

Gruppo target

Insegnanti e formatori che supportano i discenti BES nei percorsi di istruzione e formazione professionale iniziale (IFP).

Partner locali

Scuole professionali e tecniche, enti pubblici, associazioni per persone con disabilità, camere di commercio, associazioni di categoria, imprenditori, ONG...

Principali eventi di disseminazione

- Un evento di disseminazione locale in ciascun Paese partner;
- Una conferenza finale a Campobasso (Italia).

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solo il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Partner di progetto



Co&So (Italia) – Coordinatore
www.coeso.org



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



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



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



INSHEA (Francia)
www.inshea.fr



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



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



VETreality

Formazione basata sulla **Realtà Virtuale** per migliorare le competenze degli **insegnanti e dei formatori IFP** e promuovere **l'inclusione** dei discenti BES nei percorsi WBL

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

 @VETRealityEU

Co-finanziato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea



Context

Lo sviluppo di competenze di insegnanti e formatori atte a promuovere l'inclusione è stato identificato quale priorità politica dall'UE nella raccomandazione del Consiglio sulla promozione dei valori comuni e dell'istruzione inclusiva, così come dal Comitato delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità e dall'Agenda 2030 delle Nazioni Unite per lo Sviluppo sostenibile.

Inoltre, il Rapporto EC 2018 «Istruzione e bisogni speciali: politiche e pratiche nell'istruzione, nella formazione e nell'occupazione per i discenti con bisogni educativi speciali nell'UE» conferma che per integrare i discenti BES nell'istruzione e nella formazione è necessario preparare insegnanti e formatori ad utilizzare strumenti innovativi e digitali, come, ad esempio, gli ambienti virtuali di apprendimento (VLE).

L'uso della Realtà Virtuale (VR) è considerato, quindi, particolarmente rilevante per il raggiungimento dell'obiettivo di inclusione per i discenti BES nell'istruzione e formazione professionale iniziale (IFP), in particolare per facilitare il loro accesso all'apprendimento basato sul lavoro (WBL) a livello locale o internazionale, nei percorsi di mobilità a fini di apprendimento.



VETREALITY rappresenta una risposta a questi bisogni in quanto mira a fornire al principale gruppo target – insegnanti e formatori IFP – le competenze digitali richieste per soddisfare questo cambiamento innovativo nel processo di apprendimento dei discenti con bisogni educativi speciali.

Obiettivi

- Promuovere approcci e metodologie di apprendimento **innovativi e fornire** competenze **digitali** per l'insegnamento e la formazione, come delineato nel Piano d'Azione dell'UE per l'Istruzione Digitale.
- Aumentare le **competenze tecnologiche** sulle applicazioni VR e, quindi, facilitare l'accesso dei discenti BES ai percorsi WBL.
- **Promuovere la Realtà Virtuale** nel quadro della mobilità a fini di apprendimento quale strumento per incoraggiare la partecipazione dei discenti BES e garantire l'equità e l'inclusione in tutti i percorsi IFP.



Prodotti intellettuali

Il progetto avrà una durata di **26 mesi**, con avvio delle attività ad **ottobre 2020** e prevede la realizzazione di **tre prodotti intellettuali**, specificamente destinati a insegnanti e formatori IFP:

1. **Un compendio**, quale risultato di focus group e attività di ricerca e analisi in ciascun Paese partner, aventi ad oggetto l'apprendimento VR (hardware e software). Questo compendio mira a sensibilizzare insegnanti e formatori IFP sulle applicazioni VR da utilizzare con i discenti BES nel quadro dell'apprendimento basato sul lavoro (WBL).
2. **Un programma di formazione** della durata di una settimana per fornire a insegnanti e formatori IFP le conoscenze e le competenze necessarie per integrare la tecnologia VR nelle loro metodologie didattiche. Questo programma di formazione sarà testato attraverso una sessione di "formazione formatori" in Austria per lo staff della partnership e in sessioni pilota locali in ciascun Paese partner.
3. Un **tool box per la mobilità** progettato per facilitare il coinvolgimento dei discenti BES nei percorsi di mobilità internazionale a fini di apprendimento, promuovendo l'inclusione attraverso l'uso di strumenti di Realtà Virtuale.

