

Proiect ERASMUS+ , nr. **2019-1-IT01-KA202-007430**

Parteneriate strategice VET pentru susținerea inovării cu produse intelectuale

Titlu: ***Refitting Machine - Arduino expert for the recovery of obsolete machines***

## CONTEXT

Piața forței de muncă este într-o continuă evoluție. Aptitudinile și calificările necesare pe piața muncii se schimbă. Pentru a face față schimbărilor tinerii trebuie să își formeze diferite abilități pentru aceste domenii de activitate.

Transformarea digitală a Europei va înregistra o accelerare odată cu dezvoltarea rapidă a noilor tehnologii, cum ar fi inteligența artificială, robotica, cloud computing și blockchain . Digitalizarea afectează modul în care oamenii trăiesc, interacționează, studiază și lucrează. Deși din transformarea digitală apar numeroase oportunități, în prezent riscul mai mare este generat de o societate slab pregătită pentru a face față viitorului.

## OBIECTIVE:

- promovarea unui nivel ridicat de ocupare a forței de muncă prin crearea unei forțe de muncă competente, calificate și adaptabile pentru schimbarea economică;
- consolidarea și dezvoltarea competențelor cheie pentru toți, începând de la o vârstă fragedă și pe parcursul vieții;
- promovarea achiziției de competențe în știință, tehnologie, inginerie și matematică (STEM), ținând cont de legăturile cu sustenabilitatea economică și mediu inconjurator;
- facilitarea dobândirii de competențe prin promovarea mai multor abordări și contexte de învățare, de asemenea, prin utilizarea adecvată a tehnologiilor digitale în educație; instruire și învățare;
- consilierea cursanților, inclusiv celor aflați în condiții dezavantajate sau cu nevoi specifice, astfel încât să își realizeze întregul potențial;
- oferirea de instrumente și abilități inovatoare formatorilor.

## GRUP ȚINTĂ

- Instructorii/personalul organizațiilor participante;

- Persoane care și-au pierdut locul de muncă și trebuie să își actualizeze abilitățile;
- Absolvenți care activează în domeniul științific și tehnologic;
- Elevi;
- Șomeri;
- Formatori;
- Organizații VET, autorități locale, companii, centre de angajare, factorii de decizie, profesioniști și cercetători

#### ACTIVITĂȚI:

În conformitate cu cele mai avansate procese din mediul de afaceri IT, Arduino, imprimante 3D, producția și industria 4.0, proiectul își propune să ofere competențe digitale de înaltă calitate și să promoveze integrarea tinerilor pe piața muncii.

Pentru a atinge aceste obiective și pentru a sublinia caracterul inovativ, parteneriatul a identificat un domeniu specific intervenție: recuperarea utilajelor învechite prin Arduino.

#### PRODUSE/OBIECTE INTELECTUALE:

##### **O1 - Trusa de instrumente pentru experți**

Obiectivul acestui OI este crearea unui material de instruire care să ofere grupurilor țintă ale proiectului cunoștințe și abilități de înaltă calitate necesare modernizării utilajelor existente pentru a le face „inteligente” și mai adaptate cerințelor actuale ale industriei prelucrătoare.

##### **O2: Instrument TIC pentru evaluarea competențelor (inclusiv ghidul utilizatorului instrumentului TIC)**

Scopul principal al instrumentului TIC pentru evaluarea competențelor va fi evaluarea cunoștințelor și abilităților de baza ale grupului țintă, identificarea nevoilor grupurilor țintă specifice ce trebuie readaptate pentru a le oferi abilități utile, pentru o mai bună inserție pe piața muncii.

##### **O3: Platforma gamificată de e-learning**

„Platforma de învățare electronică gamificată” va servi drept platformă digitală de educație deschisă pentru furnizarea materialului de instruire dezvoltat pe tot parcursul proiectului.

În acest fel, grupul țintă format va putea exploata cunoștințele dobândite pentru modernizarea utilajelor prezente în diverse sectoare de producție și care nu mai sunt utilizate. Va putea intra/reveni pe piața muncii, datorită noilor abilități inovatoare dobândite în domeniul electronicii, informaticii, designului interacțiunilor, etc.

## IMPACT

Proiectul își propune să crească capacitatea și nivelul de competență al grupurilor țintă; creșterea profesioniștilor specializați din sector și îmbunătățirea condițiilor de muncă; schimbarea mentalității spre diversitatea socială, etnică, lingvistică și culturală; creșterea competențelor legate de profilul profesional; dezvoltarea competențelor și competențelor digitale relevante pentru necesarul de modernizare a utilajelor existente pentru a le face „inteligente”; îmbunătățirea proceselor de recunoaștere și validarea competențelor dobândite de activitățile de învățare non-formale și informale cu utilizarea instrumentelor de referință europene; schimb mai bun de practici inovatoare în domeniul formării profesionale și al politicilor de muncă; mobilitate sporită la locul de muncă și împărtășirea principiilor care stau la baza economiei circulare.