Co-funded by the European Union

VR4INCLUSIVET

WWW.VR4INCLUSIVE.COM

VR4InclusiVET

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

Newsletter 2 - LTTA's

Primeira Atividade de Formação para a Aprendizagem e o Ensino (LTTA) em Kaunas, Lituânia

O curso de formação, "Potencie as suas competências: COSPACES EDU Programming Platform", realizou-se de 18 a 20 de junho de 2024, no Centro Multifuncional da KTU em Kaunas, Lituânia, organizado pela Universidade de Tecnologia de Kaunas (KTU) e coorganizado pelo Tech-Park Kaunas. O evento teve como objetivo melhorar as competências digitais para a formação profissional inclusiva utilizando ferramentas de realidade virtual e aumentada.

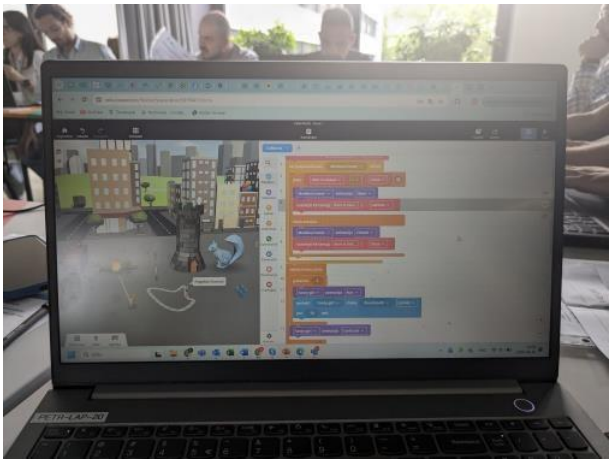
Ao longo de três dias, os participantes exploraram a plataforma COSPACE EDU - uma ferramenta versátil para criar experiências interativas de realidade virtual e aumentada adaptadas a diversas necessidades educativas. O programa combinou sessões teóricas, formação prática, visitas de estudo e experiências culturais.

O primeiro dia do evento consistiu numa introdução ao ecossistema COSPACE EDU, na gestão de aulas e na criação de cenários. Os participantes também visitaram as instalações de RV da KTU e participaram em várias atividades interativas concebidas pelos investigadores da KTU.

O segundo dia centrou-se na integração de recursos personalizados e de funcionalidades avançadas, como simulações de física e partilha de conteúdos. No final do dia, foi dado um toque cultural com a visualização do filme de RV de M. K. Čiurlionis, "Trails of Angels", no Museu Nacional de Arte de M. K. Čiurlionis.

O último dia proporcionou aos participantes uma experiência prática no desenvolvimento dos seus próprios projetos utilizando a plataforma COSPACE EDU. O programa de formação terminou com uma cerimónia de entrega de certificados, reconhecendo os resultados alcançados pelos participantes e o desenvolvimento das suas competências.

Esta formação imersiva não só capacitou educadores e formadores com novas ferramentas, como também promoveu a colaboração internacional, alinhando a formação profissional com práticas de aprendizagem inclusivas e inovadoras. A combinação de aprendizagem, trabalho em rede e atividades culturais tornou-a numa experiência abrangente e enriquecedora.





Este projeto foi financiado com apoio da Comissão Europeia. Este sítio Web e todo o seu conteúdo refletem apenas as opiniões do autor, não podendo a Comissão ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nele contida.

Co-funded by the European Union

VR4INCLUSIVET

WWW.VR4INCLUSIVE.COM

VR4InclusiVET

Segunda Atividade de Formação para o Ensino e a Aprendizagem (LTTA) em Nicósia, Chipre

Temos o prazer de partilhar o sucesso da nossa recente Atividade de Aprendizagem, Ensino e Formação (LTTA), realizada de 19 a 21 de novembro de 2024 no CIP Impact Hub em Nicósia, Chipre. Este evento formativo e colaborativo centrou-se na exploração do potencial transformador da realidade virtual (RV) como uma ferramenta para promover a acessibilidade e a inclusão na educação.

O nosso projeto integra a realidade virtual como uma ferramenta inclusiva na educação. Procuramos ultrapassar as barreiras à aprendizagem através de aplicações de RV acessíveis, concebidas para satisfazer as diversas necessidades dos alunos. Através deste projeto, pretendemos:

- Criar recursos educativos inclusivos utilizando tecnologias emergentes.
- Promover um ensino acessível para estudantes com e sem deficiência.
- Promover a colaboração internacional na conceção de ambientes educativos inovadores.

Durante a formação, tivemos a oportunidade de apresentar os progressos realizados até à data. Entre eles, os primeiros protótipos desenvolvidos na plataforma CoSpaces, onde os parceiros começaram a criar ambientes de RV interativos concebidos com princípios de acessibilidade e exemplos de cenários educativos, tais como simulações virtuais e atividades interativas para promover a aprendizagem colaborativa.

Este evento não só reforçou a importância da colaboração internacional, como também apontou o caminho para a nossa próxima reunião, que terá lugar em Itália. Durante este projeto, continuaremos a trabalhar no desenvolvimento das nossas aplicações de RV, analisaremos os progressos realizados e planearemos as próximas atividades do projeto.

A nossa sincera gratidão a todos os participantes, formadores e parceiros que contribuíram para o sucesso deste evento. Juntos estamos a construir uma educação mais inclusiva e inovadora, onde a tecnologia não é um obstáculo, mas uma ponte para novas oportunidades.



2ª Newsletter © O Projeto VR4INCLUSIVE_VET – 2025 está licenciado sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0). Para visualizar uma cópia desta licença, visite https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/

Este projeto foi financiado com apoio da Comissão Europeia. Este sítio Web e todo o seu conteúdo refletem apenas as opiniões do autor, não podendo a Comissão ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nele contida.