

Newsletter 3#



Co-funded by
the European Union



AvatarSEN

Kluczowe wyniki spotkania TPM w Świdniku

Drugie Spotkanie Projektowe projektu AVATAR-SEN odbyło się w Świdniku, w Polsce, w dniach 12-13 grudnia 2024 roku, gościem spotkania był Specjalny Ośrodek Szkolno-Wychowawczy w Świdniku. Przedstawiciele organizacji partnerskich spotkali się, aby omówić postępy projektu, przedyskutować nadchodzące etapy oraz wzmocnić współpracę w zespole.

Spotkanie było bardzo owocne, a kluczowe dyskusje dotyczyły rozwoju awatarów dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, tworzenia interaktywnych materiałów do czytania oraz udoskonalenia przewodnika WP2. Partnerzy potwierdzili, że projekt postępuje płynnie i zgodnie z harmonogramem. Podjęto kilka decyzji dotyczących dalszych kroków, w tym dopracowania awatarów, opracowania nowych zadań czytelniczych oraz wzmocnienia działań związanych z rozpowszechnianiem projektu.

Kluczowe decyzje:

- Przewodnik WP2: Zaktualizowany na podstawie opinii z testów pilotażowych, do finalizacji z wykorzystaniem infografiki w celu szerszego rozpowszechnienia.
- Rozwój awatarów: Wyznaczenie kamieni milowych dla następczej fazy personalizacji i testowania.
- Materiały interaktywne: Opracowanie nowych zadań czytelniczych do przyszłych testów.
- Działania rozpowszechniające: Partnerzy zwiększą widoczność projektu poprzez regularne aktualizacje na stronach internetowych i w mediach społecznościowych.



Newsletter 3#



Co-funded by
the European Union



AvatarSEN

WP2 – Przegląd literatury i opracowanie przewodnika

WP2 – Przegląd literatury i opracowanie przewodnika

Przewodnik WP2, udoskonalony na podstawie opinii z testów pilotażowych, oferuje strategię integracji technologii awatarów w edukacji uczniów ze specjalnymi potrzebami, koncentrując się na rozumieniu tekstu czytanego. Podkreśla personalizację awatarów i zawiera interaktywne materiały. Przewodnik jest dostępny w pięciu językach: angielskim, greckim, tureckim, hiszpańskim i polskim.

WP3 – Rozwój awatarów

W ramach WP3 poczyniono postępy w personalizacji awatarów dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Uniwersytet Cypryjski przedstawił aktualizację, zapewniając, że awatary oferują spersonalizowane doświadczenia edukacyjne. Omówiono również plany dotyczące filmów instruktażowych dla nauczycieli.

WP4 – Interaktywne materiały do czytania

W ramach WP4 partnerzy opracowują zadania związane z rozumieniem tekstu, mające na celu poprawę wyników uczniów z niepełnosprawnością intelektualną.



Co dalej z projektem AVATAR-SEN?

- Testowanie platformy FrameVR: W styczniu 2025 roku partnerzy przetestują platformę FrameVR, aby wzbogacić doświadczenia edukacyjne oparte na awatarach.
- Opracowywanie nowych zadań czytelniczych: Partnerzy będą kontynuować tworzenie i testowanie nowych zadań, mających na celu poprawę rozumienia tekstu przez uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.
- Działania rozpowszechniające: Projekt będzie dalej promował swoje wyniki poprzez organizowanie spotkań dla nauczycieli w celu dzielenia się rezultatami i najlepszymi

Newsletter 3#



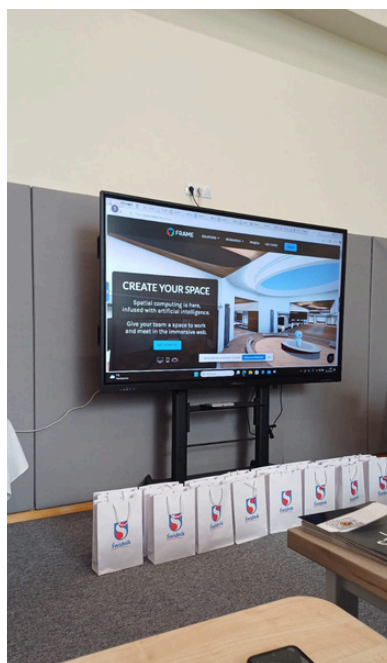
Co-funded by
the European Union



AvatarSEN

Patrząc w przyszłość:

Kolejne kroki w projekcie AVATAR-SEN obejmują kontynuację prac nad rozwojem awatarów i materiałów interaktywnych, a także zaplanowane na 28 stycznia 2025 roku spotkanie w celu przetestowania platformy FrameVR. Kolejne Transnarodowe Spotkanie Projektowe (TPM) odbędzie się w Stambule, w Turcji, w dniach 16-17 października 2025 roku. Partnerzy są zachęceni do dalszej współpracy, aby dotrzymać nadchodzących terminów i zapewnić pomyślne osiągnięcie celów projektu.



Bądźcie na bieżąco z kolejnymi aktualizacjami i dziękujemy za wasze nieustające zaangażowanie w projekt AVATAR-SEN!

Follow -US-



AVATAR-SEN



avatar_sen_ev



avatarsen.cs.ucy.ac.cy