Recorded for e-Ternity

NEWSLETTER #1

la prima newsletter del progetto ART

in questa newsletter

- Il primo meeting di partenariato
- l'analisi iniziale di impatto

l'indagine ART

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea nell'ambito del Programma Erasmus+. Questa comunicazione riflette solo il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute
2019-1-NL01-KA227-SCH-083006

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

IL PRIMO MEETING DI PARTENARIATO

Il primo meeting dei partner, a causa delle problematiche legate alla pandemia di Covid-19, è stato implementato come meeting online il 7 aprile.
Il kick off meeting, dopo la presentazione di ciascuna organizzazione partecipante, si è concentrato sugli obiettivi generali, sul piano di lavoro e sui risultati attesi del progetto ART. Tutti i partner hanno avuto l'opportunità di condividere le loro idee per un progetto di successo.
Abbiamo condiviso proposte sull'implementazione del piano di lavoro del progetto, le varie opportunità tecniche e visive offerte dalla VR nel settore delle arti e della cultura, le metodologie da utilizzare per la produzione di ogni output previsto, nonché i canali più adeguati per la visibilità e diffusione del progetto.

LA VALUTAZIONE INIZIALE DI IMPATTO

Ciascun partner ha invitato esperti nel campo dell'istruzione a lavorare insieme su queste questioni cruciali:

- Che cos'è la tecnologia VR e in che modo contribuisce all'innovazione nell'istruzione?
- Come possono essere coinvolti studenti, insegnanti e altri esperti e il campo della formazione professionale?
- Come si può sviluppare materiale accessibile al pubblico per l'applicazione VR che non violi i diritti d'autore? Come possiamo gestire i permessi dei musei?
- Cosa può significare la realtà virtuale in un contesto di apprendimento tradizionale, ad esempio in un contesto di blending learning e/o co-creazione o nell'apprendimento a distanza?
- Come si inserisce il materiale didattico in un contesto con diversi tipi di studenti (livelli) provenienti da diversi paesi?
- Quali sono le possibili insidie e quali soluzioni all'interno dell'implementazione in questo progetto?

La discussione è disponibile nell' **EPALE group** "Art and culture Recorded for e-Ternity"

L'INDAGINE ART

Per sviluppare il quadro concettuale di ART, stiamo implementando un sondaggio con *30 insegnanti di scuole europee in ciascun paese partner,* poiché viene effettuata un'analisi dei bisogni riguardo ai bisogni dell'applicazione VR per quanto riguarda l'innovazione nell'istruzione. Questo sarà utilizzato come input quantitativo nella realizzazione della piattaforma (O3) su cui si baseranno i materiali didattici e i materiali VR effettivi.