

Poniżej przykładowe działania Marty promocji VR, AR i AI jako skutecznych narzędzi edukacyjnych. Lekcje, szkolenia, warsztaty, konferencje prowadzone dla nauczycieli, dyrektorów, pedagogów, trenerów, terapeutów i edukatorów z całej Polski i zagranicy.

Zajęcia na podstawie autorskich scenariuszy lekcji języka angielskiego z VR jako narzędziem edukacyjnym wspierającym rozwój umiejętności nie tylko językowych ale i technicznych, 4K, cyfrowych, poznawczych, społecznych oraz emocjonalnych.

