



Le partenariat:



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΡΗΤΗΣ
UNIVERSITY OF CRETE



Confederación Española de
Centros de Enseñanza



NATIONAL CENTER FOR
SCIENTIFIC RESEARCH "DEMOKRITOS"



DIRECTORATE OF
SECONDARY
EDUCATION OF
PELLA



Camera di Commercio
Belgo-Italiana



Contactez-nous !



www.xrinvet.eu



xrinvet



Co-funded by
the European Union



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'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Numéro de projet : 2024-1-EL01-KA220-VET-000250876

PARTENARIAT STRATÉGIQUE ERASMUS+ KA2 DANS LE SECTEUR DE LA
FORMATION PROFESSIONNELLE (VET)

Objectives

Le projet vise à :

- Soutenir la transformation numérique de l'EFP grâce aux technologies XR (VR/AR)
- Renforcer les compétences numériques des formateurs et des apprenants grâce à des cours de micro-certification
- Améliorer l'employabilité et l'inclusion, en particulier pour les apprenants des zones éloignées
- Favoriser l'innovation dans l'EFP grâce à l'apprentissage hybride et aux partenariats avec les entreprises



Renforcer l'innovation numérique
(Web 4.0) et l'attractivité de l'EFP
grâce à la formation en réalité
étendue (VR/AR) pour une meilleure
adéquation des compétences

www.xrinvet.eu

À propos

Le projet XRinVET réunit six partenaires issus de quatre pays de l'UE afin de stimuler la transformation numérique de l'EFP en intégrant les technologies de réalité étendue (XR – VR/AR) dans les parcours de formation.

En réponse aux priorités européennes en matière d'éducation numérique et de compétences, le projet s'attaque à des besoins concrets liés à l'attractivité de l'EFP, à sa préparation au numérique et à l'amélioration de l'employabilité.

XRinVET développera un programme de développement professionnel destiné aux formateurs, concevra des simulations en réalité virtuelle pour des secteurs professionnels clés et mettra en place une méthodologie d'apprentissage hybride soutenue par une plateforme interactive.

En proposant des solutions de formation innovantes, sûres et rentables, en particulier pour les professions à forte demande, XRinVET favorise l'inclusion, prépare les apprenants au marché du travail et fournit des outils et pratiques durables, partageables et applicables à l'échelle européenne.



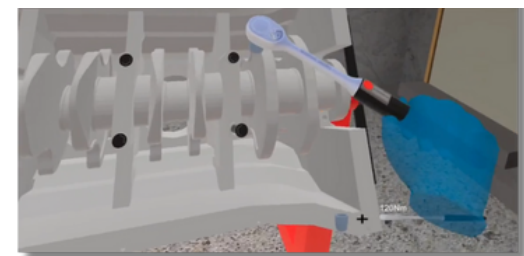
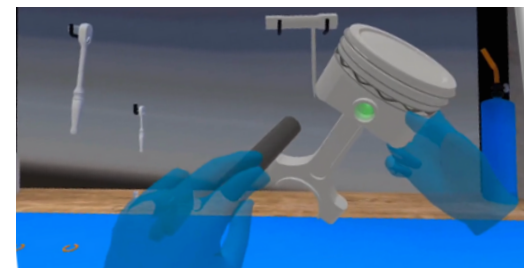
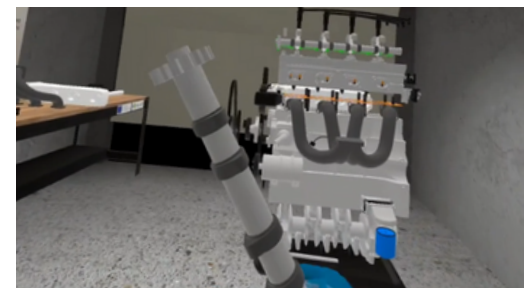
Simulations XR

Nous développons des activités basées sur des scénarios pour des simulations XR liées au monde du travail dans trois secteurs/professions de l'EFP sélectionnés :

- Technicien en maintenance de véhicules (mécanicien automobile)
- Technicien en électricité / électronique / informatique
- Assistant(e) en soins de santé / aide-soignant(e)



Aperçu : application AR d'anatomie humaine



Aperçu : application VR de montage et démontage de moteur

“

« La réalité virtuelle et la réalité augmentée pourraient être extrêmement utiles à des fins éducatives, en rendant des concepts complexes plus concrets et plus engageants. »

— Elon Musk

Groups Target

- Enseignants et formateurs de l'enseignement et de la formation professionnels (EFP)
- Apprenants de l'EFP âgés de 16 ans et plus
- Acteurs du marché du travail : employeurs, parties prenantes, partenaires sociaux, chambres de commerce, industries, PME, etc.
- Ministères de l'Éducation, autorités locales et établissements d'enseignement supérieur (EES)