінка: ___/25

Компетенції для конкретних сценаріїв

Додайте специфічні елементи на основі фокусу сценарію (наприклад, для процедури вимирання):

- _ Постійно ігнорує цільову поведінку
- _ Підсилює альтернативну поведінку
- _ Належним чином керує поведінковим вибухом
- _ Підтримує безпеку під час ескалації
- _ Впроваджує проактивні стратегії

Оцінка: ___/25

Відгуки тренерів:

- Сильні сторони: _.
- Сфери для покращення: _
- Рекомендації: _

Рефлексія стажера:

- Що вам здалося складним у цьому сценарії? _
- Які стратегії допомогли вам ефективно керувати поведінкою? _
- Як ви будете застосовувати отримані знання в реальних умовах? _

