

Biuletyn 1



O projekcie

VETREALITY opiera się na dwóch priorytetach określonych przez Unię Europejską:

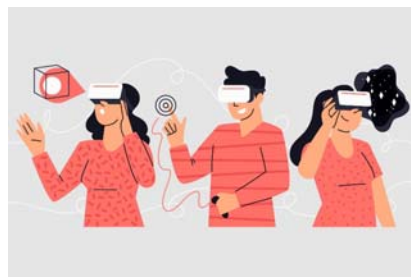
- Podnoszenie kwalifikacji nauczycieli i osób prowadzących szkolenia w celu wspierania włączenia społecznego
- Potrzeba przygotowania nauczycieli i trenerów do korzystania z cyfrowych i innowacyjnych narzędzi, takich jak wirtualne środowiska nauczania (VLE).

W tym celu wykorzystanie wirtualnej rzeczywistości (VR) jest cenne dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) w ramach wstępnego kształcenia i szkolenia zawodowego (VET), aby ułatwić im dostęp do uczenia się w miejscu pracy (WBL), w kraju lub za granicą (udział w projektach mobilności).

Nasza grupa docelowa - Nauczyciele / Trenerzy VET - będą mogli nabyć umiejętności cyfrowe do korzystania z VR podczas wspierania uczniów ze SPE.

Projekt, który rozpoczął się w październiku 2020 r., ma na celu stworzenie 3 produktów intelektualnych, skierowanych w szczególności do nauczycieli i trenerów VET:

1. **E-kompedium**, w oparciu o grupy fokusowe w każdym z krajów partnerskich oraz badania terenowe, podczas których testowano sprzęt i oprogramowanie VR. Kompedium ma na celu podniesienie świadomości nauczycieli na temat najlepszych dostępnych aplikacji VR, które mogą być używane z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych w ramach uczenia się w miejscu pracy.
2. **Program szkoleniowy** dostarczający nauczycielom VET wiedzę i umiejętności potrzebne do włączenia technologii VR do ich metodologii nauczania. Ten program szkoleniowy zostanie przetestowany podczas sesji LTTA w Austrii dla partnerów projektu oraz podczas krajowych sesji testowych w każdym kraju.
3. **Zestaw narzędzi** do wspierania mobilności zaprojektowany w celu promowania zaangażowanie uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych w mobilność, ułatwiając ich integrację poprzez wykorzystanie VR.





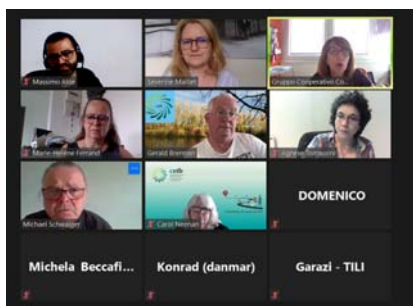
Spotkania

Z uwagi na COVID-19 nasze pierwsze dwa ponadnarodowe spotkania, w listopadzie 2020 r. i czerwcu 2021 r., musiały odbyć się online, ale wciąż były one owocne.

Każde spotkanie porusza takie zagadnienia jak: cele i planowanie projektu, tematy administracyjne i organizacyjne, upowszechnianie i waloryzacja, zarządzanie jakością... .

Pierwsze spotkanie (pierwotnie mające się odbyć we Włoszech) pozwoliło wszystkim partnerom na wzajemne poznanie się. Przede wszystkim skoncentrowaliśmy się na pierwszym produkcie - e-kompendium dla nauczycieli i trenerów VET - omawiając metodologię badań wstępnych i grup fokusowych.

Podczas drugiego spotkania (zaplanowanego na Hiszpanię), nasz austriacki partner prowadzący projekt przedstawił dogłębny przegląd e-kompendium, jego wyniki i rekomendacje. Program szkoleniowy, był również głównym tematem tego dnia, ponieważ każdy partner wybrał moduł szkoleniowy, który chciał rozwinąć. Każdemu modułowi będzie towarzyszył webinar, tak aby szkolenie łączyło w sobie kształcenie bezpośrednie i na odległość.



Aktualny stan projektu

Kompendium jest już ukończone i w najbliższych tygodniach zostanie wysłane do partnerów w celu uzyskania ostatecznej opinii i przygotowania tłumaczeń. Następnie będzie ono dostępne dla nauczycieli i trenerów we wszystkich językach projektu: angielskim, niemieckim, włoskim, francuskim, hiszpańskim i polskim.

Praca nad drugim rezultatem jest w toku! Każdy z partnerów pracuje obecnie nad swoim modułem. Program szkolenia zostanie sfinalizowany pod koniec września 2021 roku i będzie gotowy do testowania.



Kolejne kroki

Testowanie programu szkoleniowego dla nauczycieli VET zostanie przeprowadzone w dwóch fazach:

- Na poziomie europejskim, dwóch trenerów z każdej organizacji partnerskiej bierze udział w tygodniowej sesji pilotażowej w Graz, Austria, w dniach 2-6 listopada 2021.
- Na poziomie krajowym, wszyscy partnerzy zorganizują lokalną sesję pilotażową z udziałem co najmniej 10 nauczycieli VET w swoim kraju na początku 2022 roku.

Prosimy o kontakt z partnerem VETREALITY w Państwa kraju, jeśli jako nauczyciel VET chcieliby Państwo wziąć udział w sesji pilotażowej.



Partnerzy



Co&So (Włochy) – Koordynator projektu



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)

Więcej na stronie <https://vetreality.erasmus.site/> oraz profilu Facebook:
<https://www.facebook.com/VETRealityEU>