

Lettre d'information N°4

4^{eme} réunion



transnationale et conférence finale

La 4^{eme} et dernière réunion du projet Vetreality a été la première occasion pour les partenaires de se rencontrer en chair et en os! Alors que les 3 autres réunions s'étaient tenues en ligne à cause de la covid-19, celle-ci a eu lieu à Campobasso, en Italie, le 14 novembre 2022. Reattiva, partenaire responsable de l'outil n°3, a pu par exemple présenter la Boîte à outils Mobilité finalisée et son application mobile.



Cette réunion a été suivie le 15 novembre par la conférence finale du projet qui a eu lieu au lycée Leopoldo Pilla, magnifique lieu chargé d'histoire de la ville de Campobasso. Une centaine de personnes (enseignants, formateurs, décideurs politiques, étudiants...) ont participé à l'événement, qui fut l'occasion pour les porteurs et les partenaires du projet de présenter les différents outils créés tout au long de ces deux années





Evénements de dissémination



Cet automne, de début octobre à fin novembre, chaque partenaire du projet a organisé un événement de dissémination final pour présenter les différents outils et leur utilisation à un public composé d'enseignants et formateurs de la formation professionnelle, et plus largement de professionnels intéressés par l'utilisation de la réalité virtuelle en formation pro, plus particulièrement pour encourager la participation des élèves à BEP à des expériences de stages et de mobilité. Pour illustrer ce point, nous avons choisi deux photos prises lors de l'événement organisé par TILI, notre partenaire espagnol du Pays Basque, le lieu de réunion étant particulièrement photogénique 😊



Résultats du projet

Les trois outils sont désormais téléchargeables sur le site Vetreality <https://vetreality.erasmus.site/> dans toutes les langues du projet: anglais, allemand, italien, français, espagnol et polonais:

- **IO1: un recueil électronique**, qui oriente les enseignants de la formation professionnelle vers les meilleurs matériels et applications de VR qui peuvent être utilisés avec leurs élèves à BEP dans le cadre de leur préparation aux stages.
- **IO2: un programme de formation d'une semaine**, qui met à disposition des enseignants de la formation professionnelle les connaissances et compétences nécessaires pour intégrer la réalité virtuelle dans leurs méthodologies d'enseignements.
- **IO3: une boîte à outils Mobilité** pour encourager les élèves à BEP à partir en mobilité, en facilitant leur intégration à travers l'usage de la réalité virtuelle. Cette boîte à outils est accompagnée d'une application mobile intitulée "Vetreality" qui peut être téléchargée gratuitement sur l'App Store ou Google Play



N'hésitez pas à contacter le partenaire Vetreality de votre pays pour nous dire si vous utilisez les outils, et pour toute question ou suggestion. Restons en contact!



Partenaires



Co&So (Italie) – Porteurs du projet



Reattiva - Regione Europa Attiva (Italie)



Auxilium pro Regionibus Europae in Rebus Culturalibus (Autriche)



Danmar Computers Sp Zoo (Pologne)



INSHEA (France)



Tolosako Inmakulada Ikastetxea S. Coop. (Espagne)



Cork Education and Training Board (Irlande)



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

