

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

WP2/PR2: Curriculum formativo per la formazione di competenze professionali nei percorsi duali, attraverso la Realtà Estesa

Autori: DIMITRA EDUCATION & CONSULTING



Content

Definition of the Training Curriculum on training work-readiness skills for Work-based Learning (WBL) through XR	3
Module 1: Introduction in XR Technology - CARDET	4
Module 2: Computing Competencies in XR Technology - INFODEF	5
Module 3: Pedagogies in Extended Reality for Work-Based Learning - SBG.....	6
Module 4: Inclusive use of XR - CSF.....	8
Module 5: XR Regulation and Government policies - GOI	10
Module 6: Setting and Maintaining XR Infrastructures - DIMITRA	11
Module 7: Stakeholders Communication - INQS	13



Definizione del Curriculum formativo per la formazione di competenze professionali nei percorsi duali, attraverso la Realtà Estesa

Questo documento presenta un curriculum formativo strutturato relativo all'apprendimento basato sul lavoro (WBL) e all'integrazione delle tecnologie di Realtà Estesa (XR). Include un framework per lo sviluppo delle competenze dei formatori e degli obiettivi di apprendimento attraverso più moduli. Ogni modulo si concentra su un aspetto diverso di XR, da una introduzione, alle competenze informatiche necessarie per gestirla, dalle metodologie, ai temi dell'inclusività, delle regolamentazioni, delle infrastrutture tecniche della comunicazione con gli stakeholder coinvolti. Gli elementi principali includono:

1. **Definizione del profilo del formatore:** vengono delineate le aspettative dei formatori che lavoreranno con le XR in un contesto reale, in particolare di coloro che si collocano al Livello 6 del Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF), ovvero a livello di laurea triennale. Il gruppo target dei formatori dovrebbe comprendere:
 - Insegnanti e operatori della formazione professionale (VET)
 - Formatori e tutor interno alle aziende
1. **Moduli:** Il documento individua diversi moduli (sette in totale), ciascuno con obiettivi di apprendimento specifici focalizzati su diversi aspetti della tecnologia XR nell'ambito dell'apprendimento basato sul lavoro (WBL):
 - o Introduzione alle tecnologie XR
 - o Competenze digitali nella tecnologia XR
 - o Metodologie per l'utilizzo della realtà estesa nell'apprendimento basato sul lavoro:
 - o Uso inclusivo della realtà estesa
 - o Regolamentazione XR e politiche governative
 - o Configurazione e gestione delle infrastrutture XR
 - o Comunicazione con gli stakeholder nella formazione duale potenziata dalla XR
2. **Risultati di apprendimento:** Ogni modulo descrive le conoscenze, le competenze e i risultati attesi in termini di responsabilità/autonomia che i formatori dovrebbero raggiungere al termine del percorso. Questi includono conoscenze teoriche, competenze pratiche nell'uso della tecnologia XR e strategie per promuovere l'inclusività e orientarsi all'interno dei quadri normativi.

Lo scopo del documento è offrire una guida completa ai formatori per l'implementazione della tecnologia XR negli ambienti di apprendimento basato sul lavoro (WBL), con un focus sullo sviluppo sia delle competenze tecniche che pedagogiche necessarie per creare esperienze di apprendimento efficaci, inclusive e conformi alle normative.

Modulo 1: Introduzione alle tecnologie XR

Obiettivo di apprendimento: questo modulo fornirà ai formatori un insieme completo di risultati di apprendimento focalizzati su conoscenze, competenze, autonomia e responsabilità in relazione alle competenze digitali nelle tecnologie XR.

Per quanto riguarda le conoscenze, i partecipanti acquisiranno una comprensione dei principi e delle applicazioni delle tecnologie di Realtà Estesa (XR), inclusi realtà virtuale (VR), realtà aumentata (AR) e realtà mista (MR), nel contesto dell'apprendimento basato sul lavoro (WBL). Inoltre, i partecipanti adotteranno un atteggiamento positivo verso l'innovazione, dimostrando apertura alle nuove tecnologie e ai nuovi ambienti.

Risultati di apprendimento

Conoscenze	Competenze	Responsabilità e Autonomia
<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● Descrivere e discutere i principi fondamentali e le applicazioni delle tecnologie XR (VR, AR e MR) in diversi settori, con particolare attenzione agli ambienti di apprendimento basato sul lavoro (WBL).● Illustrare i benefici e i limiti della realtà virtuale (VR), della realtà aumentata (AR) e della realtà mista (MR) nei contesti educativi e professionali.	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● Utilizzare strumenti XR per creare semplici esperienze interattive da impiegare in contesti di apprendimento basato sul lavoro.● Selezionare applicazioni XR adeguate a specifiche esigenze formative.● Progettare e formulare, oppure realizzare un prototipo di modulo formativo basato su XR, adattato a	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● Adottare un atteggiamento proattivo e aperto verso le innovazioni tecnologiche in ambito XR e l'integrazione delle tecnologie XR nei programmi formativi.● Promuovere un ambiente di apprendimento inclusivo, collaborativo e di supporto nell'introduzione delle tecnologie XR nei percorsi formativi.



	<ul style="list-style-type: none"> ● Spiegare l'impatto delle tecnologie XR sull'efficienza e sull'efficacia dei programmi formativi in un contesto di apprendimento basato sul lavoro.. 	<p>uno specifico settore o bisogno formativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Valutare le proprie esperienze con le tecnologie XR per migliorare continuamente il proprio approccio alla formazione e all'apprendimento
--	--	---	---

Modulo 2: Competenze digitali nella tecnologia XR

	<p>Obiettivo di apprendimento: Questo modulo fornirà ai formatori un insieme completo di risultati di apprendimento focalizzati su conoscenze, competenze, autonomia e responsabilità.</p> <p>I partecipanti svilupperanno competenze pratiche nell'utilizzo di hardware e software XR, nella progettazione di ambienti XR e nell'integrazione delle tecnologie digitali nei programmi di apprendimento basato sul lavoro (WBL). Inoltre, il modulo promuoverà l'autonomia e la responsabilità, incoraggiando i partecipanti a esplorare e sperimentare in modo indipendente la tecnologia XR, a risolvere sfide tecniche e a prendere decisioni consapevoli sul suo utilizzo nei contesti educativi.</p>		
<p>Risultati di apprendimento</p>	<p style="text-align: center;">Conoscenze</p>	<p style="text-align: center;">Competenze</p>	<p style="text-align: center;">Responsabilità e Autonomia</p>
	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere i principi fondamentali per la progettazione di ambienti XR efficaci e coinvolgenti, inclusi la user experience (UX), il design dell'interazione e le considerazioni legate all'accessibilità. 	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dimostrare competenze pratiche nell'utilizzo di hardware e software XR. ● Creare e personalizzare ambienti XR utilizzando strumenti riconosciuti a livello professionale, integrando 	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esplorare in modo autonomo nuovi strumenti e tecnologie XR, mantenendosi aggiornati sugli ultimi sviluppi e tendenze del settore.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere come integrare le tecnologie digitali, in particolare gli strumenti XR, nei programmi di apprendimento basato sul lavoro (WBL) per migliorare i risultati formativi e il coinvolgimento degli apprendenti. 	<p>elementi multimediali, interattività e meccanismi di feedback.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Applicare le tecnologie XR per creare esperienze educative immersive, allinearle agli obiettivi curriculari e valutarne l'efficacia in scenari reali di apprendimento basato sul lavoro (WBL). 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificare e risolvere in maniera autonoma le sfide tecniche legate all'hardware e al software XR. - Prendere decisioni consapevoli riguardo alla selezione, implementazione e adattamento delle tecnologie XR nei contesti educativi, basandosi su un'analisi approfondita dei bisogni e dei potenziali benefici, e impegnarsi nell'apprendimento permanente e nel miglioramento continuo della propria pratica professionale.
--	---	--	--



Modulo 3: Metodologie per l'utilizzo della XR nell'apprendimento basato sul lavoro

Obiettivo di apprendimento: Fornire ai formatori le conoscenze, le competenze e l'autonomia necessarie per progettare e implementare ambienti di apprendimento XR, creare contenuti interattivi in XR e integrare strategie pedagogiche nei programmi di apprendimento basato sul lavoro (WBL).

I partecipanti comprenderanno i componenti e i requisiti per la progettazione di ambienti di apprendimento XR, inclusi i diversi strumenti tecnologici e le loro applicazioni. Esploreranno i pro e i contro dell'utilizzo della XR nei contesti educativi, insieme ai vantaggi e ai limiti di vari approcci didattici immersivi come la visualizzazione, le visite virtuali e lo storytelling/annotazione. Acquisiranno inoltre conoscenze sulle diverse modalità di apprendimento, comprese quelle asincrone e sincrone, e sull'importanza della pianificazione delle lezioni per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento nei diversi contesti della formazione professionale.

Risultati di apprendimento	Conoscenze	Competenze	Responsabilità e Autonomia
	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Spiegare il potenziale didattico e formativo della Realtà Estesa (XR) come tecnologia educativa nei contesti di apprendimento basato sul lavoro (WBL). ● Spiegare il potenziale pedagogico delle diverse forme di XR, come la realtà aumentata (AR), la formazione a distanza, i 	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificare il potenziale didattico e formativo della Realtà Estesa (XR) come tecnologia educativa nei contesti di apprendimento basato sul lavoro (WBL). - Riconoscere il potenziale pedagogico delle diverse forme di XR, come la realtà aumentata (AR), la formazione a distanza, i digital twin, nonché le 	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assumersi la responsabilità della pianificazione dell'uso della XR negli ambienti di apprendimento WBL, garantendo il raggiungimento degli obiettivi educativi e il miglioramento dell'esperienza formativa, ad esempio. - Determinare il potenziale pedagogico delle diverse forme di XR, come la realtà aumentata (AR), la formazione

	<p>digital twin, nonché le soluzioni con e senza codice, in ambienti a basso e alto rischio.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Illustrare le diverse forme di comunicazione e collaborazione, come l'apprendimento sincrono/asincrono e diretto/indiretto, per pianificare efficacemente lezioni che migliorino l'insegnamento e l'apprendimento nei diversi contesti della formazione professionale. ● Riferirsi a diversi modelli pedagogici, come il modello DICE, SAMR e TPACK, e spiegarne la rilevanza nell'integrazione della XR nelle pratiche educative. ● Selezionare metodi di valutazione adeguati. 	<p>soluzioni con o senza codice in ambienti a basso e alto rischio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare competenze nella pianificazione e conduzione di lezioni che integrano tecnologie XR, garantendo coerenza pedagogica e il raggiungimento efficace degli obiettivi di apprendimento nei percorsi di Istruzione e Formazione Professionale (VET/WBL). - Sviluppare la capacità di valutare l'efficacia didattica e formativa dell'uso della XR e fornire feedback costruttivi per il miglioramento continuo. 	<p>a distanza, i digital twin, nonché le soluzioni con e senza codice, in ambienti a basso e alto rischio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assumersi la responsabilità di fornire contenuti XR pedagogicamente validi a supporto di diversi stili di apprendimento, scegliendo forme adeguate di comunicazione e collaborazione. - Applicare metodi di valutazione appropriati in relazione all'uso della XR nei contesti WBL. - Agire in modo autonomo per ricercare nuove conoscenze e competenze relative alle tecnologie XR e alle relative pedagogie, promuovendo uno sviluppo professionale continuo.
--	--	---	--

Modulo 4: Uso inclusivo della realtà estesa – CSF

L'obiettivo di apprendimento: Fornire ai partecipanti le conoscenze, le competenze e gli atteggiamenti necessari per progettare, implementare e valutare esperienze di apprendimento potenziate dalla XR, garantendo l'inclusività per tutti gli apprendenti.

I partecipanti acquisiranno una comprensione approfondita dei quadri etici, delle linee guida e delle buone pratiche per la creazione di esperienze di apprendimento in XR che pongano l'accento sulla cittadinanza digitale, la protezione della privacy e la sensibilità culturale. Questo include l'apprendimento di come progettare contenuti XR che rispondano ai bisogni diversificati di tutti gli apprendenti, comprese le persone con disabilità come dislessia, epilessia e difficoltà di linguaggio o scrittura, tenendo conto anche delle questioni legate al genere, all'accessibilità e ai problemi di visione dello schermo.

I partecipanti acquisiranno competenze pratiche nella progettazione di esperienze XR che diano priorità all'accessibilità e all'usabilità, garantendo l'inclusività per apprendenti con disabilità, barriere linguistiche e differenze culturali. Attraverso la comprensione e l'applicazione di questi principi, saranno in grado di creare ambienti di apprendimento potenziati dalla XR che siano rispettosi, sicuri ed efficaci per un'ampia gamma di utenti, promuovendo un'esperienza educativa più inclusiva ed equa.

Risultati di apprendimento

Conoscenze	Competenze	Responsabilità e Autonomia
<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● Definire i principali quadri etici e le linee guida per la creazione di esperienze di apprendimento inclusive potenziate dalla XR, con particolare attenzione alla cittadinanza digitale, alla protezione della privacy e alla sensibilità culturale.● Illustrare le buone pratiche relative a esperienze di apprendimento in XR che	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● Progettare esperienze di apprendimento potenziate dalla XR che siano inclusive, garantendo il rispetto dei bisogni diversificati di tutti gli apprendenti, comprese le persone con disabilità, e tenendo conto di fattori quali il genere,	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● Valutare l'inclusività e l'accessibilità delle esperienze di apprendimento potenziate dalla XR.● Stimare il potenziale impatto delle esperienze di apprendimento in XR sul coinvolgimento e sui risultati degli studenti, tenendo conto di fattori



	<p>rispondano ai diversi bisogni di tutti gli apprendenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Descrivere i passaggi pratici per progettare esperienze di apprendimento in XR che diano priorità all'accessibilità e all'usabilità. 	<p>l'accessibilità e le differenze culturali.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppare ambienti di apprendimento XR che diano priorità all'accessibilità e all'usabilità, assicurando che gli apprendenti con disabilità, barriere linguistiche e differenze culturali possano partecipare efficacemente e trarre beneficio dalle esperienze formative. ● Selezionare i contenuti XR più appropriati per creare ambienti di apprendimento rispettosi e sicuri, garantendo la loro efficacia per un'utenza diversificata, utilizzando quadri etici e linee guida consolidate per valutare inclusività ed equità. 	<p>quali accessibilità, usabilità e rilevanza culturale.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individuare aree di miglioramento, strategie adeguate e modifiche necessarie affinché le esperienze XR rispondano ai bisogni di tutti gli apprendenti, comprese le persone con disabilità e con background differenti.
--	--	--	--

=

Modulo 5: Regolamentazione XR e politiche governative – GOI

Obiettivo di apprendimento: Fornire ai partecipanti le conoscenze e le competenze necessarie per orientarsi tra i quadri normativi, le politiche governative e le considerazioni etiche relative all'uso sicuro e responsabile delle tecnologie XR nei contesti educativi.

I partecipanti acquisiranno una comprensione dei quadri normativi e delle politiche governative che regolano l'uso delle tecnologie XR nell'istruzione. Questo include i principali aspetti legali ed etici, come la protezione dei dati, l'accessibilità e i diritti di proprietà intellettuale. Esploreranno linee guida, standard e iniziative esistenti a livello nazionale e internazionale volte a promuovere un uso sicuro e responsabile della XR nella didattica. Impareranno a valutare criticamente l'impatto dei quadri normativi e delle politiche governative sull'adozione e sull'integrazione della XR nei sistemi educativi e nei curricula. Inoltre, acquisiranno la capacità di gestire documenti legali relativi all'etica e all'inclusione, garantire la privacy e la protezione dei dati e affrontare questioni legate alla proprietà intellettuale e al diritto d'autore.

Risultati di apprendimento

Conoscenze	Competenze	Responsabilità e Autonomia
<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● Richiamare i principali aspetti legali ed etici, come la protezione dei dati, l'accessibilità e i diritti di proprietà intellettuale, nel contesto delle tecnologie XR applicate all'istruzione.● - Elencare i principali quadri normativi e le politiche governative che regolano le tecnologie XR in ambito educativo a livello internazionale e spiegarne	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● Analizzare come le considerazioni legali ed etiche incidano sull'adozione e sull'utilizzo delle tecnologie XR nei contesti educativi.● Applicare le linee guida legali ed etiche, sia a livello nazionale che internazionale, a scenari concreti che coinvolgono l'uso delle	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● Istruire apprendisti e membri del team sulle buone pratiche relative alla protezione dei dati, all'accessibilità e alla gestione della proprietà intellettuale nel contesto delle tecnologie XR.● Sviluppare e attuare un piano operativo per la gestione dei documenti legali riguardanti l'etica e l'inclusione, garantendo la tutela della privacy e dei dati, e affrontando le



	l'importanza sia a livello nazionale che internazionale.	tecnologie XR in ambito educativo.	questioni legate alla proprietà intellettuale e al diritto d'autore.
--	--	------------------------------------	--

Modulo 6: Configurazione e gestione delle infrastrutture XR - DIMITRA

Obiettivo di apprendimento: Fornire ai partecipanti le conoscenze e le competenze necessarie per configurare, mantenere e gestire infrastrutture XR nei contesti educativi, garantendone prestazioni ottimali, scalabilità, sostenibilità ed efficienza dei costi.

I partecipanti svilupperanno una comprensione dei componenti e dei requisiti necessari per l'installazione e la manutenzione delle infrastrutture XR. Questo comprende le specifiche dell'hardware, la connettività di rete, l'integrazione dei software e le considerazioni legate all'infrastruttura fisica, tutti elementi essenziali per un'implementazione efficace della XR. Esploreranno inoltre le buone pratiche e le tendenze emergenti nella gestione delle infrastrutture XR, con un focus su strategie volte a ottimizzare le prestazioni, la scalabilità e la sostenibilità, riducendo al minimo i costi e l'utilizzo delle risorse.

I partecipanti impareranno a valutare i bisogni specifici delle istituzioni educative o delle organizzazioni e a sviluppare piani infrastrutturali completi. Acquisiranno competenze nella selezione di hardware, software e soluzioni di rete adeguate, nella risoluzione di problemi tecnici, nell'esecuzione di attività di manutenzione e nell'assicurare l'affidabilità, la sicurezza e l'accessibilità dei sistemi XR nel tempo. Questo approccio olistico li preparerà a gestire efficacemente le infrastrutture XR, rispondendo in modo adeguato alle esigenze in continua evoluzione degli ambienti educativi.

	Conoscenze	Competenze	Responsabilità e Autonomia
Risultati di apprendimento	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Richiamare e descrivere i componenti dell'infrastruttura XR in relazione a: <ul style="list-style-type: none"> - specifiche hardware - requisiti di connettività di rete 	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sviluppare e costruire infrastrutture XR attraverso: <ul style="list-style-type: none"> - L'organizzazione e l'implementazione di processi step-by-step per 	<p>Upon completing this module, learners should be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Develop decision- making skills and assume responsibility as a team leader by: <ul style="list-style-type: none"> - Instructing trainees

	<ul style="list-style-type: none"> - integrazione software (compatibilità e funzionalità) - infrastruttura fisica - considerazioni per l'implementazione dei sistemi XR - Selezionare azioni a basso costo ed efficaci misure di sicurezza attraverso: <ul style="list-style-type: none"> - lo sviluppo di competenze nella pianificazione finanziaria e nella gestione del budget (in relazione a progetti XR) - l'implementazione di strategie per garantire l'affidabilità e la sicurezza dei sistemi XR - il mantenersi aggiornati sulle ultime tendenze e misure di sicurezza digitale (in relazione alla protezione dei progetti XR) 	<p>l'installazione di sistemi XR, utilizzando piattaforme no-code o low-code.</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'utilizzo delle conoscenze acquisite sulla configurazione delle specifiche hardware per ottimizzare le prestazioni dei dispositivi. - Confrontare soluzioni XR e identificare quelle più economiche ed efficienti attraverso: <ul style="list-style-type: none"> - L'analisi dello stato e delle esigenze di manutenzione dei sistemi XR. - L'analisi delle ultime tendenze in ambito software, hardware e soluzioni di rete, al fine di mantenere l'efficienza dei costi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Making informed decisions based on constructive criticism and adequate information sourcing (on costs, sustainability, efficiency)
--	---	--	--

Modulo 7: Comunicazione con gli stakeholder - INQS

Obiettivo di apprendimento: Fornire ai partecipanti le conoscenze e le competenze necessarie per facilitare una comunicazione efficace, il lavoro di squadra e il raggiungimento di obiettivi condivisi nei contesti di apprendimento basato sul lavoro (WBL) potenziati dalla XR, migliorando l'esperienza formativa e l'occupabilità degli apprendisti.

I partecipanti esploreranno l'importanza della comunicazione efficace, del lavoro di squadra e degli obiettivi condivisi per facilitare collaborazioni di successo. Acquisiranno una comprensione dei ruoli e delle normative che regolano i diversi attori coinvolti nei programmi di formazione WBL. Inoltre, il modulo offrirà un'introduzione ai principali stakeholder coinvolti nello sviluppo e nell'implementazione di soluzioni XR, fornendo indicazioni sui loro ruoli e contributi.

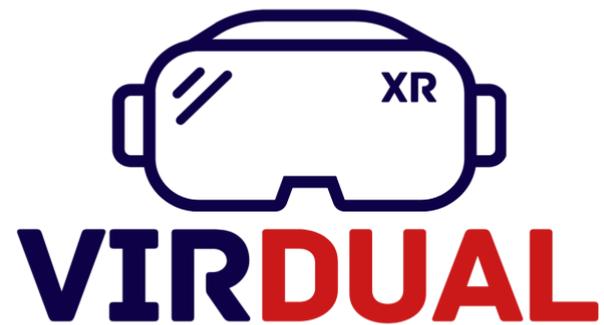
Svilupperanno anche la capacità di trasferire conoscenze tra attori, potenziare le competenze trasversali (soft skills) e creare piani di lezione formativi. Verranno inoltre proposti casi studio ed esempi di iniziative di collaborazione tra stakeholder nel campo della XR, mettendo in evidenza buone pratiche, lezioni apprese e spunti pratici per promuovere partenariati efficaci e il raggiungimento di obiettivi comuni.

	Conoscenze	Competenze	Responsabilità e Autonomia
Risultati di apprendimento	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere l'importanza e i benefici di una comunicazione efficace, del lavoro di squadra e degli obiettivi condivisi tra gli stakeholder nei contesti di 	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitare una comunicazione efficace, il lavoro di squadra e il raggiungimento di obiettivi condivisi con gli stakeholder nei contesti di 	<p>Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare casi studio ed esempi di iniziative di collaborazione di successo tra stakeholder nel campo della XR.



	<p>apprendimento basato sul lavoro (WBL) potenziati dalla XR.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Definire i ruoli e le normative che regolano i diversi attori coinvolti nei programmi di formazione WBL potenziati dalla XR. ● Individuare i principali stakeholder coinvolti nello sviluppo e nell'implementazione della XR, descrivendone i ruoli e i contributi. 	<p>apprendimento basato sul lavoro (WBL) potenziati dalla XR.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppare la capacità di trasferire conoscenze tra i diversi attori, potenziare le competenze trasversali (soft skills) degli apprendenti e creare piani di lezione formativi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Evidenziare buone pratiche, lezioni apprese e spunti pratici nell'ambito della XR per promuovere partenariati efficaci e raggiungere obiettivi condivisi.
--	--	--	--





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



**Co-funded by
the European Union**

VIRDUAL - Boosting digital innovation in VET by integrating Extended Reality to train work-readiness skills for Work-based learning programmes (Project N°: 2023-1-IT01-KA220-VET-000152173). The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.