

Buletin informativ 4.0 ANDCOM

Abordări didactice 4.0 în vederea dezvoltării competențelor andragogilor

Buletin nr. 1, martie-august 2020



4.0 ANDCOM

În acest număr

Prezentarea a 4 din cele 7 module m-learning:

M2. Imprimarea 3D, ca material didactic în educația persoanelor adulte

M3. Realitatea Augmentată, ca o alternativă reală la materialele didactice analogice

M5. Securitatea cibernetică, ca o necesitate de bază a fiecărui proces de învățare

M7. Inteligența Artificială, care poate revoluționa educația și perspectivele de viitor

Sedinte de proiect

Bun venit la primul buletin informativ 4.0 ANDCOM

Proiectul **Abordări didactice 4.0 în vederea dezvoltării competențelor andragogilor (4.0 ANDCOM)** urmărește introducerea unei noi abordări în educația persoanelor adulte cu nivel scăzut de calificare, prin dezvoltarea competențelor andragogilor (formatori de adulți), astfel încât să fie mai bine pregătiți să-și lărgescă programa și să furnizeze formare eficace și inovativă, adaptată nevoilor cursanților. Proiectul se ocupă de abilități digitale, competențe TIC și Industria 4.0 aducând inovația în sala de clasă și folosind aceste instrumente pentru a crește motivația cursanților.

Consortiul ANDCOM 4.0 este format din parteneri din diverse domenii profesionale și zone geografice, pentru a asigura implementarea cu succes a acestui proiect pe mai multe niveluri. Toate rezultatele proiectului vor fi disponibile ca Resurse Educaționale Deschise în cele 7 limbi ale partenerilor (română, germană, portugheză, spaniolă, greacă, lituaniană și poloneză) precum și în engleză.

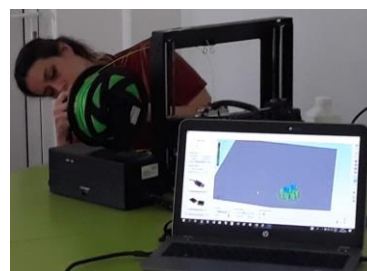
În acest prim buletin informativ dorim să vă **prezentăm patru din cele șapte module care vor fi realizate sub formă de cursuri m-learning pentru andragogi** și care vor fi disponibile în cadrul instrumentului "**Industria 4.0 în instruirea persoanelor adulte având calificare redusă**". Restul modulelor vor fi prezentate în următorul buletin.

M2. Imprimarea 3D, ca material didactic în educația persoanelor adulte, creat de Ludor Engineering

Scopul acestui modul este de a crește conștientizarea și capacitatea Andragogilor de a utiliza imprimarea 3D (3DP) în Educația Adulților și de a extinde și dezvolta competențele acestora, permițându-le să instruiască, în domeniul 3DP, persoane adulte slab calificate. Pe lângă cunoștințele pedagogice, competențele și atitudinea necesare pentru a forma persoanele adulte, Andragogii mai au nevoie și de cunoștințe tehnice iar scopul acestui modul este tocmai de a furniza aceste cunoștințe.

Modulul va include informații de bază despre imprimarea 3D, terminologie, avantaje și limitări, principalele aplicații, tehnologiile disponibile, materiale și echipamente. De asemenea, vor fi descrise etapele procesului de creare a unui obiect prin 3DP.

Cele mai potrivite meserii pentru o persoană adultă slab calificată dar instruită corespunzător, prin proiectul 4.0 ANDCOM, sunt operator imprimantă 3D și tehnician post-procesare piese imprimate 3D



Operator imprimantă 3D. Sursă: <http://ludoreng.com/>

Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene



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



Realitate Augmentată. Sursă:
Augmented Reality trends

M3. Realitatea Augmentată, ca o alternativă reală la materialele didactice analogice, creat de SIF

Acest modul are ca scop creșterea conștientizării și a capacității Andragogilor de a utiliza instrumentele Realității Augmentate (AR) în Educația Adulților și de a extinde și dezvolta competențele acestora, permițându-le să instruiască, în diverse domenii unde instrumentele AR pot fi adaptate cu succes, persoane adulte slab calificate. Pe lângă cunoștințele pedagogice, competențele și atitudinea necesare pentru a forma persoanele adulte, Andragogii mai au nevoie și de cunoștințe tehnice iar scopul acestui modul este tocmai de a furniza aceste cunoștințe.

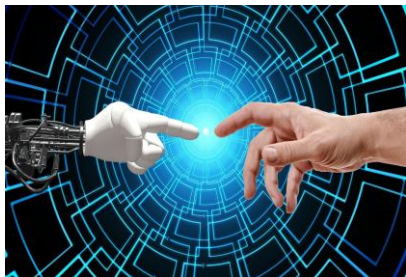
Modulul va include informații de bază despre Realitatea Augmentată: definiție, origine, terminologie, varietate, avantaje și limitări, principalele aplicații, tehnologiile și instrumentele disponibile, informații despre cum se creează aplicații AR.

M5. Securitatea cibernetică, ca o necesitate de bază a fiecărui proces de învățare, creat de URV

Securitatea cibernetică este denumirea măsurilor de siguranță luate pentru a evita sau reduce orice perturbare cauzată de un atac asupra datelor, computerelor sau dispozitivelor mobile. Aceasta acoperă nu numai protejarea confidențialității și integrității ci și accesul la date și integritatea acestora, aspecte vitale pentru calitatea și siguranța suportului oferit.

Securitatea cibernetică este un domeniu în continuă schimbare, cu foarte mulți termeni de specialitate și care, câteodată, poate fi destul de derutant. Totuși, pot fi făcuți mulți pași eficienți și relativ simpli pentru a vă proteja informațiile, pe dumneavoastră și organizația dumneavoastră. Luarea unor măsuri simple și un comportament prudent vor reduce amenințările online.

Securitatea cibernetică acoperă nu numai protejarea confidențialității și integrității ci și accesul la date și integritatea acestora



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

M7. Inteligența Artificială, care poate revoluționa educația și perspectivele de viitor, creat de ISON

Ați auzit sau văzut vreodată o reclamă la un nou telefon sau un nou produs care folosește puterea Inteligenței Artificiale (AI)? Dacă răspunsul este "da", vă dați seama că AI este peste tot în jurul nostru, fie că suntem conștienți sau nu, și că influențează foarte mult viața noastră, la nivel profesional și personal. Pentru unii, AI reprezintă forme de viață artificiale care pot depăși inteligența umană. Pentru alții, aproape orice tehnologie de prelucrare a datelor poate fi numită AI.

Multe previziuni despre viitorul apropiat sugerează că multe domenii ale anilor viitori vor fi influențate de puterea AI, de la cele industriale și tehnologice până la viitorul cunoașterii și educației.

Având în vedere aceste date, obiectivul principal al modulului este de a furniza informațiile necesare, într-un mod simplu și clar, pentru a înțelege utilizarea generală a Inteligenței Artificiale și, de asemenea, modurile în care AI poate fi folosită în viața de zi cu zi și în educația adulților.

Ședințe de proiect

Pe 16 și 17 decembrie 2019 a avut loc prima ședință a proiectului 4.0 ANDOM, în Rzeszów. A fost organizată de coordonatorul proiectului, Centrum Wspierania Edukacji i Przedsiębiorczości (CWEP). În timpul ședinței ei au fost prezentate și partenerii, cele mai importante puncte ale proiectului precum și strategia de diseminare. De asemenea, s-au discutat diverse aspecte legate de management.

A doua ședință de proiect a fost planificată să aibă loc în Viena, în iulie 2020 dar, din cauza epidemiei COVID-19, s-a decis organizarea unei conferințe online.

Acest proiect a fost finanțat cu suportul Comisiei Europene. Această publicație reflectă exclusiv opiniile autorului, și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare a informațiilor pe care le conține.

Număr proiect: 2019-1-PL01-KA204-065130