

## Grupa docelowa

Wszyscy nauczyciele i instruktorzy wspierający uczniów w ramach wstępnego kształcenia i szkolenia zawodowego (VET).

## Partnerzy lokalni

Szkoły zawodowe i techniczne, instytucje publiczne, stowarzyszenia na rzecz osób niepełnosprawnych, izby handlowe, przedsiębiorcy, stowarzyszenia, organizacje pozarządowe...

## Główne wydarzenia upowszechniające

- Lokalne wydarzenie upowszechniające w każdym kraju partnerskim projektu;
- Konferencja końcowa w Campobasso (Włochy).

## Partnerzy projektu



Co&So (Włochy) – Koordynator  
[www.coeso.org](http://www.coeso.org)



Reattiva - Regione Europa Attiva (Włochy)  
[www.reattiva.eu](http://www.reattiva.eu)



Auxilium pro Regionibus Europae in Rebus Culturalibus (Austria)  
[www.auxilium.co.at](http://www.auxilium.co.at)



Danmar Computers Sp Zoo (Polska)  
[www.danmar-computers.com](http://www.danmar-computers.com)



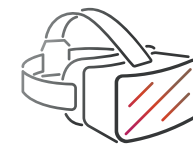
INSHEA (Francja)  
[www.inshea.fr](http://www.inshea.fr)



Tolosako Inmakulada Ikastetxea S. Coop. .  
(Hiszpania)  
[www.inmakuladatolosa.eus](http://www.inmakuladatolosa.eus)



Cork Education and Training Board (Irlandia)  
[www.corketb.ie](http://www.corketb.ie)



# VETReality

**Virtual Reality** based training to upskill VET Teachers and Trainers and foster inclusion of SEN Students in WBL

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



Współfinansowany przez Program Erasmus+ Unii Europejskiej



Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną.

NUMER PROJEKTU 2020-1-IT01-KA202-008380

## Context

Podnoszenie kwalifikacji nauczycieli i osób prowadzących szkolenia w celu wspierania włączenia społecznego zostało uznane za jeden z priorytetów polityki UE w sprawie promowania wspólnych wartości i edukacji włączającej, przez Komitet ONZ ds. Praw Osób Niepełnosprawnych oraz przez Agendę ONZ 2030 na rzecz zrównoważonego rozwoju.

Ponadto raport KE z 2018 roku «Edukacja a niepełnosprawność/specjalne potrzeby – polityka i praktyki w UE w dziedzinie kształcenia, szkolenia i zatrudnienia uczniów niepełnosprawnych i mających specjalne potrzeby edukacyjne» potwierdza, że aby zintegrować uczniów ze SPE w kształceniu i szkoleniu, istnieje potrzeba przygotowania nauczycieli i trenerów do korzystania z cyfrowych i innowacyjnych narzędzi, takich jak wirtualne środowiska uczenia się (VLE).

Aby to osiągnąć, zaleca się wykorzystanie wirtualnej rzeczywistości (VR), która jest wartościowa i przydatna dla uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych w ramach wstępnego kształcenia i szkolenia zawodowego (VET), zwłaszcza w celu ułatwienia im dostępu do uczenia się w miejscu pracy (WBL) na poziomie lokalnym i międzynarodowym lub poprzez udział w projektach mobilności.



VETReality jest odpowiedzią na te potrzeby, ponieważ zapewni grupie docelowej -nauczycielom / trenerom VET -wymagane kompetencje cyfrowe, aby sprostać tej innowacyjnej zmianie w procesie kształcenia uczniów SEN.

## Główne cele

- Wspieranie **innowacyjnych podejść do nauczania** i metodologii oraz **zapewnienie umiejętności cyfrowych** w nauczaniu i szkoleniu, zgodnie z planem działania UE na rzecz edukacji cyfrowej.
- Zwiększenie **kompetencji technologicznych** w zakresie wykorzystania VR, a tym samym ułatwienie uczniom o specjalnych potrzebach edukacyjnych dostępu do WBL.
- **Promowanie VR** w ramach mobilności jako środka zachęcającego do uczestnictwa uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych oraz zapewniającego równość i integrację we wszystkich środowiskach kształcenia i szkolenia zawodowego.



## Rezultaty

Projekt będzie trwał 26 miesięcy, począwszy od października 2020 roku. Zostaną opracowane trzy produkty intelektualne, skierowane w szczególności do nauczycieli i trenerów VET:

- 1. E-kompendium**, oparte na grupach fokusowych w każdym z krajów partnerskich oraz badaniach źródeł wtórnych, w których testowano sprzęt i oprogramowanie VR. Kompendium to ma na celu podniesienie świadomości nauczycieli na temat najlepszych dostępnych aplikacji VR, które mogą być używane z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych w ramach uczenia się w miejscu pracy.
- 2. Program szkoleniowy**, mający na celu dostarczenie nauczycielom VET wiedzy i umiejętności potrzebnych do włączenia technologii VR do ich metodologii nauczania. Ten program szkoleniowy zostanie przetestowany poprzez sesję „szkolenie trenerów” w Austrii dla partnerów projektu oraz krajowe sesje testowe w każdym kraju.
- 3. Zestaw narzędzi** zaprojektowany w celu promowania zaangażowania uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych w mobilność, ułatwiający ich integrację poprzez wykorzystanie narzędzi wirtualnej rzeczywistości.

