

Newsletter 3



Atelier C1 - Bilbao/Centro San Viator

18. – 22. Septembre, 2023

Au cours de ce programme de formation intensive d'une semaine, les éducateurs ont acquis les compétences nécessaires pour exploiter la réalité virtuelle en tant qu'outil potentiel, permettant la création de rencontres d'apprentissage captivantes et immersives.

Les participants ont acquis une expertise dans l'élaboration d'activités éducatives interactives qui stimulent la pensée critique et la créativité des élèves.

De plus, ils seront équipés des connaissances nécessaires pour évaluer et suivre efficacement les progrès des étudiants dans les environnements virtuels, en utilisant des outils spécialisés conçus à cet effet. À l'issue de ce cours, les éducateurs seront bien préparés à intégrer la réalité virtuelle dans leurs méthodes d'enseignement, offrant ainsi des opportunités d'apprentissage distinctives et enrichissantes.



Visite de LUDUS

(<https://www.ludusglobal.com/en/>)

LUDUS est la première plateforme de réalité virtuelle qui vise à améliorer la formation en matière de santé, de sécurité et d'environnement. Ses outils permettent aux formateurs d'enseigner des leçons qui seraient trop dangereuses ou trop coûteuses en situation réelle.

LUDUS propose une solution tout-en-un qui comprend tout ce dont vous avez besoin pour commencer à utiliser la RV : accès à la plateforme, accompagnement dans l'installation et l'utilisation de leur matériel.

Nous avons testé leur formation à la sécurité incendie en RV.



Sécurité incendie

Avec la simulation virtuelle d'un extincteur l'utilisateur peut s'entraîner à agir face à un face à un véritable incendie sans se mettre en danger.

Nous avons également découvert le centre de formation de Somorrostro

(<https://www.somorrostro.com/en/>)



Le principal objectif de ce centre est de répondre aux attentes des étudiants et de leurs familles en offrant une éducation basée des innovations d'apprentissage.

Ils nous ont montré différents équipements et installations comme des salles dédiées à la réalité virtuelle ou à l'interactivité par l'intermédiaire de tablettes tactiles géantes connectées.



Newsletter 3



CT:VR Curricula

CT: VR Curricula

Introduction

This document serves as an introduction to the comprehensive guide on the implementation and usability of Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) in education. The guide is part of the project "Creative Teaching for Virtual Reality – CT: VR," which aims to implement virtual classrooms in adult education by training teachers, trainers, and educators. The project seeks to blend digital tools with traditional analog learning, creating an innovative and inclusive educational process.

The guide consists of five modules, each focusing on different aspects of VR/AR implementation in education. These modules aim to provide educators with a comprehensive understanding of the potential applications and benefits of VR/AR technologies within the context of the CT: VR project.

Throughout these modules, we will aim to unleash the potential of VR/AR in adult education and distance learning, through discovering how to integrate VR/AR into virtual classrooms, explore learning outcomes, requirements, and effective methodologies. Our aim is to empower educators with VR/AR tools for transformative teaching practices, while exploring the practical applications of VR/AR in skill development. In addition, we will embrace VR/AR integration in traditional and virtual classroom, with the final goal of unveiling the benefits, trends, and challenges of using VR/AR in education, to gain valuable recommendations and insights.

Thus, through this comprehensive guide, educators participating in the CT: VR project will gain valuable knowledge and practical guidance on incorporating VR/AR technologies into their teaching methodologies. By blending digital tools with traditional analog learning, the project aims to create engaging and impactful virtual classrooms, fostering an innovative and inclusive educational experience.

Not Enrolled

Login to Enroll

Free

Course Includes

- 5 Modules
- 23 Topics
- 5 Quizzes

Accessibility

La plateforme d'e-Learning fonctionne comme un référentiel exhaustif avec liste de procédures et de méthodologies ainsi que divers tutoriels disponibles pour une utilisation future par des organisations ou des enseignants.

Il est structuré en cinq modules, chacun se focalisant sur des aspects spécifiques de l'intégration de la réalité virtuelle (RV) et augmentée (RA) dans le domaine de l'éducation.

L'objectif de ces modules est d'offrir aux éducateurs/enseignants une vision d'ensemble des applications potentielles ainsi que des avantages des technologies de RV/RA dans le cadre du projet CT:VR.

Le curriculum CT:VR est préparé en cinq langues différentes (ENG, ESP, FRA, GRE et SLO).

Visitez la page web des projets à l'adresse <https://ctvr.eu> ou utilisez notre QR-code pour bénéficier de tous les avantages des programmes d'études CT:VR.



Scannez pour en savoir plus !



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne.

Les points de vue et opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.

Centro San Viator - Espagne

Centre éducatif à Soperueta

p-consulting.gr - Grèce

Une société d'informatique et de formation à Patras

University of Ptuj - Slovenia

Un centre d'éducation des adultes ayant une expérience de l'apprentissage formel et non formel

LUMS - Slovenie

Université pour l'éducation des adultes de Murska Sobota

Greta du Velay - France

Un groupe de 21 établissements d'enseignement public sous l'égide du ministère de l'éducation, qui dispensent un enseignement et une formation pour les 16 ans et plus.



Partenaires du projet



ctvr.eu

2021-1-ES01-KA220-ADU-000033619

