



XRinVET

Améliorer l'innovation numérique (Web 4.0) et l'attractivité de la formation professionnelle (VET) grâce à la réalité étendue (VR/AR) pour une meilleure adéquation des compétences.

Le projet **XRinVET** vise à améliorer la formation professionnelle (VET) en introduisant des technologies émergentes telles que la réalité virtuelle (VR) et la réalité augmentée (AR), collectivement appelées **réalité étendue (XR)**, afin de moderniser l'enseignement, de s'aligner sur les stratégies numériques de l'UE et d'augmenter l'attractivité de la formation professionnelle grâce au développement des formateurs, à des programmes d'études innovants et à des e-apprentissages en collaboration avec les entreprises.

Objectives

- Offrir des opportunités **basées sur le travail** via une **méthodologie d'apprentissage hybride** dans l'éducation, la formation et l'apprentissage **en utilisant des techniques de VR/AR**.
- **Augmenter l'attractivité de la formation professionnelle (VET)** et répondre aux besoins du marché du travail.
- Promouvoir la **transformation numérique**, la **modernisation** et **améliorer la qualité** de la formation professionnelle.

SCANNEZ-MOI



Le consortium:



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΡΗΤΗΣ
UNIVERSITY OF CRETE



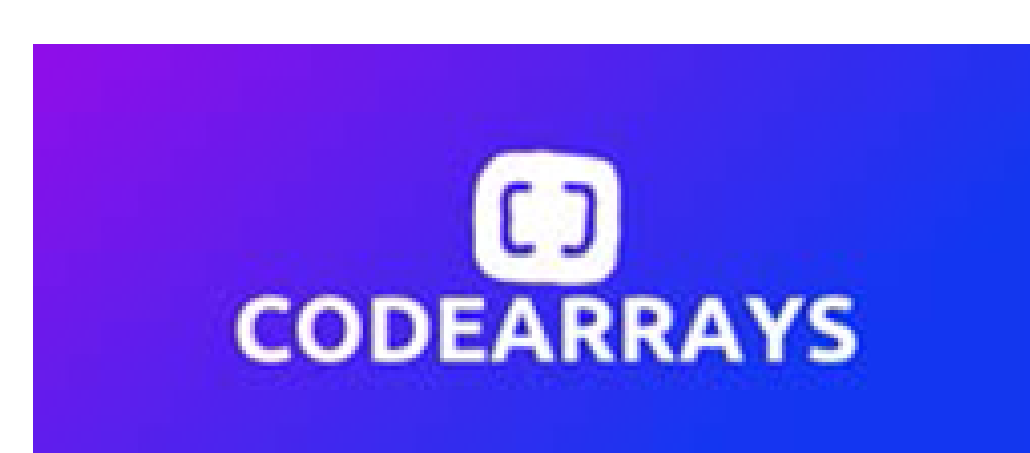
DIRECTORATE OF
SECONDARY
EDUCATION OF
PELLA



Camera di Commercio
Belgo-Italiana



NATIONAL CENTER FOR
SCIENTIFIC RESEARCH "DEMOKRITOS"



CODEARRAYS



Co-funded by
the European Union



ΙΔΡΥΜΑ
ΚΡΑΤΙΚΩΝ
ΥΠΟΤΡΟΦΙΩΝ
IKY

Cette publication a été élaborée avec le soutien financier de la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+. Les informations et opinions exprimées dans cette publication sont celles des auteurs. La Commission européenne et l'Agence nationale hellénique ne peuvent être tenues responsables de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans ce document.

Project number: 2024-1-EL01-KA220-VET-000250876
ERASMUS+ KA2 STRATEGIC PARTNERSHIPS IN THE VET SECTOR