



VRinHE

VIRTUAL REALITY IN
HIGHER EDUCATION

**Обобщение на докладите на
партньорите:**

**Насоки за политика и практика за
институциите за висше
образование от Резултат 4**

2024 | Русенски университет „Ангел Кънчев“



1. Въведение

Последната фаза на проекта се фокусира върху проучване и препоръчване на това как да се интегрират технологиите за виртуална реалност (VR) и добавена реалност (AR) във висшето образование. Този процес включваше организиране на фокус групи с девет лидери в образованието и експерти по политиката, извършване на проучвания и провеждане на анкети сред студенти, технолози в обучението, членове на факултета и университетски лидери, като бяха събрани общо 190 отговора. Целта беше да се разбере текущото състояние, опит и стратегически последици от VR/AR в академичните среди. Проектът имаше за цел да събере разнообразни гледни точки за предизвикателствата и възможностите, представени от VR/AR, с цел предоставяне на приложими политики и практически насоки за ефективно включване на тези технологии в среди за преподаване и обучение.

2. Резулти сред патръорите

Австрия:

Дискусията във фокус групата с представител на висшето образование и политик хвърли светлина върху интегрирането на VR/AR технологиите във висшето образование. Те разкриха ограничено познаване на текущите VR/AR тенденции поради минималния професионален опит и бързия темп на технологичния напредък. Повдигнатите опасения включват **бюджетни ограничения, сложност на програмирането** и неспособността на учебната програма да бъде в крак с технологичния напредък. Допълнително идентифицираните предизвикателства бяха **защитата на данните, здравето и безопасността и необходимостта от адаптиране на учебната програма**, за да съответства на технологичния прогрес. Разговорът също така подчерта необходимостта от открит диалог и намаляване на безпокойството около тези технологии.

Основните препоръки на националната политика призовават за пълното интегриране на дигиталните инструменти в образованието, проактивно ангажиране на университетите в усилията за цифровизация и повишаване на уменията на учителите в цифровите технологии. Ролята на пандемията от

COVID-19 за ускоряване на преминаването към иновативни технологии за преподаване беше отбелязана като необратима промяна.

Гърция:

Участниците от Гърция обсъдиха стратегическата интеграция на VR/AR за подобряване на резултатите от обучението, наблягайки на съвместни инициативи, обучение на преподаватели и вземане на решения, базирани на доказателства за устойчиви инвестиции. Имаше силно убеждение в ролята на VR/AR за придобиването на умения, подходящи за пазара на труда.

Интегрирането на VR и AR технологиите във висшето образование налага внимателно разработване на политики за подобряване на резултатите от обучението и създаване на завладяващи образователни преживявания. Политиките трябва да се съсредоточат върху **оценката на педагогическото въздействие, рентабилността и устойчивостта на VR/AR**, осигурявайки основа за разпределяне на ресурси и информирано вземане на решения. Признавайки потенциала на VR/AR за повишаване на институционалната привлекателност, тези политики трябва да подкрепят всеобхватното приемане в образователните нива, улеснявайки сътрудничеството в индустрията, за да се гарантира, че завършилите имат подходящи умения. **Една проактивна политическа рамка е от решаващо значение за отключване на потенциала на VR/AR във висшето образование, осигурявайки динамична, поглъщаща и иновативна учебна среда.**

Латвия:

Дискусиите в Латвия подчертаха обширните познания и практическия опит с VR/AR технологиите сред висшето образование и политическите сектори. Имаше консенсус относно стратегическата необходимост от интегриране на тези технологии за подобряване на резултатите от обучението, с акцент върху устойчивите инвестиции, повишаване на институционалната привлекателност и справяне с технологичните трансформации.

За да се използва трансформирания потенциал на VR и AR технологиите във висшето образование, стратегическите политически мерки и съвместните усилия са от съществено значение. Политиките трябва да се съсредоточат върху

разработването на цялостна рамка за интегриране на VR/AR, която балансира образователните ползи с разходите, подкрепя непрекъснатото професионално развитие на преподавателите, подобрява цифровата инфраструктура, насърчава създаването на качествено VR/AR съдържание и насърчава педагогическите иновации. Освен това, **насърчаването на ангажираността и компетентността на студентите в цифровите технологии** е от решаващо значение за подготовката им за технологичните изисквания на бъдещия пазар на труда. Важно е, че трябва да има непрекъснато и дългосрочно финансиране, за да се планира дългосрочно, като се гарантират устойчиви инвестиции във VR/AR технологиите и тяхното интегриране в образователните практики.

Кипър:

Интегрирането на VR/AR във висшето образование се разглежда като обещаващо, но предизвикателно начинание. Участниците признават потенциала на VR/AR за подобряване на преподаването и ученето, но отбелязват ограничения в приложимостта му във всички области. Предизвикателствата включват **високи разходи за оборудване, липса на умения за създаване на съдържание сред учителите и недостатъчно висококачествени материали.**

За ефективното интегриране на VR и AR технологиите във висшето образование е от съществено значение да се създаде специфична политическа рамка, която включва ясни насоки, съобразена с учебните програми и определя критерии за оценка на използването на тези технологии. Освен това осигуряването на финансиране и насърчаването на сътрудничеството с частния сектор са от решаващо значение за придобиването на необходимото оборудване и инфраструктура. Важен е фокусът върху практическото обучение и допълнителната подкрепа; това включва предоставяне на готови за употреба висококачествени материали, улесняване на обмена на добри практики и отворени образователни ресурси, и насърчаване на сътрудничеството между университетите. Тези мерки ще насочат висшите учебни заведения да използват VR и AR технологиите за подобряване на преподаването и ученето.

3. Резюме на ключовите препоръки за внедряване на VR/AR във висшето образование

Препоръките в тези страни се припокриват относно важността на обмисленото формулиране на политики, приоритизиране на образователните ползи, справяне с инфраструктурни и педагогически предизвикателства и гарантиране, че VR/AR технологиите са устойчиво интегрирани. По-важните от тях включват:

- **Разработване на специфични политически рамки:** Специализираните политики според всеки профил на ВУЗ трябва ясно да очертават насоки за интегриране, съгласуване на учебните програми и критерии за оценка за използване на VR/AR, като гарантират, че подобряват учебните резултати и институционалната привлекателност.
- **Осигуряване на устойчиво финансиране:** Дългосрочните финансови стратегии са от съществено значение, включително партньорства с частния сектор за финансиране на необходимите технологии и инфраструктура. Устойчивостта трябва също така да обмисли дългосрочни структури, като центрове за електронно обучение, за подпомагане на дигиталната трансформация на всяко висше учебно заведение.
- **Фокус върху практическото обучение:** Това включва подобряването на уменията на образователните институции чрез практическо обучение и подкрепа, включително достъп до висококачествени материали и обмен на добри практики.
- **Насърчаване на сътрудничеството и иновациите:** Насърчаването на сътрудничество между университетите с индустриални партньори може да помогне за привеждане в съответствие на образователното съдържание с нуждите на пазара на труда и да подпомогне развитието на съответните умения.