REALTÀ VIRTUALE CONTRO LA FOBIA DI PARLARE IN PUBBLICO

Piattaforma VR | Manuale illustrato per l'utente

Progetto Erasmus+ • Cofinanziato dall'Unione europea

Guida passo passo all'applicazione di realtà virtuale per esercitarsi a parlare in pubblico.

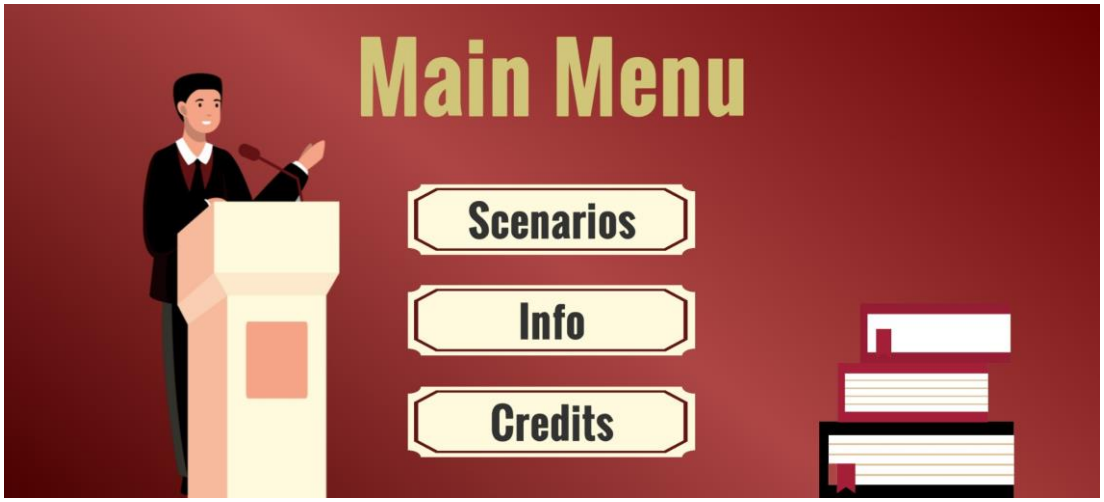


Figura 1. Menu principale della piattaforma VR.

1. Selezionare la lingua

Avviare l'applicazione su uno smartphone compatibile. Nella schermata iniziale, scegliere una delle sei lingue disponibili selezionando la relativa bandiera: turco, inglese, portoghese, greco, italiano o spagnolo.



Figura 2. Schermata di selezione della lingua.

2. Navigare nel menu principale

Il menu principale presenta tre opzioni: Scenarios (ambienti virtuali di esercitazione), Info (informazioni sull'applicazione) e Credits (crediti del progetto). Selezionare Scenarios per iniziare un esercizio.

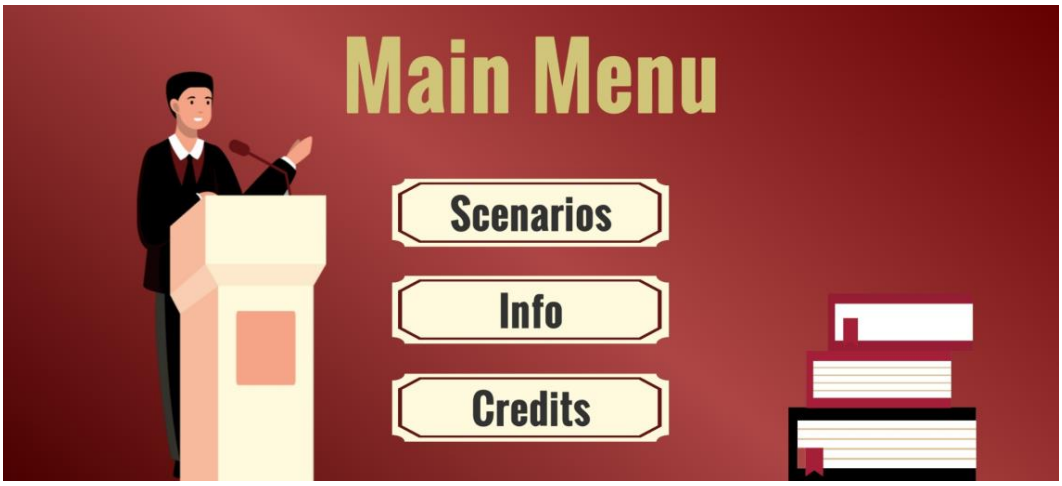


Figura 3. Menu principale: Scenarios, Info e Credits.

3. Scegliere uno scenario

L'applicazione offre tre livelli progressivi di difficoltà. Scegliere lo scenario in base alla propria sicurezza e all'esperienza:

- Meeting — livello facile: riunione con un piccolo gruppo di partecipanti virtuali, adatta ai principianti.
- Classroom — livello intermedio: presentazione davanti a una classe in un ambiente scolastico.
- University — livello avanzato: presentazione in un'aula universitaria davanti a un pubblico più numeroso.



Figura 4. Scenari disponibili e livelli di difficoltà.

4. Preparare il visore VR

Selezionare il livello e inserire lo smartphone in un visore VR compatibile, seguendo le indicazioni mostrate nell'applicazione. Regolare il visore per visualizzare comodamente le due immagini sullo schermo.

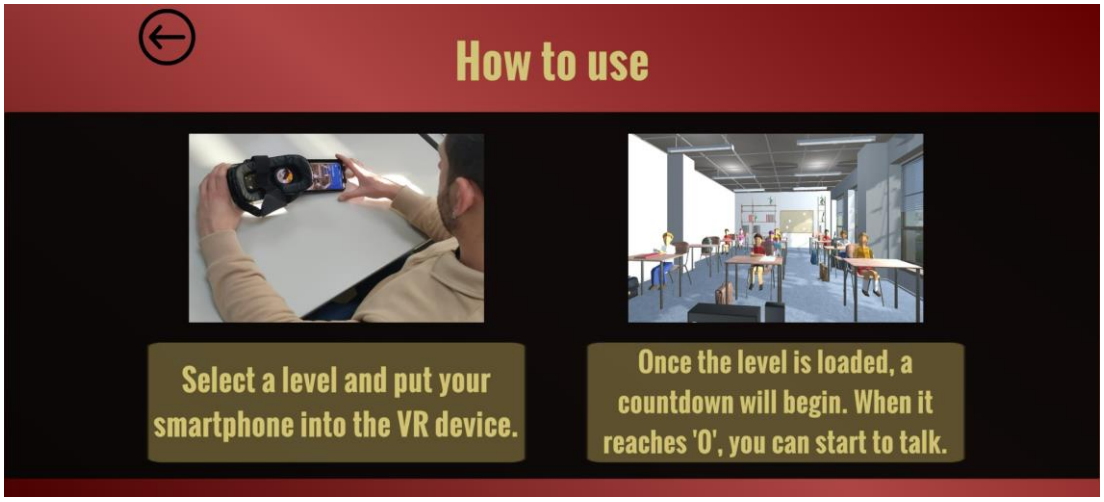


Figura 5. Istruzioni dell'applicazione per inserire lo smartphone e attendere il conto alla rovescia.

5. Iniziare l'esercizio di public speaking

Dopo il caricamento dello scenario, inizia un conto alla rovescia. Quando raggiunge lo zero, iniziare a parlare al pubblico virtuale. Lo schermo mostra due immagini affiancate per la visualizzazione con il visore VR.



Figura 6. Ambiente Meeting durante il conto alla rovescia.

Durante l'esercizio, l'ambiente virtuale mostra il pubblico, un timer e un indicatore verticale colorato. Nella parte superiore dello schermo sono visibili anche le icone di uscita e delle impostazioni.

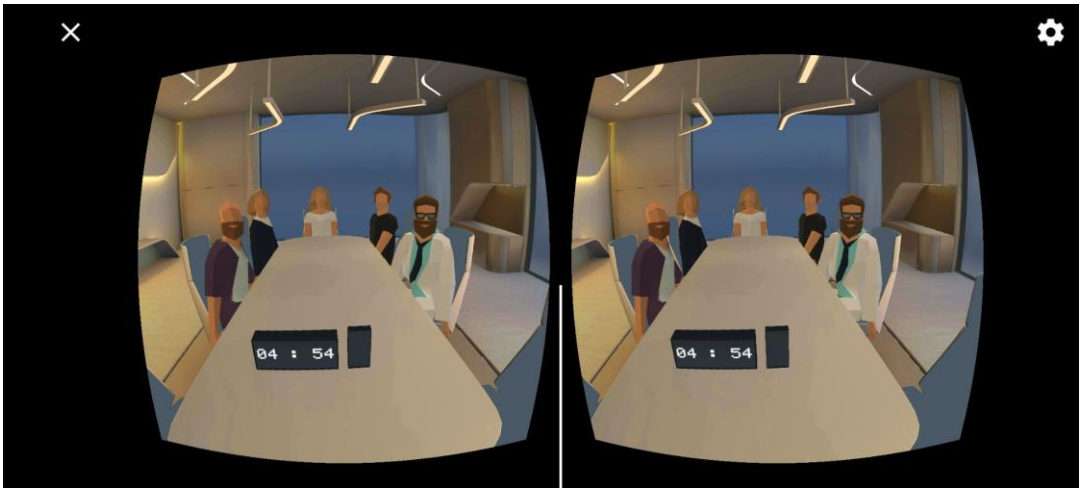


Figura 7. Scenario Meeting con timer attivo.

6. Esplorare gli altri ambienti virtuali

Lo scenario Classroom colloca l'utente davanti a studenti virtuali in un'aula scolastica. Lo scenario University riproduce un'aula magna universitaria. Questi ambienti consentono di esercitarsi in contesti diversi e con livelli crescenti di difficoltà.



Figura 8. Scenario Classroom: studenti virtuali e timer.

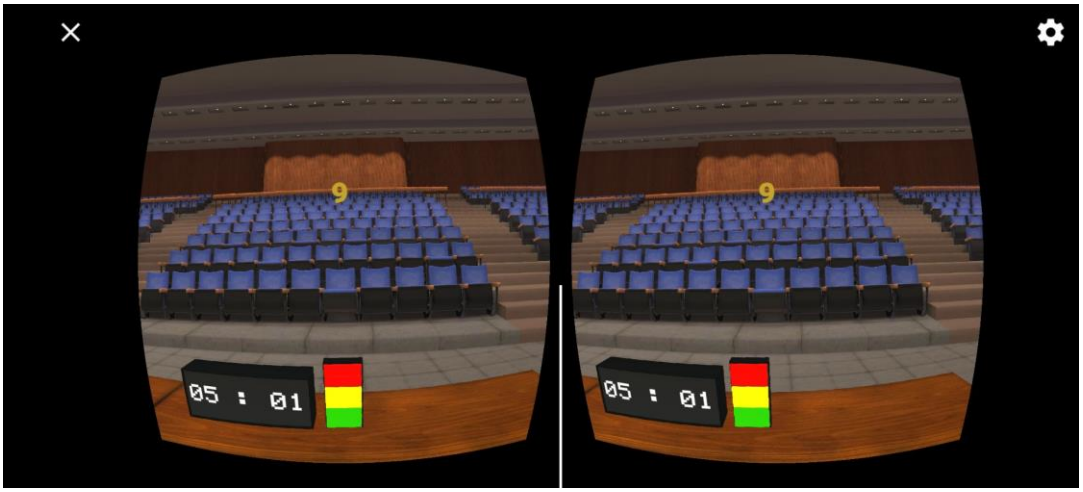


Figura 9. Scenario University: aula universitaria.

7. Consultare i risultati della sessione

Al termine della simulazione compare una schermata con due indicatori: “Score speaking” (punteggio della voce) e “Score looking” (punteggio dello sguardo). Nell’immagine sono visualizzati rispettivamente i valori 2/100 e −69/100.

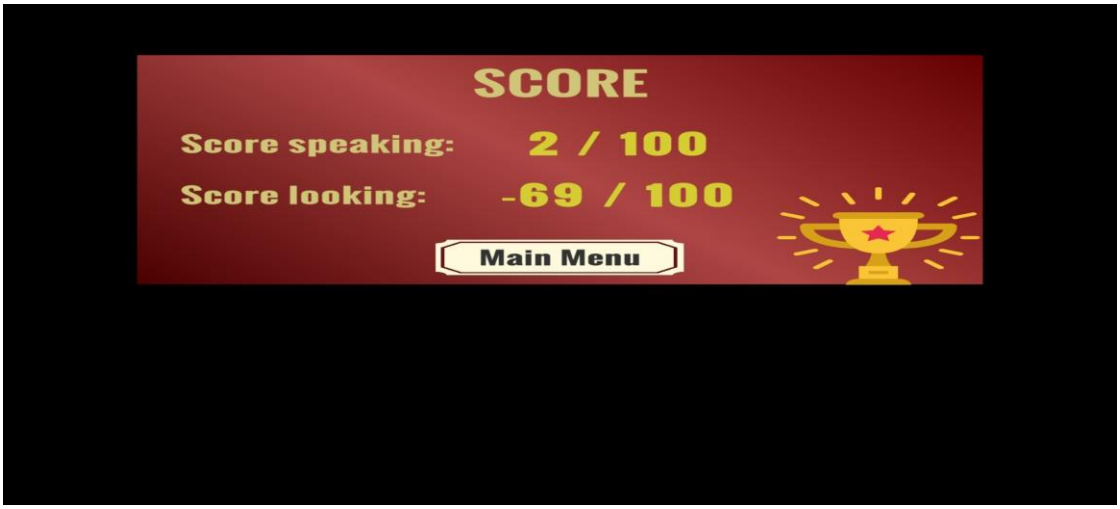


Figura 10. Schermata dei risultati con i punteggi della voce e dello sguardo.

Selezionare Main Menu per tornare al menu iniziale. È possibile ripetere l’esercizio oppure scegliere un altro scenario per continuare ad allenarsi.

Informazioni sulla piattaforma

La piattaforma VRAPSP permette di esercitarsi a parlare in pubblico in tre ambienti virtuali — Meeting, Classroom e University — con interfaccia multilingue, timer e visualizzazione dei risultati.

Progetto Erasmus+ • Cofinanziato dall’Unione europea