

4.0 ANDCOM NEWSLETTER

4.0 Didaktische Ansätze im Auftrag der Entwicklung von ANDragog's COMPETENCES

Ausgabe n°1, März-August 2020



In dieser Ausgabe

Einführung in 4 der 7 m-Lernmodule:

M2. Additive Manufacturing als Gegenstand der Erwachsenenbildung.

M3. Augmented reality als eine echte Alternative zu analogen didaktischen Materialien.

M5. Cybersecurity als Grundvoraussetzung für jeden Lernprozess.

M7. Künstliche Intelligenz, die Erwachsenenbildung und Zukunftsaussichten verbessern kann.

Partnership meetings

Willkommen zum ersten 4.0 ANDCOM-Newsletter

Die **4.0 didaktischen Ansätze**, die bei der Entwicklung des **ANDragog's COMPETENCES-Projekts** im Einsatz sind, zielen darauf ab, einen neuen Ansatz für die Bildung gering qualifizierter Erwachsener einzuführen, indem Kompetenzen von Andragogen/ ErwachsenenbildnerInnen entwickelt werden, um sie besser in die Lage zu versetzen, ihre Lehrpläne zu erweitern und einen effektiven sowie innovativen Unterricht anzubieten, der auf die Bedürfnisse ihrer Lernenden zugeschnitten ist. Das Projekt befasst sich mit digitalen Fertigkeiten, IKT-Kompetenzen und Industrie 4.0, bringt Innovation in den Klassenraum und nutzt diese als Instrumente zur Förderung der Motivation der Lernenden.

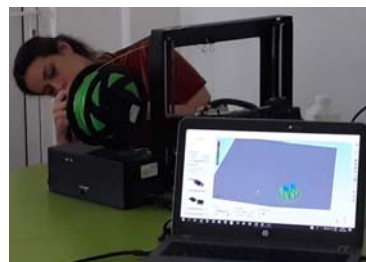
Das ANDCOM 4.0-Konsortium setzt sich aus PartnerInnen mit unterschiedlichen beruflichen und geografischen Hintergründen zusammen, um die erfolgreiche Umsetzung dieses mehrstufigen Projekts zu gewährleisten. Alle Projektergebnisse werden als Offene Bildungsressourcen in den sieben Sprachen (Deutsch, Portugiesisch, Spanisch, Griechisch, Litauisch, Polnisch und Rumänisch) der Partnerschaft neben Englisch zur Verfügung stehen.

In diesem ersten Newsletter wollen wir die **vier der sieben Module** vorstellen, die als **M-Learning-Kurse für Andragogen** entwickelt werden und die im Rahmen **des Tools "Industry 4.0 in teaching low skilled adults"** zur Verfügung stehen werden. Die übrigen Module werden in der nächsten Newsletter-Ausgabe vorgestellt.

M2. Additive Manufacturing als Gegenstand der Erwachsenenbildung, entwickelt von LUDOR

Ziel dieses Moduls ist es, das Bewusstsein und die Fähigkeit der Andragogen zur Nutzung des 3D-Drucks (3DP) in der Erwachsenenbildung zu schärfen und ihre Kompetenzen zu erweitern und weiterzuentwickeln, damit sie in die Lage versetzt werden, eine effektive Ausbildung gering qualifizierter Erwachsener im Bereich des 3DP durchzuführen. Zusätzlich zu den spezifischen pädagogischen Kenntnissen, Fähigkeiten und Einstellungen, die für die Durchführung der Erwachsenenbildung erforderlich sind, benötigen die Andragogen auch technisches Wissen. Das Ziel dieses Moduls ist es, dieses Wissen zu vermitteln. Das Modul wird grundlegende Informationen über den 3D-Druckansatz, die Terminologie, die Vorteile und Einschränkungen, die Hauptanwendungen, verfügbare Technologien, Materialien und Geräte enthalten. Darüber hinaus werden die Prozessschritte beschrieben, die für den Erhalt eines Objekts mit 3DP erforderlich sind.

Die am besten geeigneten Arbeitsplätze gering qualifizierter Erwachsener, die durch das 4.0 ANDCOM-Projekt entsprechend geschult wurden, sind BedienerInnen von 3D-Druckern und TechnikerInnen für die Nachbearbeitung von 3DP-Teilen



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

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



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



Augmented reality. Quelle:
<http://ludoreng.com/>

M3. Augmented reality als echte Alternative zu analogen didaktischen Materialien, entwickelt vom SIF

Ziel dieses Moduls ist es, das Bewusstsein und die Fähigkeit der Andragogen zur Nutzung von Augmented Reality (AR)-Werkzeugen in der Erwachsenenbildung zu schärfen, ihre Kompetenzen zu erweitern und weiterzuentwickeln und sie so in die Lage zu versetzen, eine effektive Ausbildung gering qualifizierter Erwachsener in verschiedenen Bereichen durchzuführen, in denen AR-Werkzeuge erfolgreich angepasst werden könnten. Zusätzlich zu den spezifischen pädagogischen Kenntnissen, Fähigkeiten und Einstellungen, die für die Bereitstellung von Erwachsenenbildung erforderlich sind, benötigen die Andragogen auch technisches Wissen. Ziel dieses Moduls ist es, dieses Wissen zu vermitteln.

Das Modul wird grundlegende Informationen über Augmented Reality enthalten: Definition, Ursprung, Terminologie, Vielfalt, Vorteile und Einschränkungen, Hauptanwendungen, verfügbare Technologien und Werkzeuge, Informationen über die Erstellung von AR-Anwendungen.

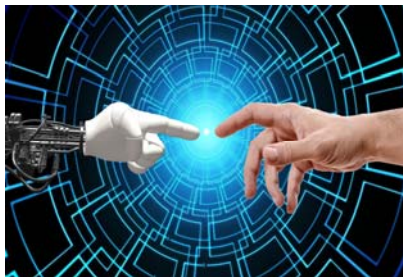
M5. Cybersecurity als Grundvoraussetzung für jeden Lernprozess, entwickelt von URV

Cybersecurity ist die Bezeichnung für Sicherheitsvorkehrungen, die getroffen werden, um einen Angriff auf Daten, Computer oder mobile Geräte zu vermeiden oder zu verringern. Cybersecurity umfasst nicht nur den Schutz der Privatsphäre, sondern auch die Verfügbarkeit und Integrität von Daten, die für die Qualität und Sicherheit der Versorgung von entscheidender Bedeutung sind.

Cybersecurity ist ein sich ständig verändernder Bereich mit viel Fachjargon und kann manchmal recht verwirrend erscheinen. Es können jedoch viele wirksame und relativ einfache Schritte unternommen werden, um Informationen zu schützen. Mit einigen einfachen Maßnahmen und etwas Übung können Online-Bedrohungen reduziert werden.

Cybersecurity umfasst nicht nur den Schutz von Vertraulichkeit und Privatsphäre, sondern auch die Verfügbarkeit und Integrität von Daten

M7. Künstliche Intelligenz, die Erwachsenenbildung und Zukunftsaussichten verbessern kann, entwickelt von ISON



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

Haben Sie schon einmal in einer Werbung gehört oder gesehen, dass ein neues Smartphone oder ein neues Produkt künstliche Intelligenz (KI) nutzt? Wenn die Antwort ja lautet, werden Sie feststellen, dass künstliche Intelligenz überall um uns herum ist, ob wir uns dessen bewusst sind oder nicht, und dass sie sowohl unser berufliches als auch unser privates Leben extrem beeinflusst hat. Für einige geht es bei der KI um künstliche Lebensformen, die die menschliche Intelligenz übertreffen können, und für andere kann fast jede Datenverarbeitungstechnologie als KI bezeichnet werden.

Viele Prognosen für die nahe Zukunft deuten daraufhin, dass viele Bereiche in den nächsten Jahren von KI beeinflusst werden, von der industriellen und technologischen bis hin zur Zukunft des Wissens und der Bildung.

Partnermeetings

Am 16. und 17. Dezember 2019 fand in Rzeszów, Polen, das erste Partnerschaftstreffen des 4.0 ANDCOM-Projekts statt. Es wurde vom Koordinator, Centrum Wspierania Edukacji i Przedsiębiorczości, organisiert. Während des Treffens wurden die am Projekt beteiligten Partner vorgestellt. Darüber hinaus wurden die wichtigsten Punkte des Projekts sowie die Verbreitungsstrategie besprochen. Auch Managementfragen wurden diskutiert.

Das zweite Meeting war für Juli 2020 in Wien geplant. Es wurde jedoch aufgrund des Ausbruchs von COVID-19 beschlossen, die Konferenz online abzuhalten..

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben..

Project number: 2019-1-PL01-KA204-065130