









-  Centro Ciência Viva de Bragança (Portugalija)
-  Pixel Associazione (Italija)
-  Università degli Studi di Teramo (Italija)
-  VšĮ "eMundus" (Lietuva)
-  Lietuvos švietimo istorijos muziejus (Lietuva)
-  Instituto Politécnico de Bragança (Portugalija)
-  Universidad de León (Ispanija)
-  Fundación del Centro de Supercomputación de Castilla y León (Ispanija)



## Dėl detalesnės informacijos susisiekite:



**Loreta Kurmienė**  
Lietuvos švietimo istorijos muziejus  
Kaunas, Lietuva  
e-mail: [projektai@lism.lt](mailto:projektai@lism.lt)  
Tel. +37037207936



**Vida Drašutė**  
VšĮ „eMundus“  
Kaunas, Lietuva  
e-mail: [info@emundus.lt](mailto:info@emundus.lt)



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.

## Turinys

„VRSciT“ projektas – tai virtuali kelionė, kuriai naudojamos įtraukiančios virtualios realybės (VR) bei interaktyvios technologijos, leidžiančios pažinti projekto partnerių kultūrinius, socialinius ar gamtos

paveldo objektus Portugalijoje, Ispanijoje, Italijoje, Lietuvoje bei vartotojams suteikiančios unikalią mokymosi patirtį.



## Pagrindinės veiklos

- Viešai prieinama literatūros, apie VR technologijas ir jų panaudojimą turizmo, švietimo sektoriuje, apžvalga;
- Interaktyvios virtualios realybės patirties „VRSciT SPOT“ įrankio parengimas;
- Priemonių rinkinio sukūrimas ir pateikimas internetinėje svetainėje;
- Gerosios patirties, naudojant VR technologijas edukaciniam turizmui, dalinimasis mokymų metu;
- Baigiamųjų konferencijų organizavimas projekto rezultatų viešinimui.

## Tikslai

„VRSciT“ projekto tikslas – pritaikyti novatoriškus edukacinio turizmo metodus, tokius kaip 3D ir 360° įtraukiančios VR aplinkos derinimas, siekiant sukurti keturias projekto partnerių šalis pristatančias, inovatyvias edukacines aplinkas.

## Rezultatai

- Literatūros apžvalga: VR taikymas ir poveikis švietimo ir kultūros įstaigose;
- „VRSciT SPOT“ įrankiu perteikiama interaktyvi VR patirtis;
- Internetinių priemonių rinkinys, skirtas efektyviai naudoti virtualia realybe pagrįstas programas.

## Tikslinės grupės

Projektas skirtas suaugusiųjų švietimui.

