



Naujienslaiškis

2025 m. birželis

Nuo pavojingų sąlygų imitavimo iki gaisrų gesinimo metodų tobulinimo, VR (Virtualioji realybė) savo panardinančia prigimtimi žada iš esmės pakeisti (revoliucionuoti) ugniagesių rengimą. Tai užtikrina, kad gelbėtojai būtų įgudę ir galėtų užtikrintai valdyti ekstremalias situacijas. Dėl SAFAR projekto įsipareigojimo inovacijoms, šios naujovės siekia pakelti ugniagesių rengimo standartą visoje Europoje. Taip didinamas visuomenės saugumas ir stiprinami pajėgumai reaguoti į nelaimes.

Šis projektas yra finansuojamas pagal „Erasmus+“ programą. Jis jungia 6 partnerių organizacijas su skirtinga patirtimi iš Europos šalių: Čekijos, Slovakijos, Lietuvos, Vokietijos, Nyderlandų ir Kipro.



Susitikimai aptarimui – 360° technologijų tyrinėjimas – Inovacijos



360° technologijų tyrinėjimas Lietuvoje

Lietuvos Respublikos Ugniagesių gelbėtojų mokykla (<https://ugm.lrv.lt/lt/>) sukūrė savižudybės situacijos analizės scenarijų, skirtą naudoti su 360° technologija. Scenarijus parengtas taip, kad ugniagesys gelbėtojas, rinkdamasis skirtingas 360° aplinkos pasirinkimo galimybes, galėtų vesti derybas su asmeniu, kuriam gresia savižudybės rizika. Vykdydamas scenarijų, ugniagesys gelbėtojas gali ne tik stebėti ir reaguoti į savižudžio veiksmus, bet ir priimti sprendimus, ką derybų metu turi daryti jo komandos nariai.

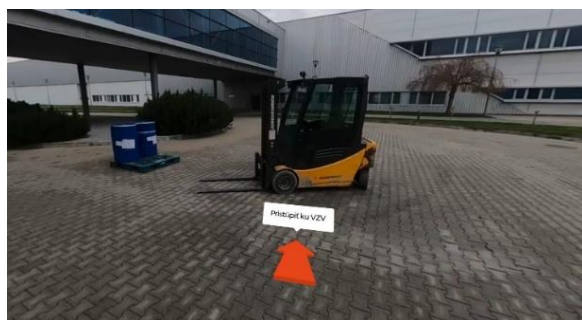
Šio scenarijaus tikslas – paruošti ugniagesius gelbėtojus galimiems dialogams su nusižudyti ketinančiu asmeniu ir padėti jiems geriau pasirinkti, ką sakyti ar ko nesakyti, kad operacija būtų sėkmingai užbaigta. Toks scenarijus bus labai naudingas ruošiant tuos ugniagesius, kurie rizikuoja susidurti su tokiomis situacijomis darbe, o ypač tuos, kurie dirba aukštyje.

Inovacijos Slovakijoje

Žilinos universiteto Saugos inžinerijos fakultetas (<https://www.uniza.sk>) deda pastangas kurti scenarijus, skirtus itin praktiškomis ir įtraukiančioms mokymo priemonėms, dalyvaudamas SAFAR projekte. Viena iš pagrindinių iniciatyvų – tai programuojamas Cheminio, Biologinio, Radiologinio ir Branduolinio (CBRN-e) pavojaus scenarijus, sukurtas naudojant „Unity 3D“ ir skirtas VR/MR (Virtualiosios realybės / Mišriosios realybės) akiniais, tokiems kaip „Meta Quest 3“.

Šis scenarijus imituoja pavojingų medžiagų aptikimą ir pirminį nustatymą per CBRN-e incidentus (Cheminio, Biologinio, Radiologinio ir Branduolinio pavojaus). Jis turi du režimus: Redaktoriaus režimas (Editor Mode), kuriame instruktoriai gali nustatyti vieną iš penkių taršos tipų, ir Kursanto režimas (Student Mode), kuriame tarša nebėra matoma ir turi būti identifikuota naudojant „ChemPro 100i“ detektorius, akustinius signalus ir vaizdines užuominas. Kursantų pažanga vertinama pagal atliekamas užduotis, tokias kaip:

- Pasirinkti tinkamas asmenines apsaugos priemones (AAP), remiantis imituojamomis instrukcijomis,
- Naudoti aptikimo įrenginį teršalui surasti ir klasifikuoti,
- Struktūrizuotai pranešti apie radinius, naudojant METHANE sistemą.



Tuo pat metu Saugos inžinerijos fakultetas (FSE UNIZA) taip pat diegia 360° vaizdo įrašais paremtus scenarijus per „WARP-VR“ platformą. Šie scenarijai buvo integruoti į studentų baigiamuosius darbus. Vienas iš tokių scenarijų moko saugaus krautuvo valdymo automobilių gamykloje; kitas, nors mažiau įtraukiantis (panardinantis), bet pamokantis, moko gelbėjimo darbų pagrindų, naudojant evakuacijos rinkinius civilinės saugos kursuose.

Taip pat naudojami „HoloLens 2“ akiniai, skirti dar dviem mokymo formoms (programoms):

- Pagalba nuotoliu realiuoju laiku: Pagalba teikiama per atstumą, esant cheminio poveikio scenarijams, kai dalinamasi duomenimis ir saugos kortelėmis, kad būtų tinkamai suteikta pirmoji pagalba,
- Gidai: Naudojami žingsnis po žingsnio evakuacijos pratyboms, kurios vyksta fakulteto patalpose.

Šie įvairūs XR (išplėstinės realybės) metodai sukuria tvirtą mokymosi ekosistemą, kuri krizių valdymo ir civilinės saugos mokymuose sujungia realizmą, pritaikomumą ir interaktyvumą.



Pasiekimų aptarimo susitikimai

Vokietija



2024 m. lapkričio 7–8 d. buvo numatytas susitikimas, Drezdene, Vokietijoje. Pagrindinės pranešimų ir diskusijų temos:

- Skaitmeninės transformacijos planas (žingsniai / gairės),
- Mokymo vadovas (gidas),
- Skaitmeninio dvynio (angl. Digital Twin) kūrimas.

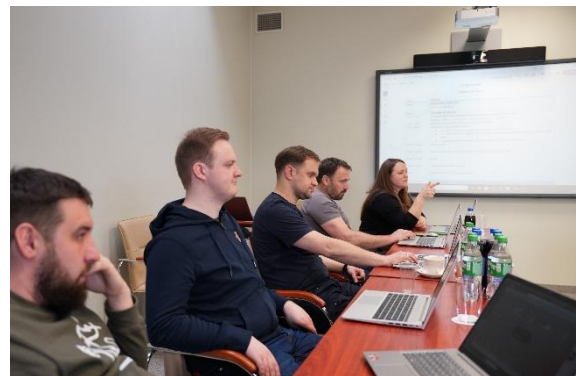
Susitikimą organizavo SBG Dresden <https://www.sbg-dresden.de/>.

SAFAR projekto komanda norėtų išreikšti ypatingą padėką Jensui Hofmanui už jo įdėtą energiją į projektą ir pasidalintas žinias. Linkime jam sėkmės ir pasisekimo ateities karjeros keliuose.

Lietuva

2025 m. kovo 27–28 d. SAFAR projekto partneriai susirinko susitikimui Vilniuje, Lietuvoje. Renginį organizavo Lietuvos Respublikos Ugniagesių gelbėtojų mokykla (<https://ugm.lrv.lt/lt/>). Susitikimo metu projekto partneriai aptarė pasiektą pažangą ir diskutavo tokiomis temomis kaip:

- Skaitmeninis dvynys (angl. Digital twin),
- 360° vaizdo įrašų kūrimas,
- Mokymo vadovas ir kurso kūrimas.



Demetris Tsartsalis demonstruoja programinės įrangos kūrimo pažangą

Be visų diskusijų, partneriai turėjo progą išbandyti gesintuvų mokymo programinę įrangą, kurią sukūrė vienas iš SAFAR projekto partnerių – organizacija S.C.P SERV LIMITED (<https://www.scp.ac.cy/>).

Po demonstracijų partneriai aptarė tolesnį kūrimo planą (gaires) ir dalinosi idėjomis dėl turinio bei funkcijų.

[Kviečiame apsilankyti oficialioje SAFAR projekto interneto svetainėje](#)



Tai vertingas informacijos šaltinis, jei Jus domina, kaip AR/VR technologijos gali užtikrinti saugesnį, išmanesnį ir veiksmingesnį ugniagesių gelbėtojų rengimą ar krizių valdymą. Jis ypač aktualus pedagogams, instruktoriams ir skaitmeninės transformacijos šalininkams.

Podkastas: [On Fire With XR](#)

Susipažinkite su SAFAR projekto ekspertų komanda ir sužinokite dar daugiau.



Co-funded by
the European Union

Šis projektas finansuojamas Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreikštos pažiūros ir nuomonės priklauso tik autoriui (-iams) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikomos už jas atsakingomis.