

REFITTING MACHINE

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

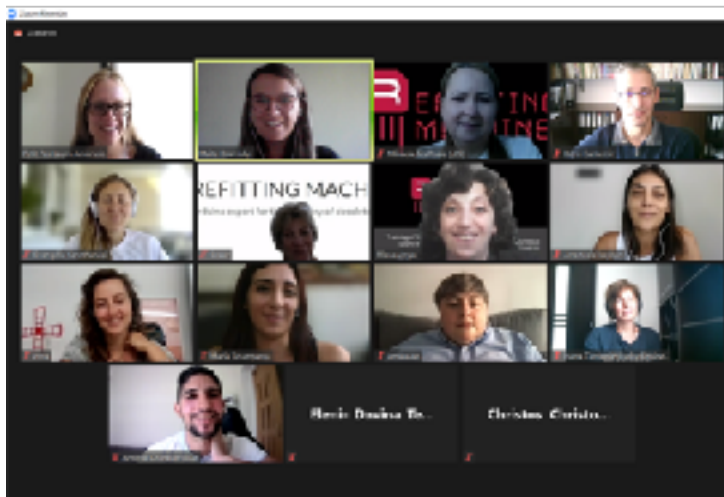
Instrument pentru evaluarea competențelor, cunoștințelor și abilităților de bază ale educatorilor, identificarea nevoilor grupurilor țintă pentru a le oferi abilități utile, astfel încât să poată accesa piața muncii.

Platformă e-Learning

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

Formarea trainerilor Refitting Machine Reduce, Reutilizează, Reciclează

În perioada 8-10 septembrie 2021, partenerii REFITTING MACHINE au participat la o serie de ateliere de instruire și de prezentări pentru a-și împărtăși cunoștințele și expertiza în domeniul proiectului. Instruirea a avut loc pe Zoom și a fost facilitată de coordonatorul proiectului, Petit Pas din Italia. Pe parcursul celor 3 zile, participanții au împărtășit idei și informații și au dezvoltat aptitudini și abilități necesare pentru a-și îmbunătăți capacitatea de a utiliza eficient resursele create.



Printre ateliere putem menționa instrumentele de evaluare a competențelor tehnice, faza de testare care oferă feedback cu privire la nivelul actual de expertiză, platforma de învățare electronică gamificată. Ludor a oferit o prezentare despre proiectarea și ingineria pieselor simple necesare pentru modernizarea mașinilor și alta despre imprimarea 3D pentru producția pieselor necesare în renovarea mașinilor.

A doua zi a început cu prezentări despre efectele și avantajele utilizării tehnologiei utile pentru renovarea utilajelor. Discuția s-a axat pe impactul social, economic și ecologic pe care îl implică procesul de modernizare, a exemplificat și evidențiat beneficiile cu studii de caz. Ultima zi a instruirii s-a concentrat pe aspecte practice, componente hardware și programe software relevante pentru procesul de modernizare a mașinilor, susținând afirmația că procesul de modernizare are un efect foarte benefic atât asupra mediului, cât și asupra utilizatorilor.



Prezentările au inclus sarcini practice care au contribuit la o atmosferă plăcută, interactivă și relaxată, iar materialele video au evidențiat importanța dezvoltării echipamentelor modernizate prin re-utilizarea tuturor pieselor care mai pot fi folosite.

La sfârșitul fiecărei zile au fost organizate sesiuni de feedback în care toți participanții au menționat cele mai importante idei și și-au exprimat opiniile personale.

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 despre Arduino, tehnologie și renovarea mașinilor. Ultimele noastre articole se concentrează pe economie circulară, educație digitală și STEM, inginerie și multe altele.



Pentru a ține evidența tuturor activităților implementate în proiectul „Refitting Machine - Arduino expert for the recovery of obsolete machines”, rămâneți conectat la site-ul nostru web și vedeți cum continua parcursul de învățare.

PARTENERI PROIECT



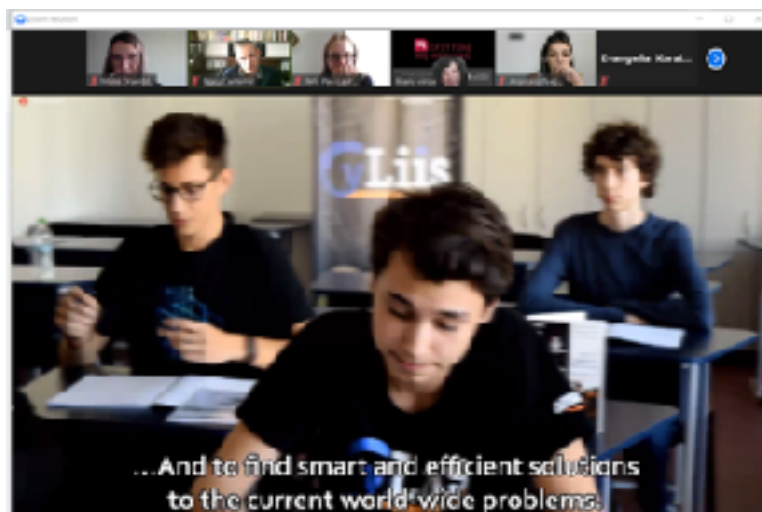
**ACCESAȚI NOUL NOSTRU
WEBSITE**



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.

TESTAREA PILOT INTERNAȚIONALĂ

În martie - mai 2021 a fost organizată o sesiune de pilotare, la nivelul parteneriatului, în care toate organizațiile din proiect au testat modulele create și produsele intelectuale pe un set minim de 20 de participanți, coordonate de specialiști în domeniile STEM. Datorită situației internaționale care nu a permis în acel moment întâlnirea față în față, testarea a fost făcută online. Testul conținea două părți: prima care a testat IO1 și IO3, programa și platforma gamificată și a doua care a testat IO2 (ICT TOOL). Elevilor li s-a prezentat un chestionar pre și post pentru a-și evalua cunoștințele în domeniu și au trebuit să creeze conturi pe ambele platforme. Feedback-ul a fost colectat la nivelul parteneriatului, iar rapoartele naționale au fost concepute pentru a permite reglarea fină a produselor intelectuale.



LIIS și Ludor au decis să testeze ca un efort comun și au selectat elevi cu experiență în STEM, cu vârste cuprinse între 16-19 ani. Elevii au creat conturi și au parcurs modulele propuse arătând interes pentru studiile de caz prezentate. Chiar dacă majoritatea au demonstrat bune competențe IT, au găsit informațiile prezentate ca fiind foarte utile și platformele extrem de interactive. Toate activitățile au fost realizate online, chestionarele aplicate au fost create cu formulare Google iar elevii au fost direcționați către site-ul proiectului pentru a afla despre activitățile proiectului.