



Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2016/2017 za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: Industrija 4.0 - razvoj delavnic za mladino

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovano (neustrezno področje izbrišite):

4 - Naravoslovje, matematika in računalništvo

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partnerja – podjetja, ki je/sta vključena v projekt)

Fakulteta za organizacijske študije v Novem mestu v sodelovanju s partnerjema

JAPINA, raziskovanje in razvoj, d.o.o. in
RAZVOJNIM CENTROM NOVO MESTO, Svetovanje in razvoj, d.o.o.

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Dejavnosti prvega in drugega partnerja je v tesni povezavi s spremembami, ki jih prinašajo sodobne tehnologije. Ena ključnih sprememb se nanaša na industrijo prihodnosti, ki je v strokovnih krogih poznana pod imenom »Industrija 4.0«. Slovenija na te izzive odgovarja s programom »Strategija pametne specializacije«, kjer je eden glavnih ciljev ustvariti kritično maso znanja za uresničitev zelenega tehnološkega preboja. Drugi partner je v zvezi s tem prepričan, da je ključnega pomena kakovostno in redno delo z mladimi. V prihodnosti bodo namreč poleg poznavanja novih tehnologij pomembne predvsem naslednje kompetence: reševanje kompleksnih problemov, kritično razmišljanje in ustvarjalnost.

Osnovni cilji predlaganega projekta so bili približati poklice prihodnosti mladimi, razviti sklop delavnic za spodbujanje uporabe naprednih tehnologij, učenje reševanja kompleksnih problemov in krepitev ustvarjalnosti med mladimi.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Vključeni študenti so v sklopu tega projekta spoznali dobro prakso, ki jo danes najdemo v Sloveniji in v svetu. Proučili so tako načine izvajanja delavnic, kot tudi njihovo vsebino. Osredotočili so se na novosti, saj se stalno pojavljajo novi produkti. Najbolj zanimive produkte so preizkusili ter oblikovali celoletne delavnice z naslovom Ciciban in Robotek, in sicer z naslednjimi sklopi: osnovna, nadaljevalna in raziskovalna. V vsako stopnjo so razporedili več samostojnih modulov, tako da se udeleženci na vsaki stopnji seznanijo z različnimi orodji: npr. programiranje, robotika, internet stvari, programiranje igrice. Moduli so bili med seboj neodvisni, tako da je možna izmenjava istih učnih pripomočkov med različnimi kraji v regiji. Nekatere module so podprli z učnim gradivom ter na koncu projekta delavnico praktično izvedli v Podzemelj in Trebnjem. Mladi udeleženci na delavnicah so na zabaven način spoznavali osnove robotike in programiranja. Iz Lego kock so sestavljali različne robotke (žaba, čebelica, helikopter) in jih nato s posebno programsko opremo upravljali. Drugi sklop dejavnosti je bilo zabavno programiranje, v okviru katerega so le ti izdelovali preproste igrice.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Družbena korist rezultatov projekta se kaže predvsem v naslednjem:

- *V širši skupnosti smo prispevali k razvoju znanj in pridobivanju tistih kompetenc, ki so ključne za uspeh "Industrije 4.0".*
- *Vzpostavili smo javno dostopno bazo znanja o najbolj zanimivih in uporabnih orodjih za poučevanje "sodobnih tehnologij" in spodbujanje ustvarjalnosti, kar je lahko v korist mnogim posameznikom, ki jim je to področje zanimivo in ga želijo razvijati.*
- *Baza znanja je lahko vzpodbuda posameznikom za razvoj novih produktov s področja "spoznavanja sodobnih tehnologij".*

Drugi potencialni uporabniki vsebin so:

- *Starši otrok, ki iščejo primerne vsebine za svoje otroke.*
- *Različne izobraževalne institucije, ki želijo vključiti posamezne vsebine v svoj izobraževalni program.*

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).



