Co-funded by the European Union

VR4INCLUSIVET

WWW.VR4INCLUSIVE.COM

VR4InclusiVET

EFAS Castilla-La Mancha y Madrid | ENAIP Friuli Venezia Giulia | ATLÁNTICA INSTITUTO UNIVERSITARIO | TECH PARK KAUNAS | INSTITUTO DE TÉCNICAS EDUCATIVAS | CITIZENS IN POWER | ktu kaunas university of technology 1922

Newsletter 2 – LTTA's

Prima attività di apprendimento e formazione congiunta-Learning Teaching Training Activity (LTTA) a Kaunas, in Lituania

Il corso di formazione "Empower your skills: COSPACES EDU Programming Platform", si è tenuto dal 18 al 20 giugno 2024 presso il Centro Polifunzionale KTU di Kaunas, in Lituania, organizzato dalla Kaunas University of Technology (KTU) e co-organizzato dal Tech-Park Kaunas. L'evento mira a migliorare le competenze digitali per una formazione professionale inclusiva utilizzando strumenti di realtà virtuale e aumentata.

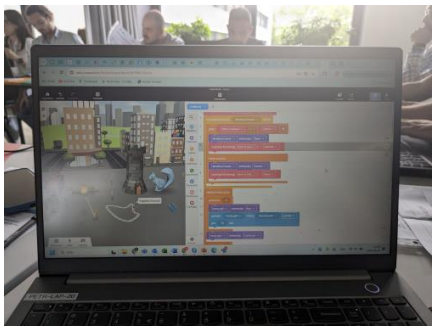
Nel corso di tre giorni, i partecipanti hanno esplorato la piattaforma COSPACE EDU, uno strumento versatile per creare esperienze interattive di realtà virtuale e aumentata su misura per le diverse esigenze educative. L'agenda offriva insieme sessioni teoriche, formazione pratica, visite di studio ed esperienze culturali.

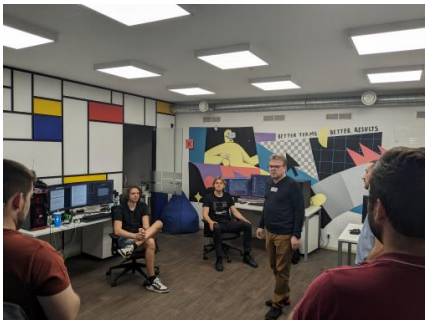
Il primo giorno è consistito in un'introduzione all'ecosistema COSPACE EDU, con particolare attenzione alla gestione delle classi e alla creazione di scene. I partecipanti hanno anche visitato le strutture VR del KTU e si sono cimentati in varie attività interattive progettate dai ricercatori del KTU.

Il secondo giorno ha posto l'accento sull'integrazione di risorse personalizzate e di funzionalità avanzate come le simulazioni fisiche e la condivisione dei contenuti. Nel corso della giornata è stato aggiunto un tocco culturale con la visione del film VR di M. K. Čiurlionis, "Trails of Angels", presso il M. K. Čiurlionis National Art Museum.

L'ultima giornata ha fornito ai partecipanti un'esperienza pratica per sviluppare i propri progetti utilizzando la piattaforma COSPACE EDU. Il programma di formazione si è concluso con una cerimonia di consegna dei certificati, che ha riconosciuto i risultati e lo sviluppo delle competenze dei partecipanti

Questa formazione immersiva non solo ha dotato educatori e formatori di nuovi strumenti, ma ha anche favorito la collaborazione internazionale, allineando la formazione professionale a pratiche di apprendimento inclusive e innovative. Il mix di apprendimento, networking e attività culturali ha reso l'esperienza completa e arricchente.





Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. Questo sito web e tutti i suoi contenuti riflettono il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in esso contenute.

Co-funded by the European Union

VR4INCLUSIVET

WWW.VR4INCLUSIVE.COM

VR4InclusiVET

Seconda attività di apprendimento e formazione congiunta-Learning Teaching Training Activity (LTTA) a Learning Teaching Training Activity (LTTA) a Nicosia, Cipro

Siamo lieti di condividere il successo della nostra recente attività di apprendimento, insegnamento e formazione (LTTA), tenutasi dal 19 al 21 novembre 2024 presso il CIP Impact Hub di Nicosia, Cipro. Questo evento formativo e collaborativo si è concentrato sull'esplorazione del potenziale trasformativo della realtà virtuale (VR) come strumento per promuovere l'accessibilità e l'inclusione nell'istruzione.

Il nostro progetto mira a integrare la realtà virtuale come strumento inclusivo nell'istruzione. Cerchiamo di abbattere le barriere all'apprendimento attraverso applicazioni VR accessibili e progettate per soddisfare le diverse esigenze degli studenti. Attraverso questo progetto, ci proponiamo di:

- Creare risorse educative inclusive utilizzando le tecnologie emergenti.
- Promuovere un'istruzione accessibile per gli studenti con e senza disabilità.
- Promuovere la collaborazione internazionale nella progettazione di ambienti educativi innovativi.

Durante la formazione, abbiamo avuto l'opportunità di presentare i progressi compiuti finora. Tra questi, segnaliamo: i primi prototipi sviluppati sulla piattaforma CoSpaces, dove i partner hanno iniziato a creare ambienti VR interattivi progettati secondo i principi dell'accessibilità ed esempi di scenari educativi, come simulazioni virtuali e attività interattive per favorire l'apprendimento collaborativo

Questo evento non solo ha rafforzato l'importanza della collaborazione internazionale, ma ha anche indicato la strada verso il nostro prossimo incontro, che si terrà in Italia. Durante questo incontro, continueremo a lavorare sullo sviluppo delle nostre applicazioni VR, rivedremo i progressi fatti e pianificheremo le prossime attività del progetto.

Estendiamo la nostra sincera gratitudine a tutti i partecipanti, formatori e partner che hanno contribuito al successo di questo evento. Insieme stiamo costruendo un'istruzione più inclusiva e innovativa, dove la tecnologia non è un ostacolo, ma un ponte verso nuove opportunità.



Newsletter 2 © Il progetto VR4INCLUSIVE_VET – 2025 è disponibile sotto licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale (CC BY-NC 4.0). Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. Questo sito web e tutti i suoi contenuti riflettono il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in esso contenute.