

Projekt Partners



Axxell Utbildning Ab
Finland



p-consulting.gr
Grekland



Centro San Viator
Spanien



Gti
Galway
Technical Institute
Irland



UCS College Group
UK



COMCY
Cypern



SOSU Østjylland
Danmark



Diefthynsi
Deftrtovathmias
Ekpaidefsis
Aitolokarnanias
Grekland



vrcare-project.eu

Kontakta oss via
info@vrcare-project.eu

Följ vår resa på Sociala Medier



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



Finansierat av Europeiska unionen. De åsikter och uppfattningar som uttrycks är dock endast författarens/författarnas och återspeglar inte nödvändigtvis Europeiska Unionens eller Utbildningsstyrelsen i Finlands (EDUFI) åsikter. Varken Europeiska Unionen eller den finansierande myndigheten kan hållas ansvariga för dessa.



Virtual Reality

for Real-World Care





VRCARE erbjuder ett innovativt sätt att undervisa genom att integrera virtuell verklighet i pedagogiken

VRCARE-projektet strävar efter att modernisera social- och hälsovårdspedagogiken inom barn- och äldreomsorg genom att ge studeranden och vårdare ett nytt sätt att interagera och stimulera sina klienter. Projektet strävar efter att förbättra social- och hälsovårdsservicen genom att poängtera vikten av interaktion, etik, stimulering och sensorisk träning samtidigt som den möjliggör att man kan holistiskt uppleva känslor som man inte har kunnat uppleva tidigare.

**Virtual
Reality**

for
**Real-World
Care**



VRCARE minskar klyftan mellan utbildning och arbete genom att erbjuda realistiska inlärningsupplevelser via VR-simulering

- Stöder digital utveckling genom att introducera lärare, studerande och vårdare inom äldre- och barnomsorg till VR-scenarier som skapats för deras behov.
- Anpassar yrkesutbildningen till arbetsmarknadens behov genom att använda VR för att fördjupa studerandenas förståelse för etiska dilemman och förbättra deras interaktiva färdigheter.
- Moderniserar yrkesutbildningen och den vård som äldre och barn får genom att betona vikten av holistisk utbildningen.



VRCAREs innovation sträcker sig bortom utbildning genom att:

- Skapa 72 verklighetsbaserade manus om etik, interaktion, stimulering och sensorisk träning och genom att omvandla 12 av dessa manus till VR-scenarier som kan, med ett par oprogrammerade VR-glasögon, användas inom barn- eller äldre omsorg eller då man utbildar i de ämnesområden som manus lyfter upp.
- Pilotera dessa manus och scenarier med över 400 lärare inom yrkesutbildningen, studeranden och personal från äldre- och barnomsorg.
- Utveckla av en virtuell inlärningsmiljö (VLE) som har information om hur använda VR som ett pedagogiskt verktyg samt för vårdändamål och om fördelar med att använda VR i undervisningen.
- Skapa ett VRCARE-bibliotek med 72 verklighetsbaserade manus, 12 VR-scenarier, riktlinjer, tips och förslag på när och hur använda dem.
- Ge lärare och vårdare den kunskap och de färdigheter som behövs för att använda VR i så att de kan erbjuda holistisk utbildning och vård.