

Buletin informativ 4.0 ANDCOM

Abordări didactice 4.0 în vederea dezvoltării competențelor andragogilor



Buletin nr. 2, septembrie 2020-ianuarie 2021

Bun venit la al doilea buletin informativ 4.0 ANDCOM

În acest număr

Prezentarea a 3 din cele 7 module m-learning:

M1. Internetul lucrurilor, în contextul utilizării pedagogice pentru educația persoanelor adulte

M4. Robotică, care nu trebuie să fie dificilă

M6. Cloud computing, ca fiind viitorul pentru gestionarea și stocarea datelor

ANDCOM pe Facebook

Ședințe de proiect

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. 4.0 ANDCOM se axează pe rolul andragogilor - formatori de adulți care organizează, planifică și realizează activități educaționale în diferite centre și instituții pentru educația persoanelor adulte. Au fost create **șapte module de curs m-learning (învățarea mobilă) pentru andragogi**, care vor fi disponibile prin intermediul instrumentului **Industria 4.0 în instruirea persoanelor adulte având calificare redusă**. În acest al doilea buletin informativ vă prezentăm cele 3 module care nu au fost incluse în primul număr.

Ghidul video pentru andragogi: "Cum se poate implementa eficient Industria 4.0 în formarea adulților slab calificați?" este în lucru și va fi prezentat în următorul buletin informativ.

M1. Internetul lucrurilor, în contextul utilizării pedagogice pentru educația persoanelor adulte, creat de BEST

Internetul lucrurilor, sau IoT, se referă la miliardele de dispozitive din toată lumea care sunt conectate la internet, capabile să colecteze și să partajeze date cu alte echipamente/computere sau persoane. Datorită procesoarelor ieftine și rețelelor wireless, enumerarea a ceea ce ar putea deveni parte a IoT, în viitorul apropiat, ar putea fi aproape nesfârșită. Astăzi putem vedea deja, de exemplu, frigider, aparate radio și TV, smartphone-uri sau tablete, lămpi, echipamente precum mașini de spălat și roboți, autoturisme, aparate casnice, chei sau brățări de fitness, sisteme de încălzire sau de navigație care comunică prin internet.

Scopul acestui modul este de a explica ce este IoT și cum poate acesta să pătrundă în sistemul de educație. Este o abordare pas-cu-pas a acestui subiect, adresată Andragogilor, educatori care lucrează cu adulții, și îi va ajuta pe aceștia să înțeleagă ce abilități și competențe sunt necesare în “educația inteligentă”, inclusiv IoT. Modulul îi va sprijini să utilizeze metode inovatoare de predare, oferind inovare în domeniul formării.

*"Datorită procesoarelor
eficiente și rețelelor wireless,
enumerarea a ceea ce
ar putea deveni parte a
IoT, în viitorul apropiat, ar
putea fi aproape
nesfârșită."*



Internetul Lucrurilor. Sursă:
<https://www.kdnuggets.com/wp-content/uploads/iiot-network.jpg>





(Re)evoluție în industrie. Sursă:
Mindshift Talent Advisory

M4. Robotică, care nu trebuie să fie dificilă, creat de Mindshift

Roboții sunt mai populari ca niciodată. Robotica a fost o tendință importantă în ultimul deceniu, iar roboții au început să aibă un impact considerabil în societate datorită utilizării lor dincolo de liniile industriale de montaj. Cuvântul "robot" apare frecvent în diverse locuri și în multe aplicații. Este folosit pentru a face referire la concepte și la echipamente.

Scopul acestui modul este de a furniza andragogilor cunoștințe de bază despre Robotică în Educație (RiE) și de a le arăta că roboții sunt mult mai răspândiți și mai utilizați în viața de zi cu zi, decât ne-am imagina. În educație, robotica poate avea multe alte aplicații decât simpla construire a roboților, programarea sau dobândirea de cunoștințe despre tehnologie.

M6. Cloud computing, ca fiind viitorul pentru gestionarea și stocarea datelor, creat de CWEP

Cloud computing este utilizarea capacităților IT (achiziție date, utilizare software, servicii etc.) fără nevoia de a avea aceste instrumente pe computere sau fără a fi necesară deținerea de servere pentru a achiziționa date, doar prin cumpărarea de servicii de la un furnizor extern. Practic, putem folosi anumite resurse IT fără a le cumpăra fizic, deoarece altcineva ni le pune la dispoziție contra cost (furnizorul oferă servere, aplicații, spațiu de stocare).

Cloud computing este o tehnologie care afectează companii și pe toți utilizatorii de internet. Permite companiilor să lucreze mai eficient și să optimizeze costurile și procesele. Este o tehnologie relativ recentă, dar efectele acesteia pot fi observate în fiecare zi de fiecare dintre noi (chiar dacă e posibil să nu ne dăm seama de asta). Acest modul este gândit pentru a clarifica atât terminologia, cât și conceptul de cloud computing.



Sursă: <https://pixabay.com/pl/illustrations/chmura-komputer-hosting-3406627/>

Cloud computing este o tehnologie care afectează companii și pe toți utilizatorii de internet.

ANDCOM pe Facebook

Din iulie 2020 puteți urmări ultimele noutăți despre proiectul ANDCOM pe Facebook.
(<https://www.facebook.com/Andcom.eu/>)

Ședințe de proiect

Pe 10.07.2020 a avut loc a doua ședință a proiectului 4.0 ANDCOM. În timpul ședinței s-a discutat despre stadiul proiectului și s-au planificat acțiunile ce vor fi desfășurate în perioada următoare.

Cursurile m-learning "Industria 4.0 în instruirea persoanelor adulte având calificare redusă" sunt în faza de evaluare finală iar implementarea ghidului video pentru a formatorii de adulți a început deja.

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