

# Collaborative Virtual Reality Platform for e-Learning: Διδάσκοντας Επικοινωνία

## ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ αριθμός 3



Δεν είναι επιστημονική φαντασία. Η εικονική πραγματικότητα είναι -συγχωρέστε την επανάληψη- ήδη μια πραγματικότητα που αποτελεί τη βάση του μετασύμπαντος, ένας νέος κόσμος στον οποίο εισερχόμαστε σταδιακά και στον οποίο πρωτοστατεί η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών. Αλλά... Κι αν μπορούσαμε να πάμε παρακάτω; Για παράδειγμα... στο βασίλειο της μάθησης; Ποιες θα ήταν οι συνέπειες;


Όπως υποδηλώνουν τα επιστημονικά στοιχεία από κλάδους όπως η γνωστική νευροεπιστήμη και η εκπαιδευτική ψυχολογία, **καθώς το μέλλον της μάθησης θα βασίζεται στην πρόσβαση στο μετασύμπαντος (metaverse) μέσω ενός συνόλου συσκευών όπως τα γυαλιά εικονικής πραγματικότητας**, αυτό θα επιτρέψει στους μαθητές να απομακρυνθούν από κάθε άλλη αισθητηριακή απόσπαση της προσοχής, αυξάνοντας το επίπεδο προσοχής τους και, ως εκ τούτου, βελτιώνοντας τις μαθησιακές τους επιδόσεις.

Επίσης, το φυσικό πλαίσιο που περιβάλλει το άτομο τη στιγμή της μάθησης μπορεί να αυξήσει την μνήμη και η μεγαλύτερη ποικιλία φυσικών πλαισίων βελτιώνει σημαντικά τη θεωρητική ικανότητα αφαίρεσης των μαθητών και την ικανότητά τους να αναπτύξουν πιο ευέλικτη γνώση.

Από την άλλη πλευρά, τα συναισθήματα έχουν ενισχυτική επίδραση στη μνήμη, δημιουργώντας προσοχή και μας επιτρέπουν να θυμόμαστε πιο εύκολα.

Τελευταίο αλλά εξίσου σημαντικό, το μετασύμπαντος θα είναι το τέλει οικοσύστημα στο οποίο θα αναπτυχθούν δραστηριότητες προσομοίωσης όπου το λάθος θεωρείται λογικό και απαραίτητο μέρος της μαθησιακής διαδικασίας.

 [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)

**Πώς θα μπορούσε να βελτιωθεί η μάθηση μέσω της χρήσης της Εικονικής Πραγματικότητας;** Παρουσιάζονται μερικές ιδέες :

- Σχεδιάζοντας εικονικούς χώρους που αποφεύγουν περισπασμούς στον τρισδιάστατο κόσμο.
- Παροχή ενός χώρου μάθησης που δημιουργήθηκε ειδικά για την ενίσχυση της μάθησης, με ευελιξία στο σχεδιασμό τέτοιων χώρων
- Δημιουργία συγκεκριμένων καταστάσεων έξω από τη ρουτίνα, που γεννούν συναισθήματα που συνδέονται με τη μάθηση.
- Ανάπτυξη προσομοιωμένων περιβαλλόντων στα οποία οι μαθητές μπορούν να αναλάβουν κινδύνους και να βελτιώσουν τη μάθηση μέσω δοκιμής και λάθους.

Φυσικά, η ανάπτυξη των τεχνολογιών που θα κάνουν εφικτή αυτή τη νέα μορφή μάθησης **απαιτεί νέα επαγγελματικά προφίλ**, καθώς προκύπτουν νέες ανάγκες και προκλήσεις, σύμφωνα με πολυάριθμες πρόσφατες μελέτες που πραγματοποιήθηκαν από μεγάλες διεθνείς εταιρείες.

Μερικά από τα προφίλ που έχουν όλο και μεγαλύτερη ζήτηση θα είναι: σχεδιαστές εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας. Προγραμματιστές Web 3.0. διαχειριστές παιχνιδιών• και επικεφαλής λειτουργοί μετασύμπαντος (chief metaverse officers), μεταξύ άλλων.

Όποιο και αν είναι το επαγγελματικό προφίλ που απαιτείται, αυτό που είναι μια οριζόντια πρόκληση για όλους είναι η αποτελεσματική επικοινωνία μεταξύ των χρηστών.

Υπό αυτή την έννοια, το έργο μας **COViR δεν πρόκειται μόνο να ενισχύσει την ψηφιοποίηση της Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης σε ευρωπαϊκό επίπεδο, αλλά θα δοκιμάσει επίσης δεξιότητες επικοινωνίας, το οποίο θεωρείται δύσκολο μάθημα για διδασκαλία σε εικονικούς χώρους και το οποίο αναμφίβολα θα είναι απαραίτητο για τη καθημερινότητά μας σε αυτόν τον νέο κόσμο που ονομάζεται μετασύμπαντος.**

**Το έργο COViR θα βοηθήσει να γίνει αυτή η μετάβαση καλύπτοντας αυτές τις εκπαιδευτικές ανάγκες. Μείνετε συντονισμένοι και προχωρήστε μαζί μας!**