

REFITTING MACHINE

Arduino expert for the recovery of obsolete machines

Εργαλείο Προγράμματος

Το εργαλείο θα παρέχει γνώσεις και δεξιότητες υψηλής ποιότητας που απαιτούνται για τον εκσυγχρονισμό των υφιστάμενων μηχανημάτων ώστε να καταστούν πιο 'έξυπνοι' και πιο προσαρμοσμένοι στις σημερινές απαιτήσεις της μεταποιητικής βιομηχανίας.

Ψηφιακό Εργαλείο

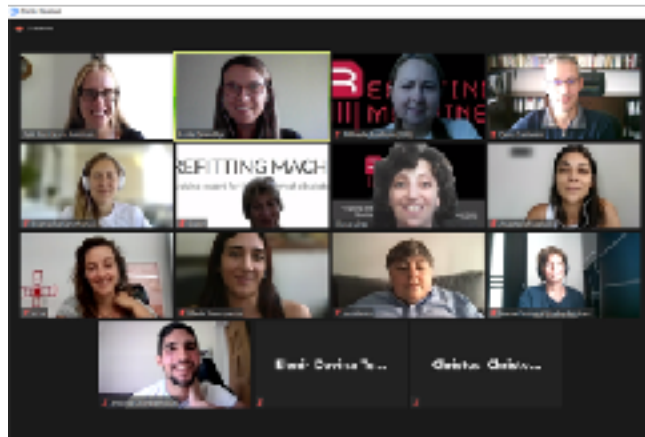
Το εργαλείο για την Αξιολόγηση Ικανοτήτων θα διαγνώσει τις πρωταρχικές γνώσεις και δεξιότητες των εκπαιδευτών και θα προσδιορίσει τις ανάγκες των ομάδων στόχων, ώστε να τους δοθούν οι κατάλληλες δεξιότητες για την είσοδο τους στην αγορά εργασίας.

Πλατφόρμα Ηλεκτρονικής Μάθησης

Μια ψηφιακή πλατφόρμα ανοικτής μάθησης για την παροχή του εκπαιδευτικού υλικού που θα αναπτυχθεί κατά τη διάρκεια του έργου.

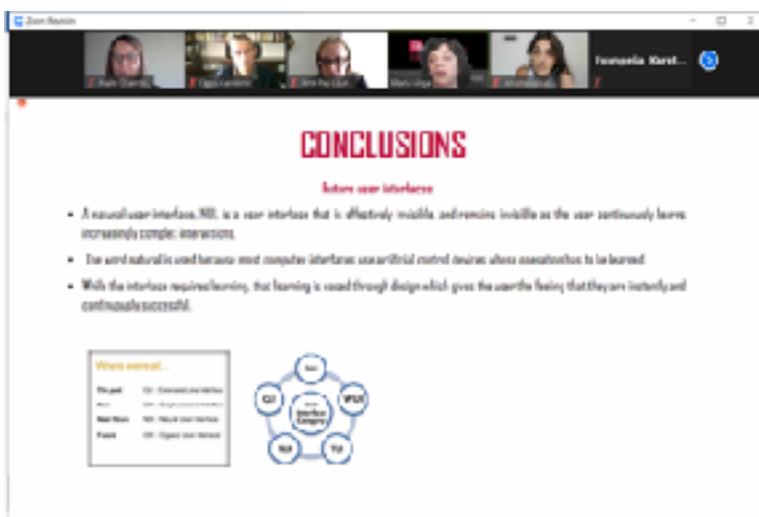
Εκπαίδευση των εκπαιδευτων του έργου Refitting Machine Μείωση, Επαναχρησιμοποίηση, Ανακύκλωση

Από τις 8 έως τις 10 Σεπτεμβρίου 2021 τα μέλη της σύμπραξης REFITTING MACHINE συμμετείχαν σε μια σειρά από εκπαιδευτικά εργαστήρια και παρουσιάσεις για να μοιραστούν τις γνώσεις και την εμπειρία τους στον τομέα του έργου. Η εκπαίδευση πραγματοποιήθηκε μέσω Zoom και συντονίστηκε από τον Ιταλό εταίρο του έργου Petit Pas. Κατά τη διάρκεια των 3 ημερών, οι συμμετέχοντες αντάλλαξαν ιδέες και πληροφορίες, ανέπτυξαν ικανότητες και δεξιότητες που είναι απαραίτητες για τη βελτίωση της ικανότητάς τους να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τους πόρους που δημιουργήθηκαν.



Κατά την διάρκεια του workshop έγιναν αναφορές στα εργαλεία αξιολόγησης των τεχνικών ικανοτήτων, τη πιλοτική φάση, η οποία παρείχε ανατροφοδότηση σχετικά με τα τρέχοντα επίπεδα εμπειρογνωμοσύνης και την παιχνιδοποιημένη πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης. Η Ludor έκανε μια παρουσίαση σχετικά με τον σχεδιασμό και τη μηχανική των απλών εξαρτημάτων που απαιτούνται για την ανανέωση των μηχανημάτων & την τρισδιάστατη εκτύπωση για την παραγωγή των εξαρτημάτων που απαιτούνται για την ανανέωση των μηχανημάτων.

Η δεύτερη ημέρα ξεκίνησε με παρουσιάσεις σχετικά με τα αποτελέσματα και τα πλεονεκτήματα της χρήσης της τεχνολογίας που είναι χρήσιμη για την ανανέωση των μηχανημάτων. Η συζήτηση επικεντρώθηκε στις κοινωνικές, οικονομικές και οικολογικές επιπτώσεις που συνεπάγεται η διαδικασία ανανέωσης, παραδειγματίζοντας και αναδεικνύοντας τα οφέλη με μελέτες περιπτώσεων. Η τελευταία ημέρα της κατάρτισης επικεντρώθηκε σε πρακτικές πτυχές, το υλικό και προγράμματα λογισμικού σχετικά με τη διαδικασία ανανέωσης μηχανημάτων, υποστηρίζοντας τον ισχυρισμό ότι η διαδικασία ανανέωσης έχει πολύ ευεργετικές επιδράσεις τόσο στο περιβάλλον όσο και στους χρήστες.



Οι παρουσιάσεις περιλάμβαναν πρακτικές εργασίες που συνέβαλαν σε μια ωραία, διαδραστική και χαλαρή ατμόσφαιρα και τα βιντεάκια τόνισαν τη σημασία της ανάπτυξης εκσυγχρονισμένου εξοπλισμού με την επαναχρησιμοποίηση όλων των έγκυρων μηχανημάτων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν.

Στο τέλος κάθε ημέρας οργανώθηκε μια συνεδρία ανατροφοδότησης όπου όλοι οι συμμετέχοντες ανέφεραν τις πιο σημαντικές ιδέες και εξέφρασαν τις προσωπικές τους απόψεις.

REFITTING MACHINE - ΙΣΤΟΛΟΓΙΟ

Μην ξεχάσετε να ρίξετε μια ματιά και στο ιστολόγιο μας! Η ομάδα του έργου "Refitting Machine" δημοσιεύει συνεχώς ενημερώσεις και ενδιαφέροντα άρθρα που σχετίζονται με το Arduino, την τεχνολογία, και την αναπαλαίωση μηχανημάτων. Τα τελευταία μας άρθρα επικεντρώνονται στην Κυκλική Οικονομία, την ψηφιακή εκπαίδευση και την εκπαίδευση STEM, τη μηχανική και πολλά άλλα.



Για να παρακολουθείτε όλες τις δραστηριότητες που υλοποιούνται στο έργο "Refitting Machine - Arduino expert for the recovery of obsolete machines", μείνετε συντονισμένοι στην ιστοσελίδα μας και δείτε πώς προχωρά η μαθησιακή πορεία!

ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ:**ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΗΝ
ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ ΜΑΣ ΓΙΑ**

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.

Διεθνεις πιλοτικες δοκιμες

Τον Μάρτιο - Μάιο του 2021 διοργανώθηκε μια πιλοτική δοκιμή σε διεθνές επίπεδο, όπου όλοι οι οργανισμοί του έργου δοκίμασαν τις ενότητες και τα παραδοτέα του έργου σε περίπου 20 συμμετεχόντες και συντονίστηκαν από ειδικούς στους τομείς STEM. Λόγω της διεθνούς κατάστασης που δεν επέτρεπε τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή την κατ' ιδίαν συνάντηση, η δοκιμή έγινε διαδικτυακά. Η δοκιμή περιλάμβανε δύο μέρη: το πρώτο που εξέτασε τα παραδοτέα 1 και 3, τα εκπαιδευτικό υλικό και την παιχνιδοποιημένη πλατφόρμα και το δεύτερο μέρος που εξέτασε το 2ο παραδοτέο (ICT TOOL). Στους μαθητές παρουσιάστηκε ένα ερωτηματολόγιο πριν και μετά την εξέταση για να εκτιμηθούν οι γνώσεις τους στον τομέα και έπρεπε να δημιουργήσουν λογαριασμούς και στις δύο πλατφόρμες. Η ανατροφοδότηση συλλέχθηκε σε επίπεδο σύμπραξης και σχεδιάστηκαν εθνικές εκθέσεις για να καταστεί δυνατή η τελειοποίηση των παραδοτέων.



Το LIIS και η Ludor αποφάσισαν να κάνουν τη δοκιμή ως κοινή προσπάθεια και επέλεξαν μαθητές με υπόβαθρο στα STEM, ηλικίας 16-19 ετών. Οι μαθητές δημιούργησαν λογαριασμούς και πέρασαν από τις προτεινόμενες ενότητες δείχνοντας ενδιαφέρον για τις μελέτες περιπτώσεων που παρουσιάστηκαν. Παρόλο που οι περισσότεροι από αυτούς κατέχουν καλά τις δεξιότητες πληροφορικής, βρήκαν τις πληροφορίες που παρουσιάστηκαν πολύ χρήσιμες και τις πλατφόρμες εξαιρετικά διαδραστικές. Όλες οι δραστηριότητες πραγματοποιήθηκαν διαδικτυακά, τα ερωτηματολόγια που εφαρμόστηκαν δημιουργήθηκαν με φόρμες της google, οι μαθητές κατευθύνθηκαν προς τον ιστότοπο του έργου για να ενημερωθούν για τις δραστηριότητες του έργου.