

Poboljšanje tjelesne koordinacije kod djece s posebnim potrebama kroz treninge u virtualnoj stvarnosti



Uvod

Cilj projekta je naprednije obrazovnog procesa primjenom VR tehnologije, posebno u radu s djecom s posebnim potrebama.

1

2

Procjena potreba

Razumijevanje stvarnih potreba djece s posebnim potrebama u tjelesnoj koordinaciji te izazova s kojima se susreću učitelji.

Razvoj VR treninga i obrazovna implementacija

Dizajn, testiranje i implementacija VR treninga koji poboljšavaju tjelesnu koordinaciju, motivaciju i uključivanje djece s posebnim obrazovnim potrebama.

3



Co-funded by
the European Union



Co-funded by
the European Union



Uvod

1

Erasmus+ Projekt u **Osnovnoj školi** **Podmurvice**

Naša škola sudjeluje u međunarodnom Erasmus+ projektu *Improving Physical Coordination in Children with Special Needs Through Virtual Reality Workouts*

Cilj projekta

Unapređenje obrazovnog procesa primjenom VR tehnologije, posebno u radu s djecom s posebnim potrebama.

Kroz interaktivne VR sadržaje djeca će imati zabavnije i učinkovitije iskustvo učenja, a učitelji će se osnažiti za integraciju virtualne stvarnosti u nastavu.

Zemlje partneri: Cipar, Grčka, Italija, Turska, Rumunjska, Latvija i Hrvatska.

Partneri zajedno rade na stvaranju inovativnog, uključivog i suradničkog okruženja, kroz razmjenu resursa, znanja i iskustava.



Trajanje: travanj 2025. – rujan 2025.

Procjena potreba

2

Ovaj dio projekta postavlja znanstvenu i pedagošku osnovu za sve aktivnosti. Fokus je na razumijevanju stvarnih potreba djece s posebnim obrazovnim potrebama u tjelesnoj koordinaciji te izazova s kojima se susreću učitelji.

Glavni ciljevi:

- **Prepoznati** izazove u tjelesnoj koordinaciji djece s posebnim obrazovnim potrebama
- **Mapirati** postojeće pedagoške i terapijske prakse u tjelesnom odgoju
- **Prikupiti** mišljenja učitelja i stručnjaka o korištenju VR i digitalnih alata
- **Formulirati** pedagoške, tehničke i pristupačne zahtjeve za VR treninge
- **Izraditi** zajednički izvještaj o procjeni potreba, koji će voditi daljnji razvoj projekta

Kroz ankete, fokus grupe, promatranja i usporedne analize, partneri definiraju kako VR treninzi mogu potaknuti uključivanje, motivaciju i motorički razvoj u učionicama.

Kroz ovaj radni paket svi partneri dobivaju jasno **razumijevanje kako se virtualna stvarnost može smisleno integrirati u posebno obrazovanje**. Prikupljeni podaci omogućuju da svaka sljedeća aktivnost – od osmišljavanja vježbi do obuke učitelja – bude temeljena na stvarnim potrebama, osiguravajući relevantnost, uključivost i znanstvenu točnost.

Ovaj radni paket pruža temelj pristupa projekta temeljenog na dokazima, koji je ključan za kvalitetu i učinkovitost svih budućih aktivnosti.



Co-funded by
the European Union



Trajanje: travanj 2025. – prosinac 2025.

Ovaj dio projekta predstavlja kreativno i tehnološko srce projekta. Temeljen na nalazima iz prethodne faze, ovaj dio fokusira se na **dizajn**, **testiranje** i **implementaciju** VR treninga koji poboljšavaju tjelesnu koordinaciju, motivaciju i uključivanje djece s posebnim obrazovnim potrebama.

3

Razvoj VR treninga i obrazovna implementacija

Glavni ciljevi:

- **Razviti** kolekciju inkluzivnih VR treninga prilagođenih različitim profilima djece s posebnim obrazovnim potrebama
- **Integrirati** terapijske i obrazovne metode unutar VR okruženja
- **Stvoriti** Pedagoški vodič koji podržava učitelje u korištenju VR aktivnosti
- **Pilotirati i evaluirati** VR treninge u stvarnim učionicama i terapijskim okruženjima
- **Osnažiti** kompetencije učitelja i stručnjaka u digitalnoj i inkluzivnoj edukaciji

Projekt spaja stručnost iz pedagoške prakse, tjelesnog odgoja, psihologije i tehnologije kako bi se razvila sveobuhvatna VR iskustva koja učenje pokreta čine pristupačnim i zabavnim za sve učenike.



Co-funded by
the European Union



Trajanje: travanj 2025. – prosinac 2025.

Ovaj radni paket pretvara istraživanje u stvarnu promjenu u učionicama i predstavlja važan iskorak u inkluzivnoj digitalnoj edukaciji.

3

Razvoj VR treninga i obrazovna implementacija

Glavni rezultati:

- **Komplet VR treninga** koji potiče motoričku koordinaciju, ravnotežu i motivaciju djece s posebnim potrebama
- **Pedagoški vodič** s gotovim planovima lekcija, preporukama za inkluzivnu primjenu i alatima za evaluaciju i refleksiju
- **Izveštaj** o pilot testiranju u partnerskim školama
- **Digitalni repozitorij** VR prototipova dostupan na online platformi

Ova faza donosi konkretnu inovaciju projekta – **funkcionalne, pristupačne i inkluzivne** VR alate za poboljšanje tjelesne koordinacije.

Učitelji i terapeuti dobivaju praktična i angažirajuća rješenja za svakodnevni rad, dok učenici stječu veću motivaciju, samostalnost i tjelesne sposobnosti kroz igru i digitalno učenje.