

## Biuletyn N°4



### 4-te ponadnarodowe spotkanie w ramach projektu i konferencja końcowa

Czwarte i ostatnie ponadnarodowe spotkanie VETREALITY było właściwie pierwszym, na którym wszyscy partnerzy mogli spotkać się osobiście! Podczas gdy trzy pozostałe spotkania zostały zorganizowane online w kontekście Covid-19, to to spotkanie miało miejsce w Campobasso, we Włoszech, 14 listopada 2022 roku. Była to okazja, na przykład dla Reattiva, partnera odpowiedzialnego za trzeci produkt, do zaprezentowania sfinalizowanego Mobility Toolbox i aplikacji mobilnej.



Po tym spotkaniu, 15 listopada, odbyła się konferencja końcowa projektu w pięknym, historycznym budynku Istituto di Istruzione Superiore Leopoldo Pilla w Campobasso. Blisko 100 osób (nauczyciele, trenerzy, decydenci, studenci...) uczestniczyło w tym wydarzeniu, które dało liderom i partnerom projektu możliwość zaprezentowania różnych produktów i rezultatów stworzonych w ciągu tych dwóch lat.

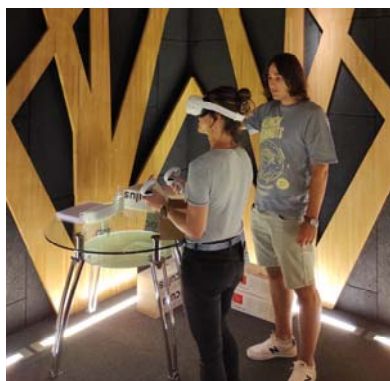




## Wydarzenia upowszechniające



Jesienią, od początku października do końca listopada, wszyscy partnerzy projektu zorganizowali końcowe wydarzenie mające na celu przedstawienie różnych produktów i sposobów ich wykorzystania nauczycielom VET, trenerom i szerzej wszystkim profesjonalistom zainteresowanym wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości w kształceniu i szkoleniu zawodowym, a w szczególności wspieraniem udziału uczniów SPE w projektach uczenia się w miejscu pracy i mobilności. Aby zilustrować ten punkt, wybraliśmy dwa zdjęcia zrobione podczas wydarzenia zorganizowanego przez TILI, naszego hiszpańskiego partnera z Kraju Basków, które uznaliśmy za szczególnie fotogeniczne ☺




## Wyniki projektu

Wszystkie trzy produkty projektu są teraz do pobrania ze strony internetowej VETREALITY <https://vetreality.erasmus.site/> we wszystkich językach projektu: Angielski, niemiecki, włoski, francuski, hiszpański i polski:

- **IO1: e-kompendium**, ukierunkowujące trenerów VET na najlepszy dostępny sprzęt i aplikacje wirtualnej rzeczywistości, które mogą być wykorzystywane z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych w ramach uczenia się w miejscu pracy.
- **IO2: tygodniowy program szkoleniowy** dający nauczycielom VET wiedzę i umiejętności potrzebne do włączenia rzeczywistości wirtualnej do ich metod nauczania
- **IO3: zestaw narzędzi** do mobilności promujący zaangażowanie uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych w mobilność, ułatwiający ich integrację poprzez wykorzystanie wirtualnej rzeczywistości. Do tego zestawu narzędzi dołączona jest aplikacja mobilna zatytułowana "Vetreality", którą można pobrać za darmo z App Store lub Google Play Store.



Prosimy o kontakt z partnerem VETREALITY w Państwa kraju, aby dać nam znać, czy korzystają Państwo z wyjść i czy mają Państwo jakieś pytania lub sugestie. Pozostaniemy w kontakcie!

## Partnerzy



Co&So (Włochy) - Project leaders



Reattiva - Regione Europa Attiva (Włochy)



Auxilium pro Regionibus Europae in Rebus Culturalibus (Austria)



Danmar Computers Sp Zoo (Polska)



INSHEA (Francja)



Tolosako Inmakulada Ikastetxea S. Coop. (Hiszpania)



Cork Education and Training Board (Irlandia)



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

