



Результати участі у міжнародній навчальній програмі проєкту Metaskills4TCLF ERASMUS-EDU-2022-PI-ALL-INNO-BLUEPRINT Alliance for Cooperation on Digital and Circular Economy Skills for the TCLF sector across Europe

06.03.2026



З 21.02.2026 року по 02.03.2026 року Оксана Захаркевич взяла участь у міжнародному семінарі у складі команди Асоціації «Укрлегпром» у м. Прато, Італія.

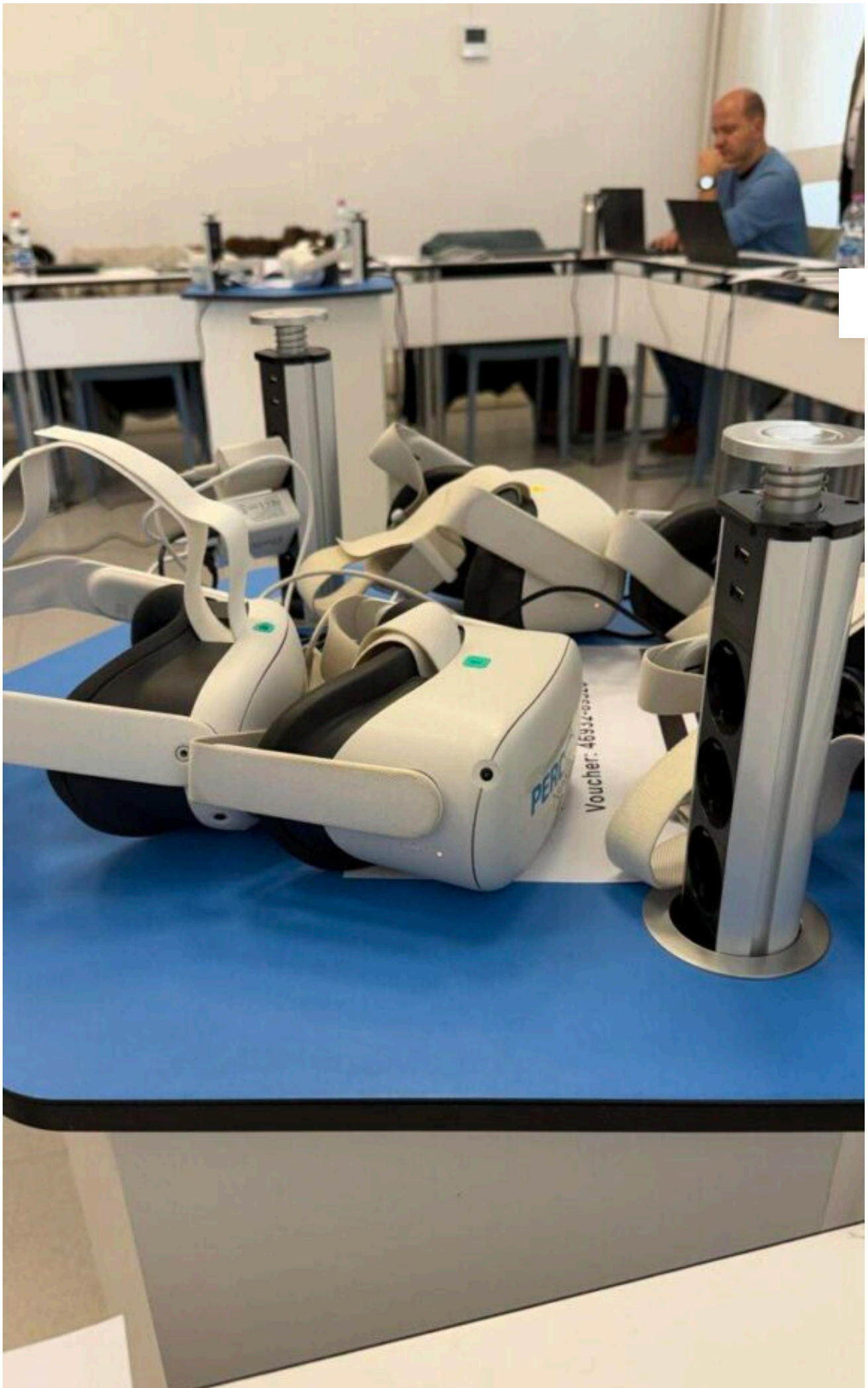
Навчання відбулося в межах реалізації міжнародного проєкту **Metaskills4TCLF**. Основною метою семінару в Італії було опанування інноваційних методів навчання з використанням технологій віртуальної реальності (VR) для сектору текстилю, одягу, шкіри та взуття (TCLF). Участь у заході дозволила інтегрувати українську експертизу у формування нової європейської системи навичок та забезпечити доступ до кращих

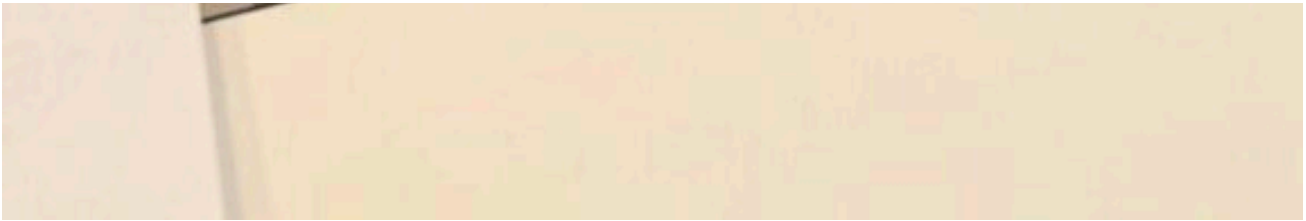
практик цифрової трансформації. Захід об'єднав провідних експертів з 14 організацій-партнерів (Португалія, Італія, Іспанія, Німеччина, Греція, Франція, Польща та Україна) для розробки новітніх освітніх стандартів та інструментів.

Тренінг був присвячений практичному використанню MetaSkills VR App – спеціалізованого програмного забезпечення для навчання фахівців легкої промисловості. Програма охоплювала технічні аспекти налаштування VR-гарнітур, педагогічне бачення імерсивної освіти та відпрацювання сценаріїв у однокористувацькому та багатокористувацькому режимах.









Особливу увагу під час обговорення було приділено можливостям застосування VR-технологій для моделювання виробничих процесів, безпечного відпрацювання технічних навичок, організації колаборації у мультиплеєрному режимі, а також адаптації освітніх сценаріїв до потреб різних країн і закладів освіти. Такі підходи демонструють значний потенціал віртуальної реальності для модернізації професійної підготовки у сфері легкої промисловості



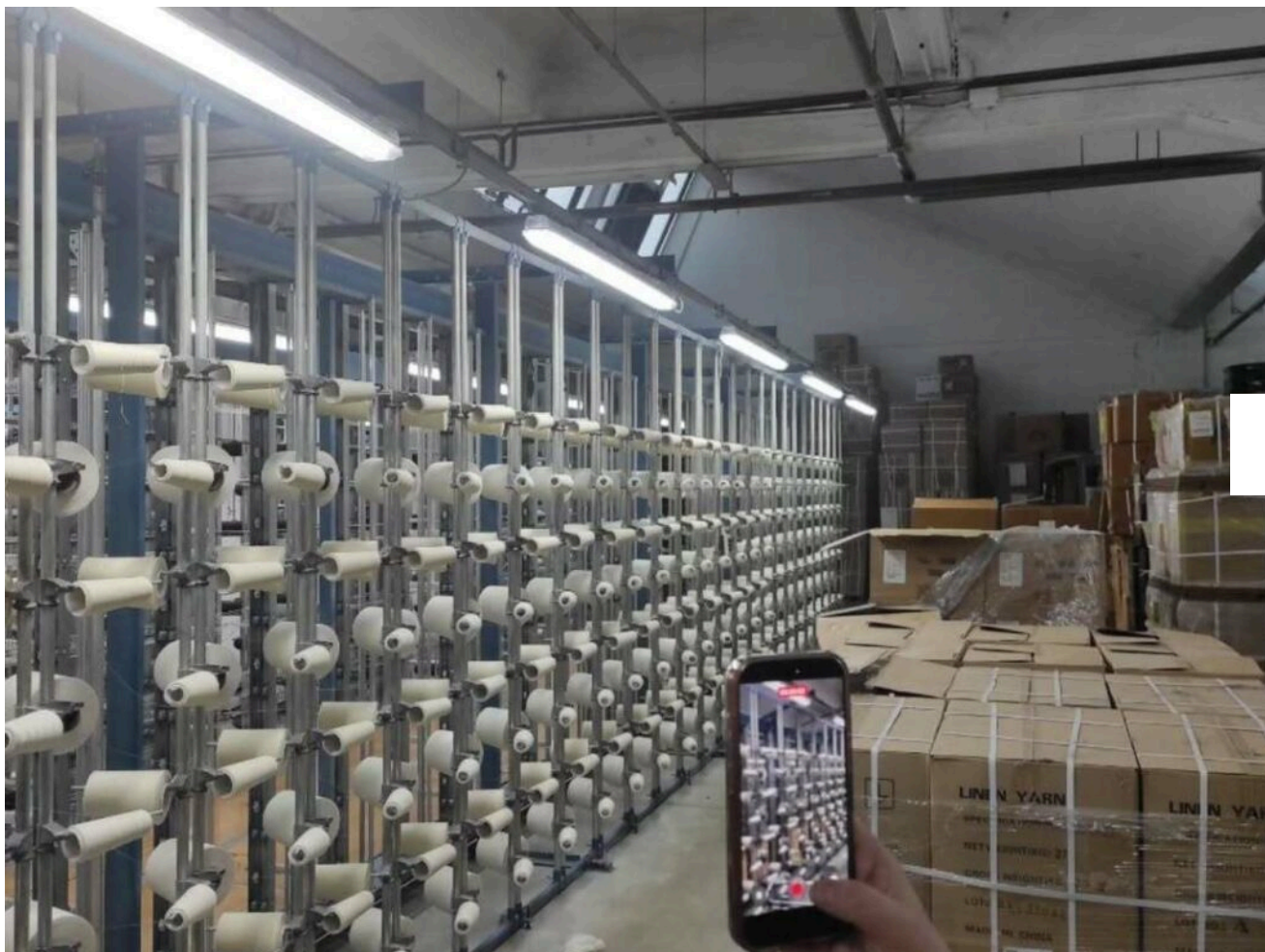






Після інтенсивної роботи над освітніми сценаріями учасники навчального візиту продовжили програму стаді-туром до місцевих підприємств текстильної індустрії Прато. Такий формат дозволив закріпити отримані знання та побачити, як принципи цифровізації, сталого виробництва та нових навичок реалізуються безпосередньо у виробничому середовищі.





Під менторством Сільвії Гамбі та технічної команди учасники працювали у трьох групах над розробкою повноцінного навчального заняття з використанням VR-

середовища.

Формат роботи передбачав комплексну діяльність учасників, що поєднувала колективне проєктування та практичне тестування освітніх рішень. Зокрема, на першому етапі здійснювалася групова розробка структури уроку, під час якої учасники визначали навчальні цілі, логіку подання матеріалу та послідовність етапів заняття. Наступним кроком стала інтеграція VR-досвіду у навчальний процес, що передбачало включення елементів віртуальної реальності до педагогічного сценарію для підвищення інтерактивності та залученості здобувачів освіти. Після цього відбувалося тестування створених сценаріїв у мультиплеєрному та синглплеєр режимах, що дало можливість перевірити функціональність, зручність використання та ефективність взаємодії користувачів із віртуальним середовищем. Завершальним етапом стала публічна презентація результатів, під час якої учасники демонстрували розроблені освітні рішення, обговорювали отримані результати та ділилися власними висновками щодо можливостей застосування VR-технологій у навчанні. Одна з груп демонструвала заняття у multiplayer-режимі, тоді як інші учасники спостерігали трансляцію та аналізували методику. Це дозволило оцінити не лише технічні можливості, а й педагогічну ефективність VR як інструменту навчання.







Перспективи використання в освітньому процесі ХНУ

Підсумовуючи участь у тренінгу для кафедри технології і конструювання швейних виробів Хмельницького національного університету, у межах реалізації освітньо-наукової програми G15 «Технології легкої промисловості», а також освітньо-професійних програм кафедри, визначено наступні стратегічні кроки: впровадити VR-лабораторії шляхом інтеграції інструментів MetaSkills у навчальний процес для візуалізації складних виробничих циклів, забезпечити цифровізацію навчання через

оновлення робочих програм дисциплін з акцентом на імерсивні технології, а також сприяти міжнародній валідації для підтвердження відповідності рівня підготовки фахівців у ХНУ європейським стандартам Digital Skills.

Перспективи використання в діяльності EDIH CLOTEX-HUB

Отримані результати стануть основою для розширення портфеля послуг хабу та посилення його ролі як провідника цифрових змін, що передбачає здійснення трансферу технологій через впровадження VR/AR-інструментів як сервісу для навчання персоналу підприємств-учасників, масштабування знань шляху проведення демонстраційних сесій для партнерів Подільського кластера мовою українською, а також посилення ролі кластера через активну участь у міжнародних ланцюгах доданої вартості на основі цифрової інтеграції.

Загальні питання: centr@khnmu.edu.ua

Подача новин та анонсів: press@khnmu.edu.ua

Центр кар'єри

Цілі сталого розвитку

Скринька довіри

Цивільний захист

Пожежна безпека

Охорона праці

Медичний пункт

