

4.0 ANDCOM NEWSLETTER

4.0 Didaktische Ansätze zur Kompetenzsteigerung von ErwachsenenbildnerInnen



Ausgabe Nr. 2, September 2020 - Jänner 2021

Willkommen zum zweiten 4.0 ANDCOM Newsletter

In dieser Ausgabe

Einführung in 3 der 7 m-Lernmodule:

M1: Internet der Dinge im Zusammenhang mit der pädagogischen Nutzung im Bereich der Erwachsenenbildung.

M4. Robotics, die nicht kompliziert sein müssen.

M6. Cloud Computing, als Zukunft der Datenverwaltung und -speicherung.

ANDCOM auf Facebook

Partnerschaftstreffen

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. 4.0 ANDCOM fokussiert sich auf die Rolle von Andragogen/ErwachsenenbildnerInnen, die Ausbildungsaktivitäten in einer Vielzahl von Erwachsenenbildungseinrichtungen und -zentren planen, organisieren und durchführen. Insgesamt **7 Module wurden als m-Lernmodule für Andragogen entwickelt** und sind im Rahmen des Tools „**Industry 4.0 in teaching low-skilled adults**“ verfügbar. In diesem zweiten 4.0 ANDCOM Newsletter werden die noch fehlenden 3 Module präsentiert.

Videoanleitungen für Andragogen zum Thema „Wie kann man Industrie 4.0 in der Bildung von gering qualifizierten Erwachsenen effektiv einsetzen?“ werden gerade entwickelt und in der nächsten Ausgabe des Newsletters vorgestellt.

M1. Internet der Dinge im Zusammenhang mit der Nutzung im Bereich der Erwachsenenbildung; entwickelt von BEST

Das Internet der Dinge, kurz IoT (Englisch: Internet of Things), bezieht sich auf die Milliarden von physischen Geräten weltweit, die mit dem Internet verbunden sind und in der Lage sind, Daten mit anderen Geräten/Computern oder Menschen auszutauschen. Dank billiger Prozessoren und drahtloser Netzwerke könnte die Liste dessen, was in naher Zukunft zum IoT zählen könnte, endlos sein. Heutzutage sind bereits z.B. Gefriertruhen, Radio, TV, Smart Phones oder Tablets, Lampen, Maschinen wie Waschmaschinen, Roboter, Autos, Küchengeräte, Schlüssel, Fitnessarmbänder sowie Heizungs- und Navigationssysteme mit dem Internet verbunden.

Dieses Modul hat den Zweck zu erklären, was man unter dem IoT versteht und wie es im Bildungssystem eingesetzt werden kann. Es wird ein schrittweiser Ansatz für Andragogen und ErwachsenenbildnerInnen in diesem Thema gewählt. Dies soll ihnen helfen zu verstehen, welche Fähigkeiten und Kompetenzen im Bereich der „Smart Education“, inkl. IoT, benötigt werden. Es soll sie dabei unterstützen, innovative Lehrmethoden zu verwenden und für Innovationen in der Ausbildung zu sorgen.

„Dank billiger Prozessoren und drahtloser Netzwerke könnte die Liste dessen, was in naher Zukunft zum IoT zählen könnte, endlos sein.“



Internet of Things. Quelle:
<https://www.kdnuggets.com/wp-content/uploads/iot-network.jpg>





M4. Robotics, die nicht kompliziert sein müssen; entwickelt von Mindshift

Roboter sind populärer als je zuvor. Die Robotics war in den letzten zehn Jahren einer der wichtigsten Trends. Roboter haben außerhalb der industriellen Fließbandfertigung einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die Gesellschaft. Das Wort Roboter wird häufig in vielen Anwendungen verwendet, um sich auf verschiedene Konzepte und Geräte zu beziehen.

Der Zweck dieses Moduls ist, Andragogen mit den Grundlagen zum Thema „Robotik im Bereich der Ausbildung“ (Abkürzung: RiE – Robotics in Education) auszustatten und ihnen Einblicke zu geben, dass Roboter in unserem täglichen Leben bereits viel häufiger anzutreffen sind, als wir uns vorstellen können. Im Bereich der Bildung hat die Robotik vielfältigere Anwendungsbereiche als nur Roboter zu bauen, zu programmieren und technologischen Wissen zu entwickeln.

M6. Cloud Computing, als Zukunft der Datenspeicherung und -verwaltung

Unter Cloud Computing versteht man die Verwendung von IT-Funktionen (Datensammlungen, Software, etc.), ohne dass diese Tools auf Computern installiert sein müssen oder ohne das Server zur Sammlung von Daten bereitgestellt werden müssen, sondern indem Dienste von einer externen Einheit erworben werden. Im Grunde genommen können Sie bestimmte IT-Tools, ohne sie physisch zu erwerben, verwenden, da sie jemand für Sie zur Verfügung gestellt hat (z.B. Apps, Speicherplatz, etc.) und Sie ihn dafür bezahlen.

Cloud Computing ist eine Technologie, die Unternehmen sowie sämtliche Internetbenutzer betrifft. Durch sie können Unternehmen effizienter arbeiten und Kosten sowie Prozesse optimieren. Es ist auch eine relativ junge Technologie, aber ihre Auswirkungen können von uns jeden Tag beobachtet werden (obwohl wir uns dessen nicht bewusst sind). Dieses Modul wurde entworfen um sowohl die Terminologie als auch das Konzept des Cloud Computings zu erläutern.



Cloud Computing ist eine Technologie, die Unternehmen sowie sämtliche Internetbenutzer betrifft.

ANDCOM auf Facebook

Seit Juli 2020 finden Sie die aktuellen Neuigkeiten zum ANDCOM-Projekt auch auf Facebook.

Partnerschaftstreffen

Am 10.07.2020 fand das zweite 4.0 ANDCOM – Partnerschaftstreffen in Form eines Online-Meetings statt. Während des Meetings wurde der Fortschritt des Projektes diskutiert und die durchzuführenden Maßnahmen geplant.

Die m-Lernkurse „Industry 4.0 in teaching low-skilled adults“ werden derzeit einer abschließenden Prüfung unterzogen, während die Einführung des Video-Leitfadens für Erwachsenen ausbildner beginnt.

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.

Projektnummer: 2019-1-PL01-KA204-065130