

VRSciT: mokslu grindžiamos virtualios realybės kelionės

Erasmus+ programa

Strateginės partnerystės Suaugusiųjų švietimo sektoriuje

KONTEKSTAS

„VRSciT“ projektą sudaro virtuali edukacinė kelionė į kiekvieną dalyvaujančią EU šalį, virtualiai aplankant kultūrinio, socialinio ir gamtinio pobūdžio vietas, kurios yra Portugalijoje, Ispanijoje, Italijoje ir Lietuvoje, o kelionės realizacijai panaudojant virtualios realybės įtraukimo ir sąveikos metodus, suteikiančius vartotojams unikalią mokymosi patirtį. Virtualios realybės technologijų įsisavinimas pašalina aplinkos nuotolinio vizualizavimo kliūtis, kurios, pasitelkus skaitmeninimą, leidžia patirti aukštą mokslo vertę.

„VRSciT“ projektu siekiama iširti naujus edukacinio turizmo metodus, panaudojus 3D modeliavimą bei 360° virtualios realybės aplinką tam, kad būtų pristatytos novatoriškos virtualios mokymosi kelionės keturiose skirtingose šalyse. Šiuo tikslu partneriai numatę sukurti šiuos produktus:

- 1) virtualios realybės technologijų literatūros apžvalgą;
- 2) interaktyvios virtualios realybės patirties „VRSciT SPOT“ įrankis ;
- 3) internetinės svetainės priemonių rinkinys;
- 4) mokymai, skirti dalintis gerąja praktika naudojant virtualios realybės technologijas edukaciniame turizme;
- 5) projekto viešinimo renginiai (konferencijos) partnerių šalyse, skirti projekto rezultatams pristatyti, pasidalinti tarptautine patirtimi, įgyta projekto metu.

„VRSciT SPOT“ įrankiu pasinaudoję žmonės galės pasinerti ne tik į šiaurės rytų Trás-os-Montes peizažus (Portugalijoje), keliauti po kitus įspūdingus ar kultūriškai svarbius partnerių šalių regionus, ir taip praplėsti akiratį ir virtualiai, bet tarsi tikrovėje, aplankyti visos Europos partnerių subjektus. Projekte suteikta galimybė visiems žmonėms, nepriklausomai nuo jų socialinės padėties, naudotis moksline informacija ir įsitraukti į švietėjišką veiklą. Projekto komanda tikisi, kad tai palies ir sudomins sudėtingomis ar ne itin palankiomis sąlygomis gyvenančius žmones, pvz., sunkioje ekonominėje padėtyje esančius ar fizinę negalią turinčius asmenis, kurie galės naudotis naujausiomis technologijomis ir tai skatins socialinę įtrauktį, sudarant sąlygas nevaržomai prieigai ir sąveikai su technologijomis, kurios kitu atveju nebūtų įmanomos.

Taigi **tikslinė „VRSciT“ projekto grupė** yra suaugusieji, su kuriais bendradarbiauja ar kuriuos edukuoja partnerių institucijos, kurie lankosi partnerių institucijose, tokiose kaip muziejai. Ši tikslinė grupė turės galimybę naudotis moksliniu ir edukaciniu turizmu naujoje interaktyvioje mokymosi aplinkoje. Tikimasi, kad projektas turės didelį poveikį, nes intelektualiniai rezultatai bus pristatyti ir prieinami viešai, suorganizuoti mokymai ir sklaidos renginiai pritrauks reikiamas tikslines grupes ir rezultatai bus žinomi ir pastebėti. Esama institucijų naujovė projekte, kurią sudaro institucijos susijusios tiek su turistiniu ar kultūriniu aspektu, bet ir moksliniu, kuris yra vienas iš svarbiausių Europos Sąjungos suaugusiųjų mokymosi visą gyvenimą politikos komponentų. Visa tai leis institucijų atstovams ir lankytojams:

i) konkrečioje suaugusiųjų švietimo srityje:



- gerinti pagrindinius asmenų įgūdžius įvaldant naujas technologijas ir informaciją;
- gilinti bei stiprinti dalykinius įgūdžius (kultūrinio raštingumo, mokslo ir technologijų, Europos pilietybės, kultūrų įvairovės ir bendruomenės vystymosi srityse);
- integruoti įgytas žinias į savo gyvenimą;
- skatinti kalbos įgūdžius (kalbų mokėjimą);
- pagerinti asmeninę motyvaciją ir kritinį mąstymą.

ii) kuriant naujas galimybes:

- skleisti gerąją tarptautinę praktiką (kuriant vietos ir regionų dinamiką, didinančią technologinių inovacijų galimybes, taip pat plėtojant verslumo ir tvarumo projektus visai bendruomenei);
- skatinti inovacinės veiklos plėtrą (prisidėti prie mokslinių ir technologinių įmonių išraiškos);
- skatinti aktyvesnės, atsakingesnės ir intervencinės pilietybės kūrimą (individualios pažintinės, socialinės ir kultūrinės aplinkos kūrimas ir stiprinimas struktūriškai apibrėžtu ir orientuotu būdu).

TIKSLAS

Projekto partnerystės nuomone, šis projektas leis tikslinėms grupėms ne tik įgyti ir konsoliduoti suaugusiųjų švietimo srityje reikalingus įgūdžius, bet ir juos tobulinti Europos pilietybės, kultūrų įvairovės, užimtumo ir bendruomenės plėtros srityse, pabrėžiant mokymosi, skaitmeninio raštingumo, diskusijų ir dalijimosi mokslo ir technologijų žiniomis skatinimą.

Visa projekto idėja pagrįsta tarptautiniu požiūriu, klausimų, sprendimų ir gerosios patirties palyginimu įgyvendinant novatoriškas pažintinio mokomojo turizmo strategijas bei taikant naujas procedūras. Be to, tikimasi, kad kiekvienas partneris turės galimybę pasinaudoti įdiegtų naujovių moksliniais tyrimais ir grįsti tolimesnę savo veiklą projekto pasiekimais.

PROJEKTO REZULTATAI

IP1 – literatūros apžvalga: virtualios realybės taikymas bei poveikis švietimo ir kultūros įstaigose
Intelektinis produktas (IP1), kuriuo numatoma pristatyti suaugusiems pedagogams, muziejų švietimo darbuotojams, suaugusiųjų švietimo srities ekspertams atrinktus inovatyvius mokymosi metodus kartu su virtualios realybės technologijomis. IP1 rezultatui pasiekti, bus atliekama virtualios realybės, taikomos edukaciniam turizmui, literatūros apžvalga, atrenkant ir apžvelgiant jau esamus 3D objektus, kuriuos įvertins muziejai ir aukštosios mokyklos.

IP2 – „VRSciT SPOT“ vystymas

Šios intelektualinės produkcijos tikslas – sukurti „VRSciT SPOT“ – kitokią, novatorišką neformalios virtualios realybės patirtį, kuri bus kiekviename partnerinėje šalyje dalyvaujančiame projekte muziejuje, siekiant skatinti skaitmeninį raštingumą ir mokslo turinio taikymą neformalaus mokymosi aplinkoje kartu su edukaciniu turizmu. „VRSciT SPOT“ siekiama išspręsti socialinių ir kultūrinių žinių bei edukacinio turizmo trūkumo spragą, kuri skatintų regiono vertybių pripažinimą panaudojus 360° vaizdo medžiagą ir kitą socialinį bei kultūrinį turinį. „VRSciT SPOT“ pristatys keturias skirtingas interaktyvias patirtis, įkvėptas kiekvienos šalies partnerės, derinant 360°



virtualios realybės aplinką su 3D modeliais bei animacija. Taip „VRSciT SPOT“ bus neformali mokymosi aplinka suaugusiems. Dalyviai bus supažindinti su novatorišku koncepcijų supratimo būdu per įsitraukimo ir pramogų patirtį, suteikiančią vartotojui galimybę bendradarbiauji VLE virtualioje mokymosi aplinkoje (VMA).

IP3 – interneto priemonių rinkinys, skirtas virtualia realybe paremtų programų naudojimo efektyvinimui

Šiuo intelektiniu produktu, siekiama sudaryti:

- projekto interneto priemonių rinkinio parengimą;
- atvirąją el. medžiagą, pagrįstą realiais objektais;
- šalių partnerių atviro šaltinio regionų 3D 360° vaizdo įrašų redagavimą;
- pamokos planus grindžiamus virtualios realybės patirties panaudojimu švietime.

Projekte taip pat bus pateikta 12-a suaugusiųjų švietėjams skirtų pamokų planų pavyzdžių, kuriais bus siekiama įvertinti keturių šalių mokslinį, kultūrinį ir socialinį paveldą. Šiais pamokų planais siekiama skatinti mokslinį kūrybiškumą ir smalsumą, puoselėti šių suaugusiųjų kritinį mąstymą ir kultūrinę dvasią ir taip pat prisidėti prie naujų žinių įgijimo šiose konkrečiose srityse. Kadangi pamokų planai bus prieinami internetu, juos galima įgyvendinti muziejuose arba suaugusiųjų mokymo klasėse, su galimybe perkelti ir į kitą sektorių – bendrojo ugdymo – ir pritaikyti jas mokyklose, nepriklausomai nuo šalies.

Partnerystė:

1. Centro Ciencia Viva Bragança (PT) – koordinuojanti institucija
2. Instituto Politécnico de Bragança (PT)
3. Lietuvos švietimo istorijos muziejus (LT)
4. VšĮ “eMundus” (LT)
5. Fundacion Castilla y Leon (ES)
6. Universidad de Leon (ES)
7. MAG Museo Alto Garda (IT)
8. Pixel (IT)

Projekto laikotarpis: 01/09/2020 - 31/08/2023

