

Boletín N°4



4ª reunión transnacional del proyecto y conferencia final

La cuarta y última reunión transnacional de VETREALITY fue en realidad la primera en la que todos los socios pudieron reunirse en persona.

Mientras que las otras tres reuniones se organizaron online debido al contexto de Covid-19, ésta tuvo lugar en Campobasso, Italia, el 14 de noviembre de 2022. Esta fue la oportunidad, por ejemplo, para que Reattiva, el socio encargado del tercer producto, presentará la caja de herramientas de movilidad y la aplicación móvil finalizadas.



A esta reunión siguió, el 15 de noviembre, la conferencia final del proyecto, celebrada en los hermosos locales históricos del Istituto di Istruzione Superiore Leopoldo Pilla de Campobasso. Cerca de 100 personas (profesores, formadores, responsables políticos, estudiantes...) asistieron al acto, que brindó a los responsables y socios del proyecto la oportunidad de presentar los distintos productos y resultados creados a lo largo de estos dos años.





Eventos multiplicadores



En otoño, desde principios de octubre hasta finales de noviembre, todos los socios del proyecto organizaron un evento multiplicador final para dar a conocer los diversos resultados y cómo pueden utilizarse, a profesores de EFP, formadores y, más ampliamente, a cualquier profesional interesado en el uso de la realidad virtual en la educación y formación profesionales, más concretamente para fomentar la participación de estudiantes NEE en proyectos de aprendizaje basado en el trabajo y de movilidad. Para ilustrar este punto, hemos elegido dos fotos tomadas en el acto organizado por TILI.




Resultados del proyecto

Los tres resultados del proyecto pueden descargarse en el sitio web de VETREALITY <https://vetreality.erasmus.site/> en todos los idiomas del proyecto: Inglés, Alemán, Italiano, Francés, Español y Polaco:

- **IO1:** El e-compendio, que canaliza a los formadores de EFP hacia el mejor hardware y aplicaciones de realidad virtual disponibles que pueden utilizarse con estudiantes NEE en el marco del aprendizaje basado en el trabajo.
- **IO2:** El programa de formación de una semana que proporciona a los profesores de EFP los conocimientos y habilidades necesarios para integrar la realidad virtual en sus metodologías de enseñanza.

- **IO3:** La caja de herramientas de movilidad promueve la participación de los estudiantes NEE en la movilidad, facilitando su integración mediante el uso de la realidad virtual. Esta caja de herramientas viene acompañada de una aplicación móvil titulada “Vetreality” que puede descargarse gratuitamente de App Store o Google Play Store.



No dude en ponerse en contacto con el socio de VETREALITY en su país para comunicarnos si utiliza productos y si tiene alguna pregunta o sugerencia. Sigamos en contacto!

Colaboradores



Co&So (Italia) - Project leaders



Reattiva - Regione Europa Attiva (Italia)



Auxilium pro Regionibus Europae in Rebus Culturalibus (Austria)



Danmar Computers Sp Zoo (Polonia)



INSHEA (Francia)



Tolosako Inmakulada Ikastetxea S. Coop
(España)



Cork Education and Training Board (Irlanda)



<https://www.facebook.com/VETRealityEU>