

Groupes cibles

Tous les enseignants et formateurs de la formation professionnelle initiale.

Partenaires locaux

Établissements de formation professionnelle et technique, organismes publics, associations de personnes en situation de handicap, chambres de commerce, entreprises, associations, ONG...

Principaux événements

- Une journée de lancement dans chaque pays partenaire du projet;
- Une conférence finale à Campobasso, en Italie.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Partenaires du projet



Co&So (Italie) - Porteurs du projet
www.coeso.org



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



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



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



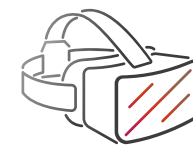
INSHEA (France)
www.inshea.fr



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



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



VETreality

Former les acteurs de la **formation professionnelle** à l'utilisation de la **réalité virtuelle** pour favoriser **l'inclusion** des élèves à BEP

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

 @VETRealityEU

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union Européenne



Contexte

La formation continue des enseignants et formateurs pour améliorer l'inclusion a été identifiée par l'UE comme une priorité politique majeure dans la Recommandation du Conseil de l'Europe relative à la promotion de valeurs communes et à l'éducation inclusive, par le comité des Nations unies sur les droits des personnes handicapées, et par le programme d'action 2030 des Nations unies pour le développement durable.

De plus, le rapport de la Commission Européenne de 2018 « L'éducation et les BEP : politiques et pratiques liées à la scolarisation, à la formation et à l'emploi des élèves à BEP dans l'UE » confirme que pour intégrer les élèves à BEP (besoins éducatifs particuliers) dans l'enseignement et la formation, il y a un besoin fort de préparer les enseignants et formateurs à l'utilisation d'outils numériques et innovants tels que les environnements d'apprentissage virtuels.

Dans ce but, l'utilisation de la réalité virtuelle (VR) est considérée comme nécessaire et bénéfique pour les élèves à BEP en formation professionnelle initiale, tout particulièrement pour faciliter leur accès à une expérience de stage, dans leur pays ou à l'international en participant à un projet de mobilité.



Le projet VetReality constitue une réponse à ces besoins. Il apportera au groupe cible (les acteurs de la formation professionnelle) les compétences numériques nécessaires pour répondre à ce changement innovant dans les processus d'apprentissage des élèves à BEP.

Objectifs principaux

- Encourager des approches et méthodologies innovantes et apporter des compétences numériques pour enseigner et apprendre, comme cela est préconisé dans le Plan d'action en matière d'éducation numérique de l'UE.
- Améliorer les compétences technologiques relatives aux outils de VR, et de ce fait faciliter l'accès des élèves à BEP à la formation professionnelle et aux stages.
- Promouvoir la VR pour encourager la participation des élèves à BEP à une expérience de mobilité et assurer équité et inclusion dans tous les environnements de formation professionnelle.



Outils

Le projet durera 26 mois à partir d'octobre 2020. Trois outils ciblant spécifiquement les acteurs de la formation professionnelle seront le fruit de notre travail :

- 1. Un recueil électronique**, élaboré à partir de groupes de réflexion dans chaque pays partenaire et de recherches documentaires comprenant des tests d'outils de VR (hardware et software). Ce recueil vise à sensibiliser les enseignants aux meilleures applications de VR qui peuvent être utilisées avec les élèves à BEP dans le cadre de leur formation professionnelle et du suivi de stage.
- 2. Un programme de formation d'une semaine** visant à apporter aux enseignants de la formation professionnelle les connaissances et compétences nécessaires pour intégrer la VR dans leurs méthodes d'enseignement. Ce programme de formation sera validé par une session de « formation de formateurs » organisée en Autriche, puis des sessions test nationales dans chaque pays.
- 3. Une boîte à outils « mobilité »** conçue pour promouvoir la participation des élèves à BEP à des expériences de mobilité, facilitant leur intégration par l'utilisation d'outils de réalité virtuelle.

