Akcioni Plan: MAKERSPACE SMERNICE

Autor (i): POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP.

smartAInnovators: PROMOVISANJE DIGITALNE TRANSFORMACIJE I INOVACIJE ZASNOVANE NA AI U SREDNJIM STRUČNIM ŠKOLAMA RADI DRUŠTVENIH PROMENA I BOLJE USKLAĐIVANJE VEŠTINA SA TRŽIŠTEM RADA

Broj projekta: 2021-1-PL01-KA220-VET-000033011

Co-funded by the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission.
This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

This document may be copied, reproduced or modified according to the above rules.
In addition, an acknowledgement of the authors of the document and all applicable portions of the copyright notice must be clearly referenced.
All rights reserved. © Copyright 2021 smartAInnovators

CC BY NC SA

INFORMACIJE O PROJEKTU

AKRONIM PROJEKTA:

smartAInnovators

NASLOV PROJEKTA:

PROMOVISANJE DIGITALNE TRANSFORMACIJE I INOVACIJE ZASNOVANE NA AI U SREDNJIM STRUČNIM ŠKOLAMA RADI DRUŠTVENIH PROMENA I BOLJE USKLAĐIVANJE VEŠTINA SA TRŽIŠTEM RADA

BROJ PROJEKTA:

2021-1-PL01-KA220-VET-000033011

VEBSAJT:

https://smartainnovators.eu/

KONZORCIJUM:

- **SPOLECZNA AKADEMIA NAUK** (Poljska) – **Koordinator**
- **POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP** (Španija)
- **ATLANTIS ENGINEERING AE** (Grčka)
- **A & A EMPHASYS INTERACTIVE SOLUTIONS Ltd** (Kipar)
- **PCG POLSKA Sp. Z.o.o.** (Poljska)
- **ATERMON B.V.** (Holandija)
- **SREDNJA ŠKOLA ZA INFORMACIONE TEHNOLOGIJE** (Srbija)

smart AInnovators

Co-funded by the European Union

SADRŽAJ

UVOD – Šta je MAKERSPACE? ..... **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**

SVRHA – Šta je cilj/korist? 1

MAKERSPACE OBJEKTI – Koja je oprema neophodna?? 1

MAKERSPACE PO DRŽAVAMA 2

- ŠPANIJA..... **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- KIPAR ..... **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- POLJSKA 4
- SRBIJA 5
- GRČKA..... **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- HOLANDIJA ..... **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**

smart AInnovators

Co-funded by the European Union

POSTAVLJANJE MAKERSPACE-a

UVOD – Šta je MakerSpace?

Kao što mu ime govori, MakerSpace je specijalizovana lokacija ili učionica sa specifičnom svrhom da omogući korisnicima da isprobaju materijale za obuku, aktivnosti, platforme, onlajn alate, itd. U suštini, to je postavljanje velike učionice sa resursima za podršku učenicima/korisnicima kod učenja zasnovanog na projektu.

Jedan od ciljeva ovog projekta je kreiranje MakerSpace-a usmerenog ka upotrebi svih smartAInnovator resursa. Korišćenjem neškolskog ili školskog vremena, korisnici ove MakerSpace lokacije moći će da ostvare ciljane veštine za AI tehnologiju, razvoj igara i STEAM veštine zasnovane na sinergiji sa tržištem rada.

Ova aktivnost se fokusira na stvaranje MakerSpace učionica širom zemlje. Ipak, mora se istaći da specifikacije svakog MakerSpace-a nisu ograničene na opšti set smernica, već su posledica potreba svake konkretne zemlje. Drugim rečima, svaki MakerSpace kreiran tokom ovog projekta nikako neće biti identičan. Svaki od njih će biti rezultat zahteva sa kojima se svaka organizacija suočava prema svojim korisnicima.

Naravno, postoje neke opšte odredbe koje svi MakerSpaces moraju da imaju, kao što je velika učionica koja može da primi sve učenike zainteresovane za učešće na kursu, računari za sve pojedynce, kao i Python i Unity (u slučaju smartAInovators MakerSpace) itd.

U ovom dokumentu prvo će biti objašnjeno korišćenje ili cilj smartAInnovators MakerSpace-a, opšte smernice o tome kako da ga kreirate, neophodna oprema i slično. Nakon toga, svaka zemlja će napisati opis, specifikacije, itd. za svoj specifičan MakerSpaces.

SVRHA – Šta je cilj/korist?

Kao što je prethodno ukratko objašnjeno, cilj kreiranja MakerSpace-a je da svi zainteresovani korisnici imaju dovoljno i potpuno opremljenu lokaciju koju mogu da iskoriste za postizanje ciljanih veština za AI tehnologiju, razvoj igara i STEAM veštine zasnovane na sinergiji sa tržištem rada.

Cilj je kreiranje MakerSpace-a, personalizovanog, prema zahtevima svake zemlje, gde učenici dobijaju teorijsko znanje, dok istovremeno imaju slobodu da eksperimentišu sa datim alatima.

Za ovaj slučaj, svi materijali za obuku, kreirani tokom projekta smartAInnovators, će mi biti dostupni zajedno sa smernicama za platformu. Svi kreirani materijali imaju slobodan pristup, kako bi se osiguralo da im predavači i/ili učenici mogu pristupiti na različitim jezicima.

Ukratko, MakerSpace će svojim korisnicima pružiti priliku da dokažu svoje sposobnosti, dok uče individualno i grupno kroz korišćenje dinamičkih vežbi. Štaviše, pružiće i društvenu nastavu, jer je ceo kurs fokusiran na ideju podizanja svesti o kockarskim tendencijama mladih u sadašnjem društvu.

MAKERSPACE OBJEKTI – Koja je oprema neophodna?

Za ispravno podešavanje lokacije MakerSpace, potrebno je poštovati neke opšte i osnovne smernice. Nakon toga, preporučljivo je da svaka organizacija odgovorna za MakerSpace odluči o neophodnim implementacijama koje treba da uradi.
Što se tiče prethodno opisanih osnova:

- Učionica ili prostran prostor u koji može udobno da uđe najmanje 15 osoba, sa dobrim osvetljenjem i ventilacijom
- Objekti koji uzimaju u obzir ergonomski dizajn
- Besplatna WIFI veza
- Individualni računar za svaku osobu, sposoban da izdrži programere kao što su Python i Unity
- Instalacija bilo koje/svake aplikacije potrebne za kurs unapred, radi uštede vremena
- itd.

MAKERSPACE PO DRŽAVAMA

ŠPANIJA

Politeknika Ikastegia Txorierri je već odredila posebnu učionicu za sprovođenje Nacionalnog hakatona smartAInovators. IT učionice su opremljene Wi-Fi konekcijom sa više od 20 računara na kojima se pokreće sav potreban softver i projektorom. Računari su dostupni sa potrebnim UNITY programom neophodnim za izvršavanje nekih aktivnosti iz PR1-PR4.

U prostorijama je obezbeđeno i napajanje i dovoljno prirodnog i veštačkog osvetljenja. Svaki zainteresovani učenik će moći da se upozna sa rezultatima smartAInnovators projekta jer su učionice potpuno pristupačne.

Politeknika Txorierri's MakerSpace je spremna da bude domaćin smartAInnovators radionice

Član osoblja na obuci

KIPAR

Nakon završetka oba dela C1 – Kratkoročne zajedničke obuke osoblja projekta smartAInnovators, naš instruktor Nikolas Moudouros započeo je postavljanje smartAInovators hub-a. Ovo će biti određena oblast u Emphasys centru gde će mladi ljudi moći da ojačaju i unaprede svoje digitalne veštine. Institut je investirao u hardver, kao što su laptop računari koji podržavaju UNITY program, 3D štampač i softver.

Svakoj stručnoj školi, organizaciji, treneru itd. koji pokaže interesovanje za program biće predstavljen smartAInnovators BackPack. Ovaj paket sadrži sve potrebne informacije (PR1-PR4), kako bi se primenili dati alate u okviru organizacije.

Pored aktivnosti koje će se raditi u okviru trajanja kursa, biće organizovani i hakatoni.

Emphasys labaratorija je nadograđena i spremna za smartAInnovators radionicu.

UNITY software je instaliran na svim računarima u laboratoriji.

POLJSKA

Univerzitet društvenih nauka u Poljskoj ima dosta učionica koje se mogu koristiti za potrebe obuke. Izabrana su u dva glavna ogranka kampusa: u Lođu i u Varšavi.

IT učionice imaju Wi-Fi, 17 računara koji mogu da izdrže sav potreban softver i projektor. Učionice su opremljene sa dovoljno osvetljenja, prirodnog i veštačkog i električnog napajanja. Sobe su potpuno pristupačne tako da će svaka zainteresovana osoba, takođe i sa invaliditetom, moći da se upozna sa smartAInnovators alatima.

SRBIJA

Obavljena je instalacija softvera u učionici koja će se koristiti za potrebe obuke za Python i Unity. Učionica ima Wi-Fi, 20 računara (napajanje za svaki) i projektor. Na instalaciji i organizaciji se i dalje kontinuirano radi.

Instalacija softvera

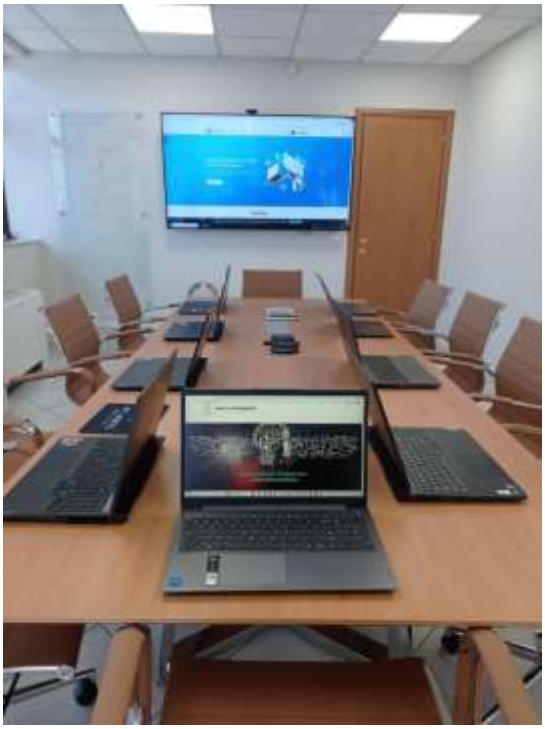
Makerspace

GRČKA

ATLANTIS Engineering je pripremio namenski prostor u našim prostorijama gde će svaka zainteresovana osoba moći da se upozna sa rezultatima smartAInnovators projekta, te da ih koristi ili isproba.

Prostrana prostorija je opremljena laptop računarima koji mogu da izdrže Python, dovoljno osvetljenja, prirodnog i veštačkog, WIFI veze, električnog napajanja, klima uređaja i TV ekran koji se može koristiti za prezentacije.

Instalacija softvera



Makerspace

HOLANDIJA

Nakon završetka oba dela C1 – Kratkoročne zajedničke obuke osoblja i Hackathon-a projekta smartAInnovators, naš instruktor David Tsenti započeo je postavljanje virtuelnih smartAInovators čvorišta.

Postojaće određena grupa na Fejsbuku, gde će biti najavljeni vebinari sa temama projekta smartAInovators za učešće mladih i srednjih stručnih škola. Institut je investirao u hardver, kao što su laptop računari koji podržavaju program UNITY, i razvio smartAI „Lucki Game“ da bi mogao da se uči i replicira.

Svakoj školi, organizaciji, treneru itd.. koja prisustvuje ovim vebinarima biće predstavljen smartAInnovators Back Pack, koji ima sve potrebne informacije (PR1-PR4), kako bi se primenili alati u okviru njihove organizacije.

www.smartainnovators.eu