Co-funded by the European Union

VR4INCLUSIVET

WWW.VR4INCLUSIVE.COM

VR4InclusiVET

Newsletter 12 – Novembre 2025

Dopo due anni di cooperazione europea, il progetto VR4INCLUSIVE_VET ha raggiunto la sua fase finale nell'ambito del programma Erasmus+ KA220-VET. Il progetto ha dimostrato il potenziale della Realtà Virtuale (VR) come strumento chiave per l'innovazione, la trasformazione digitale e l'inclusione nell'Istruzione e Formazione Professionale (IFP).

Principali risultati raggiunti

- Sviluppo di 6 applicazioni di Realtà Virtuale in ambito educativo.
- Vero e proprio progetto pilota con 142 studenti e 23 insegnanti.
- Piattaforma didattica Moodle con oltre 250 utenti registrati.
- Risorse di formazione multilingue disponibili per qualsiasi utente.

Formazione e cooperazione internazionale

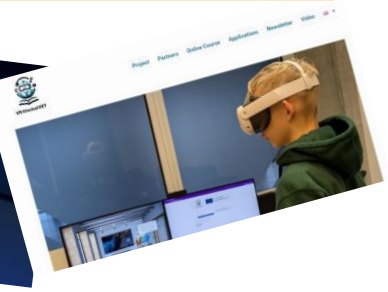
Si sono svolte due sessioni di formazione transnazionali:

- LTT1 a Kaunas (Lituania): formazione tecnica presso CoSpaces/Delightex.
- LTT2 a Cipro: formazione sull'inclusione e l'accessibilità applicate alla realtà virtuale.

Il progetto lascia dietro di sé risorse replicabili, metodologie innovative e una piattaforma aperta che rimarrà a disposizione dei centri di formazione professionale e dei professionisti interessati.

https://vr4inclusive.com







Newsletter 4 © 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 esclusivamente le opinioni dell'autore. e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in esso contenute.