



NEWSLETTER 2



Settembre
2020

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

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.

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.

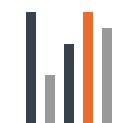


OBIETTIVI

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.

2° WEB MEETING TRANSNAZIONALE - 2 & 3 LUGLIO

Il 2 e 3 luglio, i partner del progetto CRANE 4.0 hanno partecipato al 2° Meeting Transnazionale. L'incontro era originariamente previsto ad Atene in Grecia ma, a causa della crisi del Covid-19, si è svolto tramite una conferenza web.

La riunione è iniziata con una revisione dell'agenda da parte di SGS, coordinatore del progetto. Quindi SGS e IBOX hanno presentato lo stato del primo Intellectual Output: il Curriculum Handbook per gli operatori di gru 4.0. Dopodiché IBOX ha presentato i risultati del Rapporto Transnazionale e la

proposta di SGS relativa al piano del corso incentrato sugli argomenti formativi richiesti per gli operatori di gru.

Dopo una discussione sul piano del corso proposto, i moduli da sviluppare sono stati distribuiti tra i partner del progetto. I partecipanti hanno concordato nell'implementare le chiamate interne con SQLearn, il partner incaricato dello sviluppo dello strumento di realtà virtuale, in modo da progettare i moduli coerentemente con l'approccio tecnologico richiesto. Oltre alle informazioni raccolte grazie a questionari e interviste, ogni partner ha deciso di scrivere un'analisi sintetica



della situazione attuale nel proprio Paese comprendente a) Principali esigenze di formazione, b) Percezione dell'offerta formativa effettiva, c) Metodi di erogazione della formazione più efficaci, d) Principale ostacoli che impediscono l'accesso alla formazione, e) Competenze più rilevanti per un gruista, f) In quale area gli operatori di gru necessitano di più formazione o di una migliore offerta formativa, g) Tra le competenze emergenti, quali sono le più rilevanti.

L'incontro è proseguito con la presentazione di SQLearn del secondo Intellectual Output: lo sviluppo dell'applicazione CRANE 4.0 per la realtà virtuale e i prossimi passi da intraprendere da parte del consorzio. I partner hanno concordato nel creare uno scenario specifico per ogni modulo, SQLearn preparerà un modello per questi scenari e aiuterà i partner a riempirlo con il materiale richiesto.

Il primo giorno d'incontro si è concluso con la revisione della strategia di disseminazione da parte di SIAV, responsabile della comunicazione. SIAV ha presentato tutte le attività svolte fino ad ora e le azioni programmate da intraprendere in futuro così da tenere informate le parti interessate alle attività e ai progressi di CRANE 4.0.

Nel secondo giorno di meeting, SGS ha illustrato la strategia per la gestione finanziaria del progetto. Dopo la presentazione del piano di valutazione del progetto, il consorzio ha riesaminato e riassunto le azioni successive.

Il 3° Incontro Transnazionale è previsto a Bucarest, a febbraio 2021. Fino ad allora vi terremo informati su tutti i progressi del progetto attraverso il nostro sito web www.erasmuscrane40.com o tramite le pagine social di Twitter e LinkedIn.



COSA CI ASPETTA?

Il prossimo passo per i partner di Crane 4.0 è lo sviluppo dello strumento educativo di realtà virtuale in conformità con il secondo IO. A seguito dei questionari e delle interviste approfondite, già svolte dai partner ai relativi soggetti del settore edile presenti nel proprio Paese, i moduli didattici da sviluppare nell'ambito del progetto possono essere considerati quasi totalmente sviluppati.

Ogni partner sarà incaricato di progettare un modulo o parte dei moduli, in base all'analisi del lavoro condotta e al know-

how del partner. SQLearn, l'esperto tecnologico del consorzio, assisterà i partner del progetto durante lo sviluppo di ogni modulo offrendo consulenza e guida sul contesto e sugli elementi necessari per trasformare i moduli in scenari VR. Proprio a questo proposito il partner ha preparato un modello che deve essere compilato dai partner con le informazioni necessarie.

Lo sviluppo dell'Applicazione di Realtà Virtuale è uno dei principali output del progetto CRANE 4.0. L'app sarà desti-



nata a centri di formazione pubblici e privati, imprese edili, appaltatori e loro organizzazioni professionali, sindacati dei lavoratori edili e altre organizzazioni (camere dell'industria, commercio e artigianato, fornitori di istruzione e formazione, ecc.). L'app VR sarà uno strumento innovativo per questi beneficiari che solitamente non dispongono di questo tipo di supporto formativo. L'app VR consente quindi di installare un facilitatore formativo coinvolgente e lungimirante che renderà l'esperienza di insegnamento e apprendimento divertente e attraente, ottimizzando i costi di formazione e tutoraggio (sia in termini di personale che di attrezzature) per le entità interessate che desiderino adottare il dispositivo.

Al termine del progetto, lo strumento educativo da sviluppare sarà accessibile e scaricabile per qualsiasi stakeholders del settore edile attraverso il sito web del progetto:

WWW.ERASMUSCRANE40.COM



www.erasmuscrane40.com



www.sgs.com
mercedes.rodriguez@sgs.com



iboxcreate.es
nalese@iboxcreate.es



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



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



CONFINDUSTRIA
Veneto SIAV S.P.A.

www.siav.net
area.progetti@siav.net



www.sqlearn.com
egerasimo@sqlearn.gr



Erasmus Crane 4.0



@erasmuscrane40