Co-funded by the European Union

VR4INCLUSIVET

WWW.VR4INCLUSIVE.COM

VR4InclusiVET

12-asis naujienlaiškis – 2025 m. lapkričio mėn.

Po dvejų metų Europos bendradarbiavimo projektas „VR4INCLUSIVE_VET“ pasiekė paskutinį „Erasmus+ KA220-VET“ programos etapą. Projektas pademonstravo virtualios realybės (VR) potencialą kaip pagrindinės priemonės inovacijoms, skaitmeninei transformacijai ir įtraukčiai į profesinį mokymą (VET).

Pagrindiniai pasiekti rezultatai

- 6 virtualios realybės taikymų kūrimas švietimo aplinkoje.
- Tikras pilotavimas su 142 mokiniais ir 23 mokytojais.
- Moodle edukacinė platforma, turinti daugiau nei 250 registruotų vartotojų.
- Daugiakalbiai mokymo ištekliai prieinami bet kuriam vartotojui.

Mokymai ir tarptautinis bendradarbiavimas

Buvo surengti du tarptautiniai mokymai:

- LTT1 Kaune (Lietuva): techniniai mokymai „CoSpaces“/„Delightex“.
- LTT2 Kipre: įtraukties ir prieinamumo mokymai, taikomi VR.

Projektas palieka atkartojamus išteklius, novatoriškas metodikas ir atvirą platformą, kuri ir toliau bus prieinama profesinio mokymo centrams ir susidomėjusiems specialistams.

https://vr4inclusive.com





1-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/

Šis projektas buvo finansuojamas Europos Komisijos paramos. Ši svetainė ir visas jos turinys atspindi tik autoriaus požiūrį. ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už jokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.