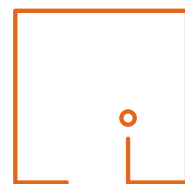


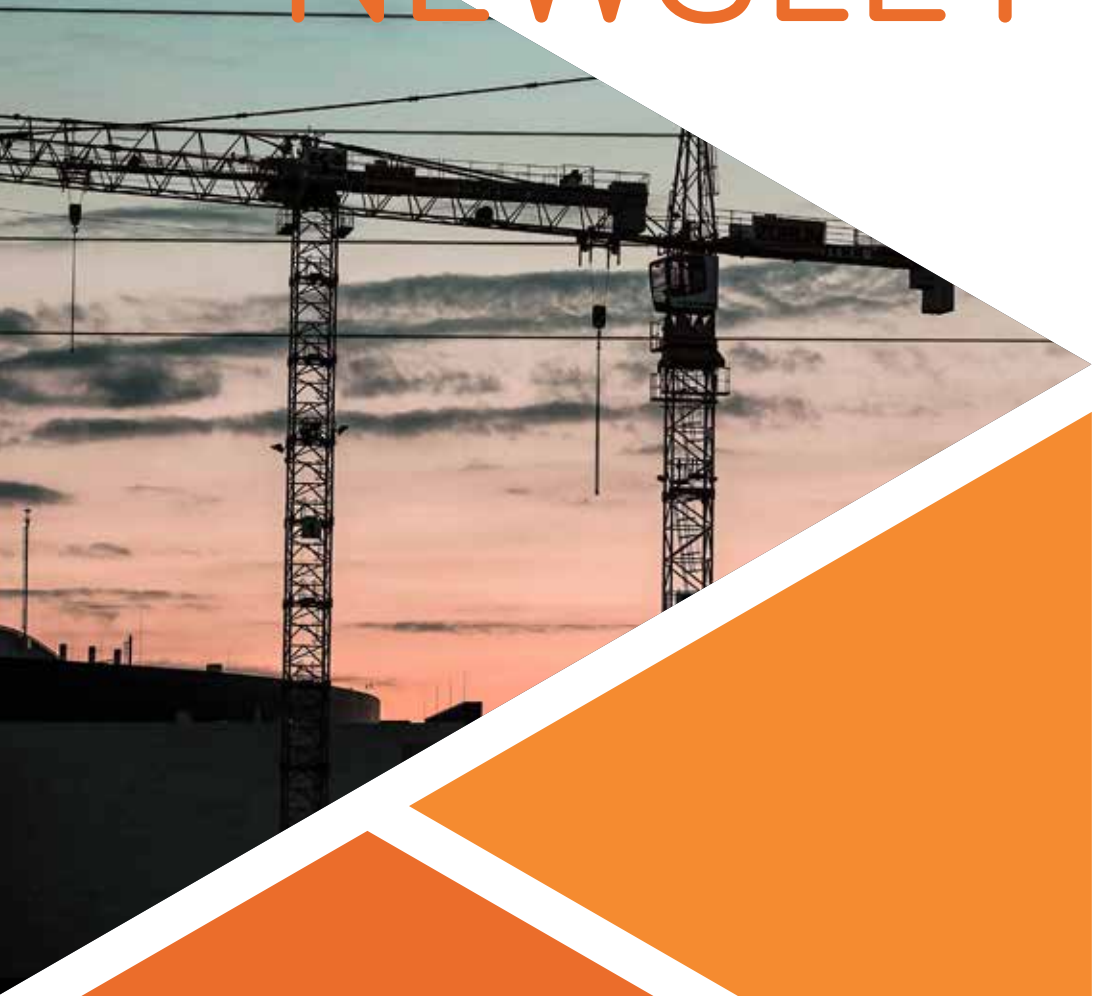


Erasmus+



CRANE
4.0

NEWSLETTER 2



Septembrie
2020

TRUSĂ DIGITALĂ A FORMATORILOR NECESARĂ SPRIJINIRII OPERATORILOR DE MACARALE ÎN ACTUALIZAREA APTITUDINILOR SPECIFICE UNUI MEDIU DE TIP INDUSTRIE 4.0

CRANE 4.0 își propune să perfecționeze și să reformeze forța de muncă europeană din sectorul construcțiilor cu noi abilități pentru a răspunde cererii pieței muncii pentru noi competențe digitale.

Aplicarea realității virtuale (VR) în formarea profesională și în situații la locul de muncă care implică sarcini complexe facilitează vizualizarea activităților care urmează să fie realizate, chiar și cele mai riscante și transmiterea intensivă a abilităților și cunoștințelor care să conducă la creșterea calității instruirii.

Diferența dintre metodele de predare convenționale și viața de zi cu zi a cursanților, care este modelată de tehnologiile informaționale, este în creștere, iar formarea profesională trebuie să facă față ritmului progresului digital.

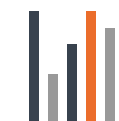
CRANE 4.0 dezvoltă metode de instruire inovatoare pentru predarea, învățarea și evaluarea rezultatelor învățării, prin utilizarea Realității virtuale, sprijinind astfel educatorii și cursanții în utilizarea tehnologiilor digitale în mod creativ, colaborativ și eficient.



OBIECTIVE

Proiectul își propune să îmbunătățească învățarea inițială/continuă a operatorilor de macara pentru a-și adapta abilitățile la cerințele Industriei 4.0. Va face acest lucru prin dezvoltarea unei aplicații de realitate virtuală (VR), accesibilă prin intermediul site-urilor partenerilor, de pe site-ul proiectului și de pe platformele principale de descărcare a aplicației.

Utilizarea inovatoare a realității virtuale în formarea operatorilor de macara este o valoare adăugată pentru toți furnizorii de educație profesională publică și privată care doresc să ofere căi de perfecționare educatorilor și instruirii.



REZULTATE

CRANE 4.0 va genera trei rezultate principale:

- Manual de curriculum - o analiză și un raport transnațional de muncă, Planul de curs și Manualul didactic pentru operațiunile cu macara 4.0.
- Dezvoltarea aplicațiilor de realitate virtuală - aplicație VR, Ghidul tehnic al utilizatorilor, manual pentru evaluarea calității aplicației VR și a rezultatelor învățării.
- Testare pilot combinată - 55 de operatori de macara instruiți și un manual de procedură pentru implementarea Laboratoarelor VR.

A II-A ÎNTÂLNIRE ONLINE TRANSNAȚIONALĂ - 2 ȘI 3 IULIE

În zilele de 2 și 3 iulie, partenerii proiectului CRANE 4.0 au participat la a doua întâlnire transnațională. Întâlnirea a fost planificată inițial să aibă loc în Grecia, dar din cauza crizei Covid-19, întâlnirea a avut loc online, printr-o conferință web.

Conferința a început cu prezentarea agendei de către SGS, coordonatorul proiectului. Apoi SGS și IBOXC au prezentat statusul IO1: Curriculum pentru operatorii de macarale 4.0. IBOXC a prezentat rezultatele raportului transnațional și propunerea SGS pentru structura cursu-

lui: Abilități de formare necesare pentru operatorii de macarale.

După o discuție asupra planului de curs propus, modulele care urmează să fie dezvoltate au fost distribuite partenerilor proiectului. Partenerii au convenit să comunice cu SQLearn, partenerul responsabil pentru dezvoltarea instrumentului de realitate virtuală, astfel încât să dezvolte modulele din abordarea realității virtuale.

Pe lângă informațiile culese din Raportul transnațional, fiecare partener a fost de acord să trimită o analiză sumară a raportului de țară, inclusiv: a) Principalele nevoi de forma-



re, b) Eficacitatea percepției reale a ofertei de formare, c) Cele mai eficiente metode de furnizare a formării, d) Principalele obstacole care împiedică accesul la formare, e) Cele mai relevante competențe pentru un operator de macarale, f) În ce domeniu operatorii de macarale au nevoie de mai multă formare sau o ofertă de formare mai bună, g) Printre abilitățile emergente, care sunt cele mai relevante. Întâlnirea a continuat cu prezentarea SQLearn a rezultatului IO2: Dezvoltarea aplicației de realitate virtuală CRANE 4.0 și pașii de parcurs de consorțiu. Partenerii au fost de acord să creeze un scenariu specific pentru fiecare modul și în cadrul acestuia SQLearn va pregăti un șablon pentru aceste scenarii și îi va ajuta pe parteneri să îl completeze cu materialul necesar.

Prima zi a întâlnirii s-a încheiat cu strategia de diseminare

a proiectului revizuită de SIAY, liderul diseminării. SIAY a prezentat toate activitățile desfășurate până în prezent și acțiunile planificate pentru a fi întreprinse în viitor de către toți partenerii, astfel încât grupul țintă al proiectului CRANE să fie informat cu privire la acțiunile și progresele sale. În a doua zi a ședinței, SGS a explicat strategia pentru gestionarea financiară a proiectului. În urma prezentării planului de evaluare a proiectului, consorțiul a analizat și a rezumat următoarele acțiuni.

A treia întâlnire transnațională este planificată să aibă loc la București, în februarie 2021. Până atunci vă vom ține la curent cu toate activitățile proiectului CRANE 4.0 prin intermediul site-ului web al proiectului www.erasmuscrane40.com sau prin intermediul rețelei noastre sociale, pe Twitter și LinkedIn.



CE URMEAZĂ?

Următorul pas pentru partenerii Crane 4.0 este dezvoltarea instrumentului educațional de realitate virtuală în conformitate cu IO2: Dezvoltarea aplicației CRANE 4.0 de realitate virtuală a proiectului. Ca urmare a chestionarelor și a interviurilor aprofundate deja realizate de partenerii proiectului către r, modulele educaționale care vor fi dezvoltate în cadrul proiectului au fost proiectate.

Fiecare partener va fi responsabil de dezvoltarea unui modul sau a unei părți a modulelor, în conformitate cu analiza postului efectuată și know-how-ul partenerului. SQLearn,

expertul tehnologic al consorțiului, va asista partenerii proiectului pe parcursul dezvoltării fiecărui modul, oferind consultanță și îndrumare privind contextul și elementele necesare pentru a transforma modulele în scenarii VR. În acest context, partenerul a pregătit un șablon pentru a fi completat de către parteneri cu informațiile necesare.

Dezvoltarea aplicației de realitate virtuală este una dintre principalele rezultate ale proiectului CRANE 4.0. Aplicația va fi direcționată către centre de instruire private și publice, construcții, contractanți și organizațiile profesionale



ale acestora, sindicatele muncitorilor din construcții și alte organizații (camere de industrie, comerț și meserii, furnizori de educație și formare etc.). Aplicația VR va fi un instrument inovator pentru acești beneficiari care, de obicei, nu dispun de acest tip de asistență pentru formare. Aplicația VR permite astfel instalarea unui facilitator de instruire captivant și orientat spre viitor, care va face experiența de predare și învățare distractivă și atractivă, optimizând în același timp costurile de formare și instruire (atât în ceea ce privește personalul, cât și echipamentul) pentru acele entități interesate care doresc să adopte instrumentul.

La finalizarea proiectului, instrumentul educațional care urmează să fie dezvoltat va fi descărcat pentru orice parte interesată din industria construcțiilor prin intermediul site-ului web al proiectului

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