ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ ΕΡΓΟΥ:

NTU
Ανάδοχος Έργου

Το NTU διαθέτει εκτενή εμπειρογνωμοσύνη σην ανάπτυξη εκπαιδευτικών παιχνιδιών για άτομα με αναπηρίες.

Επικοινωνία: Professor David Brown
Email: david.brown@ntu.ac.uk
Website: www.ntu.ac.uk

PhoenixKM
Συντονιστής Έργου

Η εταιρεία PhoenixKM δουλεύει για την ενσωμάτωση των ατόμων με αναπηρίες, των ατόμων 3ης ηλικίας και των μειονεκτουσών ομάδων του πληθυσμού, στην κοινωνία και ειδικά στην αγορά εργασίας.

Επικοινωνία: Mr. Karel Van Isacker
Email: karel@phoenixkm.eu
Website: www.phoenixkm.eu

Hiteco

Η εταιρεία HITECO προσφέρει συμβουλευτικές υπηρεσίες σε τομείς προηγμένης τεχνολογίας και παρέχει σειρά λύσεων πολυμέσων για διαδίκτυο και φορητές συσκευές.

Επικοινωνία: Ms. Vilma Butkute
Email: team@hiteconet.eu
Website: www.hiteconet.eu

Hypertech

Η Hypertech SA είναι μεταξύ των κορυφαίων επιχειρήσεων πληροφορικής που ασχολούνται με διαχείριση γνώσης και περιεχομένου με έμφαση στο σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την υλοποίηση ετοιμοπαράδοτων λύσεων ηλεκτρονικής εκπαίδευσης.

Επικοινωνία: Mr. Thomas Papapolyzos
Email: thomas@hypertech.gr
Website: www.hypertech.gr

Steficon

Η εταιρεία δραστηριοποιείται στην ανάπτυξη εφαρμογών διαδικτύου και πολυμέσων.

Επικοινωνία: Mr Panagiotis Tsoris
Email: ptsoris@steficon.gr
Website: www.steficon.gr

EuroCy

Η EuroCy είναι εταιρεία Πληροφορικής και Συμβουλευτικών Υπηρεσιών, που δραστηριοποιείται κυρίως στην επίτευξη αποτελεσματικής υιοθέτησης της τεχνολογίας σε διάφορους κοινωνικούς τομείς εφαρμογών και περιβάλλοντα συνεργασίας. Η εταιρεία προσφέρει στο ViPi την εκτενή της εμπειρία στην περιοχή του Web 3.0 και του Semantic Web.

Επικοινωνία: Mr George Milis
Email: george.milis@eurocyinnovations.com
Website: www.eurocyinnovations.com

Το Έργο χρηματοδοτείται μερικώς από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή και συγκεκριμένα από το Πρόγραμμα Δια Βίου Μάθησης, Κύρια Δράση3 - ICT. Το περιεχόμενο της δημοσίευσης αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται στο παρόν.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΠΥΛΗ ΓΙΑ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΤΟΜΩΝ ΜΕ ΑΝΑΠΗΡΙΕΣ

ViPi
reevolutionpeople

511792-LLP-1-2010-1-GR-KA3-KA3NW

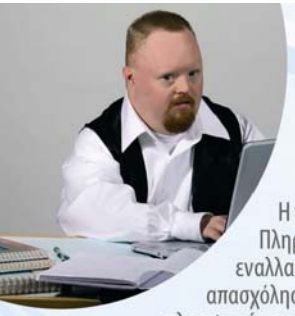
Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

Έναρξη:
01 Ιανουαρίου 2011

Διάρκεια:
36 μήνες

www.vipi-project.eu

twitter.com/ViPi_project



ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ:

Η ταχεία ανάπτυξη των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) παρέχει εναλλακτικές και δημιουργικές λύσεις για την απασχόληση των ατόμων με αναπηρίες. Ωστόσο, η πλειοψηφία των ατόμων με αναπηρίες εξακολουθούν να αντιμετωπίζουν δυσκολίες στη χρήση των ΤΠΕ. Αυτό, σε συνδυασμό με το γεγονός ότι οι δεξιότητες σε ΤΠΕ είναι συχνά η πρώτη απαίτηση του εργοδότη για την απόκτηση ή/και τη διατήρηση μιας θέσης εργασίας, μειώνει σημαντικά την ανταγωνιστικότητά τους στην αγορά εργασίας.

Το έργο **VIPI** προσβλέπει στην πλήρωση του κενού που υπάρχει, με την παροχή ευέλικτου και προσβάσιμου εκπαιδευτικού υλικού, σχεδιασμένου να καλύπτει τις ειδικές απαιτήσεις ατόμων με αναπηρία, καθώς και τις ανάγκες των κέντρων παροχής (ειδικής) εκπαίδευσης / επαγγελματικής κατάρτισης.

Η **πολυγλωσσική πλατφόρμα ViPi**, θα αποτελείται από μια διαδραστική πύλη με σημασιολογικά εμπλουτισμένο (Web 3.0) χώρο αποθήκευσης που θα φιλοξενεί τα Αντικείμενα Εκπαίδευσης (ΑΕ), ένα περιβάλλον κοινωνικής δικτύωσης (Web 2.0) και ένα εξειδικευμένο διαδικτυακό περιβάλλον εκπαίδευσης που θα φιλοξενεί σειρές μαθημάτων (συμβατά με το πρότυπο SCORM).

Η τελική ολοκληρωμένη πλατφόρμα, θα καλύπτει πλήρως τις οδηγίες προσβασιμότητας WCAG 2.0 σε επίπεδο AA, ενσωματώνοντας επίσης λειτουργικότητες ARIA (προσβάσιμες και πλούσιες σε περιεχόμενο εφαρμογές διαδικτύου).

Η υλοποίηση της πλατφόρμας ViPi θα είναι βασισμένη σε Λογισμικό Ανοικτού Κώδικα και θα προσφέρει ένα διαδικτυακό περιβάλλον εκπαίδευσης σε ΤΠΕ, διαθέσιμο σε άτομα με αναπηρίες και τους εκπαιδευτές τους. Μέσα από ένα διαδραστικό και πλούσιο χώρο αποθήκευσης Αντικειμένων Εκπαίδευσης που εστιάζονται σε βασικές γνώσεις ΤΠΕ, τα άτομα με αναπηρίες θα μπορούν να αποκτήσουν αυτές τις βασικές δεξιότητες, ώστε να είναι σε θέση να εισέλθουν ή να διατηρήσουν την απασχόληση τους στην αγορά εργασίας.

Η πλατφόρμα θα εμπλουτιστεί με έξυπνα εκπαιδευτικά/σοβαρά παιχνίδια, προσβάσιμα στο διαδίκτυο μέσω φορητών και κοινών συσκευών. Επιπλέον, θα αναπτυχθεί μια εφαρμογή Android, που θα συνδέεται με τις υπηρεσίες της πύλης ViPi.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ:

- Ανάλυση των καινοτομιών σε εκπαιδευτικά αντικείμενα ΤΠΕ για άτομα με αναπηρία
- Συγκριτική ανάλυση αποτελεσμάτων σε Ηνωμένο Βασίλειο, Βέλγιο, Λιθουανία, Ελλάδα & Κύπρο
- Εγχειρίδιο ικανοτήτων σε ΤΠΕ, προσαρμοσμένο στην τοπική κουλτούρα και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των χρηστών
- Εκπαιδευτικό υλικό σε πολλές γλώσσες και σε εναλλακτικές μορφές
- Εγχειρίδιο εκπαιδευτή
- 100% προσβάσιμη διαδικτυακή πλατφόρμα ViPi
- Σοβαρά/εκπαιδευτικά παιχνίδια για κοινούς υπολογιστές αλλά και φορητές συσκευές
- Συναντήσεις και εργαστήρια εκπαίδευσης σε τοπικό επίπεδο

ΠΟΙΟΙ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ ΝΑ ΕΠΩΦΕΛΗΘΟΥΝ?

Τα αποτελέσματα του Έργου στοχεύουν κατά κύριο λόγο προς **άτομα με ειδικές ανάγκες** που επιθυμούν να αποκτήσουν πρακτικές δεξιότητες σε ΤΠΕ, καθώς και προς **εκπαιδευές ειδικής εκπαίδευσης** που είναι πρόθυμοι να εισαγάγουν ειδική προσέγγιση στην κατάρτιση σε ΤΠΕ, προσανατολισμένη στον κάθε εκπαιδευόμενο.

Δευτερεύοντες ομάδες που στοχεύονται είναι: άτομα που αναπτύσσουν εφαρμογές διαδικτύου, λειτουργοί που εργάζονται σε εκπαιδευτικά ιδρύματα και εξειδικεύονται σε αναπηρίες, τμήματα κατάρτισης των

επιχειρήσεων, Έργα που διεξάγονται από διάφορους κοινωνικούς εταίρους και στοχεύουν στην επαγγελματική και προ-επαγγελματική υποστήριξη, κέντρα ημερήσιας φροντίδας, φορείς παροχής συμβουλών και άλλων υπηρεσιών προς άτομα με αναπηρίες, ομάδες που ασχολούνται με την προ-επαγγελματική εκπαίδευση στην τριτοβάθμια ή άλλη βαθμίδα εκπαίδευσης, κυβερνητικούς φορείς, καθώς και Έργα που χρηματοδοτούνται στα πλαίσια του Προγράμματος Δια Βίου Μάθησης και άλλα συναφή έργα. Οι τελευταίοι, θα κληθούν να μοιραστούν τα αποτελέσματά τους με το Έργο ViPi, αυξάνοντας έτσι και την προβολή τους.

Ειδικές πιλοτικές δράσεις θα διοργανωθούν στο Βέλγιο, την Κύπρο, την Ελλάδα και το Ηνωμένο Βασίλειο, σε συνεργασία με τις τοπικές ομάδες τελικών χρηστών της πλατφόρμας.