**COVIR - Sdílená platforma virtuální reality s e-learningovým kurzem pro získání komunikačních kompetencí (program Erasmus+)**

Tvrdé omezení sociální vzdálenosti, které bylo v Evropě zavedeno v důsledku pandemie, ovlivnilo náš společenský život, včetně tradičních způsobů vzdělávání a odborné přípravy. Nedávná analýza CEDEFOP uvádí náhlý nárůst výskytu vyhledávaných výrazů, jako např: "e-learning", "online kurzy" nebo "online školení" v roce 2020, což se shodovalo se situací kolem pandemie koronaviru. Situace, které čelí svět, Polsko a tato sociální oblast vzdělávání, vyvolala nové potřeby, jiné vzdělávací metody a jiné nápady, jak předávat znalosti studentům. Při realizaci školních aktivit ve vzdáleném systému učitelé využívali online platformy, aplikace a online komunikátory. Komunikace tváří v tvář byla nahrazena komunikací na dálku. Článek představuje aplikace a platformy, které učitelé využívají pro podporu komunikace.

Projekt COViR navrhuje vytvořit průkopnickou e-learningovou platformu pro více uživatelů (současně), která kombinuje spolupráci v učebně virtuální reality s moderními a inovativními nástroji (ve 3D prostředí), což umožní různé reakce mezi školitelem a školenými osobami. Všichni účastníci ve virtuální třídě budou moci vzájemně naslouchat a vidět pohyb svých avatarů, zatímco budou mít na hlavě brýle VR. Zároveň budou moci měnit výrazy obličeje svých avatarů a naznačovat pohyby svého těla (neverbální komunikace). Každý účastník bude moci do místnosti nahrát své vlastní prezentační materiály (slajdy, videa, obrázky, zvuky), bude moci vést rozhovory, vyplňovat dotazníky, hlasovat, vyměňovat si role se školitelem a připravovat prezentace, tleskat, lepit virtuální nálepky a vzkazy na virtuální tabule, jíst a pít a dělat mnoho dalších věcí, jejichž funkčnost budeme v projektu definovat.

Projekt si klade za cíl přinést kvalitativní změny ve vzdělávacím procesu prostřednictvím vytvoření platformy.

virtuální realitu a e-learningový kurz na podporu učitelů při zvládání

Technologie VR.

Plánované aktivity zahrnují analýzu dostupných materiálů a obsahu, vytvoření internetové platformy COViR se specializovaným e-learningovým kurzem pro učitele a instruktory praktického odborného vzdělávání (s cílem zlepšit jejich komunikační kompetence s využitím VR). Dalšími prvky bude testování řešení a následné vytvoření předpokladů pro ověřování a certifikaci kompetencí (spolu s hodnotícími nástroji). Konečným výsledkem projektu bude vytvoření příručky pro skupinu školitelů praktického vyučování při budování a rozvoji komunikačních kompetencí učitelů s využitím řešení virtuální reality. Výsledků projektu chceme dosáhnout ve spolupráci s následujícími partnery konsorcia:

- Výzkumná síť Lukasiewicz - Institut technologie využívání (Leader)

- EDITC Ltd (Kypr)

- M.M.C. Management Center Ltd. (Kypr)

- Kypriaki Etaireia Pistopoiisis Ltd. (Kypr)

- SENSEWORKS (Řecko)

- Řecký svaz obchodu a podnikání (Řecko)

- Fundacion Equipo Humano (Španělsko)

Projekt trvá od května 2021 do konce dubna 2023. Dosud se uskutečnila dvě nadnárodní setkání partnerů - fyzické v Nikósii (Kypr) a online. Na těchto setkáních se diskutovalo o předpokladech a průběhu projektu. Projekt koordinuje zástupce Institutu - Dr. Andrzej Stępnikowski z Výzkumného centra pro odborné vzdělávání a inovační management.

Při vývoji COViR konsorcium využívá dostupné údaje a analýzy provedené různými centry, včetně CEDEFOP - Evropského centra pro rozvoj odborného vzdělávání (kde je koordinátor projektu - Dr. Andrzej Stępnikowski - také členem sítě odborníků na odbornou přípravu). Analýzy zdůrazňují nárůst zájmu o online školení a kurzy, jakož i o e-learning od roku 2020, k čemuž samozřejmě přispěla pandemie koronaviru. Této potřeby si všimla i Evropská komise a rozhodla se jednat inovativním způsobem, mimo jiné podporou tohoto projektu.

Výsledky výzkumu z jiných oblastí, jako je neurověda nebo pedagogická a kognitivní psychologie, tedy ukazují, že vzdělávání v budoucnosti bude stále více zahrnovat rozšířenou virtuální realitu, takzvaný Metaverse. Očekává se, že půjde o nový virtuální svět poskytující téměř neomezený ekosystém pro rozvoj vzdělávacích aktivit. Více informací a e-learningový kurz najdete na adrese https://covir.eu.