



VIRDUAL

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

VIRDUAL PROJESİ MESLEKİ EĞİTİMDE DİJİTAL İNOVASYONA İVME KAZANDIRIYOR

VIRDUAL projesi, mesleki eğitim öğretmenlerinin **XR** - genişletilmiş gerçeklik araçlarını ve simülasyon teknolojilerini kullanma becerilerini artırarak öğrencilerin işe hazır olma becerilerini desteklemek ve bu sayede mesleki eğitimde dijital inovasyonu artırmayı amaçlamaktadır.



DİJİTAL BECERİ EĞİTİMİNDE İKİLİ YAKLAŞIM

VIRDUAL, dijital beceri eğitimine ikili mesleki eğitim (DUAL-VET) yaklaşımını uygulayarak dijital eğitimin yenilikçi bir şekilde kullanılmasını sağlayacaktır. Bu amaçla:

- **Meslek eğitimi öğretmenleri ve şirket eğitimcileri** (projenin hedef kullanıcıları), iş hazırlığı becerilerini eğitmek için genişletilmiş gerçekliğin kullanımı konusunda eğitim alacaklardır.
- **Çıraklar ve eğitim programlarına katılanlar** (faydalanıcılar), çıraklık programlarına katılımları sırasında şirketlerde uygulanacak olan iş hazırlığı becerileri konusunda genişletilmiş gerçeklik yoluyla eğitim alacaklardır.

VIRDUAL PROJESİNİN TEMEL ÇIKTILARI

VIRDUAL projesinin temel çıktıları şunlardır:

- İş Temelli öğrenmede genişletilmiş gerçekliğin kullanımı konulu eğitim müfredatı
- VIRDUAL dijital eğitim platformu
- Web tabanlı eğitim uygulaması
- E-öğrenme faaliyetleri
- Yeterliliklerin doğrulanması, sertifikalandırılması ve akreditasyonu için öneriler.

GENİŞLETİLMİŞ GERÇEKLIK MESLEKİ EĞİTİM VE ÖĞRETİMİ NASIL DÖNÜŞTÜREBİLİR?

Geniştirilmiş gerçeklik (XR), eğitim ve mesleki eğitimi önemli ölçüde dönüştürebilir ve optimize edebilir. Örneğin:

- **Öğrenmeyi daha sürükleyici ve uygulamalı hale getirerek** öğrenme deneyimini geliştirme. Örneğin, öğrenciler bir motorun nasıl monte edileceğini yalnızca okumak yerine, sanal ortamda motoru adım adım söküp yeniden monte edebilirler.
- Becerilerin tıp veya havacılık gibi alanlarda gerçek dünyada uygulanmadan önce **güvenli bir ortamda uygulanmasına** olanak tanıyan Sanal Gerçeklik simülasyonları sağlanabilir.
- Öğrencilere uygulamalı görevler üzerinde çalışırken verilebilecek **Artırılmış Gerçeklik kaynaklarına erişim** sağlanabilir.
- Bilgi ve çözümleri paylaşmak için farklı coğrafi bölgelerde yer alan öğrenciler ve profesyoneller arasında **iş birliği ve uzaktan öğrenme imkanı**.
- Öğrenmenin daha **ilgi çekici ve motive edici** hale getirilmesi.



İŞ TABANLI ÖĞRENME GENÇLERİN İSTİHDAM KAPASİTESİNİ ARTIRMAKTADIR

Geniştirilmiş gerçekliğe ek olarak, **iş tabanlı öğrenme** son yıllarda mesleki eğitim ve öğretimde **yenilik için önemli bir araç** olarak kendini kanıtlamış ve çalışanların becerilerini geliştiren etkileşimli deneyimler yaratmıştır.

İş tabanlı öğrenme, sınıf içi öğretimi şirketlerdeki uygulamalı eğitimle birleştirerek öğrencilerin becerileri doğrudan işyerinde edinmelerine olanak tanıyan, mesleki eğitimin temel bir bileşenidir.

Bu yaklaşımın **gençlerin istihdam edilebilirliğini** iyileştirmede çok etkin olduğu kanıtlanmıştır. Şirketler ve okullar, işgücü piyasasının ihtiyaçlarına yanıt veren programlar tasarlamak için birlikte çalışmaktadır. Bu, şirketlerin öğrencilere ve çalışanlarına **kendi ihtiyaçlarına göre eğitim** verebilmelerini sağlar.

VIRTUAL projesinde, iş tabanlı öğrenmenin getirdiği yenilik, genişletilmiş gerçeklik alanındaki teknolojik gelişmelerle birleştirilerek, **mesleki eğitimin başarısı** büyük ölçüde artırılabilecektir.

PROJE ORTAKLARI



Co-funded by
the European Union

VIRTUAL (Proje No.: 2023-1-IT01-KA220-VET-000152173). Avrupa Komisyonu'nun bu yayının yapımına verdiği destek, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriklerin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.