



АПРОБАЦИЯ ШЛЕМА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА БАЗЕ КАЗАНСКОГО ИННОВАЦИОННОГО УНИВЕРСИТЕТА ИМ. В. Г. ТИМИРЯСОВА

Хусаинов Булат Раисович

Заведующий лабораторией цифрой педагогики и цифровой психологии
при НИИ педагогических инноваций и инклюзивного образования, начальник отдела
системного анализа

Казанского инновационного университета имени В. Г. Тимирясова (ИЭУП)

Виртуальная реальность

- Образование
- Здоровоохранение
- Социальное проектирование
- Военная промышленность
- Развлечения



Эксперимент: использование шлема виртуальной реальности

Было организовано 2 группы респондентов: студенты условно нормотипичные и студенты спецгруппы и с ОВЗ

Эксперимент состоял из 2 этапов: использовался шлем виртуальной реальности.

1 этап : Погружение в видео 360 (Видео в себя включало: природу, животных, звуки природы и полёт)

До просмотра участники проходили тесты Люшера и САН и записывали полученные результаты

После просмотра участники повторно проходили тесты Люшера и САН и записывали полученные результаты.

Вся информация передавалась экспериментаторам: психологу, медику и специалисту по IT

2 этап : Погружение в активность (Танец с виртуальным роботом)

До активности участники проходили тесты Люшера и САН и записывали полученные результаты

После активности участники проходили тесты Люшера и САН и записывали полученные

Эксперимент: использование шлема виртуальной реальности





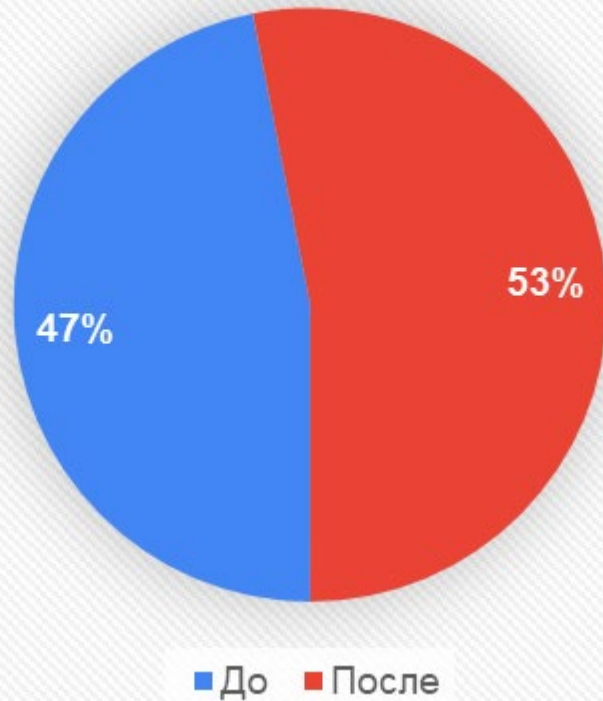
Результаты I этапа

Результаты эксперимента

Тесты Люшера и САН позволяют быстро оценивать эмоциональное состояние, самочувствие, активность и настроение.

Тревожность по тесту Люшера

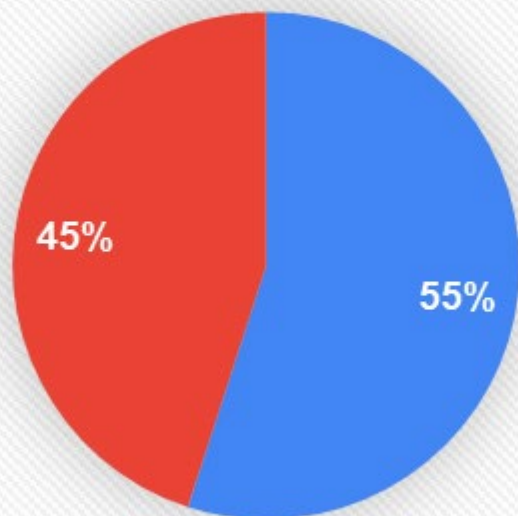
Нормотипичные студенты



Во время эксперимента
тревожность у студентов
общей группы возросла
на 6%
Это за 15 минут!

Тревожность по тесту Люшера

Студенты спецгруппы и с ОВЗ

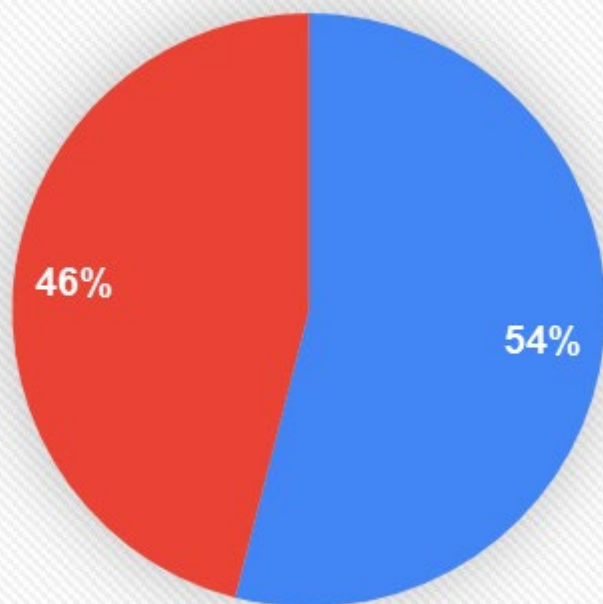


■ До ■ После

Во время эксперимента тревожность у студентов спецгруппы и с ОВЗ уменьшилась на 6%
Это за 15 минут!

Самочувствие по тесту САН

Нормотипичные студенты

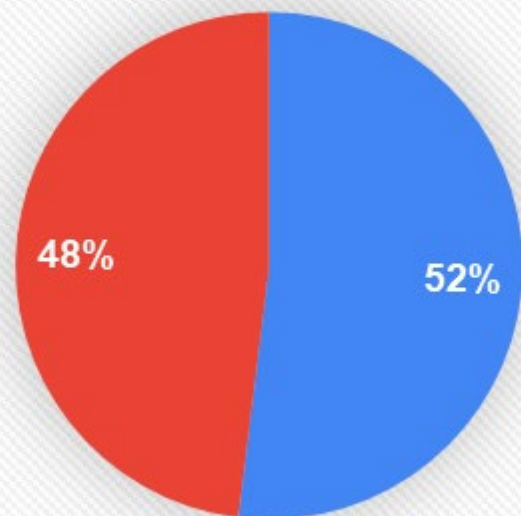


■ До ■ После

Во время эксперимента
самочувствие у студентов
общей группы ухудшилось
на 8%

Самочувствие по тесту САН

Студенты спецгруппы и с ОВЗ

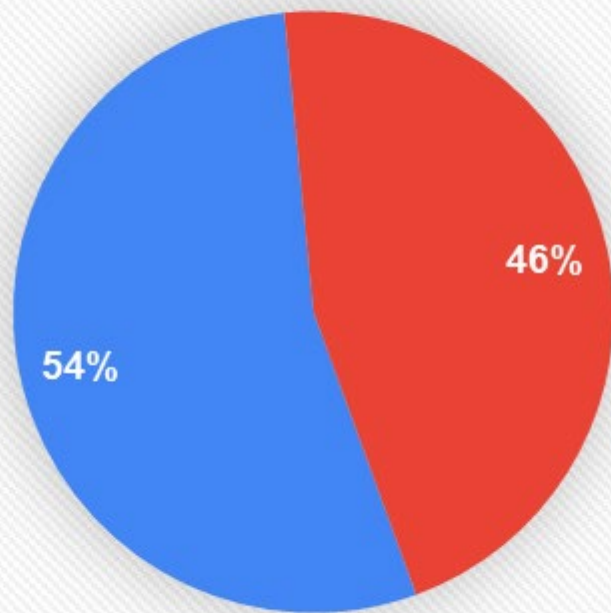


■ До ■ После

Во время эксперимента
самочувствие у студентов
спецгруппы и с ОВЗ
уменьшилась на 4%

Активность по тесту САН

Нормотипичные студенты

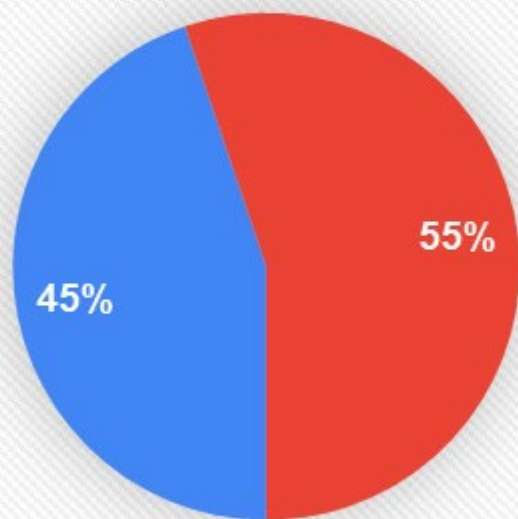


■ До ■ После

Во время эксперимента
активность у участников
общей группы снизилось на
8%

Активность по тесту САН

Студенты спецгруппы и с ОВЗ

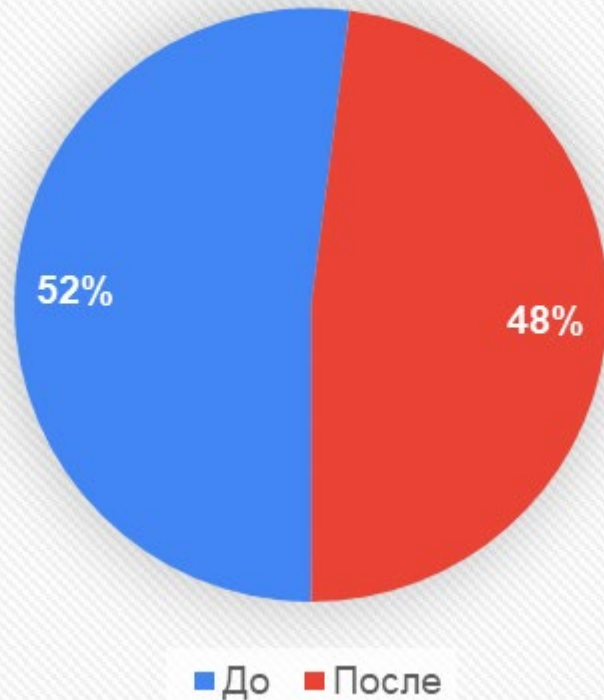


■ До ■ После

Во время эксперимента активность у студентов спецгруппы и с ОВЗ увеличилось на 10%

Настроение по тесту САН

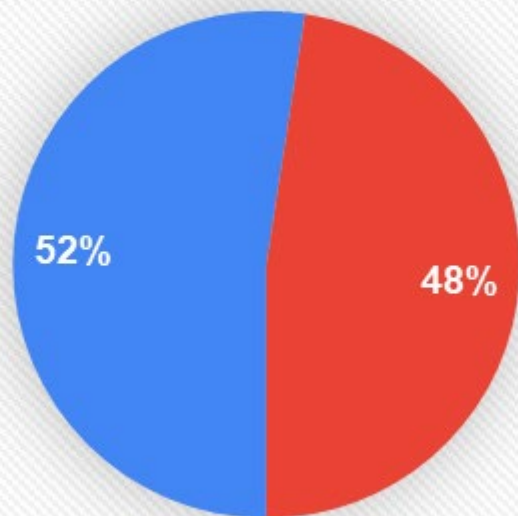
Нормотипичные студенты



Во время эксперимента
настроение у студентов
общей группы снизилось на
4%

Настроение по тесту САН

Студенты спецгруппы и с ОВЗ



■ До ■ После

Во время эксперимента настроение у студентов спецгруппы и с ОВЗ снизилось на 4%



Результаты II этапа

Тревожность по тесту Люшера



Во время эксперимента тревожность у студентов общей группы снизилось на 6%

Самочувствие по тесту САН



Во время эксперимента
самочувствие у студентов
спецгруппы не изменилось

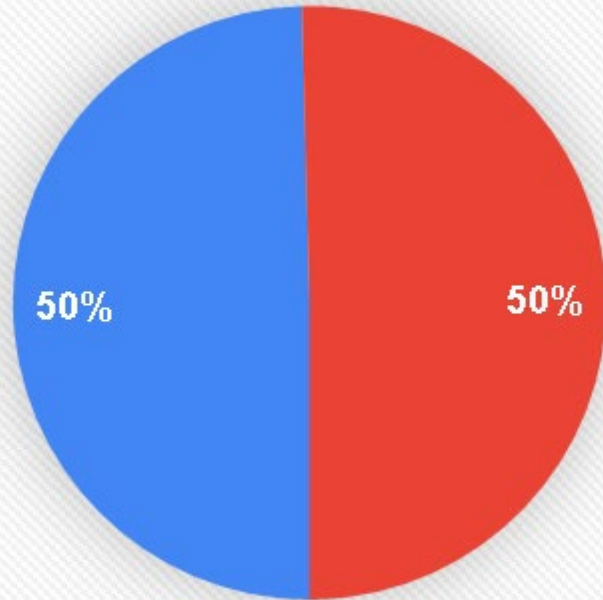
Активность по тесту САН



Во время эксперимента
активность у студентов
изменилось не значительно

Настроение по тесту САН

Общая группа



■ До ■ После

Во время эксперимента настроение у студентов осталось без изменений

Выводы

- 1. Даже короткое погружение в виртуальную реальность существенно влияет на эмоциональное состояние, самочувствие, активность и настроение респондентов**
- 2. По результатам эксперимента выяснили можем предполагать, важную роль при использовании цифровых устройств играет подобранный контент, время и место проведения.**
- 3. Мы ожидали большой эффект от активности , но эксперимент показа что просмотр 360 видео привело к большим изменениям, что оказалось большой неожиданностью**

Выводы

3. Мы ожидали большой эффект от активности , но эксперимент показал что просмотр 360 видео привело к большим изменениям, что оказалось большой неожиданностью для нас
4. По результатам эксперимента выявлено у нормотипичных студентов показатели эмоционального состояния, самочувствие, активность и настроение остались без изменений, а у студентов спецгруппы и с ОВЗ эти изменения были более выраженные. При использовании цифровых технологий а особенно технологий VRи ARобязательно необходимо применять персонафицированный подход, учитывающий особенности эмоционального состояния, самочувствия, активности и, настроения и физиологические особенности обучающихся
5. Данное направление исследований считаем перспективными, на следующий форум проведем больше исследований и поделимся с Вам полученными результатами

Спасибо за внимание!

Креатив. Инициатива. Успех.

КИУ