



# XRinVET

Ενίσχυση της ψηφιακής καινοτομίας (Web 4.0) και της ελκυστικότητας της ΕΕΚ μέσω Εκπαίδευσης Εκτεταμένης Πραγματικότητας (VR/AR) για καλύτερη αντιστοίχιση δεξιοτήτων

## Σεμινάριο Επαγγελματικής Ανάπτυξης Εκπαιδευτών ΕΕΚ

Η Διακρατική Κινητικότητα Κατάρτισης του έργου XRinVET πραγματοποιήθηκε στις 27-29 Απριλίου 2026 στη Λευκωσία της Κύπρου. Οι εταίροι και εκπαιδευτές/εκπαιδευτρίες ΕΕΚ συναντήθηκαν με σκοπό να μοιραστούν ιδέες, να δοκιμάσουν τεχνολογίες, να ενισχύσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες και να αναλογιστούν πώς μπορεί να μοιάζει η μάθηση στο μέλλον.

Εξερευνήσαμε την εμπυθιστική μάθηση, τη δημιουργία περιεχομένου, την παιχνιδιοποίηση (gamification) και τον τρόπο με τον οποίο η Εκτεταμένη Πραγματικότητα (XR) μπορεί να εισαχθεί στις τάξεις με πρακτικό τρόπο. Συζητήσαμε για το εκπαιδευτικό υλικό που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου και το πώς αυτό μπορεί να υποστηρίξει τόσο τους εκπαιδευτές/τις εκπαιδευτρίες όσο και τους μαθητές/τις μαθήτριες.

Οι επιδείξεις και τα εργαστήρια ενσωμάτωσαν με επιτυχία αυτές τις έννοιες, δίνοντας σε όλους την ευκαιρία για μια πρακτική (hands-on) δοκιμή των προσομοιώσεων XR που αναπτύχθηκαν, καθώς και τη δυνατότητα να θέσουν ερωτήσεις και να ανταλλάξουν πολύτιμες απόψεις.

ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

ΣΕΜΙΝΑΡΙΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ ΕΕΚ

ΠΡΟΟΔΟΣ ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΕΩΝ XR  
ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ

3Η ΔΙΑΚΡΑΤΙΚΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ

ΕΠΟΜΕΝΑ ΒΗΜΑΤΑ

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

 [XRINVET.EU](http://XRINVET.EU)



ΕΤΑΙΡΟΙ:



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΡΗΤΗΣ  
UNIVERSITY OF CRETE

cece

Confederación Española de  
Centros de Enseñanza



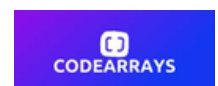
DIRECTORATE OF  
SECONDARY  
EDUCATION OF  
PELLA



Camera di Commercio  
Belgo-Italiana



NATIONAL CENTER FOR  
SCIENTIFIC RESEARCH "DEMOKRITOS"



CODEARRAYS



Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Αυτή η δημοσίευση έχει αναπτυχθεί με την οικονομική υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+. Οι πληροφορίες και οι απόψεις που παρουσιάζονται σε αυτήν την έκδοση ανήκουν στους συγγραφείς. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή και ο Ελληνικός Εθνικός Φορέας δεν φέρουν καμία ευθύνη για τη χρήση που μπορεί να γίνει των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. Αριθμός έργου: 2024-I-EL01-KA220-VET-000250876

Η κινητικότητα επικεντρώθηκε στα εξής:

- Εισαγωγή στις τεχνολογίες XR και των προσεγγίσεων εμπυθιστικής μάθησης στην ΕΕΚ.
- Παρουσίαση εργαλείων XR, προσομοιώσεων και εκπαιδευτικών εφαρμογών.
- Ανάπτυξη των δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών στην εφαρμογή τεχνολογιών XR στο περιβάλλον της τάξης.
- Εξερεύνηση παιδαγωγικών πλαισίων, παιχνιδοποίησης και μεθόδων αξιολόγησης.
- Συζήτηση γύρω από τις τάσεις της αγοράς εργασίας, τα δεοντολογικά ζητήματα και τις μελλοντικές ευκαιρίες.
- Ενίσχυση της συνεργασίας μεταξύ των εταίρων του έργου και υποστήριξη μελλοντικών πιλοτικών δραστηριοτήτων κατάρτισης.

## Μαθησιακοί Στόχοι

### ΜΣ1: Βασικές Αρχές και Υλικό XR

- Ο/Η εκπαιδευόμενος/η θα κατανοήσει την ιστορία, την εξέλιξη και τις βασικές αρχές των τεχνολογιών VR, AR και XR και θα αξιολογήσει τα οφέλη, το κόστος και τους περιορισμούς της εφαρμογής αυτών των εργαλείων στον τομέα της ΕΕΚ.
- **Δεξιότητα/Ικανότητα ESCO:** εικονική πραγματικότητα, προσομοιωμένη πραγματικότητα, επαυξημένη πραγματικότητα, Κατανόηση της εκπαιδευτικής τεχνολογίας.

### ΜΣ2: Δημιουργία Περιεχομένου XR και Παιδαγωγική Εφαρμογή

- Ο/Η εκπαιδευόμενος/η θα είναι σε θέση να αναγνωρίζει τα βασικά στοιχεία του αποτελεσματικού σχεδιασμού εκπαιδευτικών παιχνιδιών, να εφαρμόζει τις αρχές της παιχνιδοποίησης (gamification) και να ενσωματώνει με ασφάλεια εμπυθιστικές μαθησιακές εμπειρίες και στρατηγικές διαχείρισης τάξης στα παραδοσιακά προγράμματα σπουδών της ΕΕΚ.
- **Δεξιότητα/Ικανότητα ESCO:** Προσαρμογή της διδασκαλίας στην ομάδα-στόχο, Χρήση της εικονικής πραγματικότητας στην εκπαίδευση.

### ΜΣ3: Αξιολόγηση, Δεοντολογία και το Μέλλον της Εργασίας

- Ο/Η εκπαιδευόμενος/η θα είναι σε θέση να αξιολογεί τις γνώσεις και τις πρακτικές δεξιότητες των μαθητών/τριών μέσω προσομοιώσεων XR, πλοηγούμενος παράλληλα στα ζητήματα προστασίας δεδομένων, πνευματικής ιδιοκτησίας, ισότητας και των εξελισσόμενων αναγκών της αγοράς εργασίας.
- **Δεξιότητα/Ικανότητα ESCO:** Αξιολόγηση μαθητών/τριών, Εφαρμογή δεοντολογικών προτύπων.

### Πεδίο εφαρμογής 1 ECTS (25 ώρες)

**Φόρτος εργασίας:** 15 ώρες διδασκαλίας και 10 ώρες μελέτης και αξιολόγησης.

#### Δραστηριότητες

**A1. Διαλέξεις** | Διαδικτυακά (σύγχρονη εκπαίδευση) | Θεωρία & Επίδειξη  
[23 Απριλίου 2026]

**A2. Διαλέξεις & Πρακτικά Σεμινάρια** | Διά ζώσης & Διαδικτυακά (Υβριδικό) | Θεωρία & Πρακτική  
[27-29 Απριλίου 2026, Λευκωσία, Κύπρος]

**A3. Ανατροφοδότηση και Αναστοχασμός** | Διαδικτυακά (σύγχρονη εκπαίδευση) | Ανακεφαλαίωση & Αξιολόγηση  
[14 Μαΐου 2026]



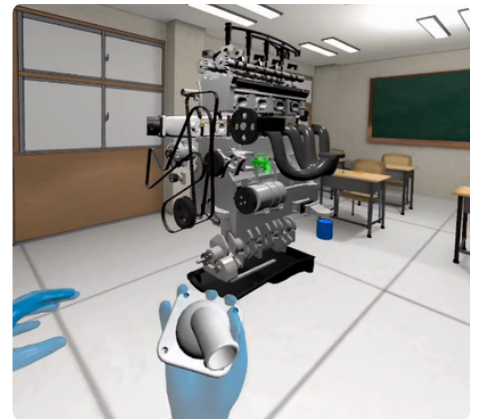
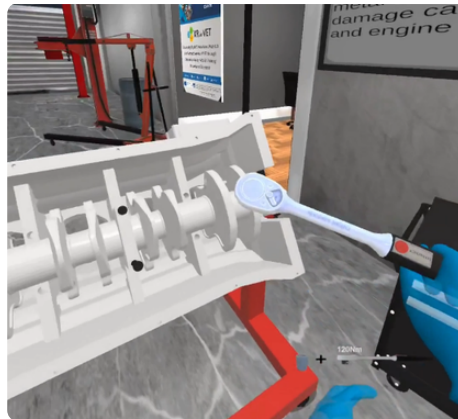
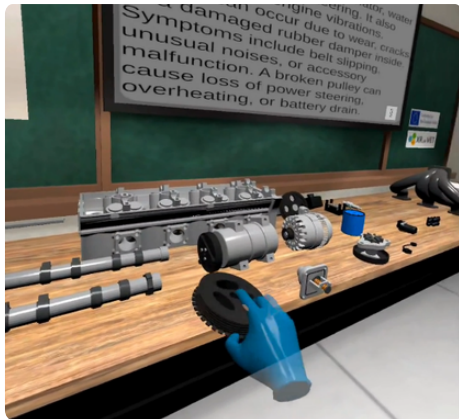
# Πρόσδος προσομοιώσεων XR

Οριστικοποιήσαμε το Πλαίσιο Ικανοτήτων για Μαθητές/τριες ΕΕΚ και αναπτύσσουμε δραστηριότητες βασισμένες σε σενάρια για προσομοιώσεις Εκτεταμένης Πραγματικότητας (XR) που σχετίζονται με την εργασία σε 3 επιλεγμένους τομείς/επαγγέλματα:

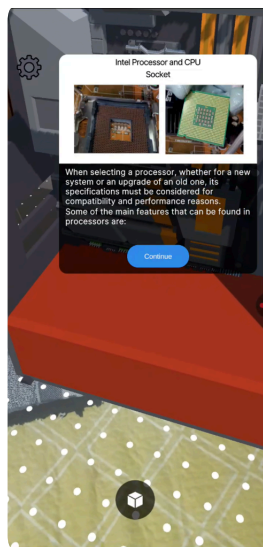
- Τεχνικός/Συντηρητής Οχημάτων
- Ηλεκτρολόγος/Ηλεκτρονικός/Τεχνικός Πληροφορικής
- Βοηθός Νοσηλεύτη.



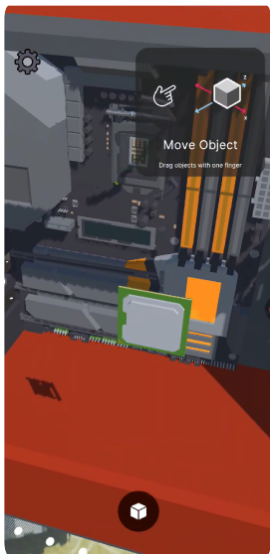
Συναρμολόγηση & αποσυναρμολόγηση κινητήρα αυτοκινήτου (νέα εμφάνιση)



Εφαρμογή AR για Android συναρμολόγησης PC (μάθετε πώς να συναρμολογείτε τα βασικά εξαρτήματα ενός σταθερού υπολογιστή)



Εφαρμογή VR με προκλήσεις για όλα τα επαγγέλματα



# Συμμετοχή σε εκδηλώσεις



DevFest Heraklion το οποίο διοργανώθηκε από το Google Developer Groups (GDG) Heraklion (24 Ιανουαρίου 2026, Τμήμα Επιστήμης Υπολογιστών, Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ηράκλειο, Ελλάδα)



Ετήσια Εκδήλωση «Εβδομάδα Επιδείξεων» (Demo Week) για μαθητές λυκείου (2-6 Φεβρουαρίου 2026, Τμήμα Επιστήμης Υπολογιστών, Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ηράκλειο, Ελλάδα)



Περιφερειακός Διαγωνισμός Ρομποτικής FIRST® LEGO® League Challenge (14 Φεβρουαρίου 2026, Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ηράκλειο, Ελλάδα)



Ημέρα Επαγγελματικού Προσανατολισμού (8 Μαρτίου 2026, Ξενοδοχείο Aquila Atlantis, Ηράκλειο, Ελλάδα)



Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Αυτή η δημοσίευση έχει αναπτυχθεί με την οικονομική υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+. Οι πληροφορίες και οι απόψεις που παρουσιάζονται σε αυτήν την έκδοση ανήκουν στους συγγραφείς. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή και ο Ελληνικός Εθνικός Φορέας δεν φέρουν καμία ευθύνη για τη χρήση που μπορεί να γίνει των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. Αριθμός έργου: 2024-1-EL01-KA220-VET-000250876

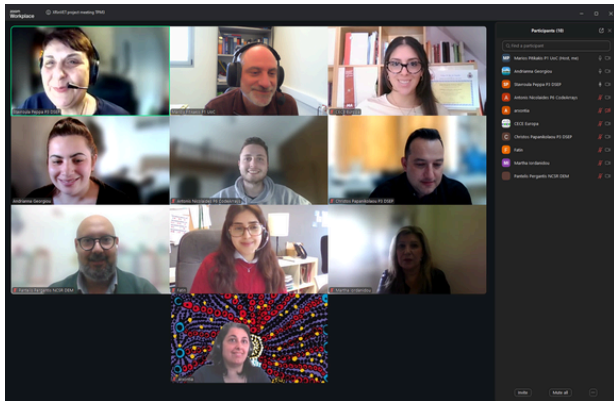
## Συμμετοχή σε εκδηλώσεις



Φεστιβάλ Εκπαιδευτικής Ρομποτικής και Τεχνολογίας:  
Πρωθώντας την Καινοτομία (17 Μαρτίου 2026, Πνευματικό  
Κέντρο Γιαννιτσών, Ελλάδα)



18ο Μαθητικό Συνέδριο  
Πληροφορικής (21-24  
Απριλίου 2026, Θεσσαλονίκη,  
Κέντρο Διάδοσης Επιστημών  
και Μουσείο Τεχνολογίας  
NOESIS, Ελλάδα)



## 3η Διακρατική Συνάντηση

Στις 30 Μαρτίου 2026 πραγματοποιήθηκε  
διαδικτυακά η τρίτη διακρατική συνάντηση του  
έργου Erasmus+ KA2 VET XRinVET.

## Επόμενα Βήματα

Κατά τη διάρκεια των επόμενων μηνών, η κοινοπραξία του έργου XRinVET θα οριστικοποιήσει το **Εκπαιδευτικό Πακέτο για Μαθητές/τριες ΕΕΚ**, ενώ σε εθνικό επίπεδο η πιλοτική εκπαίδευση **αναβάθμισης δεξιοτήτων (upskilling)** για μαθητές/τριες και εκπαιδευτές/τριες σε επιλεγμένα σχολεία ΕΕΚ θα πραγματοποιηθεί μεταξύ Οκτωβρίου και Δεκεμβρίου 2026.

**Ακολουθήστε μας, για να ενημερώνεστε για  
όλες τις δραστηριότητες και εκδηλώσεις μας!**

### ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

[XRINNET.EU](http://XRINNET.EU)



**Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης**



Αυτή η δημοσίευση έχει αναπτυχθεί με την οικονομική υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+. Οι πληροφορίες και οι απόψεις που παρουσιάζονται σε αυτήν την έκδοση ανήκουν στους συγγραφείς. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή και ο Ελληνικός Εθνικός Φορέας δεν φέρουν καμία ευθύνη για τη χρήση που μπορεί να γίνει των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. Αριθμός έργου: 2024-1-EL01-KA220-VET-000250876