

4.0 ANDCOM NEWSLETTER

4.0 didactic approaches in duty of developing ANDragog's COMpetences



Wydanie nr 2, wrzesień 2020 - styczeń 2021 r.

Witamy w drugim Newsletterze

W tym wydaniu

Wprowadzenie do 3 z 7 modułów szkoleniowych:

M1. Internet przedmiotów, na potrzeby pedagogiczne edukacji dorosłych..

M4. Robotyka, która nie musi być trudna.

M6. Przetwarzanie w chmurze, przyszłość zarządzania i przechowywania danych.

ANDCOM na Facebooku

Spotkanie partnerskie

Projekt pn. **4.0 didactic approaches in duty of developing ANDragog's COMpetences** ma na celu zwiększenie świadomości oraz umiejętności w zakresie rozwiązań Przemysłu 4.0 na potrzeby edukacji osób dorosłych o niskich kwalifikacjach. 4.0 ANDCOM koncentruje się na roli andragogów – edukatorów dorosłych – którzy planują, organizują i prowadzą zajęcia edukacyjne. W sumie **opracowano siedem modułów szkoleniowych dla andragogów na urządzenia mobilne**, które będą dostępne w ramach kursu pn. **Przemysł 4.0 w nauczaniu dorosłych o niskich kwalifikacjach**. W drugim wydaniu newsletteru 4.0 ANDCOM przedstawiamy pozostałe 3 moduły.

Poradniki wideo: Jak wdrożyć koncepcję Przemysłu 4.0 w efektywnym nauczaniu dorosłych o niskich kwalifikacjach? – są obecnie w opracowaniu i będą przedmiotem kolejnego wydania newsletteru.

M1. Internet rzeczy, na potrzeby pedagogiczne edukacji dorosłych; autor BEST

Internet rzeczy lub przedmiotów odnosi się do miliardów fizycznych urządzeń na całym świecie, które są teraz połączone z Internetem i są w stanie gromadzić i udostępniać dane innym maszynom/komputerom lub ludziom. Dzięki tanim procesorom i sieciom bezprzewodowym wyliczanie tego, co może stać się częścią Internetu rzeczy, może przybrać wymiar nieskończony w bardzo bliskiej przyszłości. Dziś, np. lodówka, radio, czy telewizor, smartfon lub tablet, lampy, maszyny - w tym pralki i roboty, samochody, artykuły kuchenne, klucze lub akcesoria fitness, systemy grzewcze oraz nawigacyjne, już łączą się z Internetem.

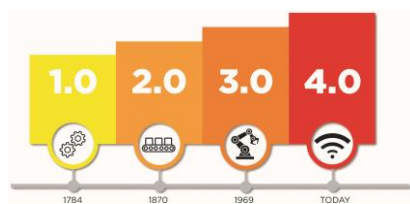
Celem tego modułu jest definicja Internetu rzeczy (ang. Internet of things, IoT) oraz jak może wpisać się w system edukacji. Moduł zawiera instruktażowe podejście skierowane do andragogów, czyli edukatorów dorosłych, w tym zakresie, które ułatwi zdobycie niezbędnej wiedzy oraz umiejętności oraz kompetencji we "współczesnej edukacji" wspieranej przez Internet rzeczy. Grupa docelowa zatem otrzyma wsparcie w korzystaniu z innowacyjnych metod na cele nauczania, w rezultacie dostarczając innowacyjne szkolenia.

Dzięki tanim procesorom i sieciom bezprzewodowym wyliczanie tego, co może stać się częścią Internetu rzeczy, może przybrać wymiar nieskończony w bardzo bliskiej przyszłości



Internet rzeczy. Źródło:
<https://www.kdnuggets.com/wp-content/uploads/iot-network.jpg>





*Revolucja w przemyśle. Źródło:
Mindshift Talent Advisory*

M4. Robotyka, która nie musi być trudna; autor Mindshift

Roboty są bardziej popularne niż kiedykolwiek. Robotyka była głównym trendem w ostatnim dziesięcioleciu, a roboty zaczynają mieć znaczący wpływ na społeczeństwo ze względu na ich wykorzystanie poza przemysłowymi liniami montażowymi. Słowo robot pojawia się często w różnych miejscach i często w wielu zastosowaniach. Służy do odwoływania się do pojęć i urządzeń.

Celem tego modułu jest dostarczenie podstawowej wiedzy w zakresie wykorzystania robotyki w edukacji andragogów oraz przybliżenie poglądu, że element robotyki są częściej wykorzystywane w dzisiejszych czasach niż nam się wydaje. Na potrzeby edukacji, robotyka ma większe zastosowanie niż same roboty, programowanie, rozwijając wiedzę technologiczną.

M6. Przetwarzanie w chmurze, przyszłość zarządzania i przechowywania danych; autor CWP

Przetwarzanie w chmurze to korzystanie z możliwości informatycznych (gromadzenie danych, korzystanie z oprogramowania, usług, itp.) bez konieczności posiadania tych narzędzi na komputerach lub bez konieczności posiadania serwerów do gromadzenia danych, ale poprzez zakup usług od podmiotu zewnętrznego. Więc zasadniczo używasz pewnych narzędzi IT bez ich fizycznego kupowania, ale dlatego, że ktoś Ci je udostępnił (sprzedawca zapewnia serwery, aplikacje, miejsce do przechowywania) i płacisz mu za to.

Przetwarzanie w chmurze to technologia, która ma wpływ na przedsiębiorstwa i wszystkich użytkowników Internetu. Umożliwia firmom wydajniejszą pracę oraz optymalizuje koszty i procesy. Jest to też stosunkowo młoda technologia, ale jej efekty możemy obserwować każdego dnia (choć możemy nie być tego świadomi). Ten moduł ma na celu wyjaśnienie zarówno terminologii, jak i koncepcji przetwarzania w chmurze.



Źródło: <https://pixabay.com/pl/illustrations/chmura-komputer-hosting-3406627/>

Przetwarzanie w chmurze to technologia, która ma wpływ na przedsiębiorstwa i wszystkich użytkowników Internetu

ANDCOM na Facebooku

Od lipca br. możesz śledzić postępy w projekcie 4.0 ANDCOM poprzez dedykowaną stronę na Facebooku (<https://www.facebook.com/Andcom.eu/>)

Spotkania partnerskie

W dniu 10.07.2020r. zostało zorganizowane drugie międzynarodowe spotkanie 4.0 ANDCOM – online. Podczas spotkania omówiono postęp prac w projekcie oraz zaplanowane kolejne zadania.

Kurs na urządzenia mobilne: Przemysł 4.0 w nauczaniu dorosłych o niskich kwalifikacjach, jest w trakcie walidacji oraz wkrótce zostaną opracowane poradniki wideo.

Projekt ten został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną ani za sposób wykorzystania zawartych w niej informacji.
Numer projektu: 2019-1-PL01-KA204-065130