VR4INCLUSIVO

WWW.VR4INCLUSIVE.COM

Boletim informativo 12 – Novembro de 2025

Após dois anos de cooperação europeia, o projecto VR4INCLUSIVE_VET atingiu a sua fase final no âmbito do programa Erasmus+ KA220-VET. O projeto demonstrou o potencial da Realidade Virtual (RV) como ferramenta fundamental para a inovação, a transformação digital e a inclusão no Ensino e Formação Profissional (EFP).

Principais resultados alcançados

- Desenvolvimento de 6 aplicações de Realidade Virtual em contextos educativos.
- Teste piloto real com 142 alunos e 23 professores.
- Plataforma educativa Moodle com mais de 250 utilizadores registados.
- Recursos de formação multilingues disponíveis para qualquer utilizador.

Formação e cooperação internacional

Foram realizadas duas sessões de formação transnacional:

- LTT1 em Kaunas (Lituânia): formação técnica na CoSpaces/Delightex.
- LTT2 no Chipre: formação em inclusão e acessibilidade aplicada à realidade virtual.

O projeto deixa como legado recursos replicáveis, metodologias inovadoras e uma plataforma aberta que continuará disponível para os centros de formação profissional e profissionais interessados.

https://vr4inclusive.com







4ª 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 o apoio da Comissão Europeia. Este site e todo o seu conteúdo refletem exclusivamente as opiniões do autor. e a Comissão não poderá ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações aqui contidas.