



User-friendly Practical Distance Active Training Experience



## Δραστηριότητα Μάθησης-Διδασκαλίας-Κατάρτισης ΣΤΗ VIRSABI ΣΤΗΝ ΚΟΠΕΓΧΑΓΗ, ΔΑΝΙΑ

Ταξίδι στην Κοπεγχάγη; Ναι, παρακαλώ!

Δεν ήταν δύσκολο να πείσουμε 10 έμπειρους καθηγητές επαγγελματικής εκπαίδευσης να συμμετάσχουν σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα στη Δανία. Για πολλούς από εμάς, ήταν η πρώτη φορά που επισκεπτόμασταν τη χώρα, και επίσης η πρώτη φορά που χρησιμοποιήσαμε σετ εικονικής πραγματικότητας .

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα είχε μια πολύ συγκεκριμένη εστίαση: πώς μπορούμε, ως εκπαιδευτικοί, να χρησιμοποιήσουμε την εικονική πραγματικότητα στην τάξη.

Η εικονική πραγματικότητα είναι διασκεδαστική, ενδιαφέρουσα και ελκυστική. Έχει όμως θέση στην τάξη; Η σύντομη απάντηση είναι, φυσικά, ναι. Ξεκινήσαμε με εισαγωγή στην τεχνολογία και τις διαφορές μεταξύ VR, AR και XR. Υπήρχαν ατελείωτες δυνατότητες με παιχνίδια, οδηγούς μάθησης, πλατφόρμες εικονικής επικοινωνίας σε χώρους εργασίας κ.λπ.

Στο τέλος της εβδομαδιαίας συνάντησης, είχαμε καταλήξει στα ακόλουθα συμπεράσματα σχετικά με τη χρήση της εικονικής πραγματικότητας στην τάξη.

Η εικονική πραγματικότητα είναι χρήσιμη για:

- Έλεγχος. Ειδικά για εργασίες που απαιτούν πολλά βήματα.
- Απόβλητα. Πειραματισμός με τρόφιμα, χωρίς να σπαταλώνται.
- Ασφάλεια. Δοκιμή μεθόδων σε ασφαλή χώρο.
- Πρόσβαση. Εξερεύνηση αντικειμένων που δεν είναι εύκολα διαθέσιμα στην τάξη.
- Δέσμευση. Διαφοροποίηση του συνήθους τρόπου μάθησης.

Σε αυτό το τεύχος:

Δραστηριότητα Μάθησης-  
Διδασκαλίας-Κατάρτισης  
στην Κοπεγχάγη  
ΣΕΛΙΔΑ 01-02

Εκδήλωση Διάχυσης στη  
Δανία  
ΣΕΛΙΔΑ 03





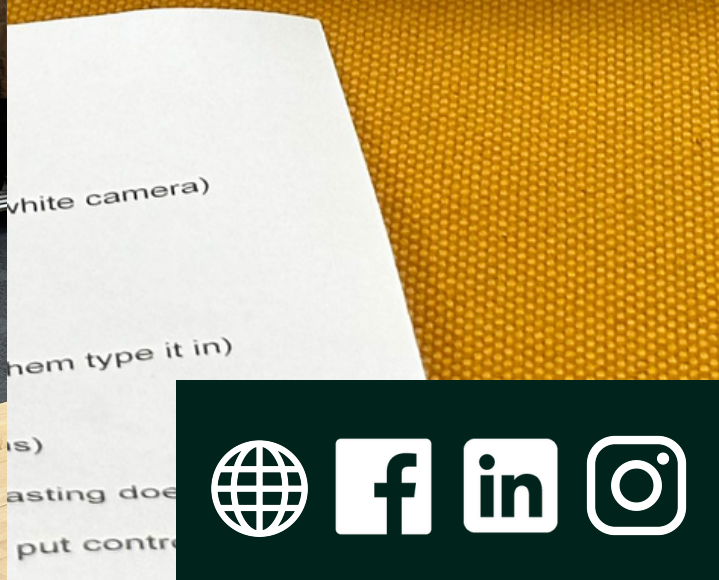
# Η πρόοδος των δικών μας σχεδίων...

## ΕΜΠΕΙΡΙΑ VIRSABI ΤΟΝ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟ

Η εμπειρία Εικονικής Πραγματικότητας (VR) μαγειρικής ήταν πραγματικά ενδιαφέρουσα. Η έμφαση δόθηκε στα πρωτόκολλα ασφαλείας. Περιλάμβανε διάφορους τύπους προβλημάτων που θα μπορούσαν να παρουσιαστούν σε μια επαγγελματική κουζίνα. Για παράδειγμα, φωτιές από ηλεκτρικές συσκευές, φωτιές από λάδι, άλλες διαρροές και ατυχήματα κ.λπ. Στη συνέχεια, οι μαθητές αναλαμβάνουν να επιλέξουν τον κατάλληλο τρόπο δράσης. Πρόκειται για ένα πολύτιμο εργαλείο για αυτές τις περιπτώσεις, επειδή μπορούν να βιώσουν την εμπειρία της παρουσίας στη συγκεκριμένη κατάσταση, διαθέτοντας παράλληλα ένα σχετικό αίσθημα ασφάλειας.

Την περίοδο αυτή η εμπειρία VR του μηχανικού αυτοκινήτων βρισκόταν ακόμη σε εξέλιξη. Απαιτεί πολλές γνώσεις σχετικά με τα οχήματα και τη μετάφραση των εργαλείων, που παραδίδονται μεταξύ των εταιρών. Ανυπομονούμε να είμαστε σε θέση να βιώσουμε την εμπειρία αυτή σύντομα σε μια από τις εκδηλώσεις μας.

Παράλληλα, είχαμε τη δυνατότητα να δοκιμάσουμε αρκετές άλλες εμπειρίες εικονικής πραγματικότητας. Αυτές είχαν σχεδιαστεί για σεφ, μηχανικούς και άλλα επαγγέλματα. Ακολουθήσαμε επίσης μια εμπειρία εκπαίδευσης βήμα προς βήμα, προκειμένου να διασφαλίσουμε ότι αισθανόμαστε άνετα με όλα τις λειτουργίες των γυαλιών VR. Σε αυτές περιλαμβάνονται η δυνατότητα σύνδεσης, πρόσβασης και επίλυσης προβλημάτων. Παρόλο που μπορεί να μην θεωρούμε τους εαυτούς μας ειδικούς, μπορέσαμε να διαπιστώσουμε η εισαγωγή της στην τάξη ήταν λιγότερο τρομακτική από ότι αρχικά είχαμε σκεφτεί.







## Εκδήλωση Διάχυσης στη Δανία - 26.04.23

ΜΕ ΟΙΚΟΔΕΣΠΟΤΗ ΤΗ VIRSABI

Η εκδήλωση διάχυσης ξεκίνησε με μια εισαγωγή στη Δημιουργία Εμπειρίας Εικονικής Πραγματικότητας (VR), και πώς η VIRSABI υλοποιεί τις ιδέες της. Στη συνέχεια δόθηκε έμφαση στο έργο UPDATE ως χαρακτηριστικό παράδειγμα.

Η εκδήλωση κάλυψε τις αρχές σχεδιασμού VR και τις βέλτιστες πρακτικές. Ανέλυσε παράγοντες που πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά τη δημιουργία μιας εμπειρίας VR. Έκανε μια εισαγωγή στα εργαλεία και τις πλατφόρμες ανάπτυξης VR- και μια εισαγωγή στις τεχνικές σύλληψης και καταγιτισμού ιδεών. Προκειμένου να παγιωθούν αυτές οι ιδέες, υπήρξε μια ομαδική δραστηριότητα σύλληψης ιδεών για τη δημιουργία αρχικών ιδεών για την επιθυμητή εμπειρία VR των συμμετεχόντων. Η εκδήλωση επίσης, εμβάθυνε στις βέλτιστες πρακτικές για τη βελτιστοποίηση της εμπειρίας VR και τις διαδικασίες πίσω από τις δοκιμές και τη διασφάλιση ποιότητας.

Η εκδήλωση επικεντρώθηκε στο εικονικό περιβάλλον για πρακτικές/ χειρωνακτικές διδακτικές δραστηριότητες και προσομοιώσεις επιβίβασης. Κάλυψε όχι μόνο τις ευκαιρίες ψηφιακής μάθησης που προκύπτουν από την εικονική πραγματικότητα, αλλά και τους κινδύνους και τις απαιτήσεις ασφαλείας που συνδέονται με τη χρήση των προϊόντων. Το τελικό στάδιο αφορούσε τον τρόπο δημιουργίας μιας εμπειρίας VR για τον εκπαιδευόμενο.

