



ABOUT XR4CRAFTS

Le projet européen « XR4CRAFTS - Extended Reality (XR) for crafts (manship) » développe des contenus et des concepts personnalisés pour l'utilisation de la réalité augmentée, de la réalité virtuelle et de l'haptique VR dans la formation pratique des maçons, charpentiers, peintres et vernisseurs et parqueteurs.



Technical Research
Centre of Furniture and
Wood of the Region of
Murcia

CETEM



SCP
School of
Certified
Professionals



Un regard en arrière et en avant

XR4CRAFTS s'achève avec succès. Le projet européen de deux ans a développé, testé et évalué des scénarios d'enseignement et d'apprentissage enrichis en réalité étendue (XR) dans le domaine de l'artisanat.

Les professions ciblées étaient les maçons, les charpentiers, les parqueteurs et les peintres. Cela comprenait l'utilisation pédagogique et sonore de la réalité virtuelle (RV) et de la réalité augmentée (RA) ou réalité étendue.

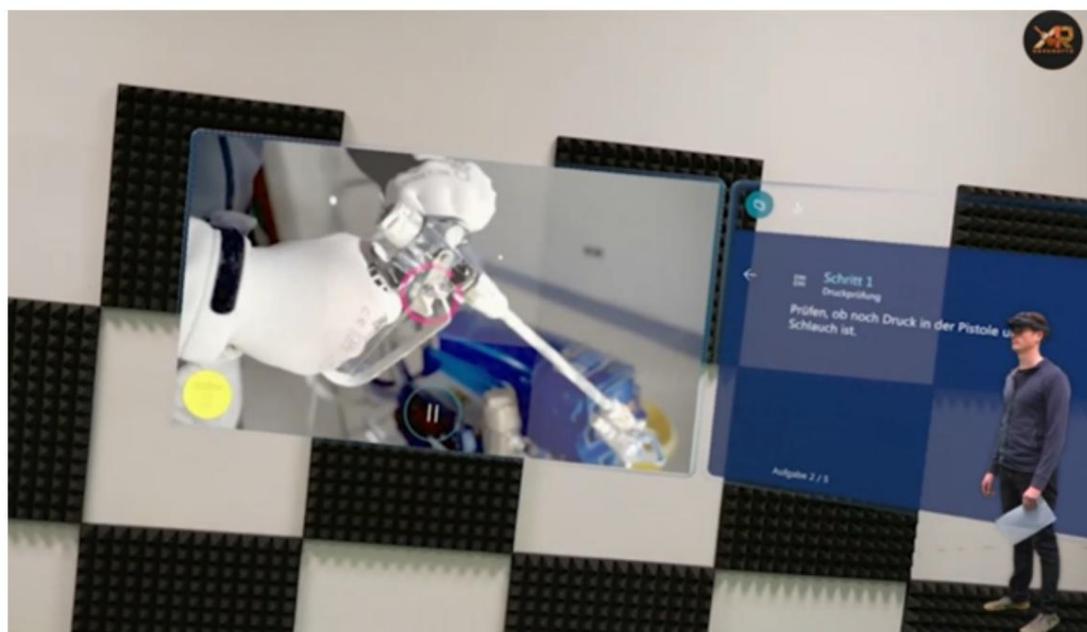


L'utilisation de la réalité virtuelle haptique a constitué une nouveauté. Le projet a identifié des gants haptiques pertinents, qui ont un toucher et une sensation similaires à ceux des gants de sécurité normaux. L'utilisation sur mesure de ces gants haptiques dans l'artisanat est unique pour la formation professionnelle pratique en Europe. L'utilisation sonore personnalisée et pédagogique de 12 scénarios forme le site de formation XR. Les apprentis ont appris à utiliser une technologie, par exemple l'airless (peintre) ou l'utilisation d'une toupie (menuiserie) dans un environnement sûr avant de l'exécuter dans la réalité. Le retour haptique (axé sur les vibrations) a conduit à une expérience plus proche de la réalité. Cela a facilité le transfert du processus de travail pertinent de la RA et de la RV vers la réalité de la formation professionnelle.

Au total, 67 utilisateurs issus des métiers ciblés ont testé les scénarios XR. En plus des directives pédagogiques destinées aux formateurs, qui comprennent des connaissances pratiques sur la manière de planifier et d'utiliser XR dans la formation pratique de l'artisanat, des informations de première main sont fournies aux enseignants et formateurs de la formation professionnelle dans les métiers ciblés. Les connaissances acquises ont le potentiel d'être transférées à d'autres métiers de l'artisanat.



Les résultats ont été présentés lors de 4 événements promotionnels nationaux en Belgique (Dag van de Afwerking, Bruxelles), en France (Bordeaux), en Espagne (Yecla Furniture Fair), en Allemagne (Learntec) avec au total plus de 830 participants.



Pour favoriser le transfert vers d'autres professions et vers la science, le consortium XR4CRAFTS a présenté ses apprentissages lors de salons et de conférences tels que :

1. DELFI 2024 (Fulda, Allemagne ; conférence scientifique)



2. LEARNTEC 2024 (Karlsruhe, Allemagne ; salon sur l'apprentissage numérique)



3. Conférence finale ALLVIEW 2024 (Lyon, France)



Les résultats de XR4CRAFTS : directives pédagogiques, vidéos d'apprentissage, guide des meilleures pratiques et bien plus encore sont disponibles gratuitement ici : <https://www.sbg-dresden.de/aktuelles/projekte/xr4crafts>.



À PROPOS DE NOUS

XR4CRAFTS développe, teste, évalue et transfère des enseignements et scénarios d'apprentissage enrichis de supports numériques. Formateurs et les enseignants des écoles professionnelles reçoivent une formation pédagogique et formation méthodologique à l'utilisation de la réalité augmentée (AR), la réalité virtuelle (RV) et l'haptique de la RV dans la formation pratique. du projet de deux ans (du 22/10 au 24/09) est le suivant professions : Maçons, charpentiers, peintres et vernisseurs, et poseurs de parquet.

Si vous désirez être informés de l'avancement du projet et de ses résultats finaux, nous vous invitons à manifester votre intérêt. les détails seront dévoilés et partagés lors de la conférence de clôture en 2024.

Pour plus d'informations sur le projet, veuillez visiter notre site Web où vous trouverez des détails plus complets.

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Co-funded by
the European Union

