



# VIRDUAL.

Boosting digital innovation in VET by integrating Extended Reality to train work-readiness skills for work-based learning programmes

## IL PROGETTO VIRDUAL PROMUOVE L'INNOVAZIONE DIGITALE NELLA FORMAZIONE PROFESSIONALE

*VIRDUAL mira a potenziare l'innovazione digitale nell'Istruzione e Formazione Professionale (IFP) formando insegnanti e formatori (target del progetto) all'uso della Realtà Estesa e all'applicazione di tecniche di simulazione per sviluppare le competenze dei tirocinanti (beneficiari) nei percorsi di apprendimento basato sul lavoro.*



## APPROCCIO DUALE E COMPETENZE DIGITALI

*VIRDUAL abilita l'innovazione nell'apprendimento digitale, applicando un approccio duale alla formazione sulle competenze digitali:*

- **Insegnanti e formatori (target del progetto)** vengono formati sull'uso della realtà estesa per sviluppare competenze utili al mondo del lavoro.
- **Apprendisti, tirocinanti e partecipanti a percorsi di formazione continua (beneficiari)** ricevono una formazione attraverso la realtà estesa per sviluppare competenze utili al loro lavoro nelle aziende, durante i tirocini e i programmi di apprendistato.

## RISULTATI ATTESI DEL PROGETTO VIRDUAL

*Principali risultati attesi di VIRDUAL sono:*

- Curriculum per lo sviluppo di competenze professionali attraverso XR, nei percorsi duali
- Campus virtuale VIRDUAL
- Applicazione Web Based per la formazione
- Attività di e-learning
- Raccomandazioni per la convalida, la certificazione e l'accreditamento delle competenze.

## COME LA REALTÀ ESTESA PUÒ TRASFORMARE LA FORMAZIONE PROFESSIONALE?

Le tecnologie per la realtà estesa (XR) possono trasformare e migliorare l'istruzione e la formazione professionale in modo significativo.

- **Migliorano l'esperienza di apprendimento** e rendono l'apprendimento più immersivo e pratico. Ad esempio, invece di leggere come assemblare un motore, gli studenti possono smontarlo e montarlo virtualmente.
- **Consentono di mettere in pratica** determinate competenze in un ambiente sicuro prima di applicarle al mondo reale, ad esempio in medicina o in aviazione.
- La Realtà Aumentata permette agli studenti di accedere **a risorse avanzate**, dati, istruzioni e tutorial, mentre lavorano su attività pratiche.
- Studenti e professionisti provenienti da diverse località geografiche possono **collaborare a distanza** tra per condividere conoscenze e soluzioni.
- La XR rende l'apprendimento più coinvolgente e motivante **accresce la motivazione e la fidelizzazione**, dei partecipanti.



## L'APPRENDIMENTO BASATO SUL LAVORO MIGLIORA L'OCCUPABILITÀ DEI GIOVANI

L'apprendimento basato sul lavoro si è affermato negli ultimi anni come uno strumento chiave per l'innovazione nell'istruzione e formazione professionale (IFP), creando esperienze interattive che **migliorano le competenze dei lavoratori**.

L'apprendimento basato sul lavoro è una componente fondamentale dell'IFP, che combina l'insegnamento in aula con la formazione pratica in azienda, consentendo agli studenti di acquisire competenze direttamente sul posto di lavoro.

Questo approccio si è dimostrato molto **efficace nel migliorare l'occupabilità dei giovani**. Le aziende e le scuole collaborano strettamente in programmi per rispondere alle esigenze del mercato del lavoro. Con benefici sia per gli studenti, che acquisiscono esperienza, sia per le aziende, che possono formare i futuri dipendenti in base alle proprie necessità.

VIRTUAL, combinando l'innovazione dell'apprendimento basato sul lavoro con i progressi tecnologici della realtà estesa, **incrementando notevolmente le possibilità di successo dell'IFP e dell'istruzione basata sul lavoro**

## PARTNERSHIP



Co-funded by  
the European Union

*VIRTUAL (Progetto N.: 2023-1-IT01-KA220-VET-000152173). Il sostegno della Commissione Europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.*