

# REFITTING MACHINE

Arduino expert for the recovery of obsolete machines

## Il Toolkit

Fornire conoscenze e competenze di alta qualità necessarie per modernizzare macchinari esistenti per renderli "intelligenti" e più adattati ai requisiti odierni dell'industria manifatturiera.

## ICT Tool

Lo strumento per la valutazione delle competenze per valutare le conoscenze e le abilità iniziali degli educatori, identificare le esigenze del target specifico al fine di fornire loro abilità utili in modo che possano entrare nel mondo del lavoro.

## e-Learning Platform

Una piattaforma digitale aperta di apprendimento in cui sarà possibile trovare tutto il materiale formativo sviluppato durante il progetto.

**#refittingmachine**

**#arduino**



## PROGRESSI NELLO SVULIPPO DEGLI INTELLECTUAL OUTPUTS

La versione in inglese dell' intellectual output 1 l' "Expert Toolkit" è stata completata e al momento è in corso il processo di traduzione nelle lingue dei partner (spagnolo, italiano, rumeno e greco).

Per quanto riguarda lo sviluppo dell' intellectual output 2 del progetto ovvero lo "Strumento TIC per la valutazione delle competenze", sono stati organizzati focus group in ciascuno dei cinque paesi partner al fine di raccogliere idee e feedback dai gruppi target. Durante il processo è stato generato un elenco di 80 Dichiarazioni di competenza, essenziali per la creazione dello Strumento. I partner hanno concordato i principali requisiti tecnici e il contenuto dello strumento e, stanno lavorando sulla sua prima versione. Al termine di queste fasi di sviluppo, lo strumento ICT sarà testato, valutato, messo a punto e reso disponibile in inglese e nelle lingue dei partner. Verrà inoltre sviluppata una guida per l'utente che sarà sotto forma di video, su suggerimento del partner responsabile di questo risultato, in modo da essere più interattiva per gli utenti.

Anche la "Gamified e-learning Platform", che fungerà da piattaforma digitale per l'istruzione aperta per la fornitura del materiale formativo sviluppato durante il progetto, è sulla buona strada. Il design e l'ambientazione del gioco sono stati sviluppati e concordati dai partner. Inoltre, i partner hanno deciso le linee guida riguardanti lo sviluppo della piattaforma e il modello da utilizzare per lo sviluppo degli scenari di gioco. I primi scenari sono completati e gli altri seguiranno presto.

**I PARTNER DI PROGETTO:**

petit pas



**VISITA IL NOSTRO SITO PER  
ALTRE NOVITÀ E  
AGGIORNAMENTI:**

<https://refittingmachine.eu>



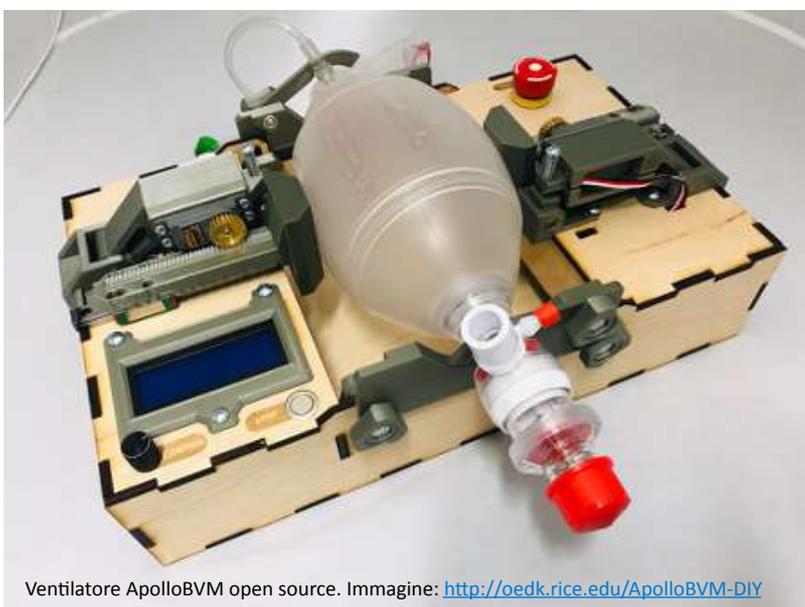
Dichiarazione di non responsabilità:  
le informazioni e le opinioni  
contenute in questa pubblicazione  
sono quelli degli autori e non  
riflettono necessariamente il  
parere ufficiale dell'Unione Europea.  
Né le istituzioni e gli organi  
dell'Unione Europea né qualsiasi  
persona che agisce per loro conto  
può essere ritenuta responsabile per  
l'uso che può essere fatto delle  
informazioni in essa contenute.

**CHE COS'È L'HARDWARE OPEN SOURCE?**

L'hardware open source (OSHW) è un oggetto fisico le cui specifiche di progettazione sono concesse in licenza in modo tale che il progetto o gli oggetti basati su tale progetto possano essere studiati, modificati, realizzati, distribuiti e venduti da chiunque.

L'OSHW può consistere in hardware elettronico (computer, elettronica, telefoni cellulari, ecc.), Hardware meccanico (parti, componenti, sistemi) o hardware mecatronico (stampanti 3D, laser cutter, automobili, biciclette, apparecchiature mediche, ecc.).

Il fenomeno dell'hardware open source è diventato molto visibile dopo l'epidemia di COVID-19 quando numerosi OSHW sono finite in prima pagina, con schermi facciali stampati in 3D, parti di ricambio o ariporta a mani libere o ventilatori open source.



Ventilatore ApolloBVM open source. Immagine: <http://oedk.rice.edu/ApolloBVM-DIY>

**REFITTING MACHINE BLOG**

Il blog del progetto "Refitting Machine" viene costantemente aggiornato dai partner che pubblicano regolarmente articoli interessanti riguardanti le tematiche del progetto. Nella sezione news del nostro sito web potrai avere l'opportunità di conoscere diversi argomenti rilevanti per questo progetto, come Arduino, revamping dei macchinari, movimento open source, la tecnologia e la sua applicazione durante la pandemia COVID-19 e molti altri.

Per leggere gli articoli già disponibili e per essere il primo a sapere quando verrà pubblicato un nuovo articolo, assicurati di seguire il nostro blog su <https://refittingmachine.eu/blog/>

