



Expert Arduino pentru recuperarea utilajelor învechite

Setul de instrumente

Oferă cunoștințe și abilități de înaltă calitate necesare modernizării utilajelor existente, pentru a le face „inteligente” și mai adaptate cerințelor actuale ale industriei prelucrătoare.

Instrument TIC

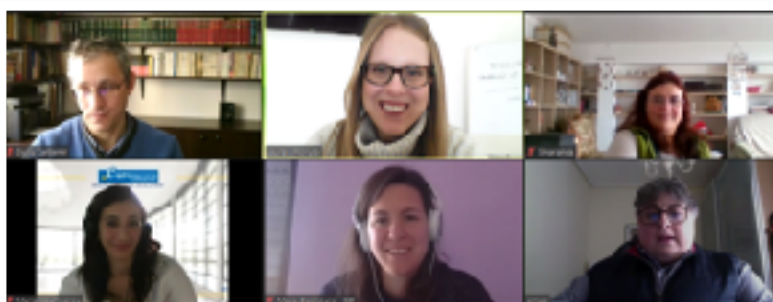
Instrument pentru evaluarea competențelor, cunoștințelor și abilităților de bază ale educatorilor, identificarea nevoilor grupurilor țintă pentru a le oferi abilități utile, astfel încât să poată accesa piața muncii.

Platformă e-Learning

O platformă educațională digitală deschisă pentru furnizarea materialului de instruire dezvoltat pe tot parcursul proiectului.

NOUTĂȚI PRIVIND PROIECTUL REFITTING MACHINE

În aceste timpuri dificile din cauza COVID-19, partenerii proiectului păstrează un ritm susținut și continuă să lucreze intens pentru conceperea și dezvoltarea tuturor materialelor și instrumentelor necesare pentru ca profesorii, formatorii și educatorii de persoane adulte să-și poată remedia lacunele și dezvolta cunoștințele și abilitățile. În acest scop,



* Setul de instrumente Experts Program Toolkit este acum disponibil în toate limbile partenerilor (engleză, spaniolă, română, greacă și italiană) și distribuit prin intermediul platformei Gamified e-learning. În prezent, partenerii organizează la nivel local activități de testare pilot pentru a verifica materialele create și pentru a continua actualizările și finalizarea structurii, pentru a evalua validitatea metodologiei dezvoltate pentru a oferi cursanților EFP cunoștințele și abilitățile necesare pentru modernizarea și adaptarea echipamentelor învechite, pe baza feedback-ului de la grupurile țintă (persoane care caută să-și aducă la zi abilitățile și cunoștințele existente sau să dobândească unele noi, formatori / profesori / educatori, organizații EFP / școli / universități). Până la finalizarea testului pilot, în luna mai, partenerii vor revizui feedback-ul primit și, pe baza previziunilor inițiale pe care le aveau, vor lucra la reglarea fină.



*Instrumentul TIC pentru evaluarea competențelor

este, de asemenea, disponibil în toate limbile partenerilor (engleză, spaniolă, română, greacă și italiană). El oferă utilizatorilor posibilitatea de a-și evalua cunoștințele și abilitățile inițiale, prin diagnosticarea lacunelor de competență și prin propunerea unor indicații despre domeniile care necesită îmbunătățire. În prezent, Instrumentul TIC pentru evaluarea competențelor este testat pilot de către parteneri, la nivel local, în privința eficacității, accesibilității, clarității, echilibrului între informații și aspectul datelor, metodologia utilizată și aplicată. Până la finalizarea pilotării, în luna mai, partenerii vor colecta feedback-ul și vor face reglarea fină, pe baza comparației cu previziunile și cerințele inițiale.



BLOGUL REFITTING MACHINE

Nu uitați să aruncați o privire și pe blogul nostru! Partenerii proiectului „Refitting Machine” se angajează să posteze în permanență actualizări și articole interesante pe blogul proiectului. Prin intermediul blogului, veți putea fi la curent cu multe subiecte legate de proiect, cum ar fi Arduino, modernizarea echipamentelor, mișcarea open-source, tehnologia și aplicarea acesteia în timpul pandemiei COVID-19 și multe altele.



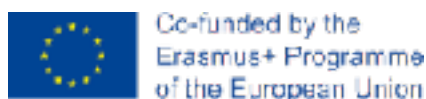
Pentru a ține evidența tuturor activităților implementate în proiectul „Refitting Machine - expert Arduino pentru recuperarea mașinilor-unelte învechite”, rămâneți conectat la site-ul nostru web și vedeți cum drumul de învățare merge mai departe!

PARTENERI PROIECT



ACCESAȚI NOUL NOSTRU WEBSITE

<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.

METODE DE UTILIZARE A GAMIFICĂRII

Educatorii pot implementa gamificarea în lecțiile lor, transformând activitățile în joc. Imaginați-vă cât de antrenante vor deveni cursurile, cum se va cultiva imaginația elevilor. Scopul furnizării de cunoștințe va fi atins într-un mod mai inventiv. În plus, se îmbunătățește și posibilitatea unei dinamici inovatoare și se întărește comunicarea într-o măsură mai mare. Aparent, beneficiile funcționează într-o manieră bidirecțională și în acest context.

Iată câteva tehnici interesante pe care le puteți aplica unui public mai larg:

- ▶ Mediile de joc stimulante vizual, din punct de vedere estetic, pot atrage atenția. Și, într-o măsură mai mare, invocă emoții pozitive.
- ▶ O serie de opțiuni pentru a continua în joc.
- ▶ Încurajează calități cum ar fi munca în echipă în joc, prin furnizarea unor elemente ce stimulează competiție și succesul la joc.
- ▶ În cele din urmă, jocurile care promovează imaginația reprezintă o metodă educativă utilă.



Badges of Gamified Learning Platform

Totul se rezumă la faptul că, cu cât aplicația de joc poate deveni mai personalizată, cu atât grupul țintă căreia i se adresează e mai larg. De asemenea încurajează exprimarea de sine prin alegere, cultivă calități care pot fi utile pentru „jucător” și, într-o măsură mai mare, dezvoltă abilități corespunzătoare. Cu acest scop, Refitting Machine își propune să dezvolte aceste competențe și reprezintă un instrument care contribuie la dezvoltarea conținutului pertinent.