



Οι εταίροι:



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΡΗΤΗΣ  
UNIVERSITY OF CRETE



Confederación Española de  
Centros de Enseñanza



NATIONAL CENTER FOR  
SCIENTIFIC RESEARCH "DEMOKRITOS"



ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ  
ΔΕΥΤΕΡΙΑΣ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ  
ΠΕΛΛΑΣ



Camera di Commercio  
Belgo-Italiana



Επικοινωνήστε μαζί μας!



www.xrinvet.eu



xrinvet



Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Η παρούσα δημοσίευση πραγματοποιήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στο πλαίσιο υλοποίησης του προγράμματος Erasmus+. Οποιαδήποτε πληροφορία ή απόψεις εκτίθενται σε αυτή την δημοσίευση είναι αποκλειστική ευθύνη του συγγραφέα. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή και η Εθνική Μονάδα Συντονισμού Erasmus+ IKY ουδεμία ευθύνη φέρουν για την οποιαδήποτε χρήση και αναδημοσίευση των πληροφοριών του.

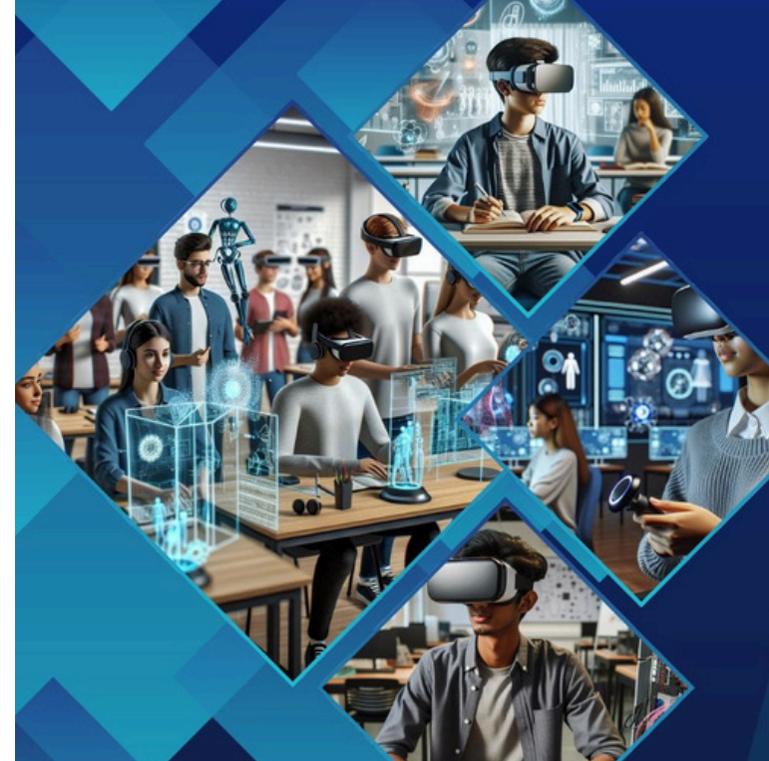
Αριθμός έργου: 2024-1-EL01-KA220-VET-000250876

ERASMUS+ KA2 ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΗΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ & ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ (EEK)

## Στόχοι

Το έργο στοχεύει να:

- στηρίξει τον ψηφιακό μετασχηματισμό στην ΕΕΚ μέσω της χρήσης XR (VR/AR)
- ενισχύσει τις ψηφιακές δεξιότητες εκπαιδευτών και σπουδαστών με σειρά μικροπιστοποιημένων μαθημάτων
- ενισχύσει την απασχολησιμότητα και την ένταξη, ειδικά για μαθητές/τριες σε απομακρυσμένες περιοχές
- προωθήσει την καινοτομία στην ΕΕΚ χρησιμοποιώντας μικτή μάθηση και επιχειρηματικές συνεργασίες



# XR in VET

ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ  
ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ (WEB 4.0) ΚΑΙ ΤΗΣ  
ΕΛΚΥΣΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΤΗΣ ΕΕΚ ΜΕΣΩ ΤΗΣ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗΣ  
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ (VR/AR) ΓΙΑ  
ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ  
ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

www.xrinvet.eu

## Σχετικά με το έργο

Το έργο XRinVET ενώνει έξι εταιρείες από τέσσερις χώρες της ΕΕ για να προωθήσουν τον ψηφιακό μετασχηματισμό στην ΕΕΚ ενσωματώνοντας τεχνολογίες XR (VR/AR) στην εκπαίδευση.

Ανταποκρινόμενο στις προτεραιότητες της ΕΕ για την ψηφιακή εκπαίδευση και τις ψηφιακές δεξιότητες, το έργο θέτει επί τάπητος τις πραγματικές ανάγκες βελτίωσης της ελκυστικότητας της ΕΕΚ, της ψηφιακής ετοιμότητας και των αποτελεσμάτων απασχολησιμότητας.

Το έργο θα αναπτύξει ένα πρόγραμμα επαγγελματικής ανάπτυξης για εκπαιδευτές, θα σχεδιάσει προσομοιώσεις εικονικής πραγματικότητας (VR) σε βασικούς τομείς εργασίας, και θα δημιουργήσει μια μεθοδολογία μικτής μάθησης, που θα υποστηρίζεται από μία διαδραστική πλατφόρμα.

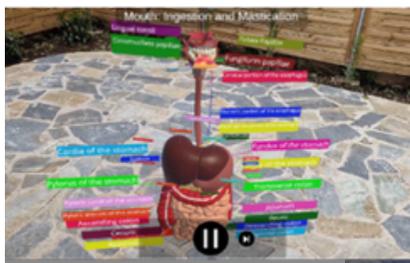
Προσφέροντας καινοτόμες, ασφαλείς και οικονομικά αποδοτικές λύσεις κατάρτισης - ιδίως για επαγγέλματα υψηλής ζήτησης - το έργο XRinVET προωθεί την ένταξη, προετοιμάζει τους μαθητές για την αγορά εργασίας, και παρέχει βιώσιμα εργαλεία και πρακτικές που μπορούν να διαμοιραστούν και να εφαρμοστούν σε όλη την Ευρώπη.



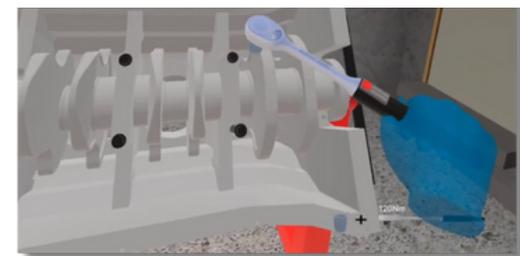
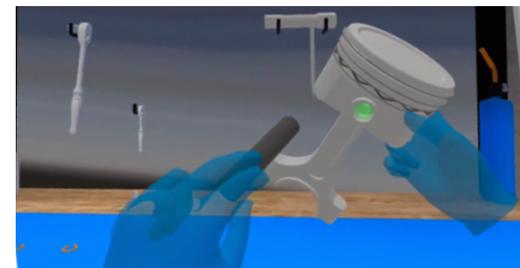
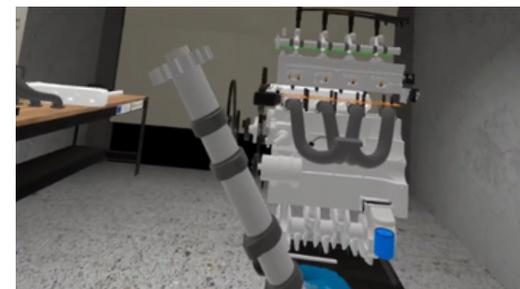
## Προσομοιώσεις XR

Αναπτύσσουμε δραστηριότητες βασισμένες σε σενάρια για προσομοιώσεις XR που σχετίζονται με την εργασία σε τρεις επιλεγμένους τομείς / επαγγέλματα ΕΕΚ:

- Τεχνικός / Συντηρητής Οχημάτων (Μηχανικός αυτοκινήτων)
- Ηλεκτρολόγος / Ηλεκτρονικός / Τεχνικός Πληροφορικής
- Βοηθός Νοσηλεύτη



Προεπισκόπηση:  
Εφαρμογή AR για την ανθρώπινη ανατομία



Προεπισκόπηση:  
Εφαρμογή VR για συναρμολόγηση και αποσυναρμολόγηση κινητήρα

“

**“Η εικονική πραγματικότητα (VR) και η επαυξημένη πραγματικότητα (AR) θα μπορούσαν να είναι εξαιρετικά χρήσιμες για εκπαιδευτικούς σκοπούς, καθιστώντας τις σύνθετες έννοιες πιο απτές και ελκυστικές.”**

- Elon Musk

## Ομάδες - στόχοι

- Εκπαιδευτικοί και εκπαιδευτές Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (ΕΕΚ)
- Μαθητές/τριες και σπουδαστές/τριες ΕΕΚ ηλικίας 16+ ετών
- Φορείς της αγοράς εργασίας, εργοδότες, ενδιαφερόμενοι φορείς, κοινωνικοί εταίροι, Εμπορικά Επιμελητήρια, βιομηχανία, μικρομεσαίες επιχειρήσεις (ΜΜΕ) κλπ.
- Υπουργεία Παιδείας, τοπικές αρχές, ΑΕΙ