

DIRECTION 4.0

Promotion and Development of Industry 4.0 Related Skills

 Erasmus+ Projekt Nr°: 2018-1-FR01-KA201-047889

W TYM NUMERZE:

Wstęp.....	s. 1
Działania & Rezultaty...	s. 2
Kącik Technologiczny..	s. 3
2 Spotkanie.....	s. 3
Poznaj Partnerów.....	s. 4

**Direction
4.0**



PROMOWANIE UMIEJĘTNOŚCI W ZAKRESIE PRZEMYSŁU 4.0 W SZKOLE

Wstęp - Jonathan C. BORG (MECB Ltd)

Witamy w drugim biuletynie projektu Erasmus+ DIRECTION 4.0. Projekt szybko się rozwija, wraz ze wzrostem świadomości 4. rewolucji przemysłowej zarówno w środowisku przemysłowym, jak i akademickim. W związku z tym, projekt DIRECTION 4.0 stopniowo generuje wyniki, które pomogą szkołom europejskim nadrobić zaległości w zakresie odpowiednich umiejętności STEM, a młodemu pokoleniu, które jeszcze się uczy, przygotować się w zakresie umiejętności istotnych z punktu widzenia przyszłych miejsc pracy. Niniejszy biuletyn ma zatem na celu dostarczanie zainteresowanym stronom informacji na temat bieżących działań, wyników i wydarzeń związanych z projektem DIRECTION 4. 0.



CEL

DIRECTION 4.0 ma na celu promowanie koncepcji przemysłu 4.0 i związanych z nim technologii, takich jak robotyka, wirtualna rzeczywistość i druk 3D wśród uczniów szkół średnich oraz zachęcanie ich do wyboru kariery technicznej. Cel ten zostanie osiągnięty poprzez dostarczenie nauczycielom zaktualizowanych materiałów dydaktycznych i zbadanie profilu umiejętności w zakresie 4.0.

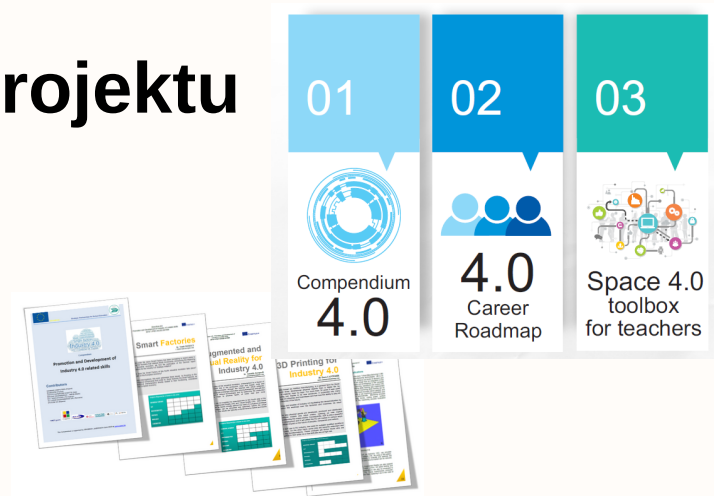
GRUPA DOCELOWA

Projekt Erasmus+ DIRECTION 4.0 skierowany jest do nauczycieli szkół średnich STEM oraz ich uczniów.

Działania & Rezultaty Projektu

W ostatnich miesiącach dużo pracy poświęcono Kompendium (O1), w tym warsztaty z przedstawicielami grup docelowych, mające na celu dostarczenie informacji na temat szeregu dodatkowych zajęć programowych, które mogą wspierać działania związane z przekazaniem wiedzy. Kompendium zostało również przetłumaczone na języki francuski, grecki, włoski, polski i rumuński.

Zgodnie z planem projektu, prace nad „Mapą Drogową Kariery (O2)” posuwają się do przodu, a analiza rynku pracy jest przeprowadzana w krajach partnerskich.





Rzeczywistość rozszerzona (AR) to interaktywne doświadczenie realnego środowiska, w którym obiekty znajdujące się w realnym świecie są wzmocniane przez generowane komputerowo informacje percepcyjne. **Wirtualna rzeczywistość (VR)** jest symulowanym doświadczeniem, które może być podobne lub całkowicie odmienne od świata rzeczywistego.

Dlaczego warto korzystać z AR & VR w produkcji?

Jednym z najbardziej obiecujących obszarów zastosowania AR jest produkcja przemysłowa, gdzie jest ona wykorzystywana do wspierania niektórych działań w zakresie rozwoju produktu i produkcji, redukuje i upraszcza decyzje użytkowników, np. w zakresie konserwacji maszyn.

W przypadku VR, projektując i symulując praktycznie linie produkcyjne, kierownik produkcji może zidentyfikować wąskie gardła, zmaksymalizować wydajność i zredukować całkowitą ilość odpadów przed rozpoczęciem jakiegokolwiek pracy fizycznej.

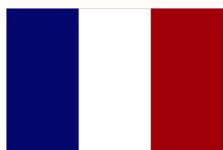
Zdjęcia pochodzą z: pixabay.com



2 SPOTKANIE PARTNERÓW

Drugie spotkanie partnerów projektu Direction 4.0 odbyło się w Istituto Mattei, we Fiorenzuoli, we Włoszech, dnia 3 czerwca 2019 r. Podczas tego spotkania partnerzy monitorowali postępy i uzgodnili szereg działań na kolejne sześć miesięcy.





www.ecam-epmi.fr



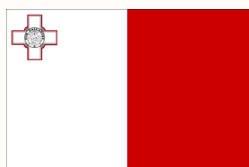
www.danmar-computers.com.pl



www.istitutomattei.com



www.ludoreng.com



www.mecb.com.mt



www.mycoin.eu



www.stucom.com