

Il progetto InclusiVRity porta l'educazione inclusiva in primo piano con l'uso della Realtà Virtuale (VR)

Concentrato sul supporto agli studenti neurodiversi di età compresa tra 12 e 18 anni, il progetto fornisce agli insegnanti delle scuole secondarie gli strumenti e la formazione necessari per creare esperienze di apprendimento a 360° accessibili, coinvolgenti e di impatto.

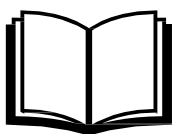
Obiettivi

- Supporto a educatori e caregiver per l'utilizzo di strumenti VR innovativi per sviluppare competenze chiave negli studenti neurodiversi
- Identificare e affrontare le barriere di accessibilità negli ambienti VR
- Identificare potenziali scenari e co-creare storie sociali VR accessibili
- Aumentare consapevolezza sulla neurodivergenza in educazione

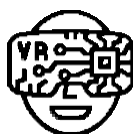
Metodologia

- Revisione della letteratura per identificare i bisogni degli studenti neurodiversi e l'uso della realtà virtuale nei contesti educativi
- Sondaggio, focus group e interviste con gli stakeholder
- Storie sociali VR e sviluppo di scenari (co-creazione con utenti finali e stakeholder)
- Sviluppo della piattaforma e integrazione di scenari immersivi

Risultati



Guida all'applicazione pedagogica della realtà virtuale per studenti neurodiversi



Piattaforma VR con storie sociali immersive



Manuale di implementazione per educatori e caregiver



Rapporto scientifico per i ricercatori per studiare il comportamento, i modelli educativi e altri approfondimenti

Visita il nostro sito



quelle dell'Unione Europea o del Servizio Spagnolo per l'Internazionalizzazione dell'Istruzione (SEPIE). Né l'Unione Europea né l'Autorità che eroga il finanziamento possono essere ritenuti responsabili per esse.