



Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat kuitenkin vain kirjoittajien omia eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) näkemyksiä ja mielipiteitä. Euroopan unionia tai EACEAa ei voida pitää niistä vastuussa.



21 AR-harjoituksen kehittäminen 3DBear- sovelluksella erityistä tukea tarvitseville opiskelijoille

ERITYISESTI AUTISMIKIRJO



The materials produced by the Bit the Spectrum consortium are licensed under a Creative Commons NonCommercial license. This license enables reusers to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format for noncommercial purposes only, and only so long as attribution is given to the creator

VASTUUVAPAAUSLAUSEKKEET JA YLEISET TIEDOT

Erasmus+ -projektin "Bit the Spectrum – Augmented and Virtual Reality Technologies to Boost Literary and Social Emotion Skills in Autism Spectrum Disorder Students" (hankkeen koodi: 2021- 1- DE02-KA220-VET-000033091) yksi tavoitteista on tarjota innovatiivisia työkaluja opettajille, kouluttajille ja ohjaajille, jotta he voivat tarjota monipuolisia oppimismenetelmiä autismitietäjien opiskelijoille. Tämän tavoitteen saavuttamiseksi Bit the Spectrum -projektin puitteissa kehitettiin harjoituksia, jotka hyödyntävät lisättyä todellisuutta (AR) yksinkertaisella ja intuitiivisella tavalla. Näiden harjoitusten tarkoituksena on kuvata arkipäivän toimintoja sekä parantaa autismitietäjien opiskelijoiden lukutaitoa, sosiaalisia taitoja ja emotionaalisia taitoja. Opettajille ja kouluttajille suurin haaste 3D- tai AR-teknologioiden käytössä on ymmärtää, kuinka niitä käytetään käytännössä. Pääasiallinen este on tarvittavan tiedon ja taitojen puute näiden teknologioiden hyödyntämiseksi ja niiden ratkaisujen ymmärtämiseksi. Miksi käyttää AR:ää? Koska se yhdistää todellisen ja virtuaalisen maailman päällekkäin asetettujen virtuaalisten elementtien avulla. Todellisesta tilanteesta lähtien AR rikastaa todellisuutta, mikä auttaa käyttäjää konkreettisissa tilanteissa. Konsortion kehittämät harjoitukset perustuvat autismitietäjien opiskelijoiden erityispiirteisiin ja ne on suunniteltu helppokäyttöisiksi. Tämä opas kuvaa 21 AR-harjoitusta, jotka on kehitetty Bit the Spectrum - projektikonsortion toimesta tukemaan autismitietäjien opiskelijoita lukutaidon ja sosiaalisten ja emotionaalisten taitojen kehittämisessä innovatiivisten AR-työkalujen avulla.

VASTUUVAPAUSLAUSEKKEET JA YLEISET TIEDOT

Kuten aiemmin mainittiin, seuraavat harjoitukset on kehitetty Bit the Spectrum -projektin konsortion puitteissa tukemaan autismitietäjien opiskelijoita (ASD) lukutaidon, sosiaalisten taitojen ja emotionaalisten taitojen kehittämisessä innovatiivisten lisätyn todellisuuden (AR) työkalujen avulla. Tässä esitetään 21 lisätyn todellisuuden harjoituksen kokonaisuus tarkasti määritellyssä taulukkomuodossa, joissa huomioidaan odotetut tulokset, kohdennetut oppimishäiriöt ja mahdollinen käyttäjiltä (opettajilta, kouluttajilta tai opiskelijoilta, harjoituksesta riippuen) pyydetty palaute. Kuvauksissa annetaan myös tekniset tiedot 3DBear-sovelluksen käytöstä, suoritettavasta toiminnasta, kehitystä tukevista hyödyllisistä ohjeista sekä tarvittavasta AR-materiaalista (kuvat, tekstit, muodot jne.) jokaista harjoitusta varten. Mallit on suunniteltu 3DBear-sovelluksen ilmaisen version ominaisuuksia ja toimintoja hyödyntäen, ja harjoitusten integroitu versio löytyy myös sovelluksesta. Kuvauksissa termi "käyttäjä" viittaa siihen, että vaikka nämä harjoitukset on luotu erityisesti erityistä tukea tarvitseville opiskelijoille, erityisesti autismitietäjien opiskelijoille, ne ovat avoimia myös muille autismitietäjien opiskelijoille tai -käyttäjille. Harjoitusten vaatavuustaso vaihtelee välillä 1 (vähiten vaativa) ja 3 (vaativin), ja se on määritelty yhteistyössä LUOVI-kumppanin opetushenkilöstön kanssa. Harjoitukset on kuvattu tukemaan opiskelijoita (tai yleisesti käyttäjiä), ja ne kehitetään R2- metodologiaa noudattaen lisättyä todellisuutta varten 3Dbear-sovelluksen pohjalta. Harjoitukset ovat myös siirrettävissä muille markkinoilla oleville lisätyn todellisuuden alustoille, kuten Augmented Class! -alustalle. Harjoitusten tarkoitus on olla markerittomia, eli lisätty todellisuus esitetään ilman markkereita, kuten QR-koodeja tai kuvia. Lisäksi sovellus on suunniteltu helppokäyttöiseksi sekä opiskelijoille että opettajille.

Keskeiset kohdat

Alla kuvatut harjoitukset on suunniteltu 3DBear-sovellukselle, jonka voi ladata ilmaiseksi tableteille ja älypuhelimille

Harjoitukset on kehitetty ilman AR-markkereita, joten ne ovat helposti toteutettavissa, mutta jotkut harjoitukset saattavat tarvita opettajien ohjausta

Kaikki harjoitukset eivät sovi jokaiselle opiskelijalle, koska jokaisella opiskelijalla on erityisiä ja ainutlaatuisia tarpeita

Harjoitusten on kehitetty tavoitteena tukea autismikirjon opiskelijoiden lukutaitoa ja sosiaalisia ja emotionaalisia taitoja epävirallisen oppimistyökalun, AR-sovelluksen, avulla

Hankekumppanit ovat luokitelleet harjoitteet eri luokkiin sen mukaan, mitä harjoitusten avulla on mahdollista oppia. Kukin kategoria pyrkii käsittelemään yhtä oppimispotentiaalia, jota tehostetaan AR-harjoitusten avulla:

1. Kuvittele/ suunnittele maailma uudelleen
2. Emotionaaliset taidot
3. Työelämä
4. Itsenäinen elämä
5. Kokoa/ yhdistele

Yksityisyyden kunnioittaminen ja suojeleminen on tärkeää: AR-harjoitteita tehdessä kotona tai julkisessa tilassa tulee opettajan/kasvattajan olla varovainen, ettei opiskelija sisällytä kuviin tai videoihin ihmisiä, henkilökohtaisia tavaroita tai henkilökohtaisia asiakirjoja.

Harjoitusten hyödyt ovat:

Vahvista
itsetuntoa ja
itseymmärrystä

Kehitä tietoisuutta
AR:stä

Kehitä luku- ja
kirjoitustaitoja

Kehitä
kommunikointitaitoja
muiden ihmisten kanssa

Lisää
kiinnostusta
ympärillä oleviin
ihmisiin

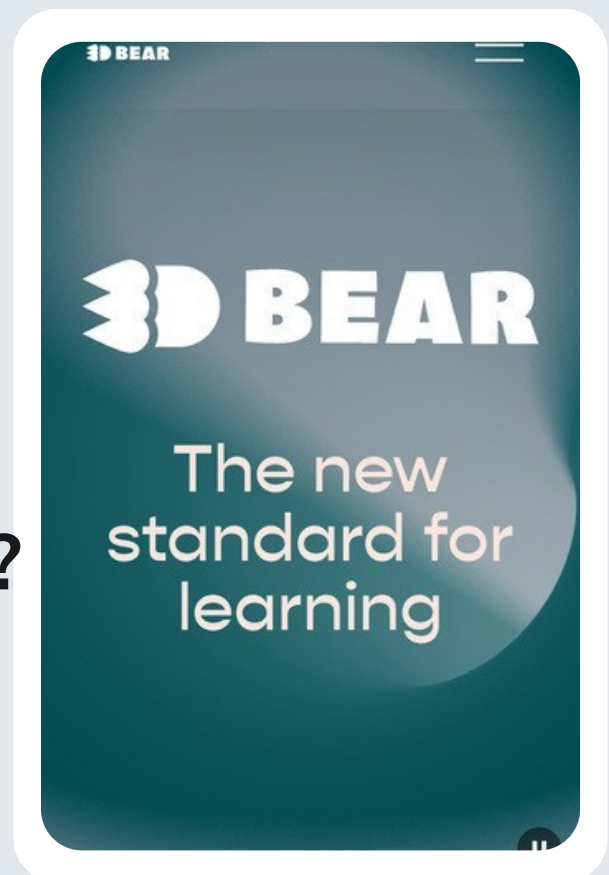
Ymmärrä kuinka
kysyä asioita selkeästi
ja tarkasti

Tehosta
opiskelijoiden
keskittymiskykyä
koulussa

Harjoitukset ovat
saatavilla 3DBear-
sovelluksessa ja
yleisölle veloitusetta

OHJEET

Kuinka käyttää
3DBear-sovellusta?



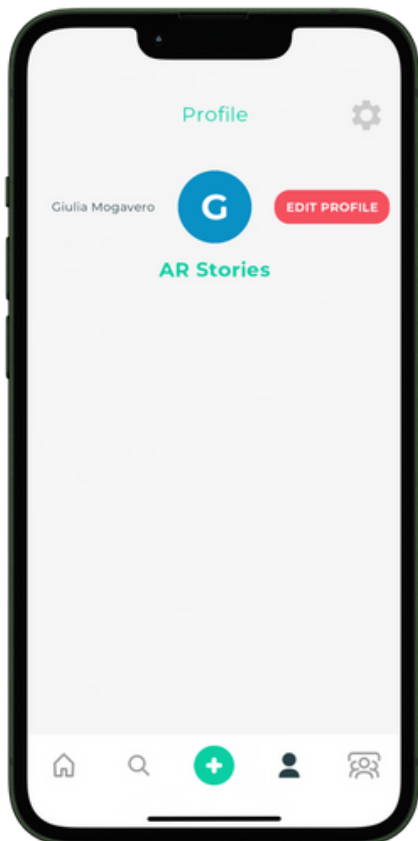


For Phone or Tablet



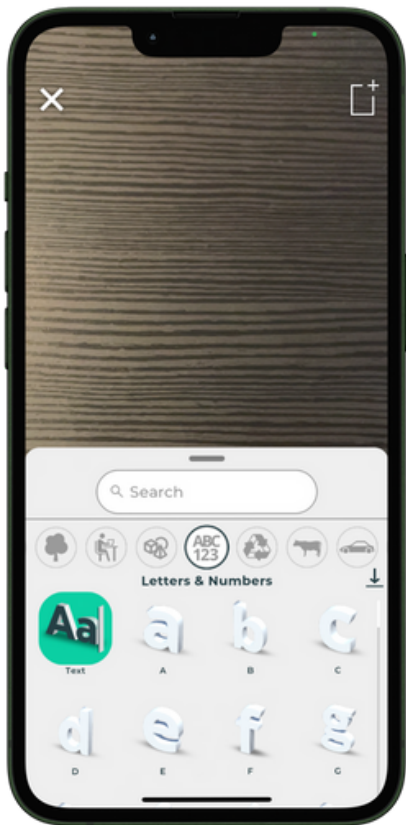
1

**Avaa 3DBear-sovellus
(ilmainen) puhelimesasi.
Asenna se, jos sitä ei ole
asennettu.**



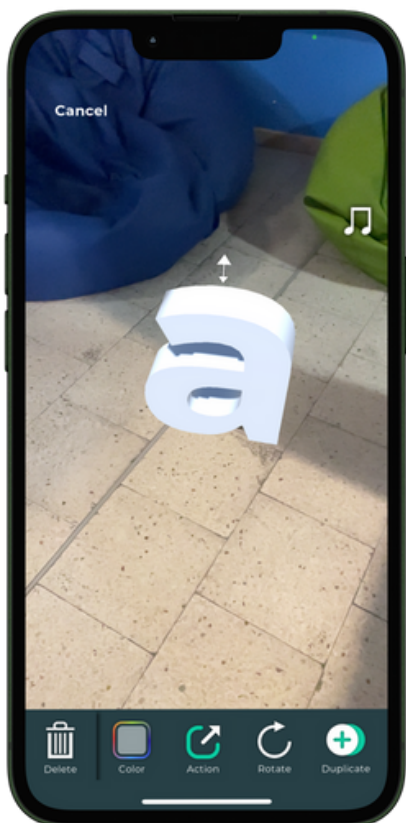
2

Valitse "+" -symboli



3

**Valitse 3D-malleja
kokoelmista**



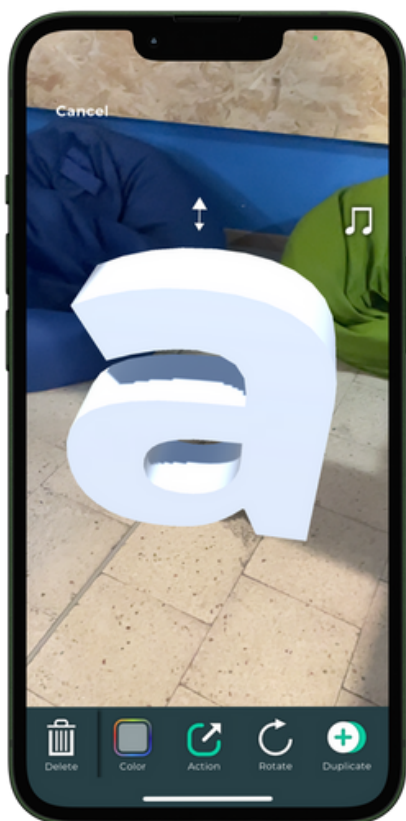
4

**Lisää enemmän 3D-malleja
painamalla ensin “cancel” ja
painamalla sitten vasemman
puoleista symbolia (3D-mallit)**



5

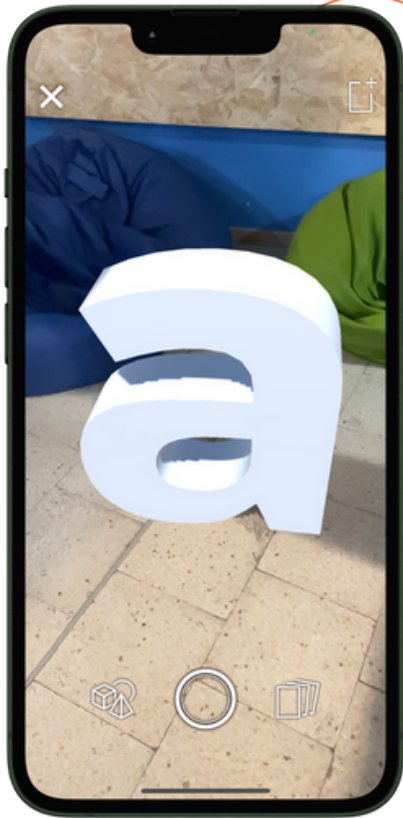
Aseta esine. Kun näet tämän vihreän symbolin, voit sijoittaa kohteen napsauttamalla sitä



6

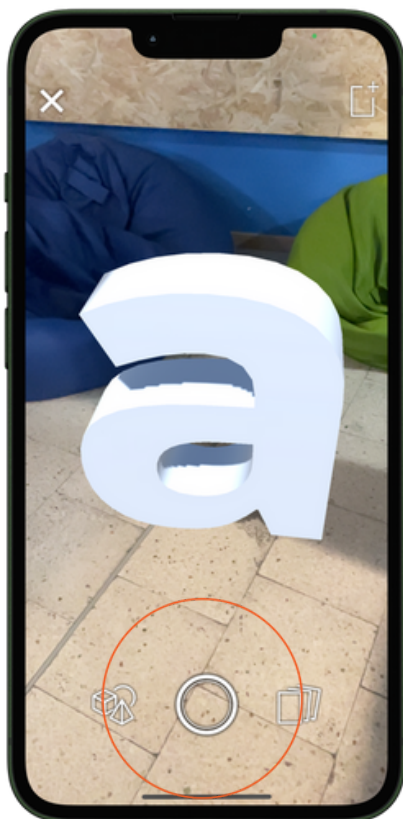
Voit muuttaa kohteen kokoa aktivoimalla kohteen ja liikuttamalla kahta sormea samanaikaisesti näytöllä

*Vinkki: Voit helposti kopioida mallin napsauttamalla "kopioi".



7

Jos haluat aloittaa luomisen uudelleen, paina oikeaa yläsymbolia. Tämä poistaa mallit ja voit aloittaa uudelleen.



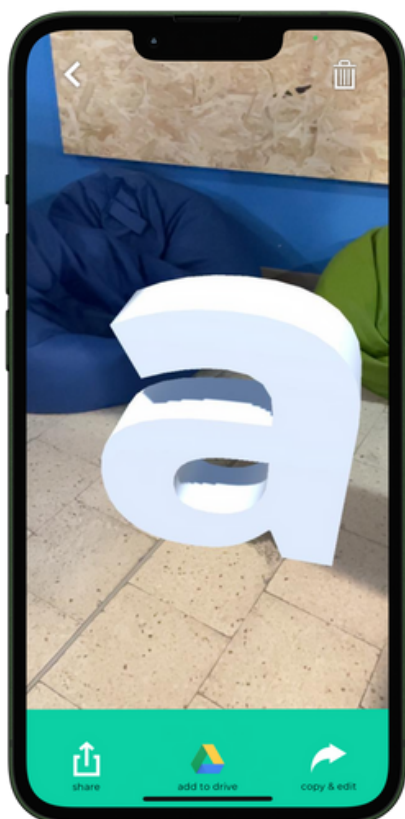
8

Ota kuva klikkaamalla ympyrää. Jos haluat ottaa videon, paina painiketta pidempään.



9

**Katso kuvasi/videosi
kokoelmasta**



10

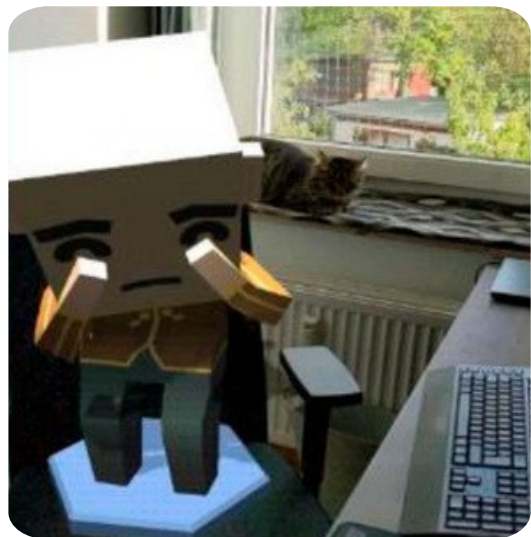
**Jaa valokuvasi/videosi
kokoelmasta ohjeiden
mukaan**

Esimerkkejä kuvista, jotka on luotu 3DBear- sovelluksella kehitettyjen harjoitusten tuloksena

Harjoitus 2: Huonekalut, joita tarvitsen kotiin



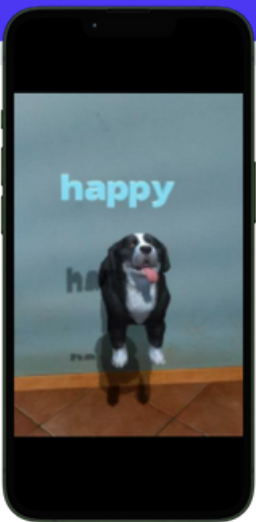
Harjoitus 6: Elefantti huoneessa – Näytä jotain, mitä muut
eivät ehkä näe



Alla on harjoitusten kuvaus

Harjoitus 1

Yhdistä eläin tunteeseen ja tunnista se



HARJOITUKSEN TAVOITTE



HARJOITUKSEN VAIKEUS



AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA



ESOSIOEMOTIONAALISET TAITOT HARJOITTEESSA



OPPIJAMAHDOULLISUUDET



AR-KUVAUS



LUOKKAJÄRJESTELMÄ



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA



HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEO, KUVAT TAI TEKSTIT



TEKNISET TIEDOT



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

Harjoituksen tavoitteena on tunnistaa erilaisia tunteita ja yhdistää ne eläimiin. Harjoituksessa ei ole oikeaa tai väärää vastausta, vaan käyttäjä valitsee haluamansa eläimen ja tunteen omiin kokemuksiinsa ja assosiaatioihinsa nojautuen.

Ohjeita opettajalle/kouluttajalle:

Anna lista tunteista ja pyydä käyttäjää valitsemaan sopiva eläin. Pyydä käyttäjää kertomaan tarina tai henkilökohtainen kokemus luomansa pohjalta.

2 (keskitasoinen). Vaikeustaso riippuu käyttäjän kyvystä ja kokemuksesta tunnistaa erilaisia tunteita.

Harjoituksessa käyttäjä lisää eläimen mihin tahansa tilaan 3DBear-sovelluksessa saatavilla olevien vaihtoehtojen joukosta. Tämän jälkeen käyttäjä valitsee "teksti"-vaihtoehdon ja kirjoittaa tunteen, jonka hän uskoo/kokee olevan yhteydessä valittuun eläimeen (tai siihen, miten eläin on kuvattu sovelluksessa).

Tunteiden tunnistaminen ja ymmärtäminen, tunteen yhdistäminen käyttäjän omaan kokemukseen siitä. Tiettyjen eleiden tunnistaminen ja niiden liittäminen tiettyyn tunteeseen.

- Itsetunnon ja itseymmärryksen vahvistaminen
- Vuorovaikutustaidot muiden ihmisten kanssa
- Lukemisen ja kirjoittamisen taidot Tunteiden tunnistaminen ja niistä viestiminen

Luo uusi näkymä "+" -painikkeesta. Valitse haluamasi eläin "eläinosiosta" ja valitse sitten "kirjaimista ja numeroista" tekstivaihtoehto ja lisää tunne, jonka yhdistät valittuun eläimeen.

2: Emotionaaliset taidot

Käyttäjät voivat kehittää harjoituksen yksin tai yhdessä muiden käyttäjien kanssa. tarvittaessa opettajan\ kouluttajan tuella. Harjoitusta kehittäessään käyttäjä miettii omia tunteitaan ja sitä, miten saada muut ymmärtämään hänen tarpeitaan ja tunteitaan. Harjoitus voi olla tärkeä tunteiden ilmaisemiseen luovalla tavalla.

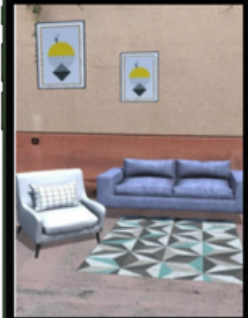
Lisättävät kuvat: eläimet. Lisättävä teksti: sana, joka ilmaisee tiettyä tunnetta.

Päätös väreistä ja objekteista on henkilökohtainen (itseilmaisun mahdollistamiseksi)

Harjoituksen tavoitteena on antaa käyttäjälle mahdollisuus sekä ilmaista tuntemansa tunne että kirjoittaa se ylös. Tällä tavalla käyttäjä voi osoittaa opettajille tai ohjaajille ne tunteet, jotka hän tuntee parhaiten, luovemmalla tavalla yhdistämällä tunteen tiettyyn eläimeen, joka saattaa olla käyttäjälle tuttu. Sanallinen selitys mahdollistaa, että tunteen ymmärtäminen sekä mahdollinen henkilökohtainen tausta tulisivat paremmin esiin. Esimerkiksi: Jos valittu eläin on koira ja siihen liitetty tunne on "pelko", voidaan keskustella esimerkiksi menneisyyden tapahtumasta, joka aiheutti käyttäjälle tämän pelon, sekä pohtia, miten tunteen kanssa voisi oppia toimimaan.

Harjoitus 2

Kotona tarvitsemani huonekalut



HARJOITUKSEN TAVOITTE

Tavoitteena on ymmärtää, mitä itsenäisesti omassa asunnossa asumiseen tarvitaan. Harjoituksessa käyttäjä valitsee haluamansa sisustuselementit tulevaa kotiaan varten.



HARJOITUKSEN VAIKEUS

1 (helpompi). Vaikeustaso riippuu käyttäjän kyvyistä ja käyttäjän henkilökohtaisista tarpeista.



AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA

Harjoitus koostuu asuntoon sopivien esineiden lisäämisestä esim. olohuoneeseen (sohvan, maton, valaisimien jne). Käyttäjä voi valita, minkä huoneen kalustaa (mahdollisesti useamman) ja mitä esineitä pitää tarpeellisinä (oman maun mukaan).



SOSIOEMOTIONAALISET TAITOT HARJOITTEESSA

Ympäröivien tilojen ja talossa tarvittavien esineiden tunnistaminen. Ymmärrys siitä, mitä esineitä tarvitaan itsenäiseen asumiseen. Olennaisten esineiden tunnistaminen henkilökohtaisten tarpeiden mukaan. Käyttäjä ymmärtää/pohtii, kuinka suunnitella tulevaisuuttaan.



OPPIMISMAHDOLLISUUDET

- Kasvata itseymmärrystä
- Lisää itsenäisyyttä
- Omien tarpeiden oppiminen
- Lisää luovuutta



AR-KUVAUS

Luo 3DBear Appissa tila, joka on esimerkiksi olohuone. Valitse lisäyspainikkeesta tietyt huonekalut, jotka katsotaan sopivaksi kyseiseen huoneeseen.



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

4: Itsenäinen elämä



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA

Huonekaluja voi tehdä itse tai tarvittaessa opettajan/kasvattajan Harjoitusta tehdessä käyttäjä ymmärtää tarpeitaan ja lisää luovuuttaan valitsemalla itselleen mieluisia esineitä/huonekaluja. Harjoitus on tärkeä myös sen ymmärtämiseksi, mikä voidaan määritellä "tarpeelliseksi" tietyssä huoneessa itsenäisen asumisen mahdollistamiseen.



HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEOIT, KUVAT TAI TEKSTIT

Lisättävät kuvat: huonekalut sovelluksen kokoelmasta. Lisättävä teksti: ei mitään



TEKNISET TIEDOT

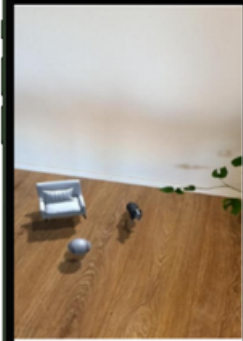
Päätös väreistä ja elementeistä on henkilökohtainen (itseilmaisun mahdollistamiseksi)



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

Käyttäjän tavoitteena on luoda oma huoneensa haluamallaan tavalla ja omien tarpeidensa ja toiveidensa mukaisesti. Sovelluksen avulla voi valita eri elementtejä, värejä ja esineitä, jotta voi luoda talon eri huoneita persoonallisella tavalla. Käyttäjä ilmaisee tällä tavoin makunsa ja todellisen tarpeen harjoituksen kautta, ja jos mahdollista, harjoituksia seuraa kohtaamishetki kouluttajan ja opettajan kanssa, mikä toivottavasti johtaa kodin elementtien parantamiseen ja itsenäisempään päätöksentekoon.

Tee ympäristöstäsi mukavampi



HARJOITUKSEN TAVOITTE

Voida tuntea olonsa turvalliseksi uusissa ympäristöissä, kuten museoissa, toreilla jne.



HARJOITUKSEN VAIKEUS

2: Harjoitus henkisesti "vaativampaa", opettajan ja kasvattajan tukea tarvitaan keskustelemaan harjoitukseen tarvittavista objekteista. 3: Vaikeampi versio, jonka opettaja voisi antaa kotitehtäväksi, on videon tekeminen harjoituksen tuloksena. Kuvan luomista tuloksena voidaan pitää harjoituksen "helpompaa ja alkuperäisenä versiona".



AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA

Käyttäjää hyödyntää ymmärrystään siitä, mitä hän pitää turvallisena ympäristönä, ja soveltaa tätä tietoa uusissa ympäristöissä tai tilanteissa.

Tämä harjoitus vaatii mielikuvitusta ja kykyä uppoutua lisättyyn todellisuuteen.



SOSIOEMOTIONAALISET TAITOT HARJOITTEESSA

Epämiellyttävä tunne astuessaan uusiin ympäristöihin ja tilanteisiin. Ahdistuksen tunne astuessaan uusiin ympäristöihin ja tilanteisiin. Tämä harjoitus helpottaa astumista uusiin tilanteisiin tai ympäristöihin. Ajatuksena on, että AR antaa tukea, jotta on helpompi keskittyä ja olla tilanteessa.

Ajatuksena ei ole eristäytyä tilanteesta, vaan tehdä siitä siedettävämpi (harjoituksen suunnittelussa kannattaa harkita tätä huolellisesti).



OPPIMISMAHDOLLISUUDET

– Kasvata itsetuntoa ja itseymmärrystä



AR-KUVAUS

Kehystä 3DBear-sovelluksessa valittu tunnettu tila (julkinen tai yksityinen), kuten koulun ruokala, museo, baari jne. Valitse lisäysoikeudesta kohteet, jotka tekevät kyseisestä tilasta "mukavamman/ turvallisemman" hyödyntämällä eri osioiden objekteja. Esimerkiksi jotkut valot ja vähemmän ihmisiä voivat tehdä koulun käytävästä turvallisemman ja mukavamman.



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

1. Kuvittele suunnittele maailma uudelleen



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA

Tämä harjoitus on kehitetty suoritettavaksi ohjattuna tilanteessa, jossa tulee uusi ympäristö tai tilanne. Harjoituksen tulee kannustaa ajattelemaan tunteita tilanteessa ja miten niitä voi hallita.



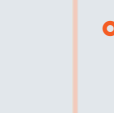
HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEO, KUVAT TAI TEKSTIT

Lisättävät kuvat: huonekalut/eläimet/esineet sovelluksen kokoelmasta. Lisättävä teksti: ei mitään



TEKNISET TIEDOT

Päätös väreistä ja elementeistä on henkilökohtainen (itseilmaisun mahdollistamiseksi)

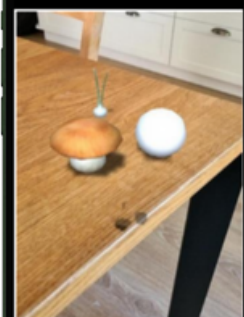


OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

Opettajan/kasvattajan antamat ohjeet: "Ajattele 3-5 paikkaa, yksi harjoitusta kohti, esimerkiksi: supermarket\ koulu\ kuntosali\ koti\ museo jne. Käyttäjää käyttää AR-objektia näyttääkseen ensin tunteita, joita tila herättää uudessa tilanteessa, ja sitten harjoituksen kautta voidaan näyttää, mitkä elementit tekisivät ympäristöstä hänelle rauhoittavamman (lisää AR-objekteja tähän ympäristöön).

Harjoitus antaa tavan ymmärtää kaikki kyseiseen paikkaan liittyvät tunteet.

Noudata reseptiä



HARJOITUKSEN TAVOITTE

Osaaminen kerätä reseptin ainekset ja noudattaa reseptiä



HARJOITUKSEN VAIKEUS

1-2: Valitse ainekset opettajan/kasvattajan aiemmin antamasta luettelosta (helpompi versio) 3: Anna vain reseptin nimi ja käyttäjien on mietittävä kaikki ainekset (vaikeampi versio) Tärkeää: tarkista sovelluksen kokoelmista saatavilla olevat ainesosat etukäteen



AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA

Harjoituksessa keuhastetaan tila (mieluiten keittiötaso), johon käyttäjä sijoittaa reseptiin tarvittavat ainekset, ainekset ovat AR-tuotteita, jotka on valittu 3DBear-sovelluksella. Harjoittelu syventää kykyä seurata reseptiä ja ymmärtää, mitä tiettyyn tehtävään tarvitaan.



SOSIOEMOTIONAALISET TAIDOT HARJOITTEESSA

-Vaikeus keskittyä, vaikeus noudattaa reseptiä



OPPIMISMAHDOLLISUUDET

- Kasvata itsetuntoa ja itseymmärrystä



AR-KUVAUS

3DBear-sovelluksessa käyttäjä kehystää valitun tilan (mieluiten keittiön työtason) ja valitsee ainekset sovelluksen "terveys ja ravitsemus" -osion ja lisää ne kuvaan.



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

5: Kokoa



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA

Opettaja/kasvattaja voi myös reseptin mukaan päättää, onko ainesosille tarpeen asettaa raja. Tämän harjoituksen voi tehdä missä tahansa. Käyttäjä tarvitsee pääsyn reseptiin, ja 3DBear-sovelluksen avulla hän kerää kaikki tarvittavat ainekset. Opettaja/kasvattaja voi päättää, antaako hän luettelon ainesosista, joita etsitään sovelluksen vaihtoehtoja, vai täytyykö käyttäjän itse reseptin pohjalta miettiä tarvittavat ainesosat.



HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEOIT, KUVAT TAI TEKSTIT

Lisättävät kuvat: ruoat sovelluksen kokoelmasta. Lisättävä teksti: valinnainen, reseptin nimi



TEKNISET TIEDOT

Päätös väleistä ja fonteista riippuu reseptiin valituista elementeistä



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

Lue resepti. Mitä ainesosia tarvitset? Aseta ainekset pöydälle 3DBear-sovelluksella.
On mahdollista kopioida aineksia ja tuoda niitä helposti useampi.
Käyttäjä ottaa kuvan lopussa ja näyttää sen opettajalle/kasvattajalle palautetta varten.
Esim. Resepti: Omeletin ainekset:
1 muna - 1 sipuli - 1 sieni
Ehdotus: jos resepti vaatii 'lusikallista', kirjoita se kuvaan tarvittavan aineksen viereen.

Harjoitus 5

Suunnittele työpaikkasi!



HARJOITUKSEN TAVOITTE

Anna käyttäjälle mahdollisuus suunnitella työpaikkansa tarpeidensa ja mielikuvituksensa mukaan. Käyttäjä pystyy luovasti näyttämään opettajalle/kouluttajalle/kasvattajalle tai pedagogiselle henkilökunnalle, miltä ihanteellinen työpaikka näyttää. Anna oppijoille mahdollisuus osallistua tarpeisiinsa ja toiveisiinsa työpaikalla ja luoda ymmärrystä opettajien ja opiskelijoiden välille.



HARJOITUKSEN VAIKEUS

2: Vaikeustaso riippuu voimakkaasti käyttäjien kyvyistä ja annetusta ympäristöstä.



AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA

Käyttäjä suunnittelee työpaikkansa yksilöllisten mieltymystensä mukaan. Huonekaluja, laitteita, koneita, kasveja ja kaikenlaisia muita esineitä voidaan käyttää tähän tarkoitukseen.



SOSIOEMOTIONAALISET TAITOT HARJOITTEESSA

- Vahvista mielikuvitusta
- Omien tarpeiden tiedostaminen, dialogi/sosiaalinen vuorovaikutus (kuva opettajalle, miksi työpaikka on suunniteltu sellaisena kuin se on)
- Luo rajat uudelleen



OPPIMISMAHDOLLISUUDET

Opiskelija: Kyky tunnistaa omat tarpeet työpaikalla sekä niiden visualisointi.
 - Omaan työhön ja sen sisältöön osallistuminen.
 - Kannustaa luovuuteen ja itsemääräämiskykyyn.
Opettaja: Ymmärtää opiskelijoiden tarpeet työpaikalla.
 - Herkistyminen oppilaiden tarpeisiin.
 Molemmat: Dialogitaitojen edistäminen.



AR-KUVAUS

3DBear-sovelluksessa käyttäjä valitsee kohteita eri osioista, kuten "oppimistila" tai "koti". Luo yksi henkilökohtainen skenaario.



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

1. Kuvittele/suunnittele maailma uudelleen



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA

Kasvattaja/opettaja voi tarvittaessa tukea käyttäjää. Jälkeenpäin voidaan käydä keskustelua käyttäjän ja opettajan välillä oppilaiden tarpeiden ymmärtämiseksi. Tämä vahvistaa samalla opiskelijoiden sosiaalista vuorovaikutusta ja sanallista ilmaisua.



HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEOIT, KUVAT TAI TEKSTIT

Lisättävät kuvat: valitut kohteet sovelluksesta. Työpaikan kuvaus tekstillä on mahdollista, mutta ei välttämätöntä.



TEKNISET TIEDOT

Päätös väreistä ja elementeistä on henkilökohtainen (itseilmaisoin mahdollistamiseksi)



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

Tavoitteena on luoda työtila henkilökohtaisten tarpeiden ja toiveiden mukaan. Käyttäjä voi suunnitella työssään olevan pöydän/alueen tai tuntemansa ympäristön, valita tuolin, istuttaa puita ja luoda mitä tahansa, mitä hän tarvitsee tai haluaa olla työpaikalla. Jos mahdollista, integroi koneita tai työkaluja, jotka ovat välttämättömiä nykyisessä/halutussa tulevassa työssä. Sitten käyttäjä kuvailee opettajalle, miksi hän suunnitteli työpaikan tällä tavalla. Mikä oli ideasi tai tarpeesi, joka sai sinut valitsemaan tietyn esineen tai mallin? Harjoitukset toteutetaan tunnetussa ja arkipäiväisessä ympäristössä.

Elefanti huoneessa - Näytä jotain, mitä muut eivät ehkä näe



HARJOITUKSEN TAVOITTE

Harjoituksen päätavoitteena on luoda tietoisuutta käyttäjän tarpeista ja käsityksistä itsestään ja muista. Reflektointi/ havainnointi, miten työpaikka vaikuttaa oppijaan/käyttäjään. Yksilöllisen havainnon välittäminen opettajille.



HARJOITUKSEN VAIKEUS

3: Tämä harjoitus vaatii paljon ymmärrystä ja luovuutta



AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA

Toiminta edellyttää kolmen suuren askeleen ottamista.
1. Tarkkaile ja pohdi työpaikallasi. Tunnista ja merkitse kohde/alue, joka vaikuttaa sinuun hyvällä tai huonolla tavalla.
2. Näytä AR-sovelluksella, miten suhtaudut tähän tiettyyn alueeseen tai objektiin käyttämällä esineitä/emoja/avatareita.
3. Yritä selittää opettajallesi, mitä teit. Voit myös lisätä tekstiä yksikköön, jos koet sen helpommaksi.



SOSIOEMOTIONAALISET TAITOT HARJOITTEESSA

- Vahvistaa tietoisuutta oppijan itsekäsityksestä
- Vahvistaa mielikuvitusta
- Opi uusia tapoja ilmaista tunteitasi ja käsitystäsi muille



OPPIJAMAHDOSSUUDET

Oppija: Kyky havaita ja tunnistaa tärkeitä alueita/kohteita.
- Kyky kuvata omaa havaintoa.
- Luovuus ja itsetunto
- Havainnoista ja tarpeista kommunikointi
Kouluttajat: Oppijoiden käsityksen ymmärtäminen työpaikalla.
- Uusien viestintäkanavien oppiminen oppijoiden kanssa.



AR-KUVAUS

3DBear-sovelluksessa käyttäjä valitsee kohteita eri osioista, kuten "koti". Luo yksi henkilökohtainen skenaario (esiasetuskenaariota ei käytetä tai tarvita).



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

1. Kuvittelu\suunnittele maailma uudelleen



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA

Käyttäjät osallistuvat harjoituksiin itse. Kouluttajien on edistettävä käsillä olevan tehtävän ymmärtämistä. Myöhemmin kouluttajan ja oppijan välillä käydään keskustelua siinä määrin kuin oppija tuntee olonsa itsevarmaksi, jotta oppijan havainnot ymmärtäisivät.



HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEO, KUVAT TAI TEKSTIT

Lisättävät kuvat: valitut kohteet sovelluksesta.



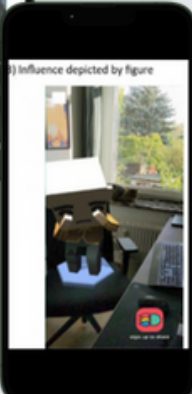
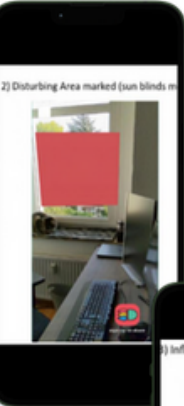
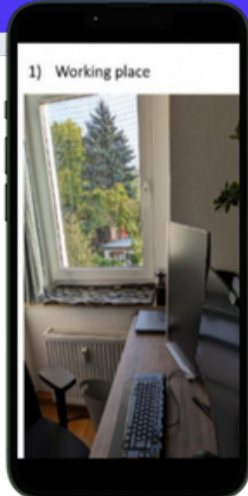
TEKNISET TIEDOT

Päätös väreistä ja elementeistä on henkilökohtainen (itseilmaisun mahdollistamiseksi)



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

Tämä tehtävä on jaettu kolmeen päätehtävään. Nämä asiat ovat mitä opettaja/kasvattaja voi sanoa käyttäjille: 1. Tulevaa haastetta varten kannustamme sinua menemään työpaikallasi ja pohtimaan itse, mikä on se asia, jonka uskot vaikuttavan sinuun työpaikallasi (joko hyvällä tai pahalla), jota muut eivät ehkä tunnista. Merkitse alue tai esine(t), joilla on suurin vaikutus työruutiiniisi. Voit tehdä sen käyttämällä "Kuutio" -lomaketta ja muokkaamalla sitä tarpeidesi mukaan. Hyödyllisiä ovat esimerkiksi 1D- mittakaavatyökalu kuution tasoittamiseen pintaan tai värityökalu lisäämään läpinäkyvyyttä sekä kirkasta väriä merkittyjen alueiden korostamiseen. 2. Jos olet merkinnyt alueen, liitä mukaan objekti, joka näyttää, miten suhtaudut tähän häiriöön tai vaikutukseen. Esimerkki positiivisesta vaikutuksesta: Rainbow pyyhkekuusi pöydällä → pyyhkekuusi vaikuttaa minuun, koska se on mielestäni erittäin hauska → sisällyttää klovni emoji. Esimerkki negatiivisesta vaikutuksesta: Puhelin pöydällä → esimiesi soi johdonmukaisesta työkulusta ja sinä en tiedä miten kertoa → tta saisi jättäytyä aasstim, merkkiä shiä Giroitsileae (smiunikaä tuntuu oikealta) näyttääksesi esimiesi hallitsevan työkulkusi
3. Selitä opettajallesi, mitä teit ja miksi, jos mahdollista. Myös tekstin lisääminen yhteyteen on mahdollista. Voit lisätä tekstiä tekstityökalulla sovelluksessa.
Tärkeä: Voit myös havaita suurimmat ongelmat (esim. kiusaaminen kahvilassa) ja harjoite voidaan tehdä yksinkertaisemmaksi.
Ehdotus helpommaksi versioksi: laita "laatikko" tai esine merkitsemään alue, joka on sinulle häiritsevä, ja kerro opettajalle/kasvattajalle, miksi se on sinulle "häiritsevä".



Tunteista sanoihin



HARJOITUKSEN TAVOITTE

Tavoitteena on tunnistaa omat ja muiden tunteet tulkitsemalla ilmeitä ja eleitä ja osaamalla selittää niitä sanoilla.



HARJOITUKSEN VAIKEUS

2. Keskivaikea



AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA

Harjoituksessa kysytään käyttäjältä, miltä hänestä tuntuu tai miltä toisesta huoneessa olevasta tuntuu ja valitaan tunnetta vastaava avatar. Myöhemmin toiminta koostuu tunteen nimeämisestä ja sen selittämisestä, miltä se tuntuu. Kuvaille, miltä käyttäjästä tuntuu tietyssä tilanteessa.



SOSIO-EMOTIONAALISET TAIDOT HARJOITTEESSA

Tunteiden tunnistaminen, ymmärtäminen ja ilmaiseminen. Ymmärtää omat tunteensa ja selviytyä niistä. Usein erityistarpeita omaavien on vaikea ymmärtää oman tai toisen tunteita ja ilmaista niitä.



OPPIMISMÄHDOLLISUUDET

- Kasvata itsetuntoa ja itseymmärrystä
- Kommunikointi muiden ihmisten kanssa
- Osoittaa enemmän kiinnostusta ihmisiä kohtaan



AR-KUVAUS

3DBear-sovelluksessa käyttäjä valitsee kohteita eri osioista, kuten "avatar" ja "kirjaimet ja numerot".



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

2. Emotionaaliset taidot



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA

Käytä tätä harjoitusta oppijoille, joilla on vaikeuksia ilmaista itseään ja näyttää miltä heistä tuntuu. Myös oppijat, joiden on vaikea tulkita ihmisten ilmaisuja ja ilmaista itseään puhumalla.



HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEOIT, KUVAT TAI TEKSTIT

Lisättävät kuvat: valitut kohteet sovelluksesta.



TEKNISET TIEDOT

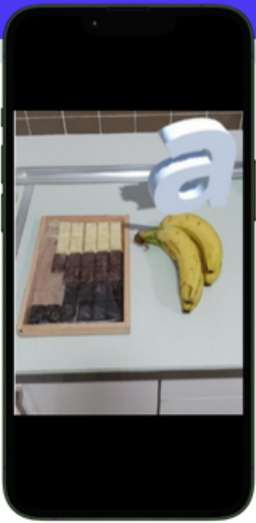
Päätös väreistä ja elementeistä on henkilökohtainen (itseilmaisun mahdollistamiseksi)



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

1. Avaa puhelimeen asennettu 3DBear-sovellus.
 2. Valitse +-kuvake.
 3. Kehystä tila, jossa olet, ja lisää tunteisiin liittyviä avatareja, jotka voivat ilmaista, miltä sinusta tuntuu tai miltä huoneessa olevasta toisesta henkilöstä tuntuu.
 4. Kun avatar on valmis, paina ympyrää ja aloita videon tallentaminen.
 5. Laita sanoja valitun avatarien osoittamaan tunteeseen ja selitä, miksi mielestäsi tuo tunne ilmaisee, miksi sinusta tai toisesta henkilöstä tuntuu siltä.
 6. Lähetä video opettajalle tai henkilölle, jonka kanssa työskentelet. Miltä luulet tuntuvan keskustelunne jälkeen?
- Tunnista tunteet ERITYISESSÄ PAIKASSA esim. Koulun ruokalassa.
Ehdotus: oppilaille, jotka eivät ole puhelias, avatarit ilmaisevat heidän tunteita, opettajan/kasvattajan on tärkeää miettiä, miten eritellä eri tunteiden eroja.

Ravintoarvo



HARJOITUKSEN TAVOITTE

Tavoitteena on tunnistaa eri elintarvikkeiden ravintoarvot.



HARJOITUKSEN VAIKEUS

3: vaativampi harjoitus, ravintoarvojen taulukko tarvitaan



AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA

Harjoituksessa otetaan kuva ateristiä, välipalasta, kahvilan ruoasta jne. ja merkitään se virallisella ravitsemuspisteohjeella A:sta E:hen.



SOSIOEMOTIONAALISET TAIDOT HARJOITTEESSA

Harjoitus auttaa hyvän ja tasapainoisen ruoan valitsemisessa sekä tietoisuudessa siitä, mitä syö



OPPIMISMÄHDOLLISUUDET

- Kasvata itsetuntoa ja itseymmärrystä
- Opi kysymään asioita, joita haluat
- Luku- ja kirjoitustaidot



AR-KUVAUS

3DBear-sovelluksessa käyttäjä valitsee kohteita eri osioista, kuten "avatar" ja "kirjaimet ja numerot".



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

4. Itsenäinen elämä



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA

Käytä tätä harjoitusta oppijoille, joilla on vaikeuksia valita tasapainoinen ruokavalio tai jotka eivät syö tiettyjä ruokia.



HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEOIT, KUVAT TAI TEKSTIT



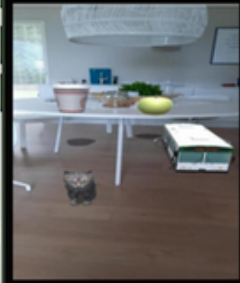
TEKNISET TIEDOT

Käyttäjien on ensin tarkistettava ja ymmärrettävä alla olevien kuvien NUTRISCORE opettajien/kasvattajien tuella.



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

1. Avaa puhelimeesi asennettu 3DBear-sovellus.
 2. Valitse +-kuvake.
 3. Keskitä kamerasi kuvaamaan ateriaa, jota aiot syödä, tai mitä tahansa ruokaa, jota näet supermarketissa tai kahvilassa.
 4. Tarkista kyseisen ruoan ravintoarvot ja laske sitten NUTRISCORE-taulukosta sen sisältämät pisteet.
 5. Valitse kirjainten A, B, C, D tai E kuvakkeet 3DBear-sovelluksesta edellisen tuloksen mukaan.
 6. Aseta kuvake ruoan yhteyteen.
 7. Ota kuva merkitystä ruoasta.
 8. Lähetä video opettajalle tai henkilölle, jonka kanssa työskentelet.
- Opettajat: Opiskelijoiden oppimismahdollisuuksien perusteella opettajat voivat antaa ravintotaulukon harjoituksen helpottamiseksi paikan päällä ja lisätä elementtejä heti.



HARJOITUKSEN TAVOITTE

Päätavoitteena on oppia hallitsemaan aikaa arjen askareita ennen kotoa tai asunnosta lähtöä. Oppia valmistautumaan töihin, kouluun tai muihin oppimisympäristöihin riittävän aikaisin ja mitä tulee ottaa huomioon valmistautuessa. Ajanhallintataidot. Harjoite on hyödyllinen tiettyyn tehtävään tarvittavan ajan laskemiseen (ajanhallintataidot).



HARJOITUKSEN VAIKEUS

2



**AKTIVITEETTI
HARJOITUKSESSA**

Harjoituksessa valitaan tehtäviä, jotka on tehtävä ennen kotoa töihin tai muuhun oppimisympäristöön lähtöä.



**SOSIO-EMOTIONAALISET
TAIDOT HARJOITTEESSA**

Ajanhallinnan ja arkielämän taitojen ja kotitöiden tukeminen päivittäin ennen kotoa lähtöä.



OPPIMISMAHDOLLISUUDET

- Kyky hallita aikaa
- Kykyä suorittaa tehtäviä vaaditussa ajassa



AR-KUVAUS

3DBear-sovelluksessa käyttäjä valitsee kohteita eri osioista, kuten "puisto/leikkipaikka" tai "koti"



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

4. Itsenäinen elämä



**KUINKA KÄYTTÄÄ
HARJOITUSTA**

Käytä harjoitusta sellaisen oppijan kanssa, joka harjoittelee ajanhallintaa ja kenen on tarpeen esimerkiksi opetella tekemään arkiaskareet ennen töihin tai kouluun menoa.



**HARJOITUKSESSA
TARVITTAVAT VIDEO, KUVAT TAI TEKSTIT**

1 kuva kodin tai asunnon ympäristöstä.



TEKNISET TIEDOT

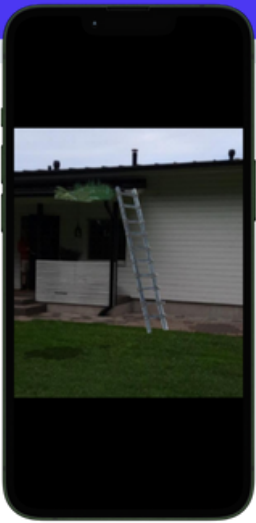
Päätös väleistä ja elementeistä on henkilökohtainen (itseilmaisun mahdollistamiseksi)



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

1. Avaa 3DBear-sovellus (ilmainen) puhelimesi. Asenna se, jos sitä ei ole asennettu. 2. Valitse +-kuvake 3DBear-sovelluksessa 3. Suunnittele ottaa kuva omasta ympäristöstäsi, jossa teet aamutehtäväsi ennen kouluun tai töihin lähtöä 4. Käännä puhelin tilaan sopivaan suuntaan ja lisää kuvaelementtejä, jotka kannattaa ottaa huomioon aamulla lähdettäessä töihin tai kouluun. a. Jos esimerkiksi on tärkeää syödä aamulla, voit lisätä kuvaan ruoan. Tai jos matka-ajan merkitseminen on tärkeää, lisää kuvaan kellon kuva muistuttamaan, että kiinnität huomiota aamun aikatauluun. Lisää kuvaan myös esimerkiksi polkupyörä tai bussi ottaaksesi huomioon matka-ajan töihin mennessä. Voit myös etsiä muita hyödyllisiä kuvia, joiden ajanhallintaa kannattaa harkita. 5. Kun kuva on valmis, ota kuva painamalla ympyrää. 6. Jos haluat tehdä videon kuvan sijaan, ota video painamalla pitkään ympyrää. Voit myös aloittaa alusta ja tehdä uuden version. 7. Lähetä kuva puhelimestasi opettajalle tai muulle henkilölle, jonka kanssa työskentelet. Tärkeää: Harkitse yksityisyyttä, kun otat kuvaa/ ennen kun julkaisit sen opettajalle.

Luo kohtaus ensimmäisestä työpäivästäsi



HARJOITUKSEN TAVOITTE

Päätavoitteena on oppia puhumaan työpäivästä. Kerro työpäivästäsi tai työpäivistäsi ja henkilökohtaisista tehtävistäsi.



HARJOITUKSEN VAIKEUS

1



AKTIVITEETTI
HARJOITUKSESSA

Harjoitus kuvaa joitakin työssä tehtäviä tehtäviä ja esimerkiksi mitä työkaluja käytettiin.



SOSIOEMOTIONAALISET
TAIDOT HARJOITTEESSA

Autetaan oppijoita kuvailemaan työpäivää



OPPIMISMAHDOLLISUUDET

- Kyky kommunikoida ja ilmaista itseään



AR-KUVAUS

3DBear-sovelluksessa käyttäjä valitsee kohteita eri osioista, kuten "koti" "oppimistila"



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

4. Itsenäinen elämä



KUINKA KÄYTTÄÄ
HARJOITUSTA

Käytä harjoitusta sellaisen oppijan kanssa, joka on aloittamassa työelämää tai harjoittelussa työpaikalla ja joutuu kuvailemaan ja kertomaan joistakin työtehtävistään.



HARJOITUKSESSA
TARVITTAVAT VIDEOT,
KUVAT TAI TEKSTIT

1 kuva työympäristöstä.



TEKNISET TIEDOT

Päätös väreistä ja elementeistä on henkilökohtainen (itseilmaisun mahdollistamiseksi)



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

1. Avaa 3DBear-sovellus (ilmainen) puhelimesi. Asenna se, jos sitä ei ole asennettu.
2. Valitse +-kuvake
3. Käännä puhelin siihen suuntaan, että se mahtuu tilaan ja lisää kuvaelementtejä, jotka sinun tarvitsee kertoa työpäivästäsi.
4. Kun kuva on valmis, ota kuva painamalla ympyrää. Voit myös ottaa videon painamalla ympyrää pitkään.
5. Voit myös aloittaa alusta ja tehdä uuden version.
6. Lähetä kuva puhelimestasi opettajalle tai muulle henkilölle, jonka kanssa työskentelet. Kuvaile mitä aiot tehdä\ mitä olet jo tehnyt, täytyy ottaa kuva työpaikasta lähetä se opettajalle

Tärkeää tietoa opettajalle/ohjaajalle: sovelluksen objektit tulee tarkistaa etukäteen, koska ilmaisessa versiossa saattaa olla rajoitettu määrä kohteita



HARJOITUKSEN TAVOITTE

Rohkaista ulkoiluun: tunnistaa ja vahvistaa positiivista tunnekokemusta ulkoilu kohtaan. Tavoitteena on kannustaa käyttäjiä ulkoilemaan ja tukea heitä tässä toiminnassa lisäämällä hauskuutta AR-harjoituksen avulla.



HARJOITUKSEN VAIKEUS

1. (helppo), harjoitus antaa käyttäjälle enemmän vapautta.
2. Harjoittele vaativammin (harjoittele yhdessä ryhmän kanssa)



AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA

Harjoitus koostuu siitä, että otetaan kuva ulkoilmasta ja lisätään 3D-kohte, joka tekee kuvasta tai tilanteesta mukavan ja hauskan. Käyttäjä miettii, mikä tekee ulkotilanteesta "hauskan ja mukavan". Tämän jälkeen käyttäjä lähettää kuvan opettajalle/kasvattajalle. Jotkut käyttäjät voivat myös kirjoittaa muistiin, mikä teki ulkoilusta tai kuvista hauskaa. Käyttäjä joko lähettää kuvan opettajalle/kasvattajalle tai voi näyttää kuvan koulussa (tai tietyssä oppimisympäristössä). Jos käyttäjä näyttää kuvaa ryhmälle, se lisää myös sosiaalisia/emotionaalisia taitoja.



SOSIO-EMOTIONAALISET TAIDOT HARJOITTESSA

- Tunnustetaan ja ymmärtää elementtejä, jotka tekevät olon mukavaksi
- Tunteiden ja esineiden/elementtien tunnistaminen ja ymmärtäminen, jotka liittyvät hauskanpitoon
- Mahdollisuus viettää aikaa ulkona



OPPIMISMAHDOLLISUUDET

- Oppivat kysymään asioita, joita he haluavat
- Kommunikointi muiden ihmisten kanssa
- Luku- ja kirjoitustaidot



AR-KUVAUS

3DBear-sovelluksessa käyttäjä kehystää ulkotilan (esim. puutarhan, puiston, merenrannan jne.) ja valitsee sitten yhden tai useamman hauskina esineen, joka lisää hauskuutta ja saa ihmisen tuntemaan olonsa mukavaksi tunnistetussa ulkoisessa kontekstissa. Kohteet valitaan yhdestä tai useammasta sovelluksen valinnasta. Sitten käyttäjä lähettää tai näyttää kuvan opettajalle tai kasvattajalle palautetta varten.



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

2. Emotionaaliset taidot
4. Itsenäinen elämä



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA

Harjoituksen käyttäjät voivat tehdä harjoitteen itse ilman opettajan/kasvattajan tukea. Harjoite mahdollistaa ulkoilun ja pohtimisen, mikä tekee tietyistä ympäristöistä mukavia ja hauskoja henkilökohtaisesti. Kirjallinen kuvaus on opiskelijoiden potentiaali huomioon ottaen valinnainen. Lisäarvoa: Harjoitus voidaan helposti mukauttaa toiseen tunteeseen (ota kuva jostain, mikä saa sinut surulliseksi/vihaiseksi/...)



HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEOIT, KUVAT TAI TEKSTIT

Lisättävät kuvat: käyttäjät voivat valita vapaasti sen mukaan, mitä pidetään kuvan parannuksina hauskan ja mukavan oloisena. Lisättävä teksti: valinnainen



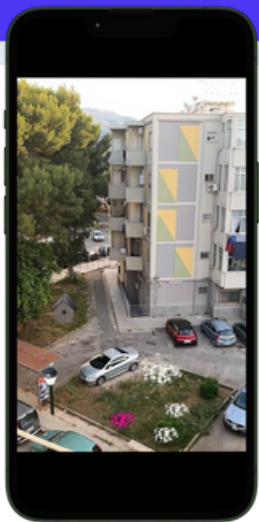
TEKNISET TIEDOT

Päätös väreistä ja elementeistä on henkilökohtainen (itseilmaisun mahdollistamiseksi)



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

Harjoituksen tavoitteena on kannustaa käyttäjää viettämään aikaa ulkona, tutkimaan ympäristöä ja selvittämään, mikä tekee siitä turvallisen tai saa käyttäjän tuntemaan olonsa turvalliseksi. Kannustamalla käyttäjiä viettämään aikaa ulkona, itseilmaisulla ja itsenäisellä päätöksenteolla on tärkeä rooli. Käyttäjät valitsevat vapaasti heille "sopivan" ympäristön ja lisäävät sitten sovellusten kanssa kohteita parantaakseen sitä ja tehdäkseen siitä "hauskemman".



Mikä on paikka,
jossa tunnet
olosi hyväksi



HARJOITUKSEN TAVOITTEET

Tämä harjoitus on samankaltainen kuin edellinen, mutta pääpaino on käyttäjän omassa pohdinnassa paikasta, jossa hän tuntee olonsa hyväksi ja turvalliseksi. Tavoitteena on tunnistaa paikat, joissa on hyvä olla, selvittää, mitkä elementit tekevät paikasta miellyttävän, ja vahvistaa kykyä hyödyntää tällaisia paikkoja hyvinvoinnin edistämiseksi.



HARJOITUKSEN VAIKEUS

1-2: Harjoittelu on vähemmän vaativaa, tarvitsee vain tunnistaa sovelluksella paikka, jossa tunnet olosi hyväksi
3: Harjoittelu vaativampaa, käyttäjä kuvailee syyn positiiviseen tunteeseen kyseisessä tilassa



AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA

Harjoitus koostuu käyttäjän todennäköisesti jo tutun paikan (ulko- tai sisätilojen) tunnistamisesta ja 3DBear-sovelluksessa käyttäjä ottaa kuvan ja miettii, mitkä kuvan elementit tekevät siitä turvallisen ja mukavan paikan. Näihin elementteihin tai itse paikkaan käyttäjä lisää 3D- sydämenmuotoisen elementin, joka symboloi sitä, että siellä tuntuu hyvältä. (Toisin sanoen koulun ruokalassa laita 3D-muotoinen sydän pöydälle, jossa he haluavat istua ystävien kanssa). Käyttäjää lähetetään tai näyttää kuvan opettajalle/kasvattajalle ja kirjoittaa muistiin (tai selittää) valinnan syyt.



SOSIO-EMOTIONAALISET TAIDOT HARJOITTEESSA

- Positiivisten tunteiden tunnistaminen ja ymmärtäminen
- Tunnistaminen ja ymmärtäminen, mitkä elementit ja asiat liittyvät yleisesti positiivisiin tunteisiin
- Kommunikoi tunteista



OPPIMISMAHDOLLISUUDET

- Kasvata itsetuntoa ja itseymmärrystä
- Enemmän keskittymistä koulussa (paikat yleensä)
- Luku- ja kirjoitustaidot
- Kommunikointi muiden ihmisten kanssa



AR-KUVAUS

3DBear-sovelluksessa käyttäjä ottaa kuvan valitusta ympäristöstä noudattaen kriteerejä "ottaa kuva paikasta, jossa tunnet olosi hyväksi ja mukavaksi". Tämän jälkeen oikeasta osiosta käyttäjä löytää 3D-sydämenmuotoisen elementin ja lisää sen kuvaan, se on mahdollista lisätä tiettyä kuvan elementtiä vastaavasti.



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

2. Emotionaaliset taidot



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA

Harjoituksen tarkoituksena on antaa käyttäjille mahdollisuus ilmaista tunteitaan ja kertoa suullisesti (tai valitsemallaan viestintämenetelmällä) valintansa syistä.



HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEOIT, KUVAT TAI TEKSTIT

Lisättävät kuvat: sydämenmuotoinen elementti, jota voidaan lisätä mihin tahansa ulottuvuuteen



TEKNISET TIEDOT

Päätös väleistä ja elementeistä on henkilökohtainen (itseilmaisun mahdollistamiseksi)



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

Käyttäjän tulee ajatella turvallista/mukavaa ympäristöä ja symboloida tulisi- ja muotoisen elementin avulla siihen liittyviä positiivisia tunteita. Käyttäjää keskustele sitten opettajan/kasvattajan kanssa siitä, miksi tämä paikka on "hyvä" hänelle. Käyttäjälle on kerrottava, että sydänsymboli löytyy sovelluksen kokoelmasta "Peruslomakkeet".



HARJOITUKSEN TAVOITTE

Harjoituksen päätavoitteena on tunnistaa ja mahdollistaa keskustelu erilaisista tunnetiloista. Vahvistaa sosiaalisia taitoja vuorovaikutuksessa. Tuki vuorovaikutukselle, tunnelmaiselle ja tunnetilojen verbalisoinnille.



HARJOITUKSEN VAIKEUS

3: haastavampi harjoitus, joka vaatii yhteistyötä toisen kanssa



AKTIVITEETTI

HARJOITUKSESSA

Harjoitus edellyttää jatkuvaa yhteistyötä ja keskustelua käyttäjän ja toisen henkilön (esim. ystävän, kollegan, opettajan, vanhemman, kasvattajan) välillä. Tavoitteena on saada käyttäjä ymmärtämään ja ymmärtämään toisen tunteita, ymmärtämään ja erottamaan "positiivinen" ja "negatiivinen" käyttäytyminen ja ymmärtämään, mitkä teot ja sanat lisäävät positiivista tunnetta. Muista aina, että jokainen tunne on tuntemisen ja ilmaisemisen arvoisen.



SOSIOEMOTIONAALISET TAIDOT HARJOITTEESSA

- Positiivisen ja negatiivisen käyttäytymisen tunnistaminen ja niiden osoittaminen
- Ymmärrä muiden ihmisten tunteita
- Osoita kiinnostusta muita kohtaan



OPPIMISMAHDOLLISUUDET

- Kasvata itsetuntoa ja itseymmärrystä
- Opi ilmaisemaan tunteita
- Kommunikointi muiden ihmisten kanssa
- Osoittaa enemmän kiinnostusta ihmisiä kohtaan



AR-KUVAUS

3DBear-sovelluksessa käyttäjä ottaa kuvan henkilöstä ja valitsee erilaisia kohteita (vähintään yksi positiivinen ja yksi negatiivinen) symboloimaan sitä, minkä usko saavan henkilön hyvälle tai pahalle mielelle. negatiivisiesetrik ihkesni kmilaönönsi,k joak ava oiknu tstiallae allerginen. Kuvaaja valitsee "positiiviset" ja "negatiiviset" elementit sen mukaan, mitä hän uskoo kuvassa olevan henkilön tuntevan sen mukaan, mistä he puhuivat menneisyydessä tai harjoituksen aikana.



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

2. Emotionaaliset taidot



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA

Harjoitus tehdään pareittain, se voidaan toteuttaa opettajan/kasvattajan ohjauksessa tai itsenäisesti. Ohjauksesta on hyötyä tunteiden ja tunteiden ilmaisen ymmärtämisessä ja toisten suhteen ymmärtämisessä.



HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEOIT, KUVAT TAI TEKSTIT

Lisättävät kuvat: käyttäjät valitsevat vapaasti sen mukaan, mikä saa hänet tuntemaan olonsa hyväksi ja huonoksi. Lisättävä teksti: ei mitään



TEKNISET TIEDOT

Päätös väreistä ja elementeistä on henkilökohtainen (itseilmaisun mahdollistamiseksi)



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

Opiskelija valitsee työkumppanin. Avaa puhelimesta 3DBear-sovellus ja ota sillä kuva opettajasta tai muusta sovitusta henkilökunnan jäsenestä. (Muista pyytää lupa kuvien ottamiseen). Keskustele paris kanssa siitä, millaisen 3D-kuvan haluat lisätä henkilön kuvan viereen, mikä saa henkilön kuvan tuntumaan hyvältä. Lisää 3D-kuva henkilön viereen toisella puolella, mikä saa henkilön kuvan huonoksi. Keskustelkaa siitä, mitkä asiat lisäävät hyvää mielialaa ja mitkä vaikuttavat huonoon mielialaan.



Harjoitus 13

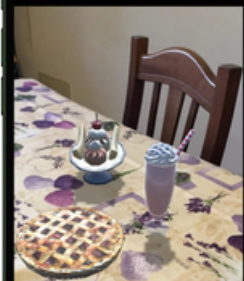
Mikä tekee ihmisestä hyväntuulisen tai pahantuulisen

Esimerkki: Kun otetaan huomioon kuvassa oleva henkilö, elokuvien katsominen PC:llä vaikuttaa negatiivisesti siihen henkilöön, joka tulee laiskaksi ja reagoimattomaksi (kohde valittu: PC).

Toisaalta urheilu vaikuttaa positiivisesti henkilöön, joka tulee aktiivisemmaksi ja energisemmäksi (kohde valittu: lentopallo). Mitä voidaan havaita?

Käyttäjät analysoi henkilöä, esitti kysymyksiä ja ymmärsi "laiskuuden ja energisyyden" negatiivisiksi ja positiivisiksi tunteiksi.

Kuva, joka parantaa mielialaa surullisena ollessa



HARJOITUKSEN TAVOITTE

Tämän harjoituksen tavoitteena on tunnistaa tunteita ja vahvistaa kykyä käsitellä surun ja hyvinvoinnin tunteita. Kasvata tunteiden keskustelemisen taitoa.



HARJOITUKSEN VAIKEUS

2. keskitaso
3. vaativampi, kysytään etukäteen tunnistamaan jotain mukavaa\ ihanaa tai jotain, jota pidetään huonona\ kauheana



AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA

Harjoitus vaatii luovuutta ja mahdollistaa itseilmaisun, vahvistaa kykyä ymmärtää omia tunteita ja niiden ilmaisemista. Harjoitus on samanlainen kuin edellinen, mutta keskittyy omien tunteiden ymmärtämiseen.



SOSIOEMOTIONAALISET TAI DOT HARJOITTEESSA

- Tunteiden välittäminen muille
- Tunnista positiiviset ja negatiiviset asiat elämässä



OPPIMISMAHDOLLISUUDET

- Kasvata itsetuntoa ja itseymmärrystä
- Kommunikointi muiden ihmisten kanssa
- Osoittaa enemmän kiinnostusta ihmisiä kohtaan



AR-KUVAUS

Avaa 3DBear-sovellus ja käytä tyhjää taustaa luodaksesi uudelleen haluamasi ympäristön tai käytä luovuutta ilman, että tausta vaikuttaa. Sitten käyttäjä lisää 3D-objektin, jonka hän uskoo saavan hänet tuntemaan olonsa paremmaksi surullisena. Kuva voi olla esimerkiksi lemmikki tai muu eläin, ruoka, urheilupeli jne. Sitten käyttäjän on mietittävä asioita, jotka saavat hänet tuntemaan olonsa hyväksi. Lähetä tai näytä kuva opettajalle/kasvattajalle ja kirjoita tai selitä, mikä saa sinut tuntemaan olosi hyväksi.



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

2. Emotionaaliset taidot



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA

Muista, että suru on myös hyvä ja tarpeellinen tunne, eikä surullisena aina tarvitse yrittää olla hyvällä tuulella.



HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEO, KUVAT TAI TEKSTIT

Lisättävät kuvat: käyttäjien vapaasti valitsemia sen mukaan, mikä heidän mielestään tuottaa hyvää ja huonoa oloa. Lisättävä teksti: ei mitään



TEKNISET TIEDOT

Päätös väreistä ja elementeistä on henkilökohtainen (itseilmaisun mahdollistamiseksi)



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

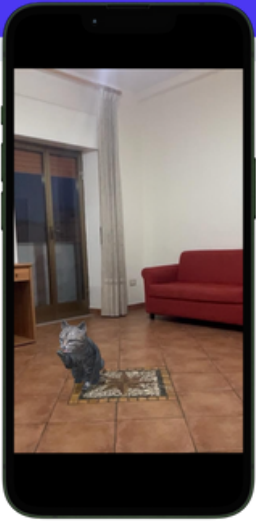
Käyttäjä näyttää harjoituksen kuvatuloksen opettajalle/kasvattajalle ja kertoo, mikä lisää hyvää mielialaa. Pareittain on mahdollista toistaa harjoitusta, harjoitella kommunikointitaitoja, toisten ymmärtämistä ja kuuntelemista sekä tukemista, mikä on myös avainasemassa ymmärtämään, mikä lisää hyvää mieltä muissa ihmisissä.

Asioita, jotka saavat sinut hyvälle tuulelle



	HARJOITUKSEN TAVOITTE	Harjoituksen päätavoitteena on tunnistaa ja vahvistaa positiivista tunnekokemusta ja vahvistaa sosiaalisia taitoja vuorovaikutuksessa. Harjoitus antaa tukea vuorovaikutukselle, tunnelmaiselle ja tunnetilojen verbalisoinnille. Harjoitus on samanlainen kuin edellinen, mutta keskittyy erityisesti siihen, mikä parantaa mielialaa.
	HARJOITUKSEN VAIKEUS	2 keskitaso
	AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA	Harjoitus vaatii luovuutta ja mahdollistaa itseilmaisun, vahvistaa kykyä ymmärtää omia tunteita ja ilmaista niitä. Harjoitus auttaa myös ymmärtämään paremmin toisten tunteita ja lisää empatiaa ja kiinnostusta muita kohtaan.
	SOSIOEMOTIONAALISET TAIOT HARJOITTEESSA	- Tunteiden ja aikomusten välittäminen muille - Ymmärtää muiden ihmisten ilmaisut ja miten tunnetilat näkyvät - Ymmärtäminen, mikä saa sinut positiiviselle tuulelle ja lisää itsetietoisuutta
	OPPIMISMAHDOLLISUUDET	- Kasvata itsetuntoa ja itseymmärrystä - Kommunikointi muiden ihmisten kanssa - Osoittaa enemmän kiinnostusta ihmisiä kohtaan
	AR-KUVAUS	Suorita tehtävä pareittain. 3DBear-sovelluksessa käyttäjä ottaa kuvan itsestään tai, jos niin sovitaan, kuvan toisesta henkilöstä. Tässä on mitä opettaja/kasvattaja voi sanoa: Vaihtoehto 1: ota kuva, jossa näytät hyväntuuliselta (pyydä jotakuta ottamaan kuva) ja lisää 3D-elementtejä, joiden uskot saavan sinut hyvälle tuulelle, keskustele asiasta työparisi tai ystäväsi kanssa. Vaihtoehto 2. Ota kuva ystävästäsi (tai henkilöstä, joka tekee harjoitusta kanssasi), joka näyttää hyväntuuliselta, ja valitse sitten 3D-objektit kuvaamaan, mikä tekee ystävästäsi hyväntuulisen. Muista kysyä lupa kuvalle. Käyttäjä lisää kuvaan 3D-kohteita, jotka saavat kuvassa olevan henkilön hyvälle mielelle. Käytä harjoitusta kertoaksesi toiselle henkilölle, millaiset asiat saavat sinut tuntemaan olosi hyväksi.
	LUOKKAJÄRJESTELMÄ	2. Emotionaaliset taidot
	KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA	
	HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEOOT, KUVAT TAI TEKSTIT	Lisättävät kuvat: käyttäjien vapaasti valitsemat, harjoituksen toteuttamista varten lisättävien kuvien/tekstien lisäys tai kuvaus (tarvittaessa)
	TEKNISET TIEDOT	Päätös väreistä ja elementeistä on henkilökohtainen (itseilmaisun mahdollistamiseksi)
	OHJEET KÄYTTÄJÄLLE	Harjoitus tehdään pareittain. Pyydä toista ottamaan sinusta kuva tai ota toisesta henkilöstä kuva ja lisää 3d-objekteja. Muista pyytää lupa kuvan ottamiseen. Käyttäjän tulee yrittää selvittää, mikä tekee hänestä itsestään (tai toisesta) iloisin ja mikä saa hänet hyvälle tuulelle. Kuvassa henkilö on kuvattu hyväntuulisenä. Tarkoituksena on herättää keskustelua siitä, kuinka tunnetiloja ilmaistaan sanallisesti ja erityisesti fyysisesti. Harjoitus saattaa vaatia tukea kasvattajilta/opettajilta.

Jos sinulla
olisi lemmikki,
mikä se olisi?



HARJOITUKSEN TAVOITTE

Harjoituksen päätavoitteena on tunnistaa ja mahdollistaa keskustelu erilaisista tunteista tai toiminnoista ja vahvistaa sosiaalisia taitoja vuorovaikutuksessa. Harjoitus mahdollistaa tuen vuorovaikutukseen ja tunteiden tai tekojen pukemiseen sanoiksi.



HARJOITUKSEN VAIKEUS

1-2: vähemmän vaativa, riippuen käyttäjän oppimismahdollisuuksista



AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA

Harjoitus keskittyy luovuuden mahdollistamiseen - se antaa mahdollisuuden käyttäjän toiveiden ja unelmien sanallistamiselle. Harjoituksessa käyttäjä valitsee haluamasi lemmikin (tai useamman) ja kuvailee valinnan taustalla olevia syitä ja miten lemmikkiä hoidetaan.



SOSIO-EMOTIONAALISET TAIDOT HARJOITTEESSA

- Toiveista kertominen
- Henkilökohtaisista tunteista kertominen
- Toiveiden ja pyyntöjen kirjoittaminen



OPPIMISMAHDOLLISUUDET

- Oppia kysymään asioita, joita haluaa
- Luku- ja kirjoitustaidot
- Kommunikointi ihmisten kanssa



AR-KUVAUS

3DBear-sovelluksessa käyttäjä ottaa kuvan huoneesta tai tilanteesta, jossa eläin voisi asua. Käyttäjä lisää sitten 3D-kuva eläimestä, jonka käyttäjä haluaisi lemmikiksi. Sitten oppilas miettii, mitä tunteita eläimen omistaminen tai hoitaminen herättää ja lähettää tai näyttää kuvan opettajalle/kasvattajalle. Käyttäjä kirjoittaa myös kuvan päälle sovelluksella tai kertoo muulla tavoin tunteista, joita lemmikin omistaminen aiheuttaisi.



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

1. Kuvittelu\ suunnittele maailma uudelleen
2. Emotionaaliset taidot



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA

Opettaja/kasvattaja tukee ja on läsnä vuorovaikutuksessa tunteiden tai tekojen pukemisessa sanoiksi. Harjoituksen jälkeen käyttäjä pukee kirjoitetuiksi sanoiksi, mitä tunteita lemmikin omistaminen aiheuttaisi.



HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEOET, KUVAT TAI TEKSTIT

Lisättävät kuvat: mikä tahansa lemmikki sovelluksen "eläin"-osiosta Teksti: valinnainen sovelluksessa, käyttäjä valitsee itse lemmikin omistamisen herättämiä tunteita



TEKNISET TIEDOT

Päätös väreistä ja elementeistä on henkilökohtainen (itseilmaisun mahdollistamiseksi)



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

Harjoitus voidaan tehdä itsenäisesti, mutta opettaja/kasvattaja voi antaa tukea ilmaisemaan käyttäjän toiveet. Harjoitus voi antaa mahdollisuuden ilmaista paremmin, mitä käyttäjä haluaa ja miten pyytää sitä, mitä haluaa. Eläinobjektit löytyvät sovelluksen kokoelmasta "eläimet"

Kuka sinä olet? Esitlee itsesi AR-sovelluksella



Esimerkki: Olen 26-vuotias, minulla on koira ja pelaan lentopalloa



HARJOITUKSEN TAVOITTEET

Harjoituksen päätavoitteena on antaa käyttäjälle mahdollisuus esitellä itsensä muille uudella tavalla AR-sovelluksen kautta, mikä vahvistaa itseilmaisua, luovuutta, itsetuntemusta ja kommunikaattotaitoja.



HARJOITUKSEN VAIKEUS

3. vaativampi harjoitus



AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA

Harjoituksessa käyttäjä keskittyy valitsemaan kohteita, joiden katsotaan edustavan hänen persoonallisuuttaan



SOSIOEMOTIONAALISET TAIDOT HARJOITTEESSA

- Kommunikointi muille
- Opi käyttämään AR-sovellusta
- Henkilökohtaisten ominaisuuksien, kiinnostuksen kohteiden ja taitojen tunnistaminen



OPPIMISMAHDOLLISUUDET

- Kasvata itsetuntoa ja vahvistaa itsetuntemusta
- Kehittää tietoa AR:stä
- Kommunikointi ihmisten kanssa



AR-KUVAUS

3DBearissa käyttäjä ottaa kuvan mistä tahansa. Kuva voi olla henkilöstä itsestä tai ympäristöstä. Käyttäjä käyttää sovellusta henkilökohtaisen esityksen tekemiseen lisäämällä erilaisia 3D-kohteita tai sanoja kuvaamaan itseään (esimerkiksi suklaapatukat, jos käyttäjä pitää niistä tai koripallo, jos hän harrastaa kyseistä lajia tai haluaisi harrastaa). Sitten käyttäjä lähettää tai näyttää kuvan opettajalle/kasvattajalle. Käyttäjä on mahdollista kirjoittaa jotain muistiin tai esitellyssä kertaa enemmän henkilökohtaisista ajatuksista, kuvailemalla valitut kohteet ja miksi.



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

1. Kuvittelu\ suunnittelu maailma uudelleen
2. Emotionaaliset taidot



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA

Opettaja/kasvattaja tukee ja on läsnä vuorovaikutuksessa tunteiden tai tekojen pukemisessa sanoiksi. Harjoituksen jälkeen käyttäjä voi pukea kirjoitetuiksi sanoiksi, mitkä asiat hän valitsi ja miksi.



HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEOET, KUVAT TAI TEKSTIT

Kuvat: mikä tahansa esine, jonka opiskelija uskoo kuvaavan häntä Sanat: valinnainen, henkilökohtaisia kuvauksia



TEKNISET TIEDOT

Päätös väleistä ja elementeistä on henkilökohtainen (itseilmaisun mahdollistamiseksi)



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

Harjoitus on tehtävä yksilöllisesti ja se tarvitsee opettajan/kasvattajan tukea loppuosassa. Opettaja voi ymmärtää enemmän oppilaan itsetietoisuudesta sen kautta, kuinka hän päättää kuvailla itseään muille.

Kalusteet ja muut asumiseen tarvittavat tarvikkeet. Ryhmätehtävä



HARJOITUKSEN TAVOITTE

Tämä harjoitus on samanlainen kuin harjoitus n.2, mutta se on ryhmätehtävä ja vaatii vuorovaikutusta ja yhteistyötä muiden käyttäjien kanssa. Tavoitteena on mahdollistaa itseilmaisu, kehittää itsenäisyyden tunnetta ja vahvistaa sosiaalisia taitoja.



HARJOITUKSEN VAIKEUS

2-3: riippuen käyttäjän oppimispotentiaalista ja osallistuvien käyttäjien (esim. opiskelijoiden) määrästä



AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA

Harjoitus on ryhmätehtävä - opettaja johtaa keskustelua. Harjoitusta ohjaa opettaja ja tehtävä tulee tehdä yhteistyössä ryhmän kanssa, jotka sitten jakavat ajatuksensa siitä, mitä elementtejä kotitaloudessa tarvitaan itsenäisyyteen. Opettajan alustavan kuvauksen jälkeen käyttäjät valitsevat yhteistyössä, mitkä tuotteet sovelluksesta valitaan "tarpeelliseksi asumisvarusteeksi".



SOSIOEMOTIONAALISET TAITOT HARJOITTEESSA

-Sosiaalisten taitojen vahvistaminen ryhmävuorovaikutuksessa
-Vuorovaikutuksen, tekojen ja ajatusten verbalisoinnin tukeminen
- Itseilmaisun ja pyyntöjen välittämisen syventäminen



OPPIMISMAHDOLLISUUDET

-Oppivat kysymään asioita, joita he haluavat
- Enemmän keskittymistä koulussa (muissa paikoissa)
- Kommunikointi ihmisten kanssa



AR-KUVAUS

Opettaja/kasvattaja ottaa kuvan huoneesta 3DBear-sovelluksessa, johon sijoittaa 3d- malleja huonekaluista sovelluksesta. Opettaja ohjaa ryhmää keskustelemaan asumisesta, itsenäisemmästä asumisesta ja tarvittavista esineistä asumiseen. Yhdessä ryhmän kanssa he katsovat sovelluksessa 3D-kuvia huonekaluista tai muista kodin tarvikkeista. Ryhmä valitsee ja lisää 3D-huonekalukuvia ympäristöön. Keskustele esimerkiksi: Mitä huonekaluja tarvitset kotiisi, jotta siellä olisi hyvä ja turvallinen asua?



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

1. Kuvittele\ suunnittele maailma uudelleen
4. Itsenäinen elämä



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA

Harjoituksen tekevät käyttäjät yhteistyössä ja opettajan johdolla. On tärkeää ymmärtää, miten käyttäjät (esimerkiksi oppilaat luokkahuoneessa) tekevät yhteistyötä, kuinka he kysyvät asioita, joita he haluavat ja kuinka he keskittyvät tehtävään.



HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEOET, KUVAT TAI TEKSTIT

Kuvat: kaikki esineet, jotka käyttäjät päättävät kodin välttämättömiksi kalusteiksi
Sanat: ei mitään



TEKNISET TIEDOT

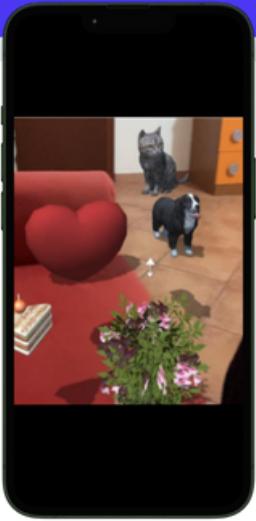
Päätös väleistä ja elementeistä on henkilökohtainen (itseilmaisun mahdollistamiseksi). Päätös on tehtävä yhteistyössä.



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

Käyttäjien tulee tehdä yhteistyötä muiden kanssa, kunnioittaa toisten ihmisten vuoroja puhua ja seurata opettajan pyyntöjä.

Tärkeitä asioita elämässä



HARJOITUKSEN TAVOITTE

Harjoituksen päätavoitteena on kiinnostuksen kohteiden tunnistaminen. Vahvistaa ihmissuhdetietoja ja kommunikoida niistä.



HARJOITUKSEN VAIKEUS

2: keskikokoinen



AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA

Harjoitus koostuu ympäristön kehystyksestä ja sen käyttämisestä luovuuden ja itseilmaisun perustana lisäämällä 3-6 3D-kohteita, jotka on valittu sovelluksen eri osista. Nämä valitut kohteet edustavat tärkeitä asioita elämässä, käyttäjä näyttää sitten kuvaa opettajalle/kasvattajalle ja ilmaisee henkilökohtaisia ajatuksiaan.



SOSIOEMOTIONAALISET TAITOT HARJOITTEESSA

- Ajatuksia ja uskomuksia kommunikointi
- Itseilmaisun salliminen
- Ymmärryksen vahvistaminen henkilökohtaisesta elämäntähtäyksestä



OPPIMISMAHDOLLISUUDET

- Kasvata itsetuntoa ja itsetietoisuutta
- Oppivat kysymään asioita, joita he haluavat
- Kommunikointi ihmisten kanssa



AR-KUVAUS

Käyttäjä avaa 3DBear-sovelluksen ja ottaa sen avulla kuvan mistä tahansa. Kuva voidaan ottaa henkilöstä, tyhjistä tilasta, tunnetusta tai muusta ympäristöstä. Valitse 3-6 elämässä tärkeää asiaa ja lisää sovelluksesta valitut 3D-kohteet kuvaamaan niitä. Tämän jälkeen käyttäjä lähettää tai näyttää kuvan opettajalle/kasvattajalle. Tunnelma on mahdollista kirjoittaa kuvaan tai sitä näyttäessään kertoa enemmän henkilökohtaisista ajatuksista.



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

1. Kuvittele\suunnittele maailma uudelleen
2. Emotionaaliset taidot



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA

Harjoitus tulee tehdä yksilöllisesti, jotta itseilmaisu onnistuu paremmin. Opettaja/kasvattaja voi tukea kohteiden valintaa sovelluksesta, mutta hänen on annettava käyttäjän päättää, mikä elementti kuvaa paremmin "mitä elämässä on tärkeää".



HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEOID, KUVAT TAI TEKSTIT

Kuvat: mikä tahansa esine, jota pidetään "tärkeänä asiana elämässä" Sanat: valinnainen, pidetään kuvauksena "elämän tärkeästä asiasta"



TEKNISET TIEDOT

Päätökset elementtien väreistä ovat henkilökohtaisia (itseilmaisun mahdollistamiseksi).



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

Käyttäjä valitsee sovelluksesta haluamansa kohteen, joka voi henkilökohtaisesti kuvailla sitä, mikä elämässä on tärkeää. Opettaja/kasvattaja tukee tarvittaessa ja mahdollistaa käyttäjän itseilmaisun, tämä harjoitus voi auttaa ymmärtämään paremmin käyttäjän tarpeita ja henkilökohtaista elämäntähtäystä.

**HARJOITUKSEN TAVOITTE**

Tämä harjoitus on samanlainen kuin harjoitus n. 17. Tavoitteena on vahvistaa kirjallista ilmaisuja ja kirjainten käyttöä sekä antaa käyttäjälle mahdollisuus esitellä itsensä muille vaihtoehtoisella tavalla. Harjoitus edellyttää myös muilta jotain pyytämistä, kommunikointitaitojen vahvistamiseksi.

**HARJOITUKSEN VAIKEUS**

2: keskitaso

**AKTIVITEETTI
HARJOITUKSESSA**

Harjoituksessa annetaan käyttäjälle mahdollisuus esitellä itsensä vaihtoehtoisella tavalla, eli kirjoittamalla nimensä (ja muut henkilökohtaiset ominaisuudet, jos katsotaan tarpeelliseksi) sovelluksen tarjoamien elementtien kautta. Harjoituksessa harjoitellaan kirjallisia kirjoittamisen ja lukemisen taitoja sekä kommunikointia muiden kanssa (käyttäjän tulee pyytää kuvansa ottamista).

**SOSIO-EMOTIONAALISET
TAIDOT HARJOITTEESSA**

- Kirjainten ja sanojen tunnistaminen ja ymmärtäminen
- Itsetuntemuksen parantaminen
- Kommunikointi muiden kanssa

**OPPIMISMAHDOLLISUUDET**

- Kasvata itsetuntoa ja itseymmärrystä
- Luku- ja kirjoitustaidot
- Kommunikointi ihmisten kanssa
- Oppivat kysymään asioita, joita he haluavat

**AR-KUVAUS**

Käyttäjä avaa 3DBear-sovelluksen ja pyytää ystävää ottamaan hänestä kuvan. Käytä sitten sovelluksen kirjaimia kirjoittaaksesi etunimensä. Käyttäjä voi valita kirjaimille minkä tahansa värin ja fontin.

**LUOKKAJÄRJESTELMÄ**

1. Kuvittele\ suunnittele maailma uudelleen
2. Emotionaaliset taidot

**KUINKA KÄYTTÄÄ
HARJOITUSTA**

Harjoitus on tehtävä yksilöllisesti; Sen avulla käyttäjä voi esitellä itsensä muille vaihtoehtoisella tavalla vahvistaen itseilmaisua, luovuutta, itsetietoisuutta sekä viestintä- ja kirjoitustaitoja. Opettaja/kasvattaja tukee tarvittaessa ja tarkistaa yhdessä käyttäjän kanssa kirjallisen tuloksen.

**HARJOITUKSESSA
TARVITTAVAT VIDEOT,
KUVAT TAI TEKSTIT**

Kuvat: valinnainen, mikä tahansa kohde, jonka käyttäjä uskoo voivan kuvailla häntä
Sanat: pakolliset, sanat, jotka käyttäjä uskoo voivan kuvailla häntä

**TEKNISET TIEDOT**

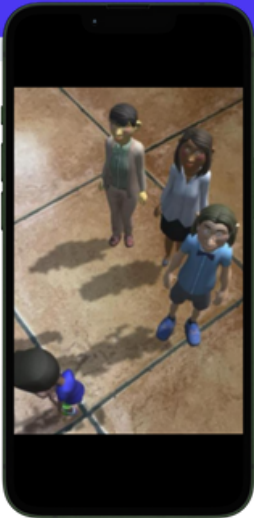
Päätökset elementtien väreistä ovat henkilökohtaisia (itseilmaisun mahdollistamiseksi).

**OHJEET KÄYTTÄJÄLLE**

Harjoitus on tehtävä yksilöllisesti ja se tarvitsee opettajan/kasvattajan tukea loppuosassa. Opettaja voi ymmärtää enemmän käyttäjän itsetietoisuudesta siitä, kuinka hän päättää kuvailla itseään muille.



Johdatus keskusteluun riitatilanteista, yksinäisyydestä tai ryhmän rakentamisesta



HARJOITUKSEN TAVOITTE

Tämä harjoitus on samanlainen kuin harjoitus n. 17. Tavoitteena on vahvistaa kirjallista ilmaisua ja kirjainten käyttöä sekä antaa käyttäjälle mahdollisuus esitellä itsensä muille vaihtoehtoisella tavalla. Harjoitus edellyttää myös muilta jotain pyytämistä, kommunikointitaitojen vahvistamiseksi.



HARJOITUKSEN VAIKEUS

3: vaativampi harjoitus



AKTIVITEETTI HARJOITUKSESSA

Harjoituksen kehittävät käyttäjät yhteistyössä opettajan/kasvattajan johdolla.



SOSIO-EMOTIONAALISET TAITOT HARJOITTEESSA

- Omien tunteiden tunnistamisen ja niiden käsittelyn ymmärtäminen
- Yksinäisyyden, surun, syrjäytymisen tunteiden tunnistaminen ja kuinka lähestyä ja käsitellä niitä
- Tunteiden ja käyttäytymisen tutkiminen ryhmissä



OPPIMISMAHDOLLISUUDET

- Kasvata itsetuntoa ja itseymmärrystä
- Kommunikointi ihmisten kanssa
- Osoittaa enemmän kiinnostusta ihmisiä kohtaan



AR-KUVAUS

3DBear-sovelluksessa opettaja näyttää kuvaa ja pyytää kuvittelemaan tilanteen yhdessä sovelluksen kanssa. Painettu kuva voi tietysti olla sovelluksen "taustana", johon käyttäjä voi lisätä merkkejä tai kohteita sovelluksen eri osioista. Opettaja/kasvattaja johtaa ryhmää keskustelemaan esimerkiksi tappelemisesta tai yksinäisyydestä. Taustakuvaan lisätään kuvia sovelluksen hahmoista: toisella puolella henkilö ja toisella useita ihmisiä ryhmässä. Ryhmässä keskustellaan teemoista yksinäisyys, yksin oleminen, ryhmässä syrjäytyminen, tapoja olla osa ryhmää ja muita ryhmässä olemisen piirteitä.



LUOKKAJÄRJESTELMÄ

- 2. Emotionaaliset taidot
- 3. Työelämä (valinnainen)



KUINKA KÄYTTÄÄ HARJOITUSTA

Harjoitusta tulee käsitellä sensitiivisesti ja varovasti, ja se tehdään ryhmissä (voidaan keskustella tunteista, kuten syrjäytymisestä ja yksinäisyydestä erityisesti).



HARJOITUKSESSA TARVITTAVAT VIDEOIT, KUVAT TAI TEKSTIT

Kuvat: avatarit tai henkilöhahmot, jotka muodostavat ryhmän ja yksi henkilö yksin toisella puolella Sanat: ei mitään



TEKNISET TIEDOT

Päätökset elementtien väreistä ovat henkilökohtaisia (itseilmaisun mahdollistamiseksi).



OHJEET KÄYTTÄJÄLLE

Harjoitus on ryhmätehtävä ja opettajan johtama keskustelu. Käyttäjien (erityisesti opiskelijoiden) tulee tehdä yhteistyötä ja herättää kiinnostuksensa muita kuuntelemalla heitä. Opettaja/kasvattaja tukee ja ohjaa aina selittämistä ja keskustelua kuvasta nousevista aiheista, kuten yksinäisyydestä ja syrjäytymisen tunteista.

YLEISTIETOJA

Kaikki harjoitukset on luotu 3DBear-sovelluksen ominaisuuksien ja toimivuuden perusteella, mutta ne voidaan myös kopioida muihin vastaaviin sovelluksiin.

Harjoitukset syntyivät odotettuna tuloksena Euroopan unionin Erasmus+ -ohjelman osarahoittamassa Bit the Spectrum -projektissa. Konsortiokumppanit pyrkivät keräämään teknistä tietoa, kehittämään harjoitusprototyyppejä ja opettajilta kvaerämäismtäääkns eenp amlaahtdeottlalis imamlan tarakmoimtuaktsteilnamisuiltka iset(atultoiskmseikt.i rHjoanr joitoupstisekne sliujouindnenit telun kehitysvaiheessa hyödynnettiin myös tärkeää opiskelijoilta saatua palautetta, joka mahdollisti ja varmisti tarvittavat mukautukset AR-harjoitusten kehittämisessä. Harjoitukset luotiin siten, että ne ovat yleisölle avoimia ja ilmaiseksi saatavilla sekä helposti saavutettavia. Projektikumppanit tekivät jatkuvaa yhteistyötä saavuttaakseen tämän tuloksen: [OGVU](#) Yliopisto Saksasta [SkillsDivers](#) Espanjasta [IRSEI ETS](#) Italiasta [Ammattiopisto Luovi](#) Suomesta [3DBear Oy](#) Suomesta

[OGVU](#)

[IRSEI ETS](#)

[SkillsDivers](#)

[3dbear](#)

[LUOVi](#)