



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PN: 2017-1TR01-KA202-046292

WORKPACKS/ PACHETE DE LUCRU:

Activitățile proiectului constau în realizarea a 4 produse intelectuale distribuite conform expertizei partenerului detaliată mai jos.

Liceul tehnic și vocațional Avukat Mahmut Düşün din Anatolia (TR) în calitate de partener lider în O1 (Industry 4.0: Curriculum)

a fost ales datorită experienței bogate în dezvoltarea de programe și în furnizarea de sesiuni de training IT și formări pentru profesori, precum și datorită înțelegerii sale profunde a PBL (Project Based Learning – Învățare bazată pe proiecte), personalul implementând deja metoda în munca sa. În calitate de promotor al proiectului și aplicant a primit rolul de lider al pachetului de lucru 1 (management de proiect, monitorizare și evaluare).

Partenerul lider O2 (Industry 4.0: arhivă digitală)

va contribui cu experiența sa la conținutul și dezvoltarea curriculară în VET (Educație și Formare Profesională) și ICT, precum și cu expertiza de producere de conținut digital și utilizarea de resurse web pentru a facilita sesiunile de training. MBM TD Center (GB) oferă o varietate largă de programe de formare pentru a dezvolta abilități necesare la locul de muncă pentru cei care beneficiază de training, contribuind la dezvoltarea profesională în cariera pe care și-o doresc. Programele se adresează tuturor segmentelor forței de muncă. MBM TDC are un palmares bogat de livrare a programelor de training TVET creative și personalizate nevoilor clienților, care variază de la entități publice, societăți de caritate până la organizații internaționale, firme locale, europene sau globale și agenții de dezvoltare. De asemenea, MBM TDC este liderul Work Package 3 (Dezvoltarea de Produse Intelectuale), dată fiind expertiza lor în utilizarea tehnologiilor ICT atât în curricula cât și de către unitățile de Dezvoltare Profesională Continuă, precum și pentru munca lor extensivă în formarea profesorilor.

Partenerul lider O3 (Industry 4.0: Producție)

are o bogată experiență în dezvoltarea de produse, inclusiv piese pentru robotică, drone și Industria 4.0, în special cu ajutorul fabricației aditive. Compania este dedicată furnizării de servicii extensive și de consultanță, inclusiv implementarea în educație a diverse tehnologii ICT (drone, imprimare 3D, modelare 3D etc.), precum și design, fabricare și documentare a





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PN: 2017-1TR01-KA202-046292

instalațiilor pentru STEM (știință, tehnologie, inginerie și matematică). Ludor Engineering (RO) este membru ICONIC, un cluster românesc specializat în ITC.

Procesul de diseminare (Work Package 2 - Diseminare și valorificare rezultate) va fi condus de Camara Badajoz (Spania)

Având în vedere experiența lor de management, contactele numeroase la toate nivelurile, precum și implicarea în dezvoltarea rurală, la care se adaugă personalul experimentat în industrie, inclusiv la nivel rural, noi estimăm că vor aduce o valoare adăugată semnificativă selecției de bune practici industriale. În plus, un alt partener, AEGEAS EKPAIDEFTIKI (GR), va avea rolul de a spori angajabilitatea grupurilor țintă în termeni de plasamente de locuri de muncă și/ sau monitorizare ulterioară (follow-up).

- ✿ AEGEAS vă va sta la dispoziție pentru întrebări sau chestionare căci vor lucra cu grupuri de adulți, așa dar sunt în măsură să răspundă cu privire la așteptările industriei de la un angajat.

PROMOVAREA PROIECTULUI ȘI ACTIVITĂȚILE DE CREȘTERE A VIZIBILITĂȚII. DISEMINAREA ȘI VALORIFICAREA REZULTATELOR

- Site-ul web al proiectului, în toate limbile țărilor partenere și în engleză, alături de linkuri către parteneri și alte site-uri web relevante;
- 2 video-uri promoționale cu subtitrare,
- 4 buletine informative electronice de tip e-newsletter vor fi trimise în limbile partenerilor după fiecare întâlnire de proiect,
- broșura proiectului, în toate limbile partenerilor și în engleză,
- crearea de profile pe rețele sociale,
- înființarea de comunități de Industry 4.0 on line,
- rezumatul proiectului, în 8 limbi, discuții informale cu localnicii ca parte a întrunirilor transnaționale etc.
- Rezumatul proiectului tradus și postat pe site-ul web al fiecărui partener

Profesorii din zonele rurale, beneficiarii de training, și antreprenorii digitali vor fi încurajați să participe la următoarele activități:

- sondaje locale în rândul antreprenorilor digitali (chestionare)





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PN: 2017-1TR01-KA202-046292

- interviuri locale cu profesorii și beneficiarii de training referitor la cunoștințele lor despre PBL (chestionare)

OBIECTIVELE PROIECTULUI:

Școlile trebuie să își actualizeze curriculum-ul în VET în lumina noilor oportunități de angajare pe care le aduce Industry 4.0. Adoptarea unei abordări multi-disciplinare în special în cazul tehnologiilor informației necesită crearea de programe de training.

Unul din obiectivele principale ale Ministrului Educației din Turcia este armonizarea cunoștințelor prezente și a tehnologiei cu sistemul de training vocațional, digitalizarea industriei și echiparea cu tehnologie înaltă pentru a răspunde la cererea tot mai ridicată de forță de muncă înalt calificată numită Industry 4.0. Turcia ca țară are obiective ambițioase precum 2023, 2071 care ar trebui aplicate în domeniul tehnologiei. Vom putea, de asemenea, determina o nouă strategie pentru a veni cu produse și servicii calificate și a răspunde nevoilor globale. Scopul principal al proiectului este de a motiva populația tânără din Turcia să fie inovativă și creatoare.

Scopul nostru este de a inova programele educaționale tehnice și vocaționale pentru a forma o forță de muncă înalt calificată de care sectorul aferent are nevoie, facilitând disponibilitatea tinerilor absolvenți; de asemenea, dorim să îmbunătățim calitatea școlii noastre, abilitățile și cunoștințele elevilor noștri.

Pentru a îndeplini aceste obiective trebuie să ne familiarizăm cu Industry 4.0 și inovațiile pe care le aduce. Stabilind rezultatele curriculum-ului, devenim conștienți de eventualele obstacole care stau în calea Industry 4.0, meserile dezvoltate, software-ul care trebuie folosit, modalitatea de analizare a datelor și securitatea în mediul virtual, elemente care trebuie stăpânite.

ACTIVITĂȚILE DE PROIECT:

Proiectul își propune să contribuie la dezvoltarea abilităților digitale, industriale și antreprenoriale în VET, îmbunătățirea integrării digitale în VET și promovarea educației continue în VET ușor accesibile, inclusiv în zonele rurale, prin crearea a 3 produse intelectuale:





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PN: 2017-1TR01-KA202-046292

Curriculum și arhiva electronică

Pentru a atinge aceste obiective vor fi implicați cel puțin 750 de participanți, dintre care, potențiali sau existenți:

- Antreprenori digitali,
- Cursanți VET,
- ONG-uri,
- Factori de decizie din sectorul digital,
- Furnizori VET,
- Autorități și factori de decizie politică,
- Profesori și traineri VET,
- Instituții de training pentru profesori și furnizori din domeniu.

Managementul, monitorizarea și activitățile de evaluare, precum și eforturile mari de diseminare și valorificare prin evenimente vor însoți procesul de dezvoltare a curriculum-ului și a arhivei electronice.

Proiectul unește expertiza profesorilor de tehnologia informației, expertiza antreprenorilor digitali, a specialiștilor în industrie și expertiza ICT pentru realizarea unei sinergii importante: o soluție de curriculum VET inovativă, interdisciplinară, cu acces liber, ușor de recunoscut, centrată pe student, eficientă din punct de vedere al timpului și cu valoare adăugată. O astfel de soluție va aduce beneficii pe termen scurt și lung în cadrul parteneriatului și în afara lui, precum și asupra sistemelor VET din țările participante.

- Curriculum-ul va fi realizat la sfârșitul primelor șase luni
- Sondajul și chestionarele vor fi realizate în primele șase luni
- Raportul asupra Industry 4.0 în țările partenere va fi gata în primele 6 luni. Va include:
 1. Industry 4.0: Ce reprezintă?
 2. Industrii 4.0 în BG/RO/IR/ES/TK
 3. Date despre șomajul în rândul tinerilor
 4. Training în Industry 4.0
 5. Promovarea Industry 4.0 la nivel local, regional și național
 6. Evenimente de promovare a Industry 4.0
 7. Concluzie
 8. Anexă

