



Proiect Erasmus+ nr. 2018-1-RO01-KA201-049411

Titlul proiectului: *Future schools using the power of Virtual and Augmented Reality for education and training in the classroom*

Acronim proiect: VR@School

Tipul de proiect: Proiect Erasmus+, parteneriate strategice pentru susținerea inovării cu produse intelectuale, finanțat de Comisia Europeană

Parteneri:

Liceul Teoretic de Informatică "Grigore Moisil" – instituție coordonatoare

FUNDAȚIA EUROED – Iași, România

Unique Make up (firmă specializată în producția video) – Iași, România

PIXEL - ASSOCIAZIONE CULTURALE (asociație non-guvernamentală) – Florența, Italia

CIPAT (consorțiu de 43 școli din regiunea Toscana) – Florența, Italia

Instituto Politécnico de Bragança – Braganca, Portugalia

SOROS INTERNATIONAL HOUSE (centru pentru formarea competențelor de predare a limbii engleze) – Vilnius, Lituania

Vilniaus Karoliniskiu Gymnasium – Vilnius, Lituania

Argument:

Realitatea virtuală poate deveni o inovație și o valoare adăugată în educația școlară, poate livra experiențe și tipuri de interacțiuni pentru elevi care nu sunt practice și nici posibile în “lumea reală”, ne oferă o modalitate nemiintâlnită de a cuprinde și a captiva elevii de toate vârstele.

Realitatea virtuală poate deveni o metodă de predare care îi poate ajuta pe elevi să se simtă parte a unei experiențe care le stârnește imaginația și le stimulează gândirea, facilitând un nivel superior de reținere a informațiilor științifice. Realitatea virtuală este una dintre cele mai puternice tehnologii care poate contribui la îmbunătățirea și îmbogățirea experienței de învățare care ne poate ajuta să schimbăm pentru totdeauna modul în care învățăm.

Introducerea unui nou concept în tehnologia educațională, realitate virtuală și augmentată va stimula crearea de activități de învățare eficiente și conectate la nevoile de învățare ale elevilor.

Obiective:

- construirea unei atitudini deschise a profesorilor către utilizarea noilor tehnologii și a resurselor educaționale online în timpul orelor, oferindu-le o colecție de unelte educaționale și platforme



online, create cu scopul de a facilita procesul educativ și de a atrage elevii pentru ca ei să fie mai motivați și mai implicați în învățare.

- pregătirea profesorilor pentru utilizarea în clasă a realității virtuale și augmentate.
- crearea unor lecții VR pentru disciplinele MAST (STEM) și pentru aspecte interdisciplinare care au un impact asupra dezvoltării elevilor, ca de exemplu: motivația de a studia/lucra, orientarea către o profesie, studierea limbilor străine, educația pentru incluziune, prevenirea abandonului școlar.
- ghidarea directorilor de școli și a profesorilor în procesul de implementare a unui laborator VR în școlile lor.
- implementarea laboratoarelor VR în școlile partenere și organizarea unor lecții de simulări la disciplinele științifice și la lecțiile interdisciplinare în care să se folosească realitatea virtuală.

Produse intelectuale de tip OER (resurse educaționale deschise):

- Bibliotecă online Teach@School;
- Ghidul profesorului pentru educația prin utilizarea Realității Virtuale în școli;
- Resurse educaționale de tip VR pentru disciplinele științifice și transdisciplinare;
- Laboratoare VR-pilot în școli;
- Ghid pentru implementarea tehnologiei bazate pe realitatea virtuală dedicat directorilor de școli și profesorilor;
- Lecții în care să fie folosită tehnologia VR@School.