

# Partenariato

-  Centro Ciência Viva de Bragança (Portogallo)
-  Pixel Associazione (Italia)
-  Università degli Studi di Teramo (Italia)
-  VšĮ "eMundus" (Lithuania)
-  Lietuvos švietimo istorijos muziejus(Lithuania)
-  Instituto Politécnico de Bragança (Portogallo)
-  Universidad de León (Spagna)
-  Fundación del Centro de Supercomputación de Castilla y León (Spagna)



## Per maggiori informazioni per favore contattare:



**Lorenzo Martellini**

Via Luigi Lanzi 12

50134 - Firenze

e-mail: [lorenzo@pixel-online.net](mailto:lorenzo@pixel-online.net)

Tel. +39 055 48.97.00

**Miriam Tullii**

Università degli Studi di Teramo

Teramo, Italia

e-mail: [mtullii@unite.it](mailto:mtullii@unite.it)

Tel. +39 0861266275-266290

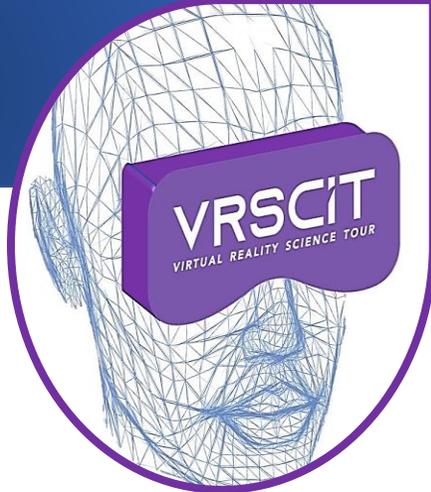


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

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.

## Contesto

Il progetto VRSciT consiste nel condurre una visita didattica virtuale a luoghi di interesse culturale, sociale e naturale di ciascuno dei partner coinvolti, da Portogallo e Spagna, all'Italia fino alla Lituania, tramite un'immersione nella realtà virtuale e attraverso tecniche interattive per fornire agli utenti un'esperienza di apprendimento unica.



## Principali attività

- Condividere una revisione della letteratura sulla tecnologia VR.
- Elaborare un'esperienza interattiva di realtà virtuale - 'VRSciT SPOT'.
- Produrre un Web Toolkit online.
- Condividere le migliori pratiche utilizzando la tecnologia VR nel campo del turismo educativo negli eventi di formazione.
- Promuovere i risultati del progetto con molteplici eventi.

## Obiettivi

Il progetto VRSciT mira specificamente a esplorare nuovi approcci nel turismo educativo, come la modellazione 3D combinata con ambienti VR immersivi a 360°, per costruire innovativi ambienti educativi virtuali in quattro diversi paesi.

## Risultati

- Revisione della letteratura: VR applicata in istituzioni educative e culturali e loro impatto.
- Il 'VRSciT SPOT' – un'esperienza VR interattiva.
- Online Web Toolkit per l'efficacia dell'utilizzo delle applicazioni basate sulla realtà virtuale.

## Gruppi target

Questo progetto è rivolto a discenti adulti.

