Finansuoja Europos Sąjunga

VR4INCLUSIVET

WWW.VR4INCLUSIVE.COM

VR4InclusiVET

2 naujienlaiškis – LTTA

Pirmoji mokymosi ir mokymo veikla (LTTA) Kaune, Lietuvoje

2024 m. birželio 18-20 d. KTU daugiafunkciniame centre, Kaune vyko pirmoji mokymosi ir mokymo veikla pristatant mokymo kursą "Įgalinkite savo įgūdžius: COSPACES EDU Programavimo platforma“, kuriuos organizavo Kauno technologijos universitetas (KTU), ir ko-organizavo "Tech-Park Kaunas". Renginio tikslas - tobulinti skaitmeninius įgūdžius įtraukiojo profesinio mokymo srityje naudojant virtualios ir papildytosios realybės priemones.

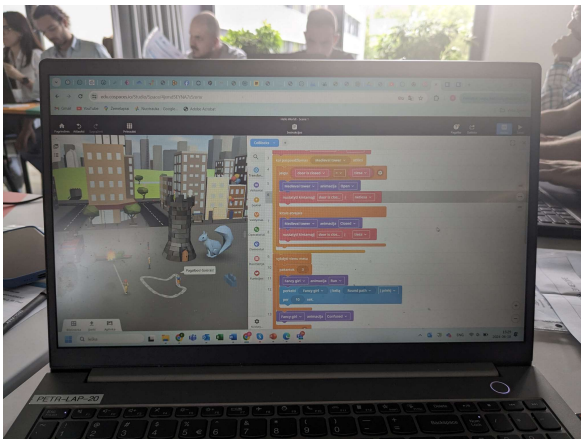
Tris dienas dalyviai tyrinėjo COSPACE EDU platformą - universalų įrankį, skirtą interaktyviai virtualios (VR) ir papildytos realybės (AR) patirčiai, pritaikytai įvairiems švietimo poreikiams, kurti. Darbotvarkėje buvo derinami teoriniai užsiėmimai, praktiniai mokymai, pažintiniai vizitai ir kultūrinė patirtis.

Pirmąją renginio dieną vyko įvadas į COSPACE EDU ekosistemą, daugiausia dėmesio skiriant klasių valdymui ir scenų kūrimui. Dalyviai taip pat apžiūrėjo KTU VR įrenginius ir dalyvavo įvairiose interaktyviose veiklose, kurias sukūrė ir pristatė KTU mokslininkai.

Antrąją dieną buvo akcentuojamas pasirinktinių išteklių integravimas ir pažangios funkcijos, pavyzdžiui, fizikos modeliavimas ir dalijimasis turiniu. Dienos antroje pusėje programoje buvo numatytas ir kultūrinis akcentas - Nacionaliniame M. K. Čiurlionio dailės muziejuje dalyviai žiūrėjo M. K. Čiurlionio VR filmą "Angelų takais".

Paskutiniąją dieną dalyviai įgijo praktinės patirties kurdami savo projektus, naudodamiesi COSPACE EDU platforma. Mokymo programa baigėsi pažymėjimų įteikimo ceremonija, kurioje buvo įvertinti dalyvių pasiekimai ir patobulinti įgūdžiai.

Šie įtraukūs mokymai ne tik suteikė pedagogams ir instruktoriams naujų priemonių, bet ir skatino tarptautinį bendradarbiavimą, derinant profesinį mokymą su įtraukiuoju ir novatorišku mokymusi. Dėl mokymosi, ryšių užmezgimo ir kultūrinės veiklos derinio šios mokymų dienos buvo visapusiška ir turininga patirtis visiems dalyvavusiems.





Šį projektą finansavo Europos Komisija. Ši svetainė ir visas jos turinys atspindi tik autoriaus požiūrį, o Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį joje pateiktos informacijos panaudojimą.

Finansuoja Europos Sąjunga

VR4INCLUSIVET

WWW.VR4INCLUSIVE.COM

VR4InclusiVET

Antroji mokymosi ir mokymo veikla (LTTA) Nikosijoje, Kipre

Džiaugiamės galėdami pasidalyti neseniai vykusios mokymosi ir mokymo veiklos, kuri vyko 2024 m. lapkričio 19-21 d. CIP Impact Hub'e Nikosijoje (Kipre) sėkme. Šiame formavimo ir bendradarbiavimo renginyje daugiausia dėmesio buvo skirta virtualios realybės, kaip priemonės, skirtos švietimo prieinamumui ir įtraukčiai skatinti, transformaciniam potencialui tirti.

Vydomo projekto VR4INCLUSIVE_VET tikslas - integruoti virtualiąją realybę kaip įtraukią švietimo priemonę. Siekiame panaikinti mokymosi barjerus naudodami prieinamas VR programas, sukurtas atsižvelgiant į įvairius besimokančiųjų poreikius. Projektu siekiame:

- Kurti įtraukius švietimo išteklius naudodami naująsias technologijas.
- Skatinti prieinamą ugdymą neįgaliems ir negalios neturintiems mokiniams.
- Skatinti tarptautinį bendradarbiavimą kuriant naujoviškas švietimo aplinkas.

Mokymų metu turėjome galimybę pristatyti iki šiol padarytą pažangą. Tarp jų išskiriame: pirmuosius "CoSpaces" platformoje sukurtus prototipus, kuriuose partneriai pradėjo kurti interaktyvias VR aplinkas, sukurtas laikantis prieinamumo principų, ir švietimo scenarijų pavyzdžius tokius kaip virtualias simuliacijas ir interaktyvius užsiėmimus, skatinančius mokymąsi bendradarbiaujant.

Šis renginys ne tik sustiprino tarptautinio bendradarbiavimo svarbą, bet ir uždavė toną kitam susitikimui, kuris vyks Italijoje. Planuojamo susitikimo metu toliau bus dirbama kuriant VR programas, apžvelgta į padarytą pažangą ir planuojamos kitos projekto veiklos.

Nuoširdžiai dėkojame visiems dalyviams, instruktoriams ir partneriams, prisidėjusiems prie šio renginio sėkmės. Kartu mes kuriame įtraukesnį ir novatoriškesnį švietimą, kuriame technologijos yra ne kliūtis, o tiltas į naujas galimybes.



2-asis naujienlaiškis © Projektas „VR4INCLUSIVE_VET – 2025" licencijuotas pagal „Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International" (CC BY-NC 4.0) licenciją. Norėdami peržiūrėti šios licencijos kopiją, apsilankykite https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/

Šį projektą finansavo Europos Komisija. Ši svetainė ir visas jos turinys atspindi tik autoriaus požiūrį, o Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį joje pateiktos informacijos panaudojimą.