DRINVET

DIGITAL REALITY - THE BASIS OF SKILLS TRAINING

www.drinvet-project.eu

DIGITALNA STVARNOST

Osnova za trening vještina

GLAVNI INOVATIVNI REZULTATI

DRinVET razvija relevantnu pedagogiju i metodologiju za korištenje alata digitalne stvarnosti kao i alate koji će podići razinu kompetencija nastavnika i trenera te omogućiti nastavni proces koji će postići ishode učenja potrebne na današnjem tržištu rada.

OČEKIVANI UČINAK

DRinVET imat će trenutni i dugoročni učinak na nastavnike, trenere, učenike i vježbenike u strukovnim školama te polaznike obrazovanja odraslih u Europi jer će ponuditi alate koji će služiti kao osnova za daljnji osobni razvoj nastavnika i učenika kao i razvoj obrazovnih organizacija i institucija u kojima rade i obrazuju se.

CILJEVI PROJEKTA DRinVET

- Promicati tehnologije digitalne stvarnosti (AR, VR, MR i XR) u obrazovanju, posebice u strukovnom obrazovanju i osposobljavanju (VET);
- Promicati primjenu simulatora (DR) kod učenja i treninga vještina u strukovnom obrazovanju i osposobljavanju;
- Promicati konstruktivistički i suradnički pristup u nastavnom procesu;
- Naučiti kako učiti koristeći tehnologiju u timovima koji se sastoje od nastavnika i učenika;
- Omogućiti nastavnicima i učenicima rad/učenje u kriznim situacijama (npr. za vrijeme pandemije).

/DRINVET.PROJECT

/COMPANY/DRINVET

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

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
ERASMUS + KA2: 2020-1-HR01-KA226-VET-094650

DRINVET

DIGITAL REALITY - THE BASIS OF SKILLS TRAINING

www.drinvet-project.eu

DIGITALNA STVARNOST

Osnova za trening vještina

GLAVNI INOVATIVNI REZULTATI

DRinVET razvija relevantnu pedagogiju i metodologiju za korištenje alata digitalne stvarnosti kao i alate koji će podići razinu kompetencija nastavnika i trenera te omogućiti nastavni proces koji će postići ishode učenja potrebne na današnjem tržištu rada.

OČEKIVANI UČINAK

DRinVET imat će trenutni i dugoročni učinak na nastavnike, trenere, učenike i vježbenike u strukovnim školama te polaznike obrazovanja odraslih u Europi jer će ponuditi alate koji će služiti kao osnova za daljnji osobni razvoj nastavnika i učenika kao i razvoj obrazovnih organizacija i institucija u kojima rade i obrazuju se.

CILJEVI PROJEKTA DRinVET

- Promicati tehnologije digitalne stvarnosti (AR, VR, MR i XR) u obrazovanju, posebice u strukovnom obrazovanju i osposobljavanju (VET);
- Promicati primjenu simulatora (DR) kod učenja i treninga vještina u strukovnom obrazovanju i osposobljavanju;
- Promicati konstruktivistički i suradnički pristup u nastavnom procesu;
- Naučiti kako učiti koristeći tehnologiju u timovima koji se sastoje od nastavnika i učenika;
- Omogućiti nastavnicima i učenicima rad/učenje u kriznim situacijama (npr. za vrijeme pandemije).

/DRINVET.PROJECT

/COMPANY/DRINVET

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

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
ERASMUS + KA2: 2020-1-HR01-KA226-VET-094650