**COVIR - Platforma wspólnej rzeczywistości wirtualnej z kursem e-learningowym do nabywania kompetencji komunikacyjnych (program Erasmus+)**

Sztywne obostrzenia w zakresie dystansu społecznego wprowadzane w Europie wskutek pandemii wpłynęły na nasze życie społeczne, w tym na tradycyjne ścieżki edukacji i szkoleń. Niedawne analizy CEDEFOP mówią o nagłym wzroście pojawiania się w wyszukiwarkach takich haseł, jak: “e-learning”, “kursy on-line”, czy “szkolenia on-line” w 2020 roku, co zetknęło się w czasie z sytuacją pandemii koronawirusa. Sytuacja, w jakiej znalazł się świat, Polska i ta dziedzina społeczna, jaką jest edukacja, wygenerowała nowe potrzeby, inne metody kształcenia i inne pomysły na przekazywanie wiedzy uczniom. Realizując zajęcia szkolne w systemie zdalnym, nauczyciele wykorzystywali platformy internetowe, aplikacje i komunikatory online. Komunikacja bezpośrednia została zastąpiona komunikacją na odległość. W artykule przedstawiono używane przez nauczycieli aplikacje i platformy wspomagające komunikację.

Projekt COViR proponuje stworzenie pionierskiej platformy e-learningowej dla wielu użytkowników (jednocześnie) łącząc współpracę w ramach klas wirtualnej rzeczywistości z nowoczesnymi i innowacyjnymi narzędziami (w środowisku 3D), co pozwoli na różnorodne formy reakcji pomiędzy trenerem a uczestnikami szkoleń. Wszyscy uczestnicy zajęć w wirtualnej klasie będą mogli się nawzajem słuchać i widzieć swoje awatary poruszające się mając na głowach gogle VR. W tym samym czasie, będą mogli zmieniać wyraz twarzy swoich awatarów i wskazywać ruchy ich ciał (komunikacja niewerbalna). Każdy uczestnik będzi mógł załadować własne materiały do prezentacji w pokoju (slajdy, wideo, obrazy, dźwięki), będzie mógł prowadzić rozmowy, wypełniac kwestionariusze, głosować, zamieniać się rolami z trenerem i przygotowywać prezentacje, bić brawa, przyklejać wirtualne naklejki i wiadomości na wirtualnych tablicach, jeść i pić i robić wiele innych rzeczy, których funkcjonalność określimy w projekcie.

Celem projektu są zmiany jakościowe w procesie kształcenia poprzez opracowanie Platformy

wirtualnej rzeczywistości i kursu e-learningowego wspierającego nauczycieli w opanowywaniu

technologii VR.

Przewidywane działania obejmują analizę dostępnych materiałów i treści, utworzenie Platformy Internetowej COViR wraz z dedykowanym kursem e-learningowym dla nauczycieli i instruktorów praktycznej nauki zawodu (w celu podniesienia ich kompetencji komunikacyjnych z zastosowaniem VR). Kolejne elementy to przetestowanie rozwiązań, a następnie opracowanie założeń walidacji i certyfikacji kompetencji (wraz z narzędziami oceny). Ostatnim rezultatem projektu będzie opracowanie Przewodnika dla grupy trainers of trainers w zakresie budowania i rozwijania kompetencji komunikacyjnych dla nauczycieli stosujących rozwiązania wirtualnej rzeczywistości. Efekty projektu chcemy osiągnąć we współpracy z następującymi partnerami z konsorcjum:

• Sieć Badawcza Łukasiewicz – Instytut Technologii Eksploatacji (Lider)

• EDITC Ltd (Cypr)

• M.M.C. Management Center Ltd. (Cypr)

• Kypriaki Etaireia Pistopoiisis Ltd. (Cypr)

• SENSEWORKS (Grecja)

• Hellenic Confederation of Commerce and Entrepreneurship (Grecja)

• Fundacion Equipo Humano (Hiszpania)

Projekt trwa od maja 2021 roku do końca kwietnia 2023 roku. Do tej pory odbyły się dwa spotkanie ponadnarodowe partnerów – fizyczne w Nikozji (Cypr) oraz on-line. Spotkania te miały na celu omówienie założeń i postępów w projekcie. Koordynatorem projektu jest przedstawiciel Instytutu - dr Andrzej Stępnikowski z Centrum Badań Edukacji Zawodowej i Zarządzania Innowacjami.

Dla rozwoju COViR, konsorcjum wykorzystuje dostępne dane i analizy prowadzone przez różne ośrodki, między innymi CEDEFOP - Europejskie Centrum Rozwoju Kształcenia Zawodowego (gdzie koordynator projektu - dr Andrzej Stępnikowski – jest również członkiem sieci ekspertów ds przygotowania zawodowego). Analizy podkreślają wzrost zainteresowania szkoleniami i kursami on-line, jak również e-learningiem od 2020 roku, co potęgowała oczywiście pandemia koronawirusa. Potrzebę tę zauważyła Komisja Europejska i postanowiła działać w sposób innowacyjny, m.in. wspierając ten projekt.

W ten sposób również, wyniki badań z innych dziedzin, jak neuronauki, czy psychologia edukacji i poznawcza pokazały, że szkolenia przyszłości coraz bardziej będą angażować rozszerzoną rzeczywistość wirtualną, tzw. Metaverse. Ma być to nowy świat wirtualny dający niemal nieograniczone możliwości ekosystemu dla rozwoju działalności szkoleniowej. Więcej informacji oraz kurs e-learningowy znajdziecie Państwo na stronie https://covir.eu