

4.0 ANDCOM NEWSLETTER

4.0 ANDCOM: Διδακτικές προσεγγίσεις ανάπτυξης ικανοτήτων των εκπαιδευτών ενηλίκων



Περιεχόμενα

Εισαγωγή σε 4 από τα 7 εκπαιδευτικά προγράμματα:

M2. Μέθοδος προσθετικής κατασκευής (Additive Manufacturing), ως αντικείμενο διδακτικής για ενήλικες.

M3. Επαυξημένη Πραγματικότητα (Augmented reality), ως εναλλακτική λύση για τα αναλογικά διδακτικά υλικά.

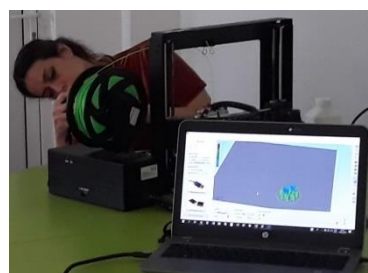
M5. Κυβερνοασφάλεια (Cybersecurity), ως βασική ανάγκη κάθε διαδικασίας εκμάθησης.

M7. Τεχνητή Νοημοσύνη (Artificial Intelligence), η οποία μπορεί να επιταχύνει την εκπαίδευση και μελλοντικές προοπτικές της

Συναντήσεις των Εταίρων



Οι πιο κατάλληλες θέσεις εργασίας για ενήλικες με χαμηλή εξειδίκευση, έχοντας κατάλληλα εκπαιδευτεί από το πρόγραμμα 4.0 ANDCOM, είναι ο τρισδιάστατος χειριστής εκτυπωτών και ο τεχνικός μετεπεξεργασίας τμημάτων 3DP



3D printer operator. Πηγή: <http://ludoreng.com/>

Τεύχος 1ο, Μάρτιος-Αύγουστος 2020

Καλωσορίσατε στο πρώτο Newsletter του 4.0 ANDCOM

Οι διδακτικές προσεγγίσεις ανάπτυξης ικανοτήτων των εκπαιδευτών ενηλίκων στοχεύουν στην εισαγωγή μιας νέας προσέγγισης στην εκπαίδευση ενηλίκων με χαμηλή εξειδίκευση. Αναπτύσσοντας σημαντικές δεξιότητες, οι εκπαιδευτές ενηλίκων είναι καλύτερα εξοπλισμένοι και μπορούν να επεκτείνουν τις γνώσεις τους και παρέχουν αποτελεσματική και καινοτόμα διδασκαλία προσαρμοσμένη στις ανάγκες των μαθητών τους.

Συνεπώς, το πρόγραμμα 4.0 ANDCOM ασχολείται με τις ψηφιακές δεξιότητες, τις ικανότητες των ΤΠΕ και τη Βιομηχανία 4.0, φέρνοντας την καινοτομία στην τάξη καθώς με τη χρήση τους ενισχύονται τα κίνητρα των μαθητών.

Η κοινοπραξία είναι δομημένη από συνεργάτες με ποικίλο γεωγραφικό και επαγγελματικό υπόβαθρο για να εξασφαλιστεί η επιτυχής υλοποίηση αυτού του πολυεπίπεδου προγράμματος. Όλα τα αποτελέσματα του προγράμματος θα είναι διαθέσιμα ως Open Educational Resources στα Ελληνικά και σε ακόμη επτά γλώσσες (Γερμανικά, Πορτογαλικά, Ισπανικά, Αγγλικά, Λιθουανικά, Πολωνικά και Ρουμάνικα).

Κλείνοντας, σε αυτό το ενημερωτικό δελτίο θέλουμε να παρουσιάσουμε τις τέσσερις από τις επτά ενότητες που θα αναπτυχθούν ως μαθήματα στους εκπαιδευτές ενηλίκων και που θα είναι διαθέσιμα σαν εργαλεία σύντομα. Για τις υπόλοιπες ενότητες θα μιλήσουμε σε επόμενη ενημέρωση.

M2. Μέθοδος Προσθετικής Κατασκευής (Additive Manufacturing), ως αντικείμενο διδακτικής για ενήλικες. Επιμέλεια: LUDOR

Σκοπός αυτής της ενότητας είναι η αύξηση της ευαισθητοποίησης και των γνώσεων των εκπαιδευτών ενηλίκων στην τρισδιάστατη εκτύπωση (3DP) ώστε να επεκτείνουν και να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους.

Εκτός από τις ειδικές παιδαγωγικές γνώσεις, δεξιότητες και προσεγγίσεις που απαιτούνται για την εκπαίδευση των ενηλίκων, χρειάζονται επίσης τεχνικές γνώσεις. Η παροχή των γνώσεων αυτών είναι ο στόχος της παρούσας ενότητας.

Η ενότητα θα περιλαμβάνει βασικές πληροφορίες σχετικά με την προσέγγιση της 3D εκτύπωσης, την ορολογία, τα πλεονεκτήματα και τους περιορισμούς, τις κύριες εφαρμογές, τις διαθέσιμες τεχνολογίες, τα υλικά και τον εξοπλισμό. Επιπλέον, θα περιγραφούν τα βήματα διαδικασίας που απαιτούνται για την εκτύπωση ενός αντικειμένου με χρήση της 3D τεχνολογίας.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



<https://andcom.erasmus.site/>



Επαυξημένη Πραγματικότητα.
Πηγή: <http://ludoreng.com/>

M3. Επαυξημένη Πραγματικότητα (Augmented reality), ως εναλλακτική λύση για τα αναλογικά διδακτικά υλικά. Επιμέλεια: SIF

Ο σκοπός αυτού του μαθήματος είναι η αύξηση της ευαισθητοποίησης και των ικανοτήτων των εκπαιδευτών ενηλίκων στη χρήση εργαλείων όπως το Augmented Reality (AR) ώστε να επεκτείνουν και να αναπτύξουν τις ικανότητες των εκπαιδευόμενων ενηλίκων. Με αυτόν τον τρόπο θα ενισχύσουν την αποτελεσματική εκπαίδευση των ενηλίκων με χαμηλή ειδίκευση σε πολλούς διαφορετικούς τομείς όπου τα AR εργαλεία θα μπορούσαν να προσαρμοστούν με επιτυχία.

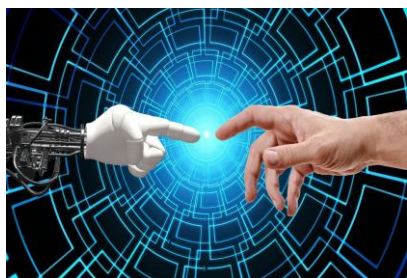
Εκτός από τις ειδικές παιδαγωγικές γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις που απαιτούνται για την παροχή η ενότητα αυτή περιλαμβάνει βασικές πληροφορίες σχετικά με την επαυξημένη πραγματικότητα όπως ορισμοί, προέλευση, ορολογία, πλεονεκτήματα και περιορισμοί, κύριες εφαρμογές, διαθέσιμες τεχνολογίες και εργαλεία, καθώς και πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο δημιουργίας εφαρμογών AR.

M5. Κυβερνοασφάλεια (Cybersecurity), ως βασική ανάγκη κάθε διαδικασίας εκμάθησης. Επιμέλεια: URV

Η ασφάλεια στον κυβερνοχώρο αποτελεί την αποφυγή ή τη μείωση τυχόν προβλημάτων από μια επίθεση σε βάσεις δεδομένων, υπολογιστές ή κινητές συσκευές. Επίσης, η ασφάλεια στον κυβερνοχώρο καλύπτει όχι μόνο τη διαφύλαξη της εμπιστευτικότητας και της ιδιωτικής ζωής, αλλά και τη διαθεσιμότητα και την ακεραιότητα των δεδομένων, τα οποία είναι ζωτικής σημασίας για την ποιότητα και την ασφάλεια σας.

Η κυβερνοασφάλεια είναι ένα συνεχώς μεταβαλλόμενο πεδίο με πολλή ορολογία το οποίο μερικές φορές μπορεί να φαίνεται αρκετά συγκεχυμένο. Ωστόσο, συστηματικά και σχετικά απλά βήματα μπορούν να ληφθούν για την αποτελεσματική προστασία των πληροφοριών σας και την προστασία σας.

Η ασφάλεια στον κυβερνοχώρο καλύπτει όχι μόνο τη διαφύλαξη του απορρήτου, αλλά και τη διαθεσιμότητα και την ακεραιότητα των δεδομένων.



Πηγή: <https://pixabay.com/photos/technology-developer-touch-finger-3389904/>

M7. Τεχνητή Νοημοσύνη (Artificial Intelligence), η οποία μπορεί να επιταχύνει την εκπαίδευση και μελλοντικές προοπτικές της. Επιμέλεια: ISON

Έχετε ακούσει ή έχετε δει σε διαφημίσεις κάποιο νέο προϊόν που χρησιμοποιεί τη «δύναμη» της Τεχνητής Νοημοσύνης (Artificial Intelligence); Εάν η απάντηση είναι ναι, τότε θα ξέρετε πως η τεχνητή νοημοσύνη είναι γύρω μας και επηρεάζει πλέον τόσο την επαγγελματική όσο και την προσωπική μας ζωή.

Πολλές προβλέψεις για το εγγύς μέλλον λένε ότι πολλοί τομείς (π.χ. βιομηχανικοί, τεχνολογικοί) τα επόμενα χρόνια θα επηρεαστούν από τη δυνατότητες της τεχνητής νοημοσύνης.

Δεδομένων αυτών των πληροφοριών, ο κύριος στόχος σε αυτήν την ενότητα είναι να παρέχουμε τις απαραίτητες πληροφορίες με τρόπο που όλα να είναι κατανοητά και σαφή τόσο για τη γενική χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης και τους τρόπους με τους οποίους η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην καθημερινή ζωή αλλά και στην εκπαίδευση ενηλίκων.

Συναντήσεις των Εταίρων

Στις 16 και 17 Δεκεμβρίου 2019 πραγματοποιήθηκε στο Ρζεσζόφ της Πολωνίας η πρώτη συνάντηση των εταίρων για το πρόγραμμα 4.0 ANDCOM. Διοργανώθηκε από τον συντονιστή Centrum Wspierania Edukacji i Przedsiębiorczości (CWEP). Στην συνάντηση παρουσιάστηκαν τα πιο σημαντικά σημεία του προγράμματος, καθώς και η στρατηγική διάδοσης. Συζητήθηκαν επίσης θέματα διαχείρισης.

Η δεύτερη συνάντηση εταιρικής σχέσης είχε προγραμματιστεί να πραγματοποιηθεί στη Βιέννη τον Ιούλιο του 2020, ωστόσο, λόγω της πανδημίας του ιού COVID-19, αποφασίστηκε να πραγματοποιηθεί το συνέδριο διαδικτυακά.

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Επίσης το έργο αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό. Project number: 2019-1-PL01-KA204-065130