

Campusul de mentorat Teach for Future în domeniul TIC - București, România



Deschiderea Campusului de Mentorat în domeniul TIC

În perioada 28 martie - 01 aprilie 2022, ANBPR a coordonat Campusul de Mentorat Teach for Future (C4 - Mobilitate mixtă pentru adulți privind testarea și certificarea competențelor în domeniul IT și transferul bunelor practici în cadrul Centrului de Excelență din România). La această activitate au participat 11 cursanți adulți din România, 10 cursanți adulți din Grecia și 9 cursanți adulți din Bulgaria. Prima zi a Campusului a constat în prezentări, proiecții, demonstrații de soluții TIC inovatoare, robotică, digitizare, bune practici etc.). Activitățile Campusului de Mentorat s-au derulat atât la Centrul de Excelență în domeniul TIC din cadrul Bibliotecii Naționale a României, cât și în cadrul ECDL EduHub din Veranda Mall (susținerea simulărilor și a examenelor de certificare ECDL).

Complementar cu activitățile Campusului, o parte dintre facilitatorii GLBF Bulgaria, HERITAGE Grecia și ANBPR România au răspuns invitației de a participa în persoană la C1 reloaded - Eveniment pe termen scurt pentru personal cu privire la TIC în cadrul Centrului de Excelență din România. Aceștia au avut ocazia să interacționeze atât între ei, cât și cu beneficiarii adulți, pentru a consolida rețeaua de facilitatori și a asigura componenta de networking care a lipsit pe durata activității C1, organizate virtual în luna februarie 2021. Silvia Ivanova Koumanova și Madlen Svilenova Asparuhova, din partea GLBF, Bulgaria, au avut câte o scurtă intervenție via Zoom în cadrul activităților în plen de la Biblioteca Națională a României, în timp ce Evangelina Papadogiannaki, din partea HERITAGE, Grecia, prezentă la București, a adresat un scurt cuvânt întregii audiențe.



Madlen Svilenova Asparuhova – intervenție via Zoom



Bune practici în domeniul IT



Integrarea activităților STEAM în cadrul serviciilor de bibliotecă

Printre prezentările de impact din cadrul Campusului de Mentorat s-au regăsit: Integrarea activităților STEAM în cadrul serviciilor de bibliotecă, Robotul Nao

- soluție de sprijin pentru copiii cu nevoi speciale, Dreamoc XL3 - sistem complex de proiecție holografică, Patrimoniul la îndemână: idei inteligente pentru a aduce cultura și cunoștințele mai aproape de publicul larg, NITRO Clubs: prezentare și demonstrație de robotică folosind roboți Arduino etc.

Prezentările și demonstrațiile de tehnologie au fost urmate de întrebări din partea audienței. Participanții au avut ocazia să testeze ei înșiși funcționalitățile tehnice ale diferitelor dispozitive și au putut să interacționeze în mod direct cu specialiștii în tehnologie pentru a afla detalii despre caracteristicile tehnice, domeniile de utilizare și aplicabilitatea acestor soluții în mediul real de lucru.

Prin intermediul demonstrațiilor practice însoțite de explicații punctuale, participanții au făcut o incursiune în lumea tehnologiei viitorului.



NITRO Clubs: prezentare și demonstrație de robotică folosind roboți Arduino



Patrimoniul la îndemână: idei inteligente pentru a aduce cultura și cunoștințele mai aproape de publicul larg



Robotul NAO - soluție de sprijin pentru copiii cu nevoi speciale



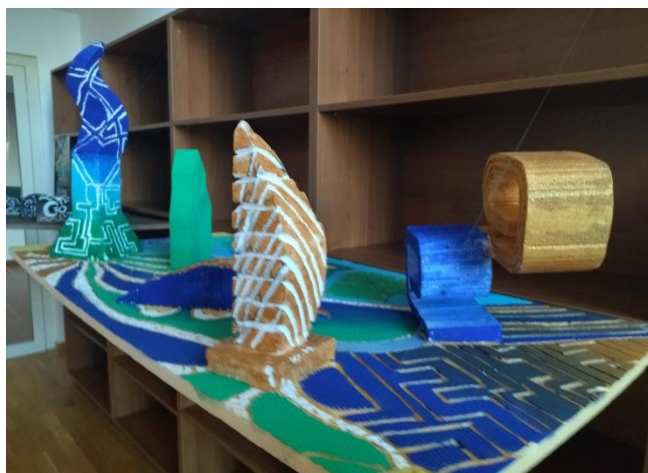
Dreamoc XL3 - sistem complex de proiecție holografică

Expoziția “Orașul viitorului”

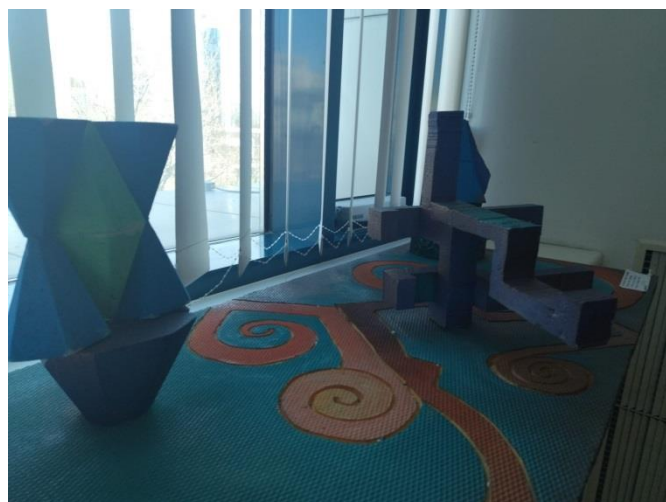
O altă premieră a Campusului de Mentorat în IT de la București a constat în vernisarea expoziției “Orașul viitorului”. Pornind de la o idee originală, aceea de a da o nouă viață deșeurilor rezultate din roboții dezamblați din Makerspace-ul Bibliotecii Județene „Panait Istrati” Brăila, expoziția “Orașul viitorului”, a dat o notă tinerească, dinamică și inspirațională spațiului, făcând vizita participanților și activitățile propriu-zise mai atractive și mai antrenante.

Coordonatori expoziție: prof. Florentina Giol și prof. Cătălin Batfir, Liceul de Arte “Hariclea Darclee”, și Silviu Octavian Gheorghe, Biblioteca Județeană „Panait Istrati” Brăila.

Prin intermediul acestei expoziții, conceptul STEAM este pus în valoare, în mod original, dintr-o perspectivă artistică și creativă, complementară cu abordarea tehnică, inginerescă, cu care este asociat în mod curent.



„Creativitatea tinerilor și materialele reciclabile care provin de la Makerspace-ul bibliotecii demonstrează că nimic nu este imposibil atunci când imaginația nu are limite și când viitorul nu ne este indiferent”, au declarat organizatorii.



Simulări și examene de certificare ECDL

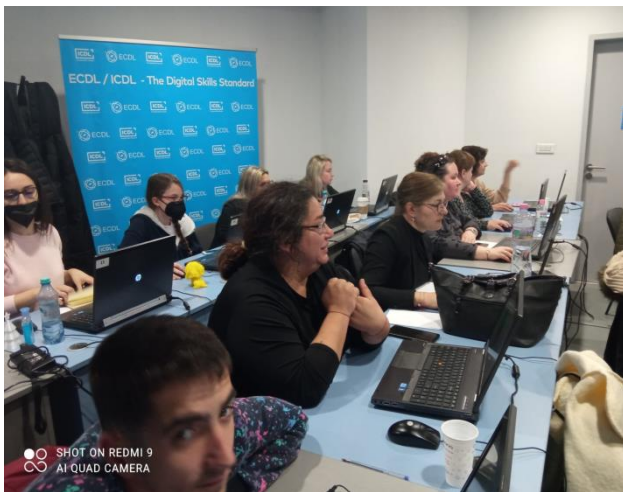
În următoarele 4 zile, participanții Teach for Future au parcurs sesiuni recapitulative, de reîmprospătare a cunoștințelor, și au susținut simulări pe cele 4 competențe IT predate în cadrul proiectului, iar, la sfârșitul fiecărei zile lucrative, au susținut examene de certificare ECDL în domeniul IT.

Pe durata pregătirii examenelor de certificare, cursanții adulți s-au antrenat în grupuri mici, au rezolvat quiz-uri de verificare a cunoștințelor, au făcut exerciții practice, au schimbat informații cu colegii și și-au perfecționat machetele 3D realizate pe durata sesiunilor. Ca urmare a competențelor dobândite în cadrul proiectului, participanții din România, Grecia și Bulgaria au luat parte la Concursul 3D Printing, unde și-au putut înscrie propriile machete 3D Printing și respectiv planurile de afacere bazate pe idei creative derivate din tehnologia 3D Printing, la una din cele două categorii

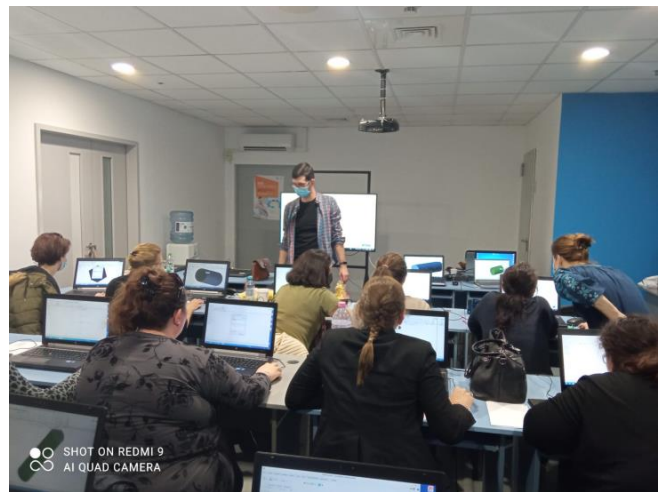
disponibile, după cum urmează: Antreprenor 3D - idei antreprenoriale dezvoltate de adulți, și respectiv 3D for Life - realizarea de obiecte funcționale prin modelare și imprimare 3D.

Participanții adulți au beneficiat din plin de această experiență de învățare cu suportul tehnologiei. Ca o continuare firească a sesiunilor locale din fiecare țară participantă, cursanții adulți prezenți la București și-au îmbogățit cunoștințele, și-au exersat abilitățile în domeniul IT și și-au consolidat relația de colaborare cu colegii din rețeaua transnațională Teach for Future, într-un mediu stimulat și inspirațional.

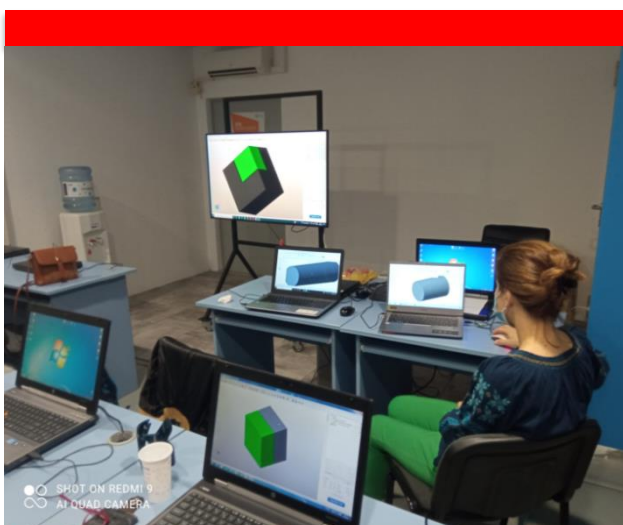
Această nouă activitate a adus laolaltă participanți cu aceleași preocupări, contribuind astfel la creșterea coeziunii de grup și la sentimentul de apartenență la comunitatea Teach for Future.



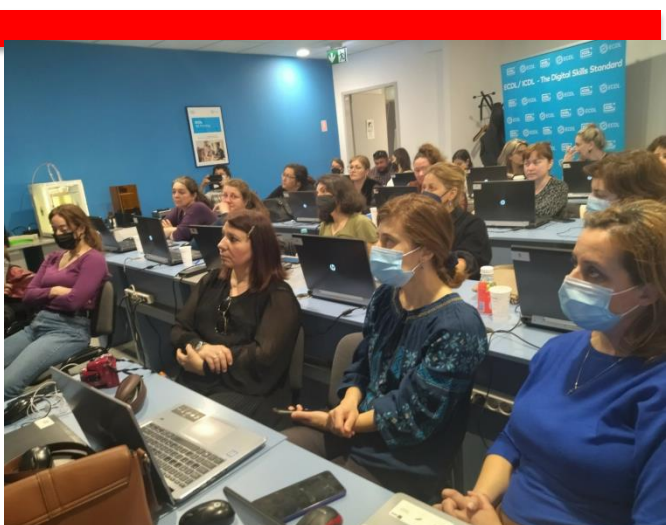
Aspecte din timpul simulărilor 3D Printing



Antrenamente în pregătirea examenelor de certificare 3D



Cursanții adulți exersând tehnici de modelare 3D



Participanții Teach for Future - în etapa pre-examinare

Vizite documentare

Vizită documentară la Institutul Național al Patrimoniului - invitații au asistat la o prezentare a proiectelor de digitizare ale Direcției Patrimoniului

Digital (CIMEC), Robotul de scanare de carte Treventus, biblioteca-digitala.ro și scanner-ul manual de mari dimensiuni.



Vizită documentară la RoboHUB, e-Civis - participanții din cele 3 țări au avut oportunitatea de a interacționa cu cele mai recente soluții tehnologice din domeniul roboticii cu aplicabilitate în mediul educațional, agricol, medical și HoReCa,

precum robotul ESCU, câinele robot Nero, robotul umanoid Alpha, precum și diferiți ozofoți, niște roboți semisferici de mici dimensiuni care pot fi programați chiar și de către copii etc.



Vizită documentară la Asociația M.A.M.E. – “Centrul Steluțelor” - invitații Teach for Future au aflat despre utilizarea Robotului Nao în terapiile ale

copiilor cu boli severe și integrarea soluțiilor de Virtual Reality în asistarea celor 124 de beneficiari cu diverse patologii, sprijiniți de Asociația M.A.M.E.



Rezultatele Concursului 3D Printing

**Antreprenor 3D: idei
antreprenoriale dezvoltate de
adulți**

Locul 1 - Print Your Burger (echipa
din Grecia)

Locul 2 - Dog Leash (Antonela Sofia
Barbu – Mediaș, județul Sibiu)

Locul 3 - 3D Hub & more (Cătălina
Popa, Galați, județul Galați)

**3D for Life: realizarea de obiecte
funcționale prin modelare și
imprimare 3D**

Locul 1 - 4UBrace3D - customised
bracelet (echipa din Grecia)

Locul 2 - QR Code 4 Libraries (Ioan-
Flaviu Gheorghită – Târgu Mureș,
județul Mureș)

Locul 3 - Vidim Vidin (echipa din
Bulgaria)

3D Printing la puterea TEACH



Pe durata Campusului de Mentorat în domeniul IT, participanții s-au implicat atât în activități de predare/învățare față-în-față, cât și în interacțiuni și demonstrații la distanță, fiind provocați de lectori, prin sesiuni interactive, lecții video și exemple practice, să continue studiul și post-training și să-și consolideze cunoștințele prin exercițiu individual.

După susținerea examenelor de certificare, beneficiarii adulți din cele 3 țări au participat la un concurs de Modelare și imprimare 3D, pe două componente tematice, și anume: Antreprenor 3D și respectiv 3D for Life, cele mai inovative idei fiind premiate de un juriu de experți.

Toate machetele realizate de participanți vor fi expuse, în cadrul evenimentului de diseminare coordonat de ANBPR, dar vor fi și fotografiate/filmate, urmând a fi disponibile și pe site-ul proiectului, precum și pe site-urile partenerilor.

*<<Mulțumesc mult pentru oportunitatea pe care mi-ați oferit-o, de a face parte dintr-o echipă minunată, cu oameni frumoși, deschiși, empatici. O săptămână plină de notăți, care de care mai atractive. Simt că am câștigat enorm de pe urma acestui campus, atât din punct de vedere informațional, cât și emoțional.>>
(Cătălina Popa, beneficiar adult din România)*



Srijinul Comisiei Europene pentru producerea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului care reflectă doar părerile autorilor, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru nicio utilizare a oricăreia dintre informațiile conținute de aceasta.

Co-finanțat prin Programul Erasmus+ al Uniunii Europene



Erasmus+