



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”

Podsumowanie projektu "ROBO YOUTH - Partnerstwo dla innowacyjnej edukacji w obszarze nowoczesnych technologii"

Fundacja „Z robotem za rękę” realizowała w latach 2019 -2022 projekt "ROBO YOUTH - Partnerstwo dla innowacyjnej edukacji w obszarze nowoczesnych technologii" był tworzony przez organizacje działające na rzecz wspierania edukacji i rozwoju młodych ludzi. Projekt był współfinansowany ze środków programu Erasmus+. Partnerstwo zostało zainicjowane między organizacjami z Polski, Rumunii i Turcji: Fundację „Z robotem za rękę”, Stowarzyszeniem TEAM4Excellence oraz ERS Student Services. Projekt dotyczył problemów związanych z jakością edukacji młodzieży w krajach europejskich w kontekście Przemysłu 4.0 i dopasowywania umiejętności młodych ludzi potrzebnych na rynku pracy. Program nauczania jest archaiczny i nie jest dostosowany do potrzeb poznawczych współczesnej młodzieży, współczesnej edukacji, a także zmieniających się wymogów nowoczesnego rynku pracy. Dotychczasowe programy i metody nauczania stają się coraz mniej skuteczne i mniej atrakcyjne dla uczniów. Przeszkody obejmują słabe systemy początkowego kształcenia i szkolenia, bariery po stronie popytu na zatrudnienie osób o niskich kwalifikacjach, zwłaszcza w dziedzinie umiejętności inżynierskich (np. robotyki, automatyki, elektroniki). Opracowywany i wdrażany w ramach partnerstwa innowacyjny program edukacyjny w dziedzinie nowoczesnych technologii zapełnia tę lukę.

Głównym celem projektu było stworzenie partnerstwa strategicznego na rzecz wspierania innowacyjnej edukacji pozaformalnej dla młodzieży w dziedzinie nowoczesnych technologii: robotyki, automatyki, mechaniki elektroniki i programowania.

Cele szczegółowe:

- zwiększenie dostępności do edukacji pozaformalnej z zakresu nowoczesnych technologii dla młodzieży z regionów defaworyzowanych, o niższym poziomie rozwoju w stosunku do średniego PKB UE,
- dostosowanie programu i metodologii do współczesnych wymagań rynku, oczekiwań pracodawców,
- przygotowanie młodzieży pod kątem wymagań współczesnego rynku pracy i dynamicznie rozwijającej się branży nowoczesnych technologii,
- wyposażenie trenerów pracujących z młodzieżą w kompetencje niezbędne do prowadzenia innowacyjnych zajęć w ramach grup robotycznych,
- stworzenie odpowiednich warunków współpracy między sektorami dla wspierania nowoczesnej edukacji pozaformalnej,
- zwiększenie szans i konkurencyjności młodzieży na rynku pracy poprzez wyposażenie ich w nowoczesne kompetencje,
- popularyzowanie idei grup robotycznych poprzez upowszechnianie rezultatów projektu w ramach szerokiego i bezpłatnego dostępu do wypracowanej metodologii i materiałów dydaktycznych.

Cel został zrealizowany poprzez opracowanie i wdrożenie innowacyjnego programu edukacyjnego z zakresu nowoczesnych technologii (elektronika, automatyka, robotyka, mechanika, programowania) wśród młodzieży (15-18 lat) poprzez organizacje partnerskie z Polski, Turcji i Rumunii. Innowacja została wdrożona w ramach zajęć w młodzieżowych grupach robotycznych i

miała holistyczny charakter tzn. w nowatorski sposób łączyła treści z zakresu nowoczesnych technologii oraz z zakresu przedsiębiorczości w celu wyposażenia młodych ludzi w kompetencje, które zwiększą ich szanse edukacyjne oraz konkurencyjność na współczesnym rynku pracy.

Dodatkowo zostały zrealizowane następujące działania:

- 1 szkolenie dla osób pracujących z młodzieżą wyposażające nauczycieli i trenerów w kompetencje potrzebne do prowadzenia młodzieżowych drużyn robotycznych,
- 3 międzynarodowe młodzieżowe warsztaty robotyczne w Turcji, Rumunii i Polsce dla członków młodzieżowych grup robotycznych,
- utworzenie i wyposażenie młodzieżowych pracowni robotycznych (ROBO LAB) w krajach partnerskich,
- organizacja 3 konferencji upowszechniające rezultaty projektu w środowisku lokalnym, regionalnym, krajowym.

Osiągnięte rezultaty projektu:

- Nabycie wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu elektroniki, mechaniki, automatyki i robotyki, programowania przez młodzież, w tym nabycie praktycznych umiejętności konstruowania robota wykonującego określone czynności;
- Nabycie wiedzy i praktycznych umiejętności z zakresu marketingu (reklama, promocja grupy poprzez media społecznościowe) przez młodzież i trenerów;
- Podniesienie przez młodzież umiejętności pracy zespołowej, skutecznej komunikacji, rozwiązywania problemów, radzenia sobie ze stresem oraz zdrowej rywalizacji;
- Zdobycie wiedzy i umiejętności zastosowania innowacji edukacyjnej potrzebnej trenerom do prowadzenia grup robotycznych;
- Zdobycie wiedzy i umiejętności z zakresu przedsiębiorczości, zarządzania, budowania partnerstw lokalnych międzysektorowych na rzecz przedsiębiorczości w oparciu o STEM, tworzenia startup'ów, fundraisingu, budowanie relacji z partnerami biznesowymi, instytucjami nauki, władzami lokalnymi itp.;
- Wymiana dobrych praktyk między partnerami w zakresie nauczania w obszarze nowoczesnych technologii/STEM;
- Podniesienie umiejętności językowych w zakresie j. angielskiego przez uczestników projektu.