# Projet européen VetReality

**Le projet *VetReality*, déposé par** le consortium Co&So **[1], nos anciens partenaires du projet Incluvet, a obtenu un financement par l'agence Erasmus italienne pour une durée de 2 ans, à compter de décembre 2020.**
**Le but de ce projet est d'apporter des compétences aux formateurs et enseignants quant à l'utilisation des outils de réalité virtuelle pour aider les élèves à besoins éducatifs particuliers (BEP) dans le cadre de leur formation professionnelle.**

Télécharger la brochure VetReality en anglais (.pdf, 600 Ko).
*Download the leaflet (.pdf, 600 Ko).* [2]

Six partenaires de cinq pays travailleront avec l'INSHEA :

- **Co&So** (Florence, Italie) : Un consortium de 40 coopératives travaillant dans les domaines sociaux, éducatifs et culturels. Co&So organise des formations, notamment pour promouvoir l'insertion professionnelle de publics désavantagés.
- **Reattiva** - Regione Europa Attiva (Campobasso & Florence, Italie) : Une structure proposant des formations professionnelles dans le secteur public et privé.
- **Auxiliumpro Regionibus Europae in Rebus Culturalibus** (Autriche) : Une association à but non lucratif en recherche et développement, visant à améliorer les échanges culturels et éducatifs entre institutions.
- **Danmar Computers Sp Zoo** (Pologne) : Une entreprise privée de formation professionnelle dans le domaine informatique, et développant des services en e-learning et TIC.
- **Tolosako Inmakulada Ikastetxea S. Coop.** (Pays basque, Espagne) : Un institut de formation / une coopérative qui propose une offre de formation continue et supérieure technique dans le domaine sanitaire et social.
- **Cork Education and Training Board** (Cork, Irlande): Une structure qui organise, assure et coordonne l'éducation, la formation et les services jeunesse dans de nombreux établissements affiliés.

Trois outils seront le fruit de ce projet. Ils seront disponibles gratuitement pendant 5 ans sur un site dédié :

- **Un recueil électronique** à destination des formateurs et enseignants de la formation professionnelle, qui aura pour but de les sensibiliser aux outils de réalité virtuelle disponibles pour faciliter les processus d'apprentissage des élèves à BEP dans le cadre de leur formation professionnelle.
- **Un programme de formation** pour les enseignants de la formation professionnelle, qui sera créé pour leur apporter les compétences requises afin d'intégrer la réalité virtuelle dans leurs enseignements (toujours dans le cadre de l'accès à la formation pro des élèves à BEP)
- **Une boîte à outils « mobilité »** pour les formateurs et enseignants de la formation professionnelle qui permettra de promouvoir la participation des élèves à BEP à une expérience de mobilité grâce aux outils de réalité virtuelle.

Du 31 janvier au 4 février 2022, **Mélissa Arneton** et **Cédric Moreau**, enseignants-chercheurs à l'INSHEA, ont organisé et animé la session test du programme de formation Vetreality, deuxième outil créé par le consortium de ce projet européen (https://vetreality.erasmus.site [3]).

Dix enseignants et acteurs de la formation professionnelle, débutants ou avancés, mais tous motivés par l'utilisation de la réalité virtuelle en formation pro avec les élèves à BEP, ont travaillé ensemble pendant une semaine à l'INSHEA, et en distanciel pour certains vu le contexte sanitaire.

Le groupe, constitué d'enseignants, de conseillers pédagogiques et de conseillers numériques venus de toute la France, a conçu une ressource en réalité virtuelle en s'interrogeant sur les différents outils intégrables pour qu'une visite en réalité virtuelle soit accessible à tous.
Alors un petit détour pour visiter l'école de plein air autrement ? **[4]**

Retrouvez plus de détails dans les newsletters :

- Newsletter Vetreality n°1 [5]
- Newsletter Vetreality n°2 [6]
- Newsletter Vetreality n°3 [7]

Incluvet : C'est quoi ? [Nouvelle fenêtre] [8]

**Links**
[1] https://coeso.org/
[2] https://www.inshea.fr/sites/default/files/www/sites/default/files/medias/Leaflet%2BVETreality.pdf#overlay-context=fr/content/projet-europeen-vetreality
[3] https://vetreality.erasmus.site
[4] http://www.reseau-portedesalpes.ac-aix-marseille.fr/spip/spip.php?article79
[5] https://inshea.fr/sites/default/files/www/sites/default/files/medias/VetReality-Newsletter-Number-1_FR.pdf
[6] https://inshea.fr/sites/default/files/www/sites/default/files/medias/VetReality%20Newsletter%20Number%202_FR.pdf
[7] https://www.inshea.fr/sites/default/files/www/sites/default/files/medias/VetReality%20Newsletter%20Number%203_FR.pdf#overlay-context=fr/content/projet-europeen-vetreality
[8] https://www.inshea.fr/fr/content/projet-incluvet