

4.0 ANDCOM NEWSLETTER

4.0 didactic approaches in duty of developing ANDragog's COMpetences



4.0 ANDCOM

W tym wydaniu

Wprowadzenie do 4 z 7 modułów szkoleniowych:

M2. Produkcja addytywna jako przedmiot dydaktyki dorosłych.

M3. Rzeczywistość rozszerzona, alternatywa dla analogowych materiałów dydaktycznych.

M5. Cyberbezpieczeństwo, niezbędny element każdego procesu uczenia się.

M7. Sztuczna inteligencja, czyli edukacja przyszłości.

Spotkania partnerskie

Wydanie nr 1, marzec-sierpień 2020 r.

Wiłamy w pierwszym Newsletterze

Projekt pn. **4.0 didactic approaches in duty of developing ANDragog's COMpetences** ma na celu zwiększenie świadomości oraz umiejętności w zakresie rozwiązań Przemysłu 4.0 na potrzeby edukacji osób dorosłych o niskich kwalifikacjach. Ponadto projekt ma na celu wprowadzenie nowego podejścia do edukacji dorosłych o niskich umiejętnościach i niskich kwalifikacjach, rozwijanie kompetencji edukatorów w andragogice, aby mogli oni dostosowywać swoje programy nauczania, oraz zapewniać skuteczne, a także innowacyjne nauczanie. Projekt będzie dotyczył umiejętności cyfrowych, kompetencji w zakresie ICT oraz Przemysłu 4.0, co przyczyni się do wprowadzenia innowacji w nauczaniu i zwiększania motywacji u osób uczących się.

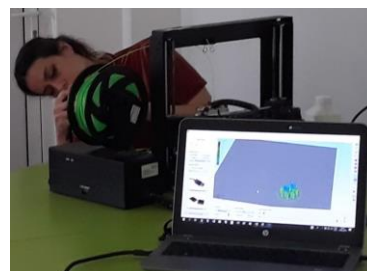
Do konsorcjum projektu ANDCOM 4.0, należą partnerzy pochodzący z różnych środowisk geograficznych i zawodowych, dzięki czemu projekt będzie realizowany na wielu poziomach. Wszystkie rezultaty projektu będą dostępne jako Otwarte Zasoby Edukacyjne w siedmiu językach (niemieckim, portugalskim, hiszpańskim, greckim, litewskim, polskim i rumuńskim), oprócz języka angielskiego.

W tym wydaniu newslettera przedstawiamy cztery z siedmiu modułów, które zostaną opracowane jako kursy m-learningowe dla andragogów, i które będą dostępne w ramach narzędzia "Przemysł 4.0 w nauczaniu dorosłych o niskich kwalifikacjach". Pozostałe moduły zostaną przedstawione w drugim wydaniu newslettera.

M2. Produkcja addytywna jako przedmiot dydaktyki dorosłych; autor LUDOR

Celem tego modułu jest podniesienie świadomości i umiejętności andragogów w zakresie wykorzystania druku 3D w edukacji dorosłych, oraz poszerzenie i rozwinięcie ich kompetencji, co umożliwi prowadzenie skutecznych szkoleń dla nisko wykwalifikowanych dorosłych w zakresie produkcji addytywnej. Poza specyficzną wiedzą pedagogiczną, umiejętnościami i postawami wymaganymi do kształcenia dorosłych, andragog potrzebuje również wiedzy technicznej, a celem tego modułu jest jej dostarczenie. Moduł będzie zawierał podstawowe informacje na temat podejścia do druku 3D, terminologii, zalet i ograniczeń, głównych zastosowań, dostępnych technologii, materiałów i sprzętu. Dodatkowo opisane zostaną etapy procesu niezbędne do uzyskania obiektu z wykorzystaniem druku 3D.

Najodpowiedniejsze zawody dla nisko wykwalifikowanej osoby dorosłej, przeszkolonej w ramach projektu 4.0 ANDCOM, to operator drukarki 3D i technik obróbki cyfrowej obiektów 3D



Operator drukarki 3D. Źródło: <http://ludoreng.com/>





Rzeczywistość rozszerzona. Źródło:
<http://ludoreng.com/>

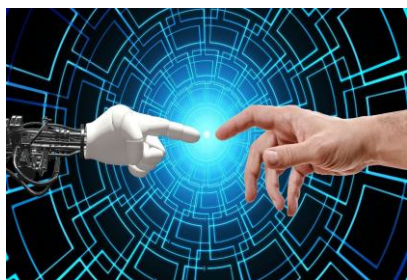
M3. Rzeczywistość rozszerzona, alternatywa dla analogowych materiałów dydaktycznych; autor SIF

Celem tego modułu jest podniesienie świadomości i umiejętności andragogów w zakresie korzystania z narzędzi rozszerzonej rzeczywistości (AR) w edukacji dorosłych oraz poszerzenie i rozwinięcie ich kompetencji, co umożliwi im prowadzenie skutecznych szkoleń dla nisko wykwalifikowanych dorosłych w wielu różnych dziedzinach, w których narzędzia AR mogłyby być z powodzeniem zaadaptowane. Poza specyficzną wiedzę pedagogiczną, umiejętnościami i postawami wymaganymi do prowadzenia edukacji dorosłych, andragog potrzebuje również wiedzy technicznej, a celem tego modułu jest jej dostarczenie. Moduł ten będzie zawierał podstawowe informacje na temat rzeczywistości rozszerzonej: definicję, pochodzenie, terminologię, różnorodność, zalety i ograniczenia, główne zastosowania, dostępne technologie i narzędzia, oraz informacje o tym, jak tworzyć aplikacje AR.

M5. Cyberbezpieczeństwo, niezbędny element procesu uczenia się; autor URV

Cyberbezpieczeństwo to nazwa zabezpieczeń podejmowanych w celu uniknięcia lub ograniczenia zakłóceń spowodowanych atakiem na dane, komputery lub urządzenia przenośne. Obejmuje nie tylko ochronę poufności oraz prywatności, ale również dostępności i integralności danych, które mają zasadnicze znaczenie dla jakości i bezpieczeństwa opieki. Cyberbezpieczeństwo to ciągle zmieniający się obszar z dużą ilością żargonu co czasami może wydawać się dość mylące. Można jednak podjąć wiele skutecznych i stosunkowo prostych kroków, aby chronić informacje, siebie i Twoją organizację. Podjęcie kilku prostych i ostrożnych działań ograniczy zagrożenia w sieci.

Cyberbezpieczeństwo obejmuje nie tylko ochronę poufności oraz prywatności, ale także dostępności i integralności danych



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

M7. Sztuczna inteligencja, czyli edukacja przyszłości; autor ISON

Czy kiedykolwiek słyszałeś lub widziałeś w reklamie, że nowy smartfon lub nowy produkt korzysta z mocy sztucznej inteligencji? Jeśli odpowiedź brzmi 'tak', okaże się, że sztuczna inteligencja (SI) jest wszędzie wokół nas, niezależnie od tego, czy zdajemy sobie z tego sprawę, czy nie, i ma ona ogromny wpływ zarówno na nasze życie zawodowe, jak i osobiste. Dla jednych sztuczna inteligencja to sztuczne formy życia, które mogą przewyższać ludzką inteligencję, a dla innych prawie każda technologia przetwarzania danych. Wiele prognoz dotyczących najbliższej przyszłości sugeruje, że w najbliższych latach wiele obszarów będzie pod wpływem SI, w tym przemysł i technologia, a także obszary wiedzy i edukacji. Biorąc pod uwagę te informacje, głównym celem tego modułu jest dostarczenie niezbędnych informacji, w taki sposób, aby wszystko było uproszczone i jasne, aby zrozumieć ogólne zastosowanie sztucznej inteligencji, a także sposoby, w jakie sztuczna inteligencja może być stosowana w życiu codziennym i w edukacji dorosłych.

Spotkania partnerskie

W dniach 16 i 17 grudnia 2019 roku odbyło się w Rzeszowie pierwsze spotkanie partnerskie projektu 4.0 ANDCOM. Zostało ono zorganizowane przez koordynatora, Centrum Wspierania Edukacji i Przedsiębiorczości (CWEP). Podczas spotkania przedstawiono partnerów zaangażowanych w projekt. Ponadto przedstawiono najważniejsze działania projektowe, a także strategię jego upowszechniania. Omówiono również kwestie związane z zarządzaniem.

Drugie spotkanie partnerskie miało się odbyć w Wiedniu w lipcu 2020 r., jednak z powodu wybuchu epidemii COVID-19 postanowiono zorganizować konferencję online.

Projekt ten został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną ani za sposób wykorzystania zawartych w niej informacji.
Numer projektu: 2019-1-PL01-KA204-065130