

Projektpartnere



Axxell Utbildning Ab
Finland



p-consulting.gr
Greece



Centro San Viator
Spain



Gti
Galway
Technical Institute
Ireland



UCS College Group
UK



COMCY
Cyprus



SOSU Østjylland
Denmark



Diefthynsi
Deftrtovathmias
Ekpaidefsis
Aitolokarnanias
Greece



vrcare-project.eu

Kontakt os på
info@vrcare-project.eu

Follow our journey on Social Media



PROJECT NO.: 2024-1-FI01-KA220-VET-000249151



Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller det finske nationale uddannelsesagentur (EDUFI) synspunkter og meninger. Hverken Den Europæiske Union eller den bevillingsgivende myndighed kan holdes ansvarlig for disse.



Virtual Reality

for Rigtig Omsorg





VRCARE er en innovativ tilgang ved at integrere Virtual Reality som en metode til at undervise

VRCARE-projektet har til formål at ændre den gammeldags pædagogik inden for social- og sundhedsuddannelser med fokus på børn og ældre ved at tilbyde en ny måde at interagere og stimulere på. Det hjælper med at forbedre social- og sundhedsydelse, fokusere på interaktion, etik, stimulering og sansetræning, samtidig med at de involverede i disse sektorer får mulighed for at opleve ting, som de ikke har kunnet opleve før.

Virtual Reality

for Rigtig Omsorg



Mindsk kløften mellem uddannelse og arbejde ved at give virkelighedsnære læringsoplevelser gennem VR-simuleringer

- Håndtering af digital transformation ved at introducere lærere og plejepersonale (ældre og børnepasning) til VR-scenarier, der er bygget til at passe til deres behov.
- Tilpasning af erhvervsuddannelser til arbejdsmarkedets behov ved at bruge VR til at uddybe de studerendes forståelse af etiske dilemmaer og forbedre deres interaktive færdigheder.
- Modernisere erhvervsuddannelserne og den pleje, som ældre og børn modtager på plejecentre, og gøre den mere holistisk.



VRCares innovation går ud over uddannelse ved at:

- Skabe 72 virkelighedsnære manuskripter om etik, interaktion, stimulering og sansetræning og omdanne 12 til Virtual Reality-videoscenarier, som alle med et par uprogrammerede VR-briller kan bruge, når de arbejder med ældre eller børn, eller når de underviser i de emner, der behandles i manuskripterne.
- Afprøve manuskripterne og scenarierne med mere end 400 erhvervsuddannelseslærere, studerende og repræsentanter fra ældre- og børnepasningsorganisationer.
- Udvikling af et virtuelt læringsmiljø (VLE) fuld af information om, hvordan man bruger VR som et pædagogisk værktøj, hvordan man bruger det til uddannelses- og plejeformål og fordelene ved VR i uddannelse.
- Oprettelse af et VRCARE-bibliotek, der indeholder de udviklede 72 scripts fra det virkelige liv, 12 VR-scenarier, retningslinjer, tips og forslag til, hvornår og hvordan de kan bruges i skolen eller på plejecentrene.
- At give lærere og plejepersonale den nødvendige viden og de nødvendige færdigheder til at bruge VR til uddannelses- og/eller "pleje"-formål og til at støtte dem i at gøre uddannelse og pleje mere holistisk.