



Πνευματικό Προϊόν 4

Οδηγός χρήστη για τη
συμμετοχή στο εικονικό
παιχνίδι για εκπαιδευτικούς και
μαθητές



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....	2
Ρύθμιση του συστήματος εικονικής πραγματικότητας.....	4
1) Ρύθμιση της περιοχής του Παιχνιδιού	4
2) Εκκίνηση της Εφαρμογής	5
3) Εισαγωγή Ονόματος.....	7
4) Επιλογή Avatar.....	8
5) Έλεγχοι από το Βάθρο (Οικοδεσπότης)	9
Έλεγχος Ψηφοφορίας.....	9
6) Ψήφοι Χρηστών – Πίνακας Ελέγχου (Χρήστες)	12
7) «Sideloadng» ή Ενημέρωση της Εφαρμογής	12
8) Ενημέρωση της εφαρμογής χρησιμοποιώντας ένα πακέτο εγκατάστασης .apk	13
Διαδικαστικοί κανόνες που πρέπει να τηρούνται στην προσομοίωση VR.....	14

Εισαγωγή

“Το 50 με 80% των μαθητών της Ευρωπαϊκής Ένωσης δεν χρησιμοποιούν ψηφιακά εγχειρίδια, εκπαιδευτικά προγράμματα, διαδικτυακές εκπομπές, προσομοιώσεις ή εκπαιδευτικά παιχνίδια. Οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση, δεν θεωρούν τον εαυτό τους «ψηφιακά καταρτισμένους» ή ικανούς στο να διδάξουν με επάρκεια ψηφιακές δεξιότητες. Το 70% θα ήθελε να εκπαιδευτούν περισσότερο στον τομέα των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας(ΤΠΕ)”(Δημοσίευση Ευρωπαϊκής Επιτροπής σχετικά με την προσβασιμότητα στην Εκπαίδευση)

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή, αναγνωρίζοντας την ψηφιοποίηση της εκπαίδευσης και την αναβάθμισή του μαθησιακού περιβάλλοντος για τους Ευρωπαίους μαθητές, ως θέμα ύψιστης προτεραιότητας, δημιούργησε το σχέδιο της Ψηφιακής Εκπαίδευσης, που περιέχει δράσεις που υποστηρίζουν την αξιοποίηση τεχνολογικών μέσων, και την ψηφιακή επάρκεια, στην εκπαίδευση. Οι δράσεις αυτές στοχεύουν στην καλύτερη αξιοποίηση των τεχνολογιών στο τομέα της εκπαίδευσης, καθώς και στην ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών και του εκπαιδευτικού προσωπικού. Στο πνεύμα αυτό, βασιζόμενοι στην εισαγωγή νέων τεχνολογιών με πρόσβαση σε όλα τα σχολεία της Ευρώπης, το έργο VR in School Education & Civic Participation, στοχεύει στο να εκθέσει εκπαιδευτικούς και μαθητές σε έναν νέο τρόπο εκπαίδευσης, μέσα από ένα παιχνίδι Εικονικής Πραγματικότητας (VR). Με την συμμετοχή τους στο παιχνίδι αυτό, οι δεξιότητες τους θα αναβαθμιστούν, και συγχρόνως οι γνώσεις τους σε συγκεκριμένα πεδία, θα μελετηθούν σε διάφορες φάσεις του έργου

Στο έργο συμμετέχουν οι κάτωθι οργανισμοί.

- 1.Ινστιτούτο Έρευνας & Κατάρτισης Ευρωπαϊκών Θεμάτων (Ι.Ε.Κ.Ε.Θ) (Ελλάδα)
2. 1ο Πειραματικό Γενικό Λύκειο Πανεπιστημίου Κρήτης (Ελλάδα)
3. Escola Secundária Domingos Rebelo (Πορτογαλία)
4. Γενικό Λύκειο Αραδίππου (Κύπρος)
5. BOLT Virtual Services and Productions - Private Company (Ελλάδα)
6. Πανεπιστήμιο Πειραιά-Κέντρο Ερευνών (Ελλάδα)
- 7.Ecole Europeenne D'Ixelles (Βέλγιο)

Οι συμμετέχοντες αποτελούνται από 100 μαθητές, 20 εκπαιδευτικούς από 4 σχολεία Ευρωπαϊκών πόλεων.

Το συγκεκριμένο Πνευματικό προϊόν δημιουργήθηκε για δύο λόγους:

- Για τις θεματικές των εργαστηρίων
- Βασικές Αρχές/ Φιλοσοφία των εργαστηρίων

Μέσα από το Πνευματικό Προϊόν 1, ο αναγνώστης θα κατανοήσει την φύση των θεματικών που θα εξεταστούν κατά την διάρκεια του έργου, καθώς και τα θέματα που θα συζητηθούν κατά την διάρκεια της προσομοίωσης του Ευρωπαϊκού Συμβούλιου Νέων, που θα πραγματοποιηθεί με την χρήση τεχνολογιών Εικονικής Πραγματικότητας(VR). Οι Θεματικές είναι οι εξής:

- Ασφαλή χρήση του διαδικτύου και των Μέσων Κοινωνικής δικτύωσης.
- Σχολικός και Διαδικτυακός Εκφοβισμός
- Ανθρώπινα Δικαιώματα και το πολυπολιτισμικό περιβάλλον στην Ευρώπη.
- Ευρωπαϊκή Ταυτότητα και Δικαιώματα του Πολίτη
- Περιβαλλοντική Συνείδηση
- Βιώσιμη Ανάπτυξη στην Ευρωπαϊκή Ένωση
- Κυκλική Ανάπτυξη στην Ευρωπαϊκή Ένωση και σε άλλες χώρες

Στο δεύτερο μέρος του Πνευματικού Προϊόντος 1, ο αναγνώστης θα κατανοήσει το εννοιολογικό πλαίσιο του έργου, την παιδαγωγική προσέγγιση του έργου, τα μέσα εκπαίδευσης, ποιες πλατφόρμες θα αξιοποιηθούν και του τρόπους επικοινωνίας με την ομάδα του έργου.

Ρύθμιση του συστήματος εικονικής πραγματικότητας

1) Ρύθμιση της περιοχής του Παιχνιδιού



1) Μόλις τοποθετήσετε το σύστημα εικονικής πραγματικότητας Oculus Quest για πρώτη φορά, θα πρέπει να δείτε τον χώρο σας σε ασπρόμαυρη άποψη μέσα από τις κάμερες του. Εδώ ρυθμίζετε την περιοχή του παιχνιδιού σας.

2) Για να ρυθμίσετε την περιοχή του παιχνιδιού, θα πρέπει πρώτα να προσαρμόσετε το επίπεδο του δαπέδου σας. Θα δείτε ένα οριζόντιο πλέγμα που αντιπροσωπεύει το εικονικό επίπεδο του δαπέδου. Εάν το πλέγμα εμφανίζεται πάνω από το επίπεδο του δαπέδου του πραγματικού κόσμου, μπορείτε να το προσαρμόσετε μετακινώντας το χειριστήριό σας στα πόδια σας και πατώντας το κουμπί «**Trigger**».

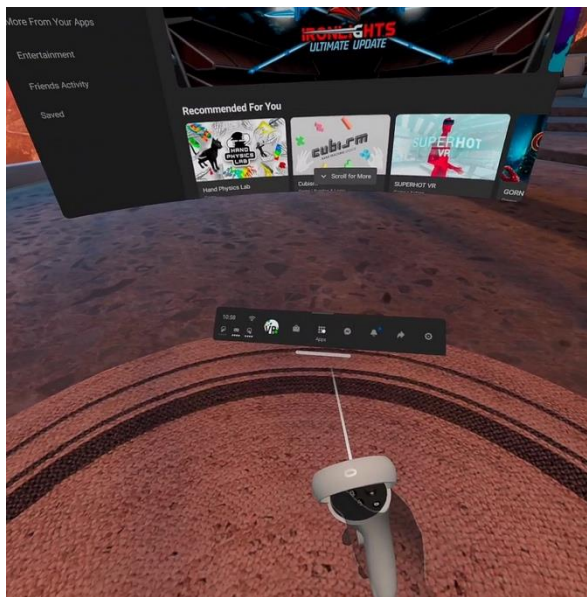


3) Στην συνέχεια, θα πρέπει να ορίσετε την περιοχή παιχνιδιού γύρω από εσάς. Στρέψτε το

χειριστήριο στο έδαφος και χρησιμοποιήστε το κουμπί «**Trigger**» για να καθορίσετε μια περιοχή παιχνιδιού.

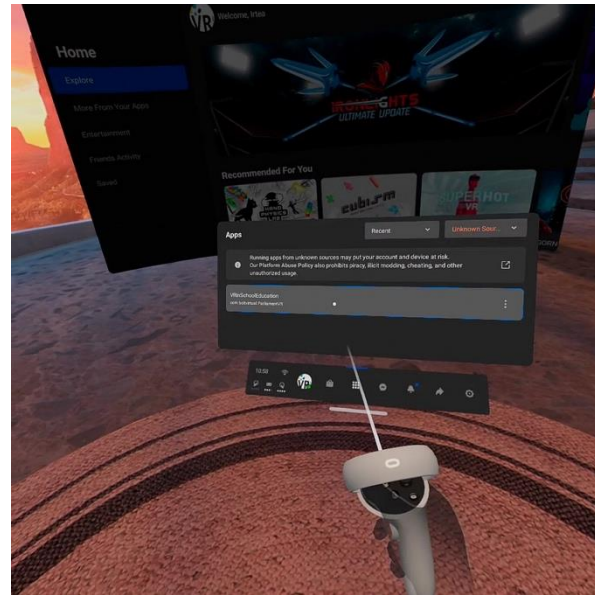
4) Πατήστε «**Confirm**», για να ολοκληρώσετε την ρύθμιση της περιοχής του παιχνιδιού.

2) Εκκίνηση της Εφαρμογής



1. Από την γραμμή μενού που βρίσκεται στο κάτω μέρος του αρχικού μενού του Oculus Quest, στοχεύστε με το τηλεχειριστήριο σας και επιλέξτε το κουμπί «**Apps**».

2. Από την πάνω δεξιά γωνία, επιλέξτε το «**All**».



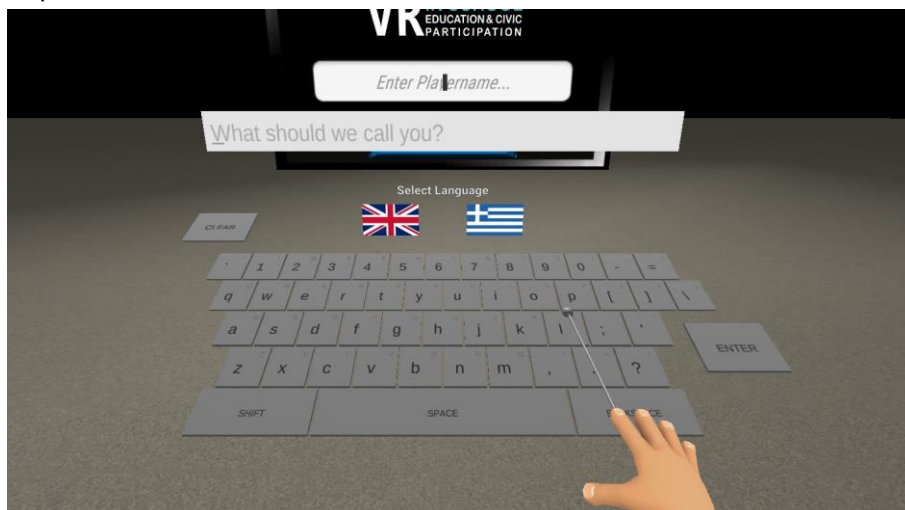
3. Κάντε κύλιση προς τα κάτω με το αναλογικό τηλεχειριστήριο και επιλέξτε το «Unknown Sources».
4. Επιλέξτε το κουμπί «VRinSchoolEducation», για να εκκινήσετε την εφαρμογή.

3) Εισαγωγή Ονόματος

1. Οθόνη εισαγωγής Ονόματος. Από εδώ μπορείτε να εισαγάγετε ένα όνομα χρήστη για τον κύριο χαρακτήρα σας που θα εμφανίζεται στο διαδίκτυο.
2. Σημαδέψτε με το τηλεχειριστήριό σας στο πεδίο «**Enter Playername...**» και πατήστε το κουμπί «**Trigger**» για να επιλέξετε.



3. Ένα εικονικό πληκτρολόγιο θα εμφανιστεί μπροστά σας. Πατήστε σε κάθε γράμμα χτυπώντας το με την άκρη του εικονικού τηλεχειριστηρίου για να ξεκινήσετε να πληκτρολογείτε.



4. Πατήστε το κουμπί «**ENTER**» για να κλείσετε το πληκτρολόγιο. Στη συνέχεια, τοποθετήστε το τηλεχειριστήριό σας στο μπλε κουμπί που γράφει «**Connect**» για επιβεβαίωση και μετάβαση στο επόμενο βήμα.

4) Επιλογή Avatar

1. Από εδώ μπορείτε να επιλέξετε το εικονικό σας avatar που θα σας αντιπροσωπεύει στο παιχνίδι.



2. Σημαδέψτε με το τηλεχειριστήριό σας στο αριστερό και το δεξί βέλος κάτω από το προκαθορισμένο avatar για να το αλλάξετε. Όταν βρείτε το avatar που σας αρέσει, πατήστε το κουμπί «**Trigger**» για να το επιλέξετε.
3. Όταν είστε έτοιμοι, σημαδέψτε με το τηλεχειριστήριό σας στο μπλε κουμπί «**JOIN ROOM**» για επιβεβαίωση.
4. Το δωμάτιο στο οποίο θα βρεθείτε αποτελεί την εικονική προσομοίωση του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου.



5) Έλεγχος από το Βάθρο (Οικοδεσπότης)

Ο πρώτος χρήστης που θα εισέλθει στο δωμάτιο θα έχει πρόσβαση στα χειριστήρια του βάθρου, στο κέντρο της αίθουσας. Οι επιλογές περιλαμβάνουν τον έλεγχο ψηφοφορίας και της αναπαραγωγής βίντεο στη μεγάλη οθόνη.



Για να επιλέξετε κάποιο κουμπί από τον πίνακα ελέγχου του βάθρου, μπορείτε απλά να το πατήσετε προσεγγίζοντας το με το τηλεχειριστήριό σας.

Έλεγχος Ψηφοφορίας

1. **Έναρξη ψηφοφορίας:** Εμφανίζει τον πίνακα ελέγχου ψηφοφορίας μπροστά σε κάθε χρήστη με τρία κουμπιά για τη διαδικασία ψηφοφορίας. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει μία από τις επιλογές **ΝΑΙ**, **ΟΧΙ** ή **ΑΠΟΧΗ**.



2. **Τέλος ψηφοφορίας:** Τερματίζει την τρέχουσα διαδικασία ψηφοφορίας και αποκρύπτει τον πίνακα ελέγχου ψηφοφορίας από τους χρήστες.
3. **Οθόνη αποτελεσμάτων:** Εμφανίζει τα αποτελέσματα στη μεγάλη οθόνη.



Έλεγχος Οθόνης



1. **Αναπαραγωγή:** Παίζει το προεγκατεστημένο βίντεο στη μεγάλη οθόνη
2. **Διακοπή:** Διακόπτει το βίντεο και καθαρίζει την οθόνη

6) Ψήφοι Χρηστών – Πίνακας Ελέγχου (Χρήστες)

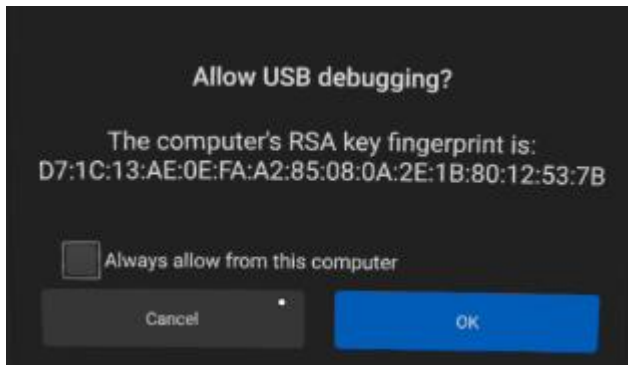
Οι χρήστες μπορούν να ψηφίσουν όταν ο πίνακας ψηφοφορίας είναι ενεργοποιημένος από τον οικοδεσπότη. Για να επιλέξετε κάποιο κουμπί στον πίνακα ελέγχου ψηφοφορίας, μπορείτε απλώς να το πατήσετε, προσεγγίζοντας το με το τηλεχειριστήριό σας.



Οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν μία από τις επιλογές **ΝΑΙ**, **ΟΧΙ** ή **ΑΠΟΧΗ**.

7) «Sideload» ή Ενημέρωση της Εφαρμογής

1. Κατεβάστε και εγκαταστήστε την εφαρμογή «**Sidequest**» στον υπολογιστή σας από εδώ: <https://sidequestvr.com/download> και ακολουθήστε τις οδηγίες εγκατάστασης που παρέχονται στη σελίδα λήψης του Sidequest
2. Επιτρέψτε τον εντοπισμό σφαλμάτων USB μεταξύ του υπολογιστή σας και του Quest σας (αυτό το βήμα θα χρειαστεί να το κάνετε μόνο την πρώτη φορά)
3. Ανοίξτε το «**Sidequest**» στον υπολογιστή σας
4. Συνδέστε το Quest στον υπολογιστή σας (χρησιμοποιώντας ένα καλώδιο USB)
5. Μέσα στο σύστημα του Quest σας και όχι στον υπολογιστή σας, θα εμφανιστεί ένα αίτημα με τίτλο «**Allow USB debugging**»



6. Εάν δεν θέλετε να χρειάζεται να πατάτε OK σε αυτήν την οθόνη κάθε φορά που συνδέετε το Quest στον υπολογιστή σας, βεβαιωθείτε ότι είναι επιλεγμένο το πλαίσιο «**Always allow from this computer**»

7. Πατήστε **OK**

Το Quest και ο υπολογιστής σας θα πρέπει να έχουν πλέον ρυθμιστεί ώστε να φορτώνουν εύκολα εφαρμογές μέσω του «**SideQuest**».

8) Ενημέρωση της εφαρμογής χρησιμοποιώντας ένα πακέτο εγκατάστασης .apk

Σε αυτήν την περίπτωση, ο προγραμματιστής πιθανότατα θα σας συνδέσει με ένα αρχείο APK (.apk). Μπορείτε εύκολα να χρησιμοποιήσετε το SideQuest για να φορτώσετε αρχεία Quest APK. Το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι να κάνετε κλικ στο κουμπί «**install APK file from folder**» (δείτε παρακάτω, κυκλωμένο με κόκκινο χρώμα).



Αυτό θα σας επιτρέψει να εντοπίσετε και να επιλέξετε το αρχείο APK από τον υπολογιστή σας. Στη συνέχεια, το SideQuest θα εγκαταστήσει την εφαρμογή στο Quest σας.

Στην βιβλιοθήκη του Quest σας, οποιεσδήποτε εφαρμογές ή παιχνίδια με πλευρική φόρτωση θα εμφανίζονται σε μια διαφορετική κατηγορία που ονομάζεται «**Unknown Sources**». (Δείτε Βήμα «2. Εκκίνηση της εφαρμογής»).

Προσομοίωση VR και στόχοι

Κάθε συμμετέχων έχει ένα πολιτικό κόμμα του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και ένα κράτος μέλος της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Δεδομένης της περιορισμένης ικανότητας των συμμετεχόντων για προηγούμενη προετοιμασία και, επίσης, με δεδομένο το εύρος αυτής της συνάντησης, κάθε συμμετέχων αναμένεται και ενθαρρύνεται να υψώσει τη φωνή του/της για τα θέματα που συζητήθηκαν.

Ο στόχος της εφαρμογής VR είναι να επιτρέψει στους συμμετέχοντες να εκφραστούν, να υψώσουν τη φωνή τους σε θέματα της ζωής και του μέλλοντός τους, δίνοντάς τους χώρο και εργαλεία για να διαμορφώσουν οι ίδιοι μια πολιτική.

Διαδικαστικοί κανόνες που πρέπει να τηρούνται στην προσομοίωση VR

Σκοπός

Το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο αποτελεί ένα από τα επτά θεσμικά όργανα της Ευρωπαϊκής Ένωσης σύμφωνα με το άρθρο 13 της Συνθήκης για την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΣΕΕ), που πρακτικά σημαίνει ότι το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο έχει θεσμοθετημένο ρόλο στην παραγωγή και την ερμηνεία του ευρωπαϊκού δικαίου.

Αποτελείται από τα μέλη του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου (βουλευτές) που είναι εκπρόσωποι των πολιτών της Ένωσης και είναι το μόνο άμεσα εκλεγμένο σώμα της ΕΕ από ψηφοφόρους σε όλα τα κράτη μέλη που εκπροσωπεί τα συμφέροντα των πολιτών όσον αφορά τη νομοθεσία της ΕΕ. Επιπλέον, το ΕΚ διασφαλίζει ότι τα άλλα θεσμικά όργανα της ΕΕ λειτουργούν δημοκρατικά.

Διπλωματική Ευγένεια

Κατά τη διάρκεια της συζήτησης, οι ευρωβουλευτές αναμένεται να συμπεριφέρονται οι ίδιοι, χρησιμοποιώντας διπλωματική ευγένεια, ενώ απευθύνονται στους συναδέλφους τους, στον Πρόεδρο, στους παρατηρητές ή σε οποιοδήποτε άλλο πρόσωπο που συμμετέχει ή είναι παρόν στην αίθουσα κατά τη διάρκεια της συζήτησης.

Αναγνώριση

Όποιος ευρωβουλευτής επιθυμεί να μιλήσει θα πρέπει να σηκώσει το χέρι του (κίνηση του χεριού με το joystick) και να περιμένει από τον Πρόεδρο να του δώσει την άδεια να ξεκινήσουν την ομιλία τους.

Δομή της Βουλής

Το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο αποτελείται από ευρωβουλευτές και την Προεδρία.

Θα ενεργούν ως η ολομέλεια της Βουλής, συζητώντας την ημερήσια διάταξη που έχει καθοριστεί. Έτσι, τα χαρτοφυλάκια των βουλευτών του ΕΚ ορίζονται ως εξής:

A. Εκπροσώπηση ενός από τα 27 κράτη μέλη

B. Εκπροσώπηση ενός από τα πολιτικά κόμματα

1. EPP – European Peoples Party
2. S&D - The progressive Alliance of Socialists and Democrats
3. RE - Renew Europe
4. ID - Identity and Democracy
5. GUE/NGL - European United Left/ Nordic Green Left Party's

Σημείωση: Οι ευρωβουλευτές είναι πρώτα μέλη του πολιτικού τους κόμματος και στη συνέχεια υπήκοοι κράτους μέλους.

Η Προεδρία είναι υπεύθυνη για τη διευκόλυνση των συζητήσεων και τη διασφάλιση των κατάλληλων αποτελεσμάτων σύμφωνα με τις θεμελιώδεις Συνθήκες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Είναι υπεύθυνοι για τον καθορισμό των πολιτικών κατευθυντήριων γραμμών του κοινοβουλίου που θα καθοδηγούν το έργο και τις προτεραιότητες των ευρωβουλευτών.

Διαδικασία

- Πρόταση για επαλήθευση της απαρτίας
- Κίνηση για να ορίσετε την ώρα του ηχείου
- Εποπτευόμενη Κοινοβουλευτική Ομάδα (οι συζητήσεις διεξάγονται πάντα σε ελεγχόμενη κοινοβουλευτική ομάδα, εκτός εάν υπάρχει πρόταση για μη συντονισμένη κοινοβουλευτική ομάδα)
- Πρόταση για Unmoderated Caucus/Πρόταση για επέκταση της Unmoderated Caucus (Πρόταση για αναστολή της συνεδρίασης - όταν προχωρήσετε σε προγραμματισμένο διάλειμμα)
- Πρόταση για την εισαγωγή του σχεδίου έκθεσης (συμπεράσματα της επιτροπής)
- Πρόταση τροπολογιών (κάθε προτεινόμενη τροπολογία εγκρίνεται από την πλειοψηφία σε διαδικασία ψηφοφορίας)

Κατά την τροποποίηση ενός εγγράφου, οι συμμετέχοντες μπορούν μόνο να ζητήσουν:

- ΔΙΑΓΡΑΦΕΙ ένα άρθρο
- ΠΡΟΣΘΗΚΗ άρθρου
- ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΤΕ ένα άρθρο
- Πρόταση περάτωσης της συζήτησης επί του σχεδίου έκθεσης (προχωρήστε στη φάση της ψηφοφορίας)

Διαδικασία ψηφοφορίας

Το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο λαμβάνει αποφάσεις με πλειοψηφία των μελών 50% + 1.

Οι ευρωβουλευτές έχουν μόνο μία ψήφο και μπορούν να ψηφίσουν (Ανατρέξτε στους ελέγχους ψηφοφορίας):

- υπέρ
- υπέρ με δικαιώματα*
- κατά
- κατά με δικαιώματα*
- αποχή

*Ψηφοφορία με δικαιώματα: Οι ευρωβουλευτές έχουν το δικαίωμα να εξηγήσουν σε 1 λεπτό την επιλογή ψήφου τους (υπέρ ή κατά) αφού ψηφίσουν όλοι οι ευρωβουλευτές.

Πρόταση για αναβολή της συνεδρίασης (για διάλειμμα)

Πόντοι / Δικαιώματα

Σημείο Προσωπικού Προνομίου

Κάθε φορά που η ικανότητα ενός συμμετέχοντα να ακολουθήσει τη διαδικασία είναι μειωμένη (π.χ. δεν είναι σε θέση να ακούσει τον ομιλητή), μπορεί να εγείρει ένα Σημείο Προσωπικού Προνομίου. Ο Πρόεδρος θα ζητήσει από τον ομιλητή να υψώσει τη φωνή του ή να μιλήσει πιο καθαρά. Αυτό είναι το μόνο σημείο που μπορεί να διακόψει τον ομιλητή και αφορά μόνο την ακουστότητα του ομιλητή. Για οποιοδήποτε άλλο θέμα ενόχλησης, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να ενημερώσουν τον Πρόεδρο.

Σημείο Παραγγελίας

Ένας ευρωβουλευτής μπορεί να εγείρει διαδικαστικό ζήτημα εάν πιστεύει ότι κάποιος Κανονισμός δεν τηρείται σωστά από άλλο βουλευτή ή τον Πρόεδρο. Αυτό το σημείο δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη διακοπή του ομιλητή και πρέπει να εγκριθεί από τον Πρόεδρο.

Σημείο Διαδικαστικής Εξέτασης

Ένας ευρωβουλευτής μπορεί να εγείρει ένα θέμα διαδικαστικής έρευνας προκειμένου να ζητήσει από τον Πρόεδρο εξηγήσεις σχετικά με τον Κανονισμό γενικά, την εφαρμογή τους σε μια συγκεκριμένη περίπτωση ή οποιοδήποτε διαδικαστικό θέμα.

Δικαίωμα απάντησης

Εάν η προσωπική ή η εθνική ακεραιότητα ενός ευρωβουλευτή έχει αμφισβητηθεί από την ομιλία άλλου ευρωβουλευτή, μπορεί να εγείρει Δικαίωμα Απάντησης. Η διαφωνία στη δήλωση άλλου ευρωβουλευτή δεν συνεισφέρει στη βάση για το δικαίωμα απάντησης. Είναι στη διακριτική ευχέρεια του Προέδρου να αναγνωρίσει το δικαίωμα απάντησης.

Γενικά, το δικαίωμα απάντησης χρησιμοποιείται με προσοχή, καθώς αυτές οι διαφωνίες δεν συνάδουν με το πνεύμα της καλής πίστης συνεργασίας και την οικοδόμηση συναίνεσης της επιτροπής.

Το δικαίωμα απάντησης δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη διακοπή του ομιλητή και πρέπει να τεθεί αμέσως μετά το τέλος της ομιλίας που αφορά. Το δικαίωμα απάντησης σε ένα δικαίωμα απάντησης δεν είναι σωστό.

Επικοινωνία με έργο “VR in School Education & Civic participation” Project



Πληροφορίες σχετικά με το έργο είναι διαθέσιμες στον ιστότοπο www.vrinschooleducation.eu/



Μπορείτε να συμβουλευτείτε το Ι.Ε.Κ.Ε.Θ στην Αθήνα ή τα μέλη της κοινοπραξίας στις εκάστοτε χώρες



Η ομάδα έργου του “VR in School Education & Civic Participation” είναι στην διάθεση σας είτε μέσω e-mail vrinschool.erasmus@gmail.com είτε μέσω τηλεφώνου +30 2130250217



Υλικό διάχυσης είναι διαθέσιμα στο www.vrinschooleducation.eu



VR in School Education & Civic Participation

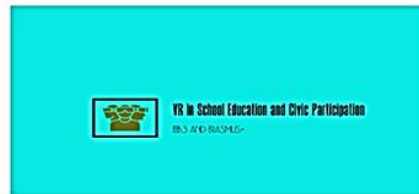
DISCLAIMER

The current publication does not constitute official publication of the European Commission and reflects the views only of the authors. Therefore, the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The Consortium



DISCLAIMER

The current publication does not constitute official publication of the European Commission and reflects the views only of the authors. Therefore, the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union