

Zielgruppen

Alle LehrerInnen und AusbilderInnen in der beruflichen Erstausbildung.

Lokale Partner

Berufs- und Fachschulen, öffentliche Einrichtungen, Verbände für Menschen mit Behinderungen, Handelskammern, Unternehmen, Vereine, NGOs...

Wichtigste Veranstaltungen

- Lokale Öffentlichkeitsveranstaltung in jedem Projektpartnerland
- Eine Abschlusskonferenz in Campobasso, Italien

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Projektpartnerschaft



Co&So (Italy) - Project leaders
www.coeso.org



Reattiva - Regione Europa Attiva (Italy)
www.reattiva.eu



Auxilium pro Regionibus Europae in Rebus Culturalibus (Austria)
www.auxilium.co.at



Danmar Computers Sp Zoo (Poland)
www.danmar-computers.com



INSHEA (France)
www.inshea.fr



Tolosako Inmakulada Ikastetxea S. Coop.
(Spain)
www.inmakuladatolosa.eus



Cork Education and Training Board (Ireland)
www.corketb.ie



VETreality

Auf **virtueller Realität** basierendes **Training zur Fortbildung von BerufsschullehrerInnen** und AusbilderInnen und zur Förderung der Einbeziehung von Lernenden mit besonderem Bildungsbedarf in WBL

<https://vetreality.erasmus.site/>

@VETRealityEU

Co-finanziert vom Erasmus+
Programm der Europäischen Union



PROJEKTNUMMER 2020-1-IT01-KA202-008380

Kontext

Die Qualifizierung von Lehrkräften und AusbilderInnen zur Förderung der Inklusion wurde von der EU in der Empfehlung des Rates zur Förderung gemeinsamer Werte und einer inklusiven Bildung, vom UN-Ausschuss für die Rechte von Menschen mit Behinderungen und von der UN-Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung als hohe politische Priorität eingestuft.

Darüber hinaus bestätigt der EU-Bericht «Bildung und besondere Bedürfnisse: Politiken und Praktiken in der allgemeinen und beruflichen Bildung und Beschäftigung für Lernende mit besonderen Bedürfnissen in der EU» aus dem Jahr 2018, dass für die Integration von SchülerInnen mit besonderem Bildungsbedarf in die allgemeine und berufliche Bildung Lehrkräfte und AusbilderInnen darauf vorbereitet werden müssen, digitale und innovative Werkzeuge wie virtuelle Lernumgebungen zu nutzen.

Um dies zu erreichen, wird der Einsatz von virtueller Realität (VR) als wertvoll und gewinnbringend für Lernende mit besonderem Bildungsbedarf in der beruflichen Erstausbildung erachtet, insbesondere, um ihnen den Zugang zu arbeitsbezogenem Lernen auf lokaler und internationaler Ebene oder durch die Teilnahme an Mobilitätsprojekten zu erleichtern.



VetReality ist eine Antwort auf diese Bedürfnisse, welches die Hauptzielgruppe – BerufsschullehrerInnen und andere berufliche AusbilderInnen – mit jenen digitalen Kompetenzen ausstattet, die für eine innovative Ausbildung von Lernenden mit besonderem Bildungsbedarf benötigt werden.

Hauptziele

- Förderung innovativer Lernansätze und -methoden sowie **Vermittlung digitaler Kompetenzen** für Lehre und Ausbildung, wie im EU-Aktionsplan für digitale Bildung skizziert.
- Entwicklung **technischer Kompetenzen** zur Anwendung von VR-Lösungen, um arbeitsbezogenes Lernen für Lernende mit besonderem Bildungsbedarf zu verbessern.
- **Förderung von VR** im Rahmen von Auslandsaufenthalten zur Verbesserung der Gleichstellung und Inklusion von Personen mit speziellen Lernbedürfnissen in allen Berufsbildungssituationen.



Ergebnisse

Das Projekt beginnt im Oktober 2020 und dauert 26 Monate. Es werden drei Hauptergebnisse erarbeitet, die sich speziell an Lehrende und AusbilderInnen in der beruflichen Bildung richten:

- 1. Ein e-Kompendium** basierend sowohl auf der Befragung nationaler Fokusgruppen sowie von Rechercheergebnissen in jedem Partnerland zum Einsatz von VR in der Berufsbildung. Dieses Kompendium bildet Bewusstsein und Wissen über VR in der arbeitsplatzbezogenen Berufsbildung im Allgemeinen sowie über ihren Einsatz beim Unterricht von SchülerInnen mit besonderem Bildungsbedarf.
- 2. Ein einwöchiges Trainingsprogramm**, um BerufsschullehrerInnen das Wissen und die Fähigkeiten zu vermitteln, die zur Anwendung von VR als Unterrichtsmethode benötigen. Dieses Trainingsprogramm wird im Zuge eines Train-the-trainer-Workshops in Österreich für die Projektpartner und die nationale Testphasen in jedem Partnerland getestet.
- 3. Eine Mobilitäts-Toolbox**, um die Beteiligung von SchülerInnen mit besonderem Bildungsbedarf an der Berufsmobilität zu fördern und ihre Integration durch den Einsatz von VR zu erleichtern..

