



# Collaborative Virtual Reality Platform for e-Learning: Teaching Communication

## COViR

## ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ, αριθμός 2

2020-1-PL01-KA226-VET-095931



### Είστε ενημερωμένος για τα νέα του έργου COViR;

Η Πλατφόρμα Εικονικής Πραγματικότητας για την ηλεκτρονική μάθηση (Virtual Reality Platform for e-Learning), το κύριο αναμενόμενο αποτέλεσμα αυτού του ευρωπαϊκού έργου, έχει αρχίσει να παίρνει μορφή. Πρέπει να γίνει πολλή δουλειά για να γίνει η Εικονική Πραγματικότητα (VR) μια πραγματικότητα για την ΕΕΚ και την εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

Κατά συνέπεια, οι εταίροι εξέτασαν το περιεχόμενο που προετοιμάζεται για την ηλεκτρονική εκπαίδευση, καθώς και την κατάσταση της πλατφόρμας VR για μια δοκιμαστική λειτουργία και τη διαδικασία πιστοποίησης για τους εκπαιδευτές.

### Γιατί είναι απαραίτητο το εκπαιδευτικό υλικό για Εικονική Πραγματικότητα;

Οι νέες τεχνολογίες, τα επαγγέλματα και τις ειδικότητες που εμφανίζονται προκαλούν μια αύξηση του νοήματος της εκπαίδευσης και στα μη τυπικά πλαίσια. Επιπλέον, η εκπαίδευση και η κατάρτιση με τη χρήση της Εικονικής Πραγματικότητας φαίνεται να έχουν πολλές ζητούμενες ιδιότητες που είναι σπάνιες στη μάθηση που είναι τύπου σχολείου.

Στην εποχή του COVID-19, οι αίθουσες διδασκαλίας εικονικής πραγματικότητας γίνονται όλο και πιο δημοφιλείς καθώς υπάρχουν περίπου δέκα νέες πλατφόρμες που αναπτύχθηκαν μόνο κατά το έτος 2021. Ωστόσο, αυτά εξακολουθούν να είναι αρκετά ακριβά εργαλεία, καθώς θα πρέπει να έχουμε ακουστικά VR. Το δεύτερο πρόβλημα είναι η έλλειψη δασκάλων/εκπαιδευτών που θα έχουν επικοινωνιακές δεξιότητες σχετικές με αυτή την τεχνολογία.

Τέτοιες επικοινωνιακές δεξιότητες αναπτύσσονται στο έργο Erasmus+ «COViR» και θα αναπτυχθεί υλικό ανοιχτού κώδικα έτοιμο προς χρήση. Με αυτόν τον τρόπο, η κοινοπραξία του έργου θα είναι σε θέση να αναπτύξει προγράμματα κατάρτισης με συστήματα πιστοποίησης, τα οποία θα τα δοκιμάσει στην πλατφόρμα VR και στη συνέχεια θα παρέχει εκπαίδευση στην χρήση τη Πλατφόρμας Εικονικής Πραγματικότητας.


Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο παρέχεται εκπαίδευση με εικονική Πραγματικότητα (και εμπειρίες) όχι μόνο σε μαθητές αλλά και σε δασκάλους, εκπαιδευτές και εκπαιδευτές ΕΕΚ. Εάν πρέπει να εισαγάγουν την εικονική πραγματικότητα στην παιδαγωγική τους πρέπει πρώτα να την κατακτήσουν.

Το έργο COViR πλησιάζει στο στάδιο του σχεδιασμού της πλατφόρμας VR, αποφασίζοντας ποια εργαλεία θα συμπεριλάβει, ποια δομή θα έχει και ποιες ενότητες θα υπάρχουν για το πώς να το χρησιμοποιήσετε σωστά.

Κάθε βήμα φέρνει τις πρώτες ιδέες πιο κοντά στο να γίνουν πραγματικότητα. Μείνετε συντονισμένοι!



 [www.covir.eu](http://www.covir.eu)

 [andrzej.stepnikowski@itee.lukasiewicz.gov.pl](mailto:andrzej.stepnikowski@itee.lukasiewicz.gov.pl)  
[eu@mmclearningsolutions.com](mailto:eu@mmclearningsolutions.com)



Αυτό το έργο χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Αυτή η δημοσίευση [επικοινωνία] αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.