

Newsletter N°4



4th Meeting finale e conferenza finale

Il quarto e ultimo meeting transnazionale di VETREALITY è stato, in realtà, il primo nel quale tutti i partner hanno avuto la possibilità di incontrarsi di persona! Mentre i tre precedenti meeting sono stati organizzati online, a causa della situazione del Covid-19, questo incontro ha avuto luogo a Campobasso, in Italia, il 14 Novembre 2022. Questa è stata l'opportunità, ad esempio, per Reattiva, il partner leader del terzo output, per presentare il Mobility Toolbox e l'app mobile.



Questo meeting è stato seguito dalla conferenza finale del Progetto, il 15 Novembre, tenutasi nel bellissimo edificio storico dell'Istituto di Istruzione Leopoldo Pilla a Campobasso. Quasi 100 persone (insegnanti, formatori, responsabili politici, studenti...) hanno partecipato all'evento, il quale ha fornito l'opportunità, a rappresentanti del progetto e partners, di presentare le opere dell'ingegno e i diversi risultati ottenuti in questo biennio.





Eventi Moltiplicatori



In Autunno, dai primi di Ottobre fino alla fine di Novembre, tutti i partner del Progetto hanno organizzato un evento di divulgazione finale per introdurre i vari risultati e come questi possano essere utilizzati, dagli insegnanti dell'IFP, i formatori e, più in generale, da ogni professionista interessato all'uso della realtà virtuale nell'istruzione e formazione professionale, più specificatamente per incrementare la partecipazione degli studenti BES nei progetti di apprendimento e mobilità basati sul lavoro. Per illustrare questo punto, abbiamo scelto due foto scattate all'evento organizzato da TILI, il nostro partner spagnolo dai Paesi Baschi, che abbiamo trovato particolarmente fotografiche 😊



Risultati del progetto

Tutti e tre i risultati del Progetto sono ora scaricabili dal sito di VETREALITY

<https://vetreality.erasmus.site/> in tutte le lingue del progetto: Inglese, Tedesco, Italiano, Francese, Spagnolo e Polacco:

- **IO1: l'e-compendium**, per indirizzare gli insegnanti dell'IFP verso i migliori hardware e applicazioni per la realtà virtuale che possono essere utilizzati, con gli studenti BES, all'interno del quadro di apprendimento basato sul lavoro.
- **IO2: Un programma formativo di una settimana** per fornire, agli insegnanti dell'IFP, la conoscenza e le abilità di base necessari per integrare la tecnologia VR all'interno delle loro metodologie di insegnamento.

➤ **IO3: Un Tool Box per la Mobilità**
sviluppato per favorire la partecipazione degli studenti BES nei progetti di mobilità, facilitando la loro integrazione attraverso l'uso della realtà virtuale. Questo toolbox è affiancato da un app mobile chiamata "Vetreality", che puoi scaricare gratuitamente dall'App Store o dal Google Play Store.



Non esitare a contattare il partner VETREALITY, presente nel tuo paese per farci sapere se usi le opere dell'ingegno e se hai qualche domanda o suggerimento in merito. Teniamoci in contatto!

Partner



Co&So (Italia) – Coordinatore



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. (Spagna)



Cork Education and Training Board (Irlanda)



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

