



VIRDUAL

Boosting digital innovation in VET by integrating Extended Reality to train work-readiness skills for work-based learning programmes

ΤΟ ΕΡΓΟ **VIRDUAL** ΔΙΝΕΙ
ΩΘΗΣΗ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ
ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΣΤΗΝ
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ
ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ

Το **VIRDUAL** στοχεύει στην ενίσχυση της ψηφιακής καινοτομίας στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση μέσω της κατάρτισης εκπαιδευτικών και εκπαιδευτών σε επιχειρήσεις (κοινό-στόχος του έργου) για τη χρήση εργαλείων διευρυμένης πραγματικότητας και την εφαρμογή τεχνικών προσομοίωσης για την κατάρτιση των δεξιοτήτων εργασιακής ετοιμότητας των εκπαιδευομένων και των συμμετεχόντων (δικαιούχων) μέσω της μάθησης με βάση την εργασία.



ΔΙΠΛΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΣΤΗΝ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

Το **VIRDUAL** επιτρέπει μια καινοτόμο χρήση της ψηφιακής εκπαίδευσης, εφαρμόζοντας μια διπλή προσέγγιση στην εκπαίδευση ψηφιακών δεξιοτήτων:

- Οι καθηγητές επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης και οι εκπαιδευτές των επιχειρήσεων (χρήστες-στόχοι του έργου) λαμβάνουν κατάρτιση σχετικά με τη χρήση της διευρυμένης πραγματικότητας για την εκπαίδευση δεξιοτήτων ετοιμότητας για εργασία.
- Οι μαθητευόμενοι και οι συμμετέχοντες σε προγράμματα περαιτέρω κατάρτισης (δικαιούχοι) θα λάβουν κατάρτιση μέσω της εκτεταμένης πραγματικότητας σε δεξιότητες εργασιακής ετοιμότητας, οι οποίες θα εφαρμοστούν στις επιχειρήσεις κατά τη διάρκεια της συμμετοχής τους σε προγράμματα μαθητείας.

ΚΥΡΙΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ **VIRDUAL**

Τα κύρια αποτελέσματα που περιλαμβάνει το έργο **VIRDUAL** είναι:

- Πρόγραμμα σπουδών κατάρτισης δεξιοτήτων εργασιακής ετοιμότητας για μάθηση με βάση την εργασία μέσω εκτεταμένης πραγματικότητας (XR)
- Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Μάθησης
- Διαδικτυακή εφαρμογή κατάρτισης
- Δραστηριότητες ηλεκτρονικής μάθησης
- Συστάσεις για την επικύρωση, πιστοποίηση και διαπίστευση των ικανοτήτων.

ΠΩΣ ΜΠΟΡΕΙ Η ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΝΑ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΕΙ
ΤΗΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ
ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ;

Η εκτεταμένη πραγματικότητα μπορεί να μεταμορφώσει και να βελτιστοποιήσει σημαντικά την εκπαίδευση και την επαγγελματική κατάρτιση, XR technology. Για παράδειγμα:

- **Βελτίωση της μαθησιακής εμπειρίας** κάνοντας τη μάθηση πιο καθηλωτική και πρακτική. Για παράδειγμα, αντί να διαβάζουν πώς να συναρμολογήσουν έναν κινητήρα, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να τον αποσυναρμολογήσουν και να τον συναρμολογήσουν εικονικά.
- **Προσομοιώσεις εικονικής πραγματικότητας** που επιτρέπουν την εξάσκηση δεξιοτήτων σε ασφαλές περιβάλλον πριν την εφαρμογή τους στον πραγματικό κόσμο, όπως στην ιατρική ή την αεροπορία.
- **Πρόσβαση σε προηγμένους πόρους** επαυξημένης πραγματικότητας, που παρέχουν στους μαθητές δεδομένα, οδηγίες και σεμινάρια καθώς εργάζονται σε πρακτικές εργασίες.
- **Συνεργασία και εξ αποστάσεως μάθηση** μεταξύ φοιτητών και επαγγελματιών από διαφορετικές γεωγραφικές τοποθεσίες για την ανταλλαγή γνώσεων και λύσεων.
- **Κίνητρα και συγκράτηση**, καθώς η XR καθιστά τη μάθηση πιο ελκυστική και παρακινητική.



Η ΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ
ΒΕΛΤΙΩΝΕΙ ΤΗΝ ΑΠΑΣΧΟΛΗΣΙΜΟΤΗΤΑ
ΤΩΝ ΝΕΩΝ

Εκτός από την εκτεταμένη πραγματικότητα, η μάθηση με βάση την εργασία έχει καθιερωθεί τα τελευταία χρόνια ως βασικό εργαλείο καινοτομίας στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (EEK), δημιουργώντας διαδραστικές εμπειρίες που **βελτιώνουν τις δεξιότητες των εργαζομένων**.

Η μάθηση με βάση την εργασία αποτελεί βασική συνιστώσα της EEK, **συνδυάζοντας τη διδασκαλία στην τάξη με την πρακτική εξάσκηση** σε επιχειρήσεις, επιτρέποντας στους σπουδαστές να αποκτήσουν δεξιότητες απευθείας στο χώρο εργασίας.

Η προσέγγιση αυτή έχει αποδειχθεί πολύ **αποτελεσματική στη βελτίωση της απασχολησιμότητας των νέων**. Οι επιχειρήσεις και τα σχολεία συνεργάζονται στενά για να σχεδιάσουν προγράμματα που ανταποκρίνονται στις ανάγκες της αγοράς εργασίας. Αυτό ωφελεί τους μαθητές, οι οποίοι αποκτούν εμπειρία, αλλά και τις επιχειρήσεις, **οι οποίες μπορούν να εκπαιδεύσουν μελλοντικούς εργαζόμενους** σύμφωνα με τις δικές τους ανάγκες.

Στην περίπτωση του έργου VIRTUAL, συνδυάζοντας την καινοτομία της μάθησης με βάση την εργασία με την τεχνολογική πρόοδο στην εφαρμογή της διευρυμένης πραγματικότητας, βελτιστοποιούνται σε μεγάλο βαθμό **οι δυνατότητες και η επιτυχία της EEK και της εκπαίδευσης με βάση την εργασία**.

PARTNERSHIP



Co-funded by
the European Union

VIRTUAL (Project N°: 2023-1-IT01-KA220-VET-000152173). The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.