

REFITTING MACHINE

Experto en Arduino para la recuperación de máquinas obsoletas

The Toolkit

Proporcionar los conocimientos y capacidades necesarios para modernizar la maquinaria obsoleta existente a fin de hacerla "inteligente" y más adaptada a los requisitos actuales de la industria manufacturera.

Herramienta TIC

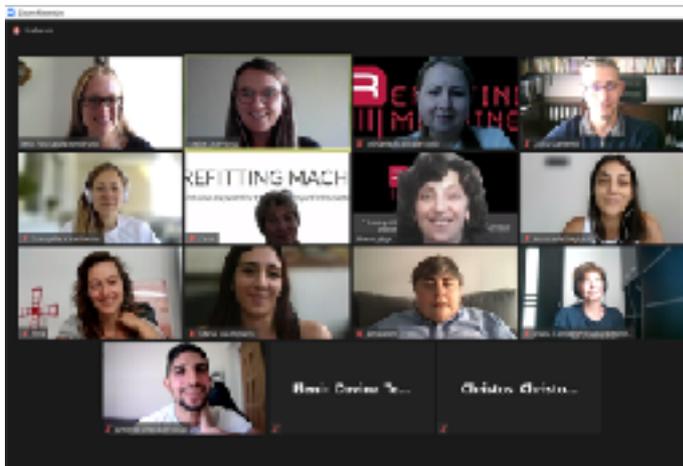
Una herramienta para evaluar las competencias de los formadores, identificar las necesidades del objetivo específico a fin de proporcionarles los conocimientos necesarios para acceder al mercado laboral.

Plataforma eLearning

Una plataforma formativa digital donde acceder al material formativo desarrollado durante el proyecto.

Formación para formadores Reducir, Reutilizar, Reciclar

Del 8 al 10 de septiembre de 2021, formadores pertenecientes a las entidades socias del proyecto REFITTING MACHINE participaron en un seminario formativo donde compartieron sus conocimientos y experiencia en el ámbito del proyecto. Los seminarios fueron on-line y estuvieron coordinados por el coordinador del proyecto, Petit Pass.

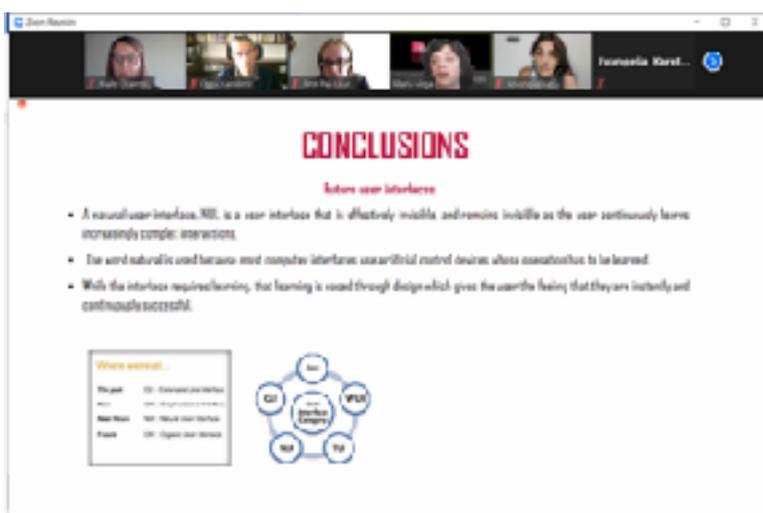


A lo largo de tres días los participantes intercambiaron ideas y aumentaron su conocimiento y competencias necesarias para mejorar su capacidad y utilizar más eficientemente los recursos formativos creados durante el proyecto.

Entre las sesiones formativas, podemos mencionar las dirigidas a conocer las herramientas de evaluación de las competencias técnicas, que proporciona información sobre cuál es el estado actual de conocimiento del usuarios sobre el tema del proyecto y la plataforma gamificada e-learning.

Ludor habló sobre el diseño y la producción de piezas sencillas necesarias para la renovación de la maquinaria y la impresión 3D como un modelo útil y económico para producir estas piezas.

La segunda jornada comenzó con las ponencias sobre los efectos y las ventajas del uso de la tecnología útil para la renovación de la maquinaria. El debate se centró en el impacto social, económico y medioambiental que conlleva el proceso de modernización, con ejemplos y beneficios de casos prácticos. El último día de la formación se centró en los aspectos prácticos, los componentes de hardware y los programas de software necesarios para el proceso de modernización de la maquinaria, apoyando la afirmación de que el proceso de modernización tiene un efecto muy beneficioso tanto para el medio ambiente como para los usuarios.



Las presentaciones incluyeron tareas prácticas que contribuyeron a crear un ambiente ameno, interactivo y distendido, y los vídeos resaltaron la importancia de desarrollar equipos modernizados reutilizando todas las piezas válidas que puedan emplearse.

Al final de cada jornada se organizó una sesión de feedback en la que todos los participantes hicieron mención a las ideas más importantes y expusieron sus opiniones personales.

REFITTING MACHINE BLOG

No olvides echar un vistazo a nuestro **blog**! Los socios del proyecto "Refitting Machine" project se han comprometido a publicar de forma constante actualizaciones y artículos interesantes en el blog del proyecto. A través del blog, podrás informarte sobre diversos temas, como Arduino, la renovación de la maquinaria. Nuestros últimos artículos se centran en la economía circular, la educación digital y STEM, la ingeniería, y muchos más.



Para seguir todas las actividades implementadas en el proyecto "Refitting Machine - Arduino expert for the recovery of obsolete machines", ¡permanece atento a nuestra [web](#) verá cómo avanzas en el aprendizaje!

SOCIOS DEL PROYECTO



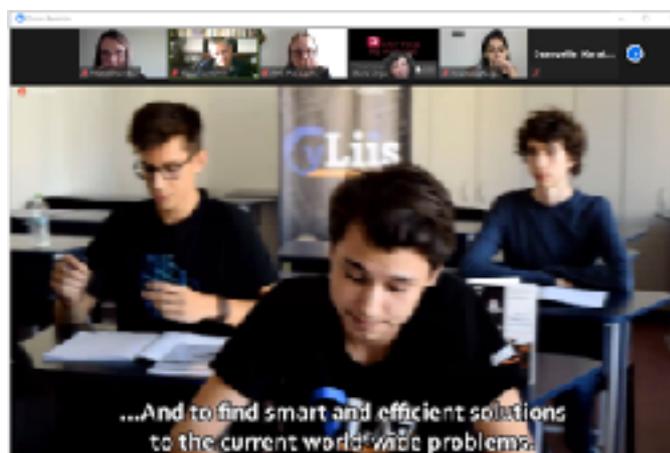
VISITA NUESTRA WEB



La información y las opiniones expuestas en este sitio web pertenecen a los autores y no reflejan necesariamente la opinión oficial de la Unión Europea. Ni las instituciones y organismos de la Unión Europea ni ninguna persona que actúe en su nombre pueden ser responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

Pilotaje internacional del proyecto

Entre marzo y mayo de 2021 se organizó una sesión de pilotaje en la que todas las organizaciones socias del proyecto evaluaron los módulos diseñados, la herramienta de autoevaluación y la plataforma e-learning gamificada. En el testeo participaron más de 20 personas en cada país, apoyados en todo momento por especialistas en campos STEM. Debido a la situación causada por la COVID-19 el testeo se realizó de forma on-line.



Las sesiones de pilotaje se dividieron en dos partes: la primera evaluaba los resultados intelectuales 1 y 3, el currículo y la plataforma gamificada; la segunda se centraba en el resultado intelectual 2 (HERRAMIENTA TIC). Los participantes utilizaron un doble cuestionario: antes de iniciar las sesiones y al finalizar estas. El objetivo de este cuestionario era evaluar los conocimientos en la materia. El resultado de las sesiones quedó reflejado en los diferentes informes nacionales elaborados por las entidades participantes.

LIIS y Ludor decidieron realizar la prueba de forma conjunta y seleccionaron a estudiantes de 16 a 19 años con conocimientos en STEM. Los estudiantes examinaron los módulos propuestos mostrando interés por los casos de estudio presentados. Aunque la mayoría de ellos tiene conocimientos sobre el tema, consideraron que la formación que se les ofrecía era muy útil y que las plataformas eran muy interactivas. Todas las actividades se realizaron de forma on-line.