

Fișa de identificare RED

I. Date generale					
Titlul resursei educaționale deschise propuse	Realitatea virtuală- instrument de intervenție digital în programul de kinetoterapie				
Disciplina¹	Kinetoterapie				
Clasa²	Pregătitoare- a XII a				
Autor/Autori	Ciurba Anca- Paula				
Scopul materialului propus	Didactic - de utilizat la clasa cu elevii/ preșcolarii	Pt elev – de utilizat de către elev	De documentare pt cadrele didactice	De management educațional	Altele
			X		
II. Prezentarea resursei educaționale deschise					
Competența specifică vizată/Indicatori de performanță³	Documentare despre utilizarea tehnologiei și a realității virtuale în programul de kinetoterapie, vizând îmbunătățirea capacității psihomotrice la elevii cu dizabilități.				
Durata resursei (de completat exclusiv pentru resurse video)					
Scurtă prezentare a resursei educaționale deschise propuse (10-15 rânduri)	Este un articol documentat și argumentat din studii științifice, care evidențiază utilizarea tehnologiei și a realității virtuale, în programul de kinetoterapie. Intervenția terapeutică se bazează pe jocurile video de mișcare specifice nivelului de abilități psihomotrice și cognitive ale copilului/elevului. Aceste exergame-uri sunt propuse ca o alternativă pentru exercițiile tradiționale și se aplică prin consola Xbox, ce deține sensorul de mișcare Kinect, care permite să controlezi personajele din jocuri prin simpla mișcare a corpului în fața televizorului/ monitorului, fără dispozitiv intermediar, cum ar fi controler. Ca paletă de deficiențe a aplicării terapiei cu realitate virtuală este eficientă în paralizia cerebrală, sindrom Down, ADHD, Autism, întârziere în dezvoltarea psihomotricității, obezitate, atitudini și deficiențe posturale, etc.				
Elemente agregate (link-uri la resursele utilizate ca părți componente în construcția resursei, acolo unde este cazul)					
III. Comentarii					

<p>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale deschise în activitatea cu elevii <i>(10-12 rânduri - recomandări, precizări, reflecții despre modalitățile de utilizare a resursei educaționale deschise)</i></p>	<p>Au fost dezvoltate aplicații care ar putea minimiza efectele unui handicap, ar putea îmbunătăți calitatea vieții, capacitatea de socializare, promovează activități funcționale cu cerințe multisenzoriale, contracție activă a mușchilor, antrenament motor care provoacă stabilitatea posturală, îmbunătățesc abilitățile de viață, mobilitatea și abilitățile cognitive, oferind în același timp o experiență motivantă și interesantă pentru copiii cu dizabilități. Activitățile motrice din aceste jocuri includ sarcini motorii care implică o gamă largă de feedback senzorial, iar feedback-ul vizual este dominant.</p> <p>Antrenamentul mobilității la copiii cu dizabilități fizice ajută la îmbunătățirea abilităților perceptiv-motorii și abilităților cognitiv-spațiale, oferă un sentiment de independență, competență crescută și autocontrol.</p>
---	---

Nota 1 și 2 – se completează cu excepția resurselor destinate managementului educațional/proiectelor europene/activităților de cooperare internațională

Nota 3 – pentru RED-urile de management educațional se vor completa indicatori de performanță