



CRANE
4.0

ΕΤΑΙΡΟΙ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ:

SGS

www.sgs.com
mercedes.rodriquez@sgs.com

i-Box
create

iboxcreate.es
nalsee@iboxcreate.es

CAMIS
Research, Development and Innovation Excellence

www.camis.pub.ro
acata1@camis.pub.ro

mecb
Driving Excellence & Innovation

www.mecb.com.mt/eu
jck@mecb.com.mt

CONFINDUSTRIA
Veneto SIAV S.P.A.

www.siaav.net
area.progetti@siaav.net

SQLearn
e-learning experts

www.sqllearn.com
egerasimo@sqllearn.org



WWW.ERASMUSCRANE40.COM



Erasmus Crane 4.0



@erasmuscrane40



Erasmus+

ΜΙΑ ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΩΝ ΠΟΥ ΘΑ ΒΟΗΘΗΣΕΙ
ΤΟΥΣ ΧΕΙΡΙΣΤΕΣ ΓΕΡΑΝΩΝ ΝΑ
ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΟΥΝ ΤΙΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ
ΤΟΥΣ ΣΤΗ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ 4.0

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υλοστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.
Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



CRANE 4.0

Σχετικά με το έργο

Το έργο CRANE 4.0 στοχεύει στη βελτίωση των δεξιοτήτων και στην εκ νέου εξειδίκευση του ευρωπαϊκού εργατικού δυναμικού του κατασκευαστικού τομέα με νέες δεξιότητες για την κάλυψη της ζήτησης της αγοράς εργασίας για νέες ψηφιακές ικανότητες.

Η εφαρμογή της Εικονικής Πραγματικότητας (VR) στην επαγγελματική κατάρτιση και στις καταστάσεις εργασίας που εμπεριέχουν πολύπλοκες ενέργειες διευκολύνει την υλοποίηση των δραστηριοτήτων που πρέπει να διεξαχθούν, ακόμη και των πιο επικίνδυνων, και τη μετάδοση δεξιοτήτων έντασης γνώσης που οδηγούν σε αυξημένης ποιότητας κατάρτιση.



χειριστές
γερανών



εικονική
πραγματικότητα



μεθοδολογίες
εκπαίδευσης

Το χάσμα μεταξύ των συμβατικών μεθόδων διδασκαλίας και της εργασιακής καθημερινότητας των εκπαιδευομένων, που διαμορφώνεται από τις τεχνολογίες της πληροφορίας, αυξάνεται και η επαγγελματική κατάρτιση πρέπει να αντιμετωπίσει το ρυθμό των ψηφιακών εξελίξεων.

Το έργο CRANE 4.0 αναπτύσσει καινοτόμους τρόπους και μεθόδους κατάρτισης για τη διδασκαλία, τη μάθηση και την αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων μέσω της χρήσης της εικονικής πραγματικότητας, υποστηρίζοντας έτσι τους εκπαιδευτές και τους εκπαιδευόμενους στη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών με δημιουργικούς, συνεργατικούς και αποτελεσματικούς τρόπους.

Στόχοι

Το έργο στοχεύει στη βελτίωση της αρχικής/συνεχούς μάθησης των χειριστών γερανών για την προσαρμογή των δεξιοτήτων τους στις απαιτήσεις της Βιομηχανίας 4.0. Αυτό θα γίνει με την ανάπτυξη μιας εφαρμογής Εικονικής Πραγματικότητας (VR) με δυνατότητα λήψης από τις ιστοσελίδες των συνεργατών, από την ιστοσελίδα του έργου και από τις κύριες πλατφόρμες λήψης εφαρμογών. Η καινοτόμος χρήση του VR στην εκπαίδευση των χειριστών γερανών είναι μια προστιθέμενη αξία για όλους εκείνους τους δημόσιους και ιδιωτικούς παρόχους επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης (ΕΕΚ) που θέλουν να προσφέρουν εναλλακτικές μεθόδους αναβάθμισης δεξιοτήτων στους εκπαιδευτές τους και στην εκπαίδευσή τους.

Αποτελέσματα

Το έργο CRANE 4.0 θα αναπτύξει τρία βασικά προϊόντα:

- Εγχειρίδιο προγράμματος σπουδών - μια διεθνική ανάλυση εργασίας και έκθεση, Σχέδιο μαθημάτων και Διδακτικό Εγχειρίδιο για τις λειτουργίες γερανών 4.0.
- Ανάπτυξη Εφαρμογής Εικονικής Πραγματικότητας - Εφαρμογή VR, Τεχνικός Οδηγός Χρηστών, Εγχειρίδιο για την αξιολόγηση της ποιότητας της εφαρμογής VR και των μαθησιακών αποτελεσμάτων.
- Μικτή πιλοτική δοκιμή – εκπαίδευση 55 χειριστών γερανών και δημιουργία εγχειριδίου για τις διαδικασίες υλοποίησης των εργαστηρίων εικονικής πραγματικότητας (VR-Labs).

“Η ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΥΕΙ ΕΝΑ ΠΟΛΛΑ ΥΠΟΣΧΟΜΕΝΟ ΜΕΣΟ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΧΘΟΥΝ ΝΕΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ”