



**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

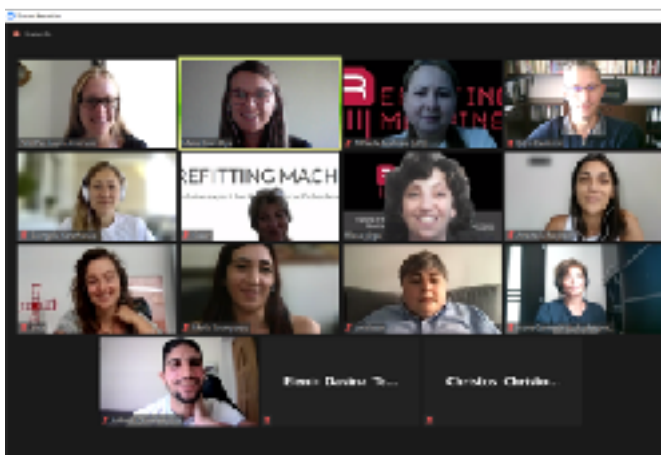
Lo strumento per la valutazione delle competenze per valutare le conoscenze e le abilità iniziali degli educatori, identificare le esigenze del target specifico al fine di fornire loro abilità utili in modo che possano entrare nel mondo del lavoro.

## e-Learning Platform

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

## Refitting Machine - Training per formatori. Ridurre, Riutilizzare, Riciclare

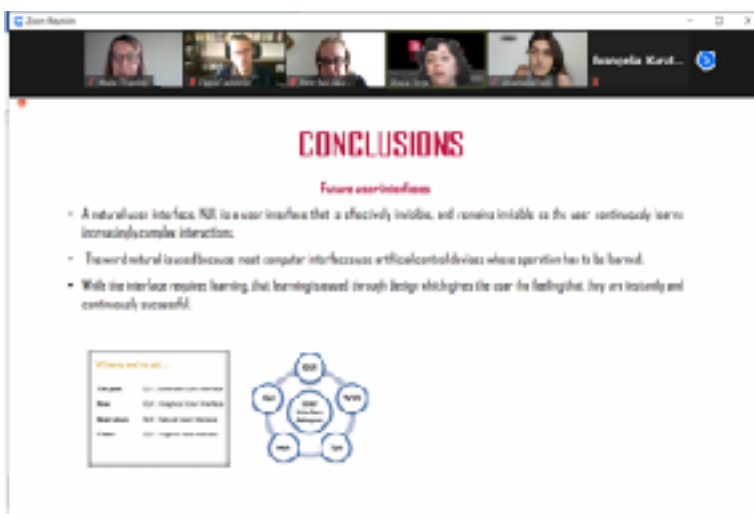
Dall'8 al 10 settembre 2021, i membri della partnership REFITTING MACHINE hanno partecipato a un corso di formazione attraverso una serie di workshop e presentazioni, per condividere le loro conoscenze e competenze nel campo del progetto. La formazione era su Zoom ed è stata coordinata dal coordinatore del progetto italiano Petit Pas Aps. Durante i 3 giorni i partecipanti hanno condiviso idee e informazioni e al tempo stesso sviluppato attitudini e competenze necessarie per migliorare la loro capacità di utilizzare in modo efficiente le risorse create.



Tra i workshop possiamo citare gli strumenti di valutazione delle competenze tecniche, la fase di test che fornisce feedback sugli attuali livelli di competenza, la piattaforma di e-learning gamified. Ludor ha ospitato una presentazione sulla progettazione e l'ingegnerizzazione di parti semplici necessarie per il revamping dei macchinari e la stampa 3D per la produzione delle parti necessarie per il revamping dei macchinari.

La seconda giornata è iniziata con le presentazioni sugli effetti e i vantaggi dell'utilizzo di tecnologie utili per il revamping dei macchinari. La discussione si è incentrata sull'impatto sociale, economico ed ecologico che il processo di revamping comporta, esemplificando ed evidenziando i benefici con casi studio. L'ultimo giorno della formazione si è concentrato su aspetti pratici, componenti hardware e programmi software rilevanti per il processo di revamping dei macchinari, sostenendo l'affermazione che il processo di revamping ha un effetto molto vantaggioso sia sull'ambiente che sugli utenti.

Le presentazioni includevano compiti pratici che hanno contribuito a creare un'atmosfera piacevole, interattiva e rilassata e i video mostrati hanno evidenziato l'importanza di sviluppare attrezzature modernizzate riutilizzando tutti i pezzi validi che possono essere utilizzati.



Alla fine di ogni giornata è stata organizzata una sessione di feedback in cui tutti i partecipanti hanno menzionato le idee più importanti e espresso le proprie opinioni personali.

## REFITTING MACHINE BLOG

Don't forget to have a look also, at our **blog**! I partner del progetto "Refitting Machine" si impegnano a pubblicare costantemente aggiornamenti e articoli interessanti su Arduino, tecnologia e revamping dei macchinari. I nostri ultimi articoli si concentrano sull'economia circolare, educazione digitale e STEM, ingegneria e molto altro.



Per tenere traccia di tutte le attività implementate nel progetto "Refitting Machine - Arduino expert for the recovery of obsolete machines", resta sintonizzato sul [nostro sito](#) e guarda come prosegue il percorso di apprendimento!

## I PARTNER DI PROGETTO



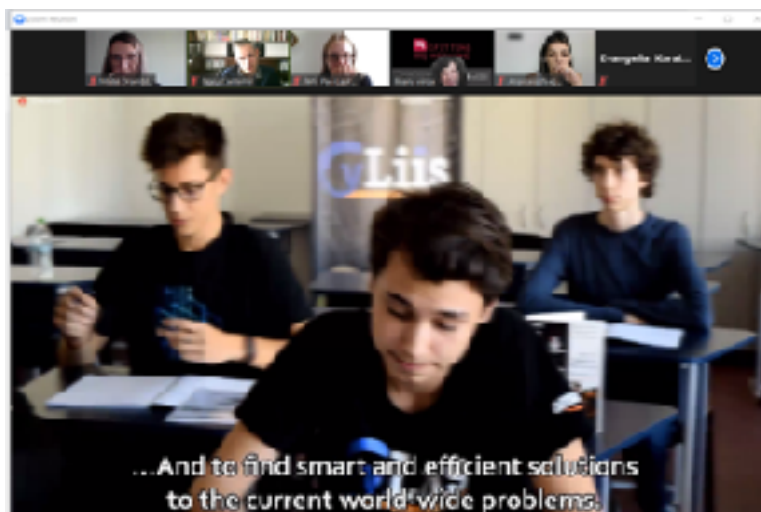
## VISITA IL NOSTRO SITO WEB:



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.

## Pilot testing internazionale

A marzo-maggio 2021 è stata organizzata una sessione pilota, in cui tutte le organizzazioni del progetto hanno testato i moduli e gli IOs progettati coinvolgendo minimo di 20 partecipanti locali, e coordinati da specialisti nei settori STEM. A causa della situazione internazionale che in quei mesi non consentiva l'incontro faccia a faccia, il test è stato effettuato online. Il test conteneva due parti: la prima che ha testato IO1 e IO3, i curricula e la piattaforma gamificata e la seconda che ha testato IO2 (ICT TOOL). Agli studenti è stato presentato un questionario pre e post per valutare le loro conoscenze sul campo e hanno dovuto creare account su entrambe le piattaforme. Il feedback è stato raccolto a livello di partenariato e le relazioni nazionali sono state consultate per consentire la messa a punto degli IOs.



LIIS e Ludor hanno deciso di testare insieme i risultati di progetto e hanno selezionato studenti con un background in STEM di età 16-19. Gli studenti hanno creato account e hanno esaminato i moduli proposti mostrando interesse per i casi studio presentati. Anche se la maggior parte di loro ha una buona padronanza delle competenze informatiche, ha trovato le informazioni presentate molto utili e le piattaforme estremamente interattive. Tutte le attività sono state svolte online, i questionari applicati sono stati realizzati con google form, gli studenti sono stati indirizzati verso il sito del progetto .per conoscere le attività del progetto.