

Proiect 2022-2-RO01-KA210-VET-000100783

Virtual Reality in foreign languages for Special Education Needs Students in VET schools



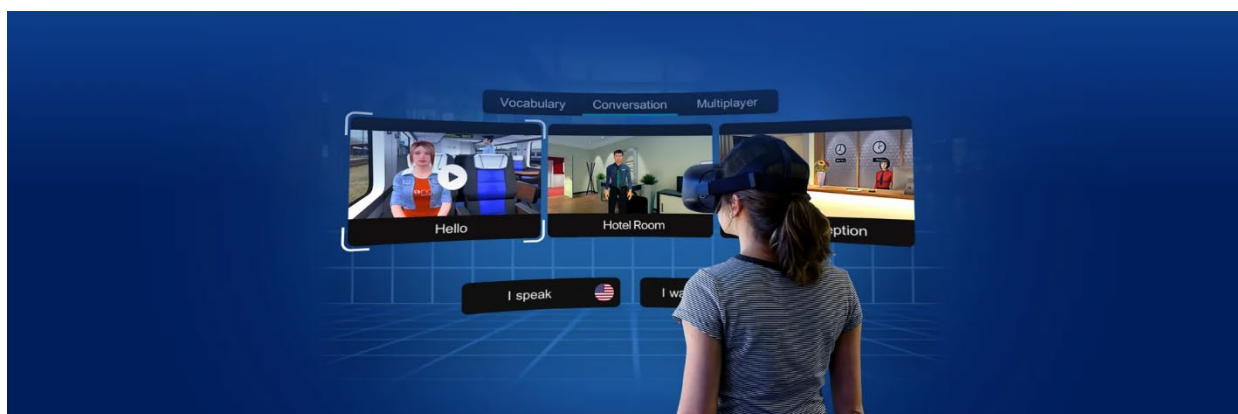
COLECTAREA PRACTICILOR **ACTIVITATEA A6. MANUAL "VR LA ORA DE LIMBI STRĂINE"**

IMPLEMENTAT DE:
PROIECTE CREATIVE ȘI EVENIMENTE ROMÂNIA
ONU/LAB ITALIA

București

1. VR Mondly

EXERSAȚI LIMBILE STRĂINE ÎN REALITATEA VIRTUALĂ



DESCRIERE:

Mondly este o companie care produce software educațional de învățare a limbilor străine. Platforma freemium dezvoltată de Mondly include un website și aplicații cu cursuri gratuite și plătite în 41 de limbi străine.

Declarată „Aplicația Anului” de Facebook și „Cea mai bună nouă aplicație” de Apple, Mondly are în prezent peste 110 milioane de utilizatori în întreaga lume.

Platforma te ajută să înveți limbi străine rapid și eficient, folosind lecții scurte, jocuri, conversații în timp real și tehnologii de ultimă generație, cum ar fi recunoașterea vocii. Totodată, platforma oferă o serie de lecții de realitate virtuală sau augmentată.

Mondly a fost prima aplicație lingvistică care a folosit recunoașterea vorbirii, permițând utilizatorilor săi să exerseze conversația interacționând cu chatbots. Versiunea VR a aplicației este disponibilă din 2017.

Într-o lecție tipică Mondly, vei selecta o setare, cum ar fi un restaurant sau o zonă de recepție a hotelului, unde vei interacționa cu roboții de chat avatar digitali. Acest lucru vă permite să exersați abilități precum comandarea într-un restaurant, rezervarea unei camere de hotel și așa mai departe.

Punctul forte al Mondly este acela că oferă o gamă largă de limbi străine - 41 în prezent: engleză, spaniolă, germană, franceză, italiană, portugheză, rusă, olandeză, japoneză, chineză și multe altele.

La momentul actual, este singura aplicație de învățare a limbilor străine utilizând VR care oferă, de exemplu, limbile turcă și hindi. Dezavantajul este că nu există prea multă diferențiere în setări – se poate vizita exact aceeași scenă a restaurantului, indiferent de limba învățată.

Mondly poate fi folosit pentru a exersa abilități utile, precum rezervarea unui hotel sau cumpărarea unui bilet de tren. Mondly VR este doar pentru joacă solo, așa că poți discuta cu avatarele chatbot-urilor.

Mondly VR este **prima experiență de învățare a limbilor străine cu chatbot și recunoaștere vocală** din lume.

Noua aplicație VR combină tehnologia chatbot-ului vocal cu recunoașterea vorbirii în realitatea virtuală pentru a crea un nou mod de a învăța o nouă limbă străină.

✓ **Captivantă**

✓ Utilizatorul poate experimenta cel mai avansat mod de a vorbi limbi noi fără a fi nevoie să călătorești. El își poate face noi prieteni în Barcelona, se poate caza la un hotel din Tokyo și poate comanda mâncare locală într-un german.

✓ **Distractiv și ușor de utilizat:** Utilizatorul poate explora lumi noi și poate învăța limbi noi din confortul casei. Doar își pune căștile și se bucură de experiență. Nu te vei mai lupta niciodată pentru cuvintele potrivite.

✓ **Inovativ:** Utilizatorul pășește într-o lume nouă, virtuală și exersează conversațiile în scenarii realiste. El primește feedback instantaneu cu privire la pronunție în realitatea virtuală și își construiește încrederea de a vorbi limbi noi în viața reală.

WEBSITE:

<https://www.mondly.com/vr>

2. FORDYS-VAR

Proiectul FORDYS-VAR, contract nr. 2018-1-ES01-KA201-050659, Cofinanțat prin Programul ERASMUS+ al Comisiei Europene

DESCRIERE:

Asociația pentru Copii Dislexici București este o organizație non-guvernamentală din România, înființată în anul 1994, de către un grup de părinți din București care s-au confruntat cu probleme legate de școlarizarea copiilor lor în sistemul educațional de stat și particular. Nevoia acestor părinți de a oferi copiilor lor o șansă reală de învățare și formare, astfel încât să poată beneficia de o viață normală, a condus la înființarea acestei asociații, care, de la înființare și până în prezent, a desfășurat activități de asistență și solidaritate socială, civile, culturale, educaționale, de formare și informare legate de problemele legate de dislexie.

Începând cu anul 2018, Asociația a implementat proiectul FORDYS-VAR, finanțat prin Programul ERASMUS+, în parteneriat cu Universitatea din Burgos, activitățile proiectului fiind implementate în 3 țări europene: Italia, România și Spania.

Obiectivul principal al FORDYS-VAR a fost acela de a oferi o oportunitate de a îmbunătăți învățarea persoanelor cu dislexie prin tehnologie, în special realitatea virtuală (VR) și realitatea augmentată (AR). Introducerea acestor tehnologii în procesul de evaluare și intervenție poate deveni un element cheie pentru îmbunătățirea eficacității învățării și îmbunătățirea experienței lor de formare.

În cadrul proiectului, unul dintre rezultatele obținute a constat în crearea unui set de instrumente, inclusiv software pentru integrarea VR și AR în medii educaționale și pedagogice pentru copiii școlari cu dislexie. Folosind tehnologia realității virtuale (VR) și realității augmentate (AR), informațiile pot fi prezentate prin elemente multimedia (audio, text, imagini sau videoclipuri), stocate și transferate și permit combinarea și transformarea diferitelor medii. Acest lucru este considerabil benefic pentru atenția acordată nevoilor individuale ale studenților și contribuie la tratamentul dislexiei, pentru a facilita intervenția în tulburările specifice de învățare a citirii și scrierii.

Aceste două aplicații au fost create, una folosind Realitatea Virtuală (VR) și a doua folosind Realitatea Augmentată (AR), aceste tehnologii incluzând imersiunea, prezența, interacțiunea, transducția și schimbarea conceptuală, dar fiind și instrumente sigure și flexibile, care oferă posibilitatea de a oferi o abordare multisenzorială:

Video e tutorial (Italian):

- [Manuale di installazione Fordysvar](#)
- [FordysvarManuale d'uso rapido](#)

Videoclipuri și tutoriale (Romanian):

- [Manual de instalare Fordysvar](#)
- [Manual de utilizare rapid Fordysvar](#)

fordysvar.eu/results/videos-and-tutorials

Vizionează pe  YouTube

Virtual Reality Video Application:



Video summary of the Augmented Reality and Virtual Reality Application:



Virtual Reality Video Application:

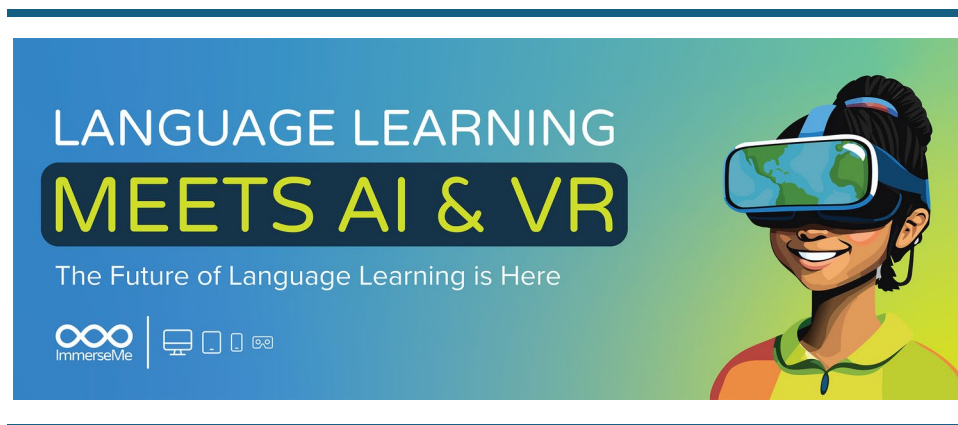
The application of Augmented Reality (AR) in images.

[DEVELOPMENT OF THE AUGMENTED REALITY VIDEO GAME IN IMAGES](#) (Spanish)

WEBSITE:

<https://fordysvar.eu/>

3. ImmerseMe



DESCRIERE:

ImmerseMe este un instrument online de învățare a limbilor străine. Acesta permite cursanților să pășească virtual într-o locație autentică pentru a învăța o limbă și oferă posibilitatea de a îmbunătăți fluența și acuratețea într-un scenariu asemănător vieții reale. Cele 9 limbi oferite în ImmerseMe sunt: germană, spaniolă, franceză, engleză, japoneză, chineză, italiană, greacă și indoneziană.

Immerse oferă o varietate de moduri de a învăța și de a practica: clase de grupuri mici și evenimente de conversație conduse de instructori experți, scenarii de practică bazate pe AI, o zonă pentru a socializa și a juca jocuri în limba pe care o învățați și diverse caracteristici pentru jucătorii singuri și multiplayer. obicei. Lecțiile de imersiune combină instruirea live și practica într-un cadru complet interactiv și autentic. Acest lucru înseamnă că utilizatorul poate învăța să vorbească despre gătit în timp ce pregătește o masă cu partenerul său, de exemplu într-o bucătărie complet utilată a restaurantului.

Ceea ce face Immerse unic este că utilizatorul învață cu oameni reali. În prezent, este singura aplicație socială live de învățare a limbilor străine VR. Toți cei cu care vorbești în Immerse sunt persoane reale, așa că înveți să folosești limbastrăină respectivă pentru a comunica cu ceilalți. Iar cursurile live înseamnă că utilizatorul nu va rămâne niciodată fără conținut de învățare, deoarece va întâlni oameni noi și va avea noi conversații de fiecare dată. Există, de asemenea, o comunitate Discord

cu canale lingvistice pentru practicarea, postarea memelor și împărtășirea sfaturilor. De la lansarea aplicației directe către consumator în vara anului 2022, Immerse a introdus spaniola și franceza, iar engleza și japoneza au fost lansate în 2023.

- Conținutul este diferențiat în trei niveluri: începător, intermediar și avansat.
- Există 4 moduri de învățare: pronunție > dictare > traducere > imersiune.
- Utilizatorul poate alege din peste 3.000 de scenarii interactive în 9 limbi: germană, spaniolă, franceză, engleză, japoneză, chineză, italiană, greacă și indoneziană.
- Structura lecțiilor poate fi adaptată pentru a se potrivi domeniului de aplicare și planului de secvență / curriculum.
- Exemplele includ: comandarea unei baghete de pâine la Paris, cumpărarea unei cutii bento în Tokyo sau încercarea tapas la un restaurant spaniol.
- ImmerseMe va pregăti cursanții cu abilitățile lingvistice practice de care au nevoie pentru a prospera ca cetățean global.

WEBSITE:

<https://immerseme.co/>

4. Realitate virtuală pentru învățarea limbilor străine (VR4ALL)

**Proiectul Realitate virtuală pentru învățarea limbilor străine (VR4ALL),
contract 2019-1-HR01-KA204-060781
Cofinanțat prin Programul ERASMUS+ al Comisiei Europene**

DESCRIERE:

Proiectul Virtual Reality for Language Learning (VR4LL) a fost realizat de English Kids Academy (EKA), în parteneriat cu IH Split (Croatia), IH Sofia (Bulgaria) și experți IT din Spania. VR4LL a urmărit îmbunătățirea experienței de învățare a unei limbi străine prin tehnologia inovatoare VR, dezvoltarea abilităților de comunicare în limbi străine, dar și consolidarea competențelor digitale ale profesorilor de limbi străine.

Printr-o serie de produse intelectuale (livrabile), proiectul a dezvoltat o serie de lumi virtuale, pline de teme lingvistice, oferind cursanților o experiență imersivă completă. Învățarea experiențială se bazează pe ideea că învățăm și reținem ceva mult mai bine atunci când o facem noi înșine. Sau, prin imersiunea totală în realitatea virtuală în care trebuie să se îndeplinească anumite sarcini, copiii și tinerii simțindu-se implicați 100% în învățare.

Beneficiile sunt de trei tipuri:

- Din punct de vedere cognitiv, gradul de memorare și dobândire a cunoștințelor este mai mare (pentru că facem, ne implicăm, nu doar asistăm);
- din punct de vedere al performanței, gradul de utilizare activă a limbii engleze este mai mare (realitate 100% anglofonă, interacțiune/acțiune exclusiv în limba engleză);
- din punct de vedere emoțional, învățarea limbii engleze este asociată cu sentimente pozitive (entuziasm, plăcere, bucurie).

Proiectul a vizat învățarea imersivă, experiențială a limbii engleze folosind tehnologia inovatoare VR prin îndeplinirea sarcinilor în patru lumi virtuale: o stație spațială internațională, o lume glaciară, o insulă pustie și Roma antică:

- **Virtual World 1** - o stație spațială internațională care orbitează pământul, cu vederi minunate ale frumoasei noastre planete și ale stelelor de dincolo. Stația spațială este împărțită în mai multe camere diferite, fiecare accesibilă printr-o ușă electronică: <https://youtu.be/GB0EfrOyE-Q>

- **Lumea virtuală 2** - o insulă tropicală îndepărtată, fără inhibiții. Ideea a fost de a crea o lume atrăgătoare din punct de vedere vizual și colorată, una care să încurajeze explorarea. Ca orice insulă adevărată, este înconjurată de un corp vast de apă pe toate părțile, oferind cer albastru senin, palmieri și caverne misterioase. Ideea originală pentru această lume a fost de a găzdui sarcini care ar avea cea mai mare asemănare cu *activitățile escape room*. Ambele sarcini create prin proiectele VR4LL au fost dezvoltate în mod escape room: elevii trebuie să parcurgă o serie de pași în ordine specifică și cu rezultate specifice pentru a evada de pe insulă: <https://youtu.be/o7xF8l7mBTk>
- **Lumea virtuală 3**- Lumea virtuală 3 este o aventură în lumea vechilor romani. Utilizatorul este cufundat în inima Imperiului Roman, cu arhitectură impresionantă, divertisment amfiteatru și intrigi politice. Orașul roman este împărțit în mai multe secțiuni, inclusiv o curte, o piață, un templu și chiar un colosseum cu tuneluri subterane: <https://youtu.be/7lhiEtbUZb8>.
- **Virtual World 4**- Virtual World 4 a fost creat ca o provocare pentru a genera spații mai prietenoase cu mediul, înțelegând că resursele planetei se epuizează. Lumea însăși prezintă o mare varietate de oportunități pre-sarcină și subiecte de discuție. Pe măsură ce elevii își încep călătoria înconjurați de copaci și zăpadă, trebuind să localizeze cabana folosind poziționarea soarelui: <https://youtu.be/Nr91aLF-xhY>

De asemenea, în cadrul proiectului a fost realizată o instruire cu profesorii din instituțiile partenere, care au dobândit următoarele abilități și competențe: probleme și proceduri de siguranță în utilizarea VR, modele VR în educație, VR în predarea hibridă și online, experimentarea practică a conținutului VR4LL dezvoltat.

WEBSITE:

<https://ih.ro/proiecte-erasmus/>

<https://vr4ll.com/#intoutput>

<https://englezacopii.ro/mai-mult-decat-engleza/proiecte-erasmus/proiecte-erasmus-vr4ll/>

1. Laboratorul de fizică HAND

Acest joc necesită o cască VR pentru a juca.



<https://sidequestvr.com/app/750/hand-physics-lab>

EXPERIENȚE IMERSIVE/ MEDIA

2. H.O.L.O.CEPTION

DESCRIERE:

H.O.L.O.CEPTION introduce un mod unic de a interacționa în VR. Acest joc explorează capacitățile extraordinare ale creierului de a se proiecta într-o altă entitate și de a reuși totuși să se simtă pe deplin scufundat. Este uimitor cât de repede propriocepția creierului se poate adapta și poate face controalele să se simtă naturale.

Jucătorul se încarnează și controlează un mic personaj în fața lui. Folosind tehnici IK de ultimă generație, pozițiile capului și mâinilor reproduc cu exactitate postura jucătorului, dar în perspectiva persoanei a 3-a.

Acest lucru permite utilizarea completă a constrângerilor și coliziunilor ragdoll pentru interacțiuni realiste, folosind fizica.

Modul actual de joc este un simulator de luptă în stil arena, inspirat de scene de acțiune foarte populare din filme.



WEBSITE:

<https://www.holonautic.com/holoception>

EXPERIENȚE IMERSIVE/ MEDIA

3. MARCO&O MERGE ROTUND

DESCRIERE:

Marco și Polo Go Round este o poveste de dragoste absurdă și suprarrealistă în realitatea virtuală.

Un cuplu se confruntă cu provocări în relația lor, deoarece gravitația se întoarce cu susul în jos și lumea lor se prăbușește literalmente în jurul lor.

Proiectul prezintă mai multe abordări și tehnologii inovatoare în timp real, inclusiv captarea volumetrică a actorilor, captarea mișcării, precum și simulări fizice și fluide.

Direcția artistică, inspirată în parte de stilul artistului David Hockney, a necesitat o muncă colosală în modelare și texturi și îi face pe spectatori să se simtă ca și cum ar fi în interiorul unei picturi tridimensionale, vii.



WEBSITE:

<https://dpt.co/en/projects/marco-polo-go-round/>

EXPERIENȚE IMERSIVE/ MEDIA

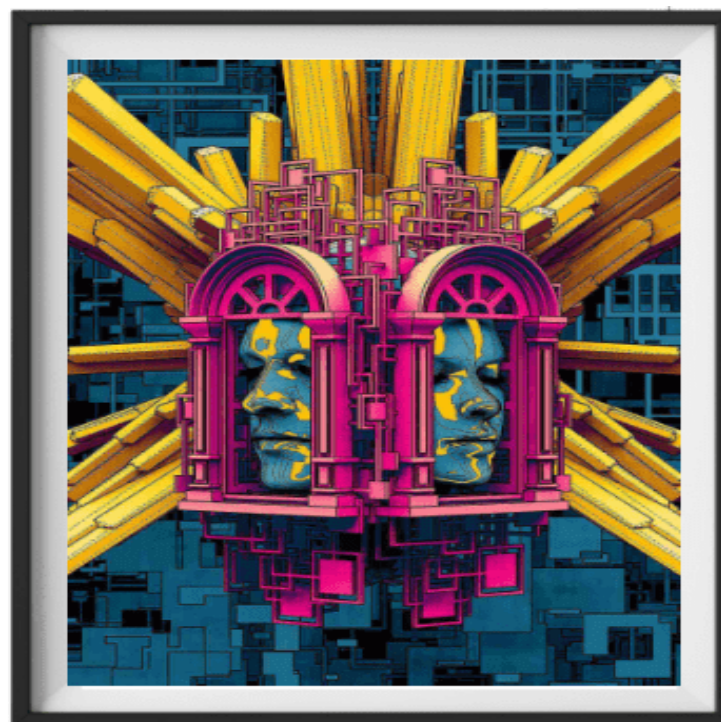
4. CREAȚI LUCRĂRI DE ARTĂ

DESCRIERE:

Artivive este un instrument revoluționar care transformă modul în care privești arta. Artiștii pot conecta un strat digital la lucrările de artă tradiționale, pe care le puteți experimenta prin intermediul acestei aplicații. Pur și simplu îndreptați telefonul spre opera de artă și urmăriți-o cum prinde viață. Aplicația intuitivă folosește realitatea augmentată pentru a atinge noi dimensiuni, permițând utilizatorului să se conecteze cu arta la un nivel mai profund.

Artivive este un instrument de realitate augmentată **ușor de utilizat pentru artă**. Această nouă tehnologie permite artiștilor să creeze noi dimensiuni ale artei prin **conectarea artei clasice cu cea digitală**. Această nouă lume a posibilităților poate fi deblocată de orice smartphone sau tabletă și oferă o experiență emoțională extinsă. Realitatea augmentată ajută artiștii să depășească pânza și să profite de puterea povestirii pentru a crea o experiență mai interactivă și îmbunătățită pentru privitor.

Este un instrument ușor de utilizat și accesibil pentru crearea de artă cu realitate augmentată. Indiferent dacă sunteți începător sau expert, Artivive este destinată tuturor utilizatorilor, de orice nivel artistic.



WEBSITE:

<https://artivive.com/>

EXPERIENȚE IMERSIVE/ MEDIA

5.



DESCRIERE:

Tilt Brush este o aplicație de realitate virtuală de pictură 3D la scară de cameră, disponibilă de la Google, dezvoltată inițial de Skillman & Hackett. Pensula înclinată permite utilizatorului să picteze în spațiu 3D cu realitatea virtuală.

Sursă deschisă Tilt Brush

Tilt Brush, aplicația Google de pictură în realitate virtuală, a colaborat cu creatori uimitori de-a lungul anilor, dintre care mulți au făcut parte din programul Artist in Residence.

Tilt Brush lansat pe platforma SteamVR, pentru căștile HTC Vive VR în aprilie 2016. A continuat să ajute utilizatorii să-și creeze lucrările de artă pe fiecare platformă VR majoră, inclusiv căștile Oculus Rift, Windows Mixed Reality, Valve Index, PlayStation VR și Oculus Quest VR. Tilt Brush a câștigat zeci de premii, inclusiv Unity Awards 2015: Cea mai bună experiență VR, Leul de Aur pentru inovație la Cannes Lions 2017 și premiul Oculus Quest pentru Best of 2019: VR Creativity Tool of the Year, și a fost adesea prezentat la emisiunea The Tonight Show cu Jimmy Fallon.

Tilt Brush permite utilizatorilor să picteze în spațiu 3D cu realitate virtuală, folosind creativitatea cu atingeri tridimensionale de pensulă, stele, lumină și chiar foc.



WEBSITE:

<https://www.tiltbrush.com/>

EXPERIENȚE IMERSIVE/ MEDIA

6. ANATOMIA UMANĂ VR

DESCRIERE:

Medicina virtuală a creat cea mai avansată platformă multi-premiată de anatomie medicală care traversează realitatea virtuală (VR), realitatea mixtă (MR) și realitatea augmentată (AR) pentru educația medicală. Anatomia umană VR este singurul produs de pe piață care oferă atlas anatomic VR complet combinat cu vizualizator avansat 3D VR DICOM.

Human Anatomy VR este prima platformă portabilă de anatomie virtuală din lume. Peste șase ani de dezvoltare de către echipe multidisciplinare de medici, artiști, designeri, programatori și cooperarea extinsă cu Facultatea de Medicină a Universității Comenius, Bratislava, au adus o oportunitate remarcabilă de învățare imersivă.

Instituțiile care utilizează platforma de medicină virtuală se bucură de beneficii financiare din reducerea cheltuielilor pentru costurile de funcționare ale laboratoarelor umede de anatomie.

Un alt beneficiu este posibilitatea de a efectua lecții multi-utilizator la distanță.

Folosind dispozitive mobile și tablete sau căști VR, această tehnologie puternică permite mărirea sau înlocuirea timpului studenților într-o sală de disecție cu un cadavru. Licența de întreprindere disponibilă permite o experiență partajată VR între un instructor și participanții/studenții autorizați într-un format distanțat social.

Aceasta este singura companie din lume care oferă o sală de clasă virtuală pentru școlile postliceale și medicale. Conținutul atent selecționat este adaptat pentru programa școlară în cinci limbi diferite. Obiectivul său principal este de a face orele de anatomie mai atractive pentru elevi sau studenți și de a ieși în evidență ca o școală inovatoare.

Cu modul de colaborare Multi-User, elevii și studenții pot vizualiza simultan peste 5.000 de structuri anatomice modelate cu precizie, cu descrieri însoțitoare.

Anatomia umană VRS este cel mai avansat produs de până acum și poate fi implementat la universități pentru a preda anatomia.

Modul de colaborare Multi-User oferă un atlas anatomic 3D VR complet combinat cu vizualizatorul 3D VR DICOM, conectează studenții și le oferă cele mai bune șanse de a reuși prin schimbul de experiență în timp real și utilizarea funcțiilor avansate.

Sala de clasă virtuală de anatomie include aplicația Human Anatomy VR pentru dispozitive cu VR și aplicația mobilă AR Anatomy care acceptă realitatea augmentată pentru telefoane mobile și tablete.



SITE-UL:

<https://www.medicinevirtual.com/>

EXPERIENȚE IMERSIVE/ MEDIA

7. ORGANON 3D

- **EDUCAȚIE VR**, *ca instrument de dezvoltare.*
Educație prin realitate virtuală, proces de învățare

DESCRIERE:

3D Organon este o platformă de educație medicală și medicală pentru predarea și învățarea anatomiei în realitate virtuală, desktop, tabletă și mobil devices. 3D Organon VR Anatomy, soluția principală 3D Organon, este primul software complet de **anatomie VR din lume**.

Cu o multitudine de modele de anatomie asemănătoare vieții în medii imersive și o bază extinsă de cunoștințe de definiții anatomice traduse în 16 limbi, transformă subiectul provocator al anatomiei medicale în cunoștințe concrete ușor de aplicat practicii clinice din întreaga lume.

Software-ul 3D Organon include peste 12.000 de structuri anatomice din 15 sisteme ale corpului, prezentând noi caracteristici, cum ar fi DICOM Viewer, Hand Tracking, VR Web Search, Lounge Area, 3D Organon Medverse, Ultrasound VR Simulator, imagini, acțiuni corporale refactorizate, modele microscopice și o varietate de medii VR, printre altele.

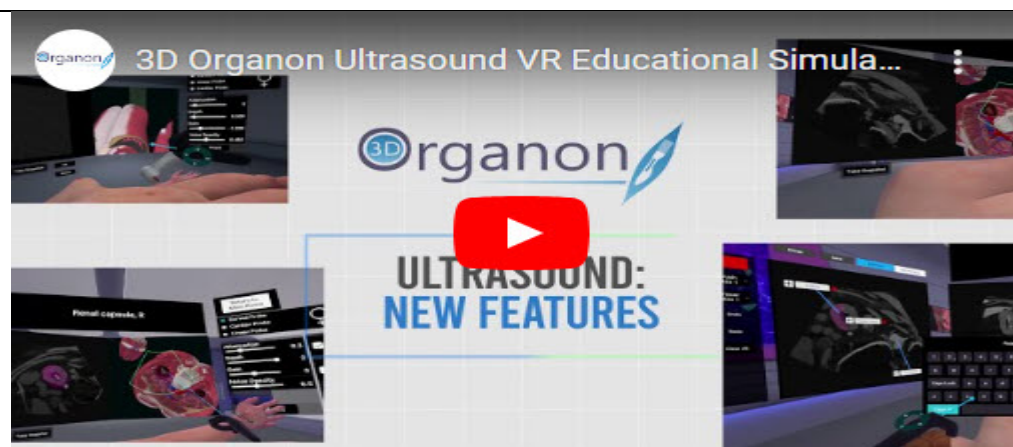
Organon 3D MEDVERSE

Modulul VR multi-utilizator îmbogățit oferă experiențe comune de învățare a anatomiei în care elevii pot interacționa în același spațiu virtual. Utilizatorii pot comunica cu tutorii și colegii lor în timp real prin chat vocal și mesaje, pe măsură ce măresc structurile de interes și observă și manipulează modele 3D din diferite puncte de vedere. Acest sistem acceptă diverse scenarii de formare, de la grupuri mici de învățare până la educație de dimensiunea clasei, unde elevii și profesorii pot participa la realitatea virtuală.



Simulator VR cu ultrasunete

3D Organon **este prima platformă software** din lume care integrează un simulator de ultrasunete pentru VR **care nu necesită un manechin sau alte echipamente speciale.**



SITE-UL:

<https://www.3dorganon.com/>

EXPERIENȚE IMERSIVE/ MEDIA

8. EDUTECH VR

DESCRIERE:

Activitățile pot avea loc în școli și afterschool-uri, iar compania oferă experiențe cu kituri de realitate virtuală all-in-one REDBOX VR create special pentru utilizarea în mediul educațional - locuri îndepărtate de pe glob, spațiul cosmic sau corpul uman, fără a părăsi sala de clasă.

CÂTEVA EXEMPLE DE LECȚII:

AVENTURĂ ÎN REGIUNILE ARCTICE

Fiecare utilizator poate vizita regiunile arctice îndepărtate și reci și poate observa modul în care creaturile s-au adaptat la supraviețuire în aceste condiții extreme.

Utilizatorul poate întâlni ursul polar, vulpea arctică, caprele de munte și moscul în călătorie.

Fiecare utilizator poate învăța și afla cu ce se hrănește, precum și care sunt obiceiurile acestor viețuitoare.





UN SAFARI ÎN SAVANA AFRICANĂ

Căldură mare, pradă și vânat, erbivore și carnivore împreună, toate într-un ciclu de viață.

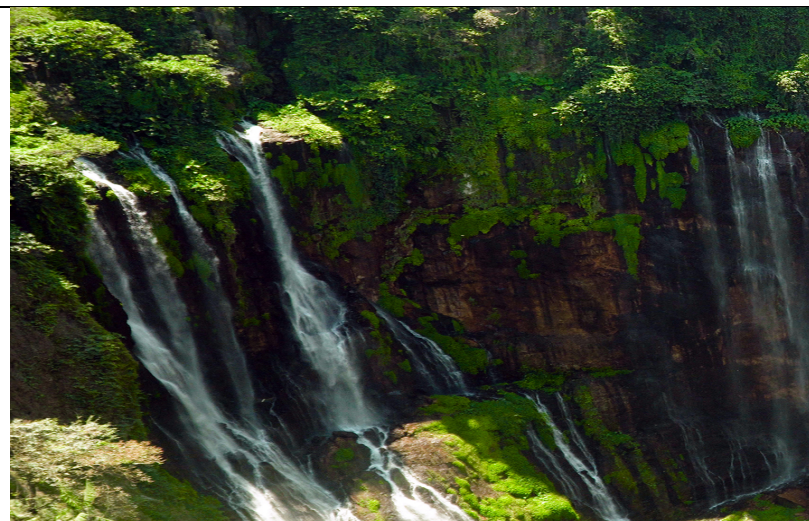
Folosind VR, fiecare utilizator poate merge într-un safari prin savana africană, gata să întâlnească lei, elefanți, zebre și chiar manguste.

Fiecare utilizator poate afla despre ele în habitatul său, în speranța de a atrage atenția asupra provocărilor de conservare.

CĂLĂTOR PRIN PĂDUREA TROPICALĂ

O mare de verdeață, copaci uriași, umiditate și viață așa cum cuprinde.

Este o excursie în pădurea amazoniană, unde, folosind VR, fiecare utilizator va întâlni câțiva locuitori celebri: tarantula, broasca otrăvitoare cu dungi galbene, leneșii, precum și cimpanzeii drăguți.





CĂLĂTOR ÎN ANTARCTICA

Folosind VR, toată lumea poate călători în Antarctica, cel mai sudic continent și cel mai rece loc de pe Pământ și va fi surprinsă de cât de multă viață putem întâlni.

Utilizatorul se poate pregăti pentru frigul extrem și emoția întâlnirii cu câțiva locuitori extrem de prietenoși din regiune.

WEBSITE:

<https://vrbrasov.com/edutech-vr/>