



CRANE
4.0



PARTNER DI PROGETTO:

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



WWW.ERASMUSCRANE40.COM



Erasmus Crane 4.0



@erasmuscrane40



CONFINDUSTRIA
Veneto SIAV S.P.A.

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

SQLearn
e-learning experts

www.sqllearn.com
egerasimo@sqllearn.org



Erasmus+

UN SET DI STRUMENTI DIGITALI PER I
FORMATORI CHE DESIDERANO AIUTARE
GLI OPERATORI DI GRU AD AGGIORNARE
LE LORO COMPETENZE 4.0

*Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea.
L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.*

CRANE 4.0 il progetto

CRANE 4.0 mira a potenziare e riqualificare la forza lavoro europea nell'ambito delle costruzioni con nuove competenze volte a soddisfare la domanda del mercato del lavoro secondo i requisiti richiesti dall'Industria 4.0. L'applicazione della realtà virtuale (VR) nella formazione professionale e nelle situazioni lavorative che coinvolgono compiti complessi facilita la visualizzazione delle attività da svolgere, anche quelle più rischiose, e la trasmissione di abilità ad alto impatto conoscitivo che portano ad una migliore qualità della formazione.



operatori di gru



realtà virtuale



metodi formativi

Il divario tra i metodi di insegnamento convenzionali e la vita lavorativa quotidiana dei tirocinanti, plasmata dalle tecnologie dell'informazione, è in crescita e la formazione professionale deve far fronte al ritmo dei progressi digitali.

CRANE 4.0 sviluppa percorsi di formazione e metodi innovativi di insegnamento, apprendimento e valutazione dei risultati, attraverso l'uso della realtà virtuale, supportando così gli educatori e gli studenti nell'uso delle tecnologie digitali in modo creativo, collaborativo ed efficiente.

OBIETTIVI

Il progetto mira a migliorare l'apprendimento work-based e l'apprendimento iniziale/continuo degli operatori di gru per adattare le loro competenze ai requisiti dell'Industria 4.0. Lo farà attraverso lo sviluppo di un'applicazione di realtà virtuale (VR) scaricabile dai siti web dei partner, dal sito web del progetto e dalle piattaforme principali per il download dell'applicazione.

L'uso innovativo della realtà virtuale nella formazione degli operatori di gru è un valore aggiunto per tutti quei fornitori di IFP pubblici e privati che desiderano offrire percorsi di aggiornamento professionale ai loro educatori.

RISULTATI

CRANE 4.0 svilupperà tre output principali:

- Curriculum Handbook - un lavoro transnazionale di analisi e reportistica, la progettazione di un corso e un manuale didattico per lo sviluppo di competenze 4.0.
- Sviluppo di applicazioni di realtà virtuale - App VR, Guida tecnica degli utenti, Manuale per la valutazione della qualità dell'app VR e dei risultati di apprendimento.
- Test pilota - 55 operatori di gru qualificati e un manuale procedurale per l'implementazione dei VR-Labs.

“LA REALTÀ VIRTUALE
RAPPRESENTA UNO
STRUMENTO
PROMETTENTE PER
SVILUPPARE NUOVE
FORME DI FORMAZIONE
ON-THE-JOB”