

REFITTING MACHINE

Arduino expert for the recovery of obsolete machines

Il Toolkit

Fornire conoscenze e competenze di alta qualità necessarie per la modernizzazione di macchinari esistenti per renderli "intelligenti" e più adatti alle esigenze odierne dell'industria manifatturiera.

ICT Tool

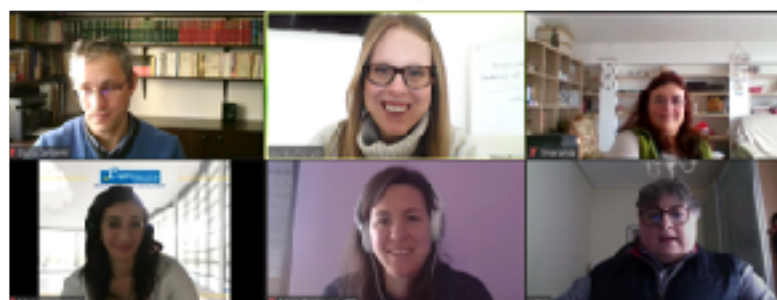
Lo strumento ICT per valutare le conoscenze e le abilità di partenza degli utenti finali, identificare le esigenze del target specifico al fine di fornire loro competenze utili affinché possano entrare nel mondo del lavoro.

Piattaforma per l'e-learning

Una piattaforma digitale educativa aperta che contiene il materiale formativo sviluppato durante il progetto.

COSA C'È DI NUOVO NEL PROGETTO DI REFITTING MACCHINE?

In questi difficili tempi di pandemia COVID-19, i partner del progetto continuano a rimanere ottimisti e lavorare a pieno ritmo per progettare e sviluppare tutto il materiale e gli strumenti necessari affinché insegnanti, formatori, educatori per adulti siano maggiormente in grado di individuare e migliorare le loro conoscenze lacune e competenze. A questo scopo,



* **L' Expert Programme Toolkit** è ora disponibile in tutte le lingue dei partner (inglese, spagnolo, rumeno, greco e italiano) e condiviso attraverso la piattaforma di e-learning del progetto. Attualmente, i partner stanno organizzando localmente attività di test pilota, per testare i risultati sviluppati e procedere ad ulteriori aggiornamenti e alla finalizzazione e valutazione della validità della metodologia sviluppata, per offrire agli educatori VET le conoscenze e le competenze necessarie per modernizzare e adattare attrezzature obsolete. La valutazione del pilot test sarà basata sul feedback dei gruppi target (persone che cercano di migliorare le capacità e le conoscenze esistenti o di acquisire nuove conoscenze, formatori / insegnanti / educatori, organizzazioni di IFP / scuole / università). Entro la finalizzazione del test pilota a maggio, i partner esamineranno tutti i feedback ricevuti e sulla base delle previsioni iniziali che avevano, lavoreranno alla messa a punto.



* Anche lo **strumento ICT per la valutazione delle competenze** è ora disponibile in tutte le lingue dei partner (inglese, spagnolo, rumeno, greco e italiano) e offre l'opportunità agli utenti di valutare le proprie conoscenze e abilità iniziali, diagnosticando le lacune nelle competenze e proponendo un'indicazione delle aree necessarie al miglioramento. Attualmente, lo strumento ICT per la valutazione delle competenze è in fase di test pilota da parte di partner locali, per quanto riguarda gli aspetti di efficacia, accessibilità, chiarezza, equilibrio tra le informazioni e la visualizzazione dei dati, la metodologia utilizzata e applicata. Al termine della sperimentazione a maggio, i partner raccoglieranno i feedback e procederanno alla messa a punto sulla base del confronto con le previsioni e i requisiti iniziali.



REFITTING MACHINE BLOG

Non dimenticare di dare un'occhiata anche al nostro blog! I partner del progetto "Refitting Machine" si impegnano a pubblicare mensilmente aggiornamenti e articoli interessanti sul blog del progetto. Attraverso il blog, sarai in grado di conoscere molti argomenti legati al progetto, come Arduino, revamping dei macchinari, tecnologia open-source e la sua applicazione durante la pandemia COVID-19 e molti altri.

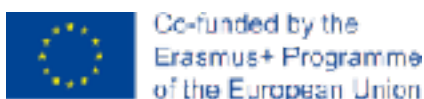


Per non perdere nessuna delle attività implementate nel progetto "Refitting Machine - Arduino expert for the recovery of obsolete machines", resta sintonizzato sul nostro sito e guarda come sta procedendo il percorso di apprendimento!

IL PARTNER DI PROGETTO:

**VISITA EL NOSTRO SITO PER
ALTRE NOVITÀ E
AGGIORNAMENTI**

<https://refittingmachine.eu>



Disclaimer: The information and views set out in this website are those of the authors and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.

USARE A PROPRIO VANTAGGIO LA LAMIFICATION

Una possibilità per gli educatori è quella di implementare la gamification nei loro corsi di formazione, trasformando le attività didattiche in un gioco. In questo modo possiamo immaginare quanto diventerebbero più coinvolgenti i corsi di formazione e che grande contributo questo darebbe allo sviluppo dell'immaginazione degli studenti. L'obiettivo di fornire conoscenze sarebbe raggiunto con una modalità più creativa. Inoltre, aumenterebbe anche la possibilità di sperimentare una dinamica innovativa e rafforzare la comunicazione in misura maggiore. Apparentemente, i vantaggi funzionano in modo bidirezionale, anche in questo contesto.

Ecco alcune tecniche applicabili anche ad un pubblico più ampio:

- ▶ Ambienti di gioco visivamente stimolanti, in termini di estetica per catturare l'attenzione e suscitare emozioni positive.
- ▶ Un determinato numero di scelte per procedere nel gioco.
- ▶ Incoraggiare qualità come il lavoro di squadra sul gameplay, riconoscendo premi e migliorando l'elemento fortuna del gioco.
- ▶ Infine, i giochi che promuovono l'immaginazione sono un altro metodo molto utile..



Tutto si riduce al fatto che più personalizzata l'applicazione di gioco diventa, più ampio è il gruppo target a cui si rivolge. Favorendo l'espressione di sé attraverso la scelta permette di sviluppare qualità che possono essere utili al "giocatore" e in misura maggiore al contesto in cui si trovano. A questo proposito Refitting Machine, sta osservando l'evoluzione di questo argomento dal momento che è uno strumento che contribuisce allo sviluppo di contenuti pertinenti.