



smart
AIInnovators

SMARTAINNOVATORS

Promowanie transformacji cyfrowej i innowacji opartej na sztucznej inteligencji w placówkach kształcenia i szkolenia zawodowego na rzecz zmian społecznych i lepszego dopasowania umiejętności do rynku pracy



O projekcie

Szybka cyfryzacja w ciągu ostatniej dekady zmieniła wiele aspektów pracy i życia codziennego. Napędzana przez innowacje i ewolucję technologiczną transformacja cyfrowa zmienia społeczeństwo, rynek

pracy i przyszłość pracy, a w nieunikniony sposób także sektor edukacji i szkolenia. Pracodawcy mają trudności z rekrutacją wysoko wykwalifikowanych pracowników w wielu sektorach gospodarki, w tym w branży cyfrowej. Podnoszenie umiejętności cyfrowych na wszystkich poziomach pomaga zwiększyć wzrost gospodarczy i innowacyjność oraz budować bardziej sprawiedliwe, spójne, zrównoważone i sprzyjające przeciwdziałające wykluczeniu społecznemu wspólnoty. Umiejętności cyfrowe i nabycie umiejętności informatycznych mogą zwiększyć odporność na wykluczenie zawodowe osób w każdym wieku, zwiększyć ich udział w życiu demokratycznym oraz zapewnić im bezpieczeństwo w sieci.

Partnerzy



W TYM WYDANIU

O PROJEKIE

TRZECIE I CZWARTE SPOTKANIE PARTNERSKIE KOLEJNE KROKI

ŚLEDŹ NAS



SMARTAINNOVATORS.EU



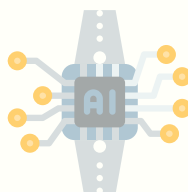
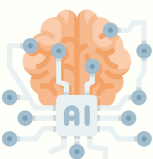
TRZECIE I CZWARTE SPOTKANIE PARTNERSKIE

W minionym czasie odbyły się dwa spotkania partnerskie: w Bilbao w dniach 24-25 stycznia oraz w Belgradzie, 23 maja. Gospodarzami spotkań były kolejno POLITEKNIKA TXORIERRI i ITHS. Celem spotkań była dyskusja i wymiana pomysłów na temat postępów projektu, bieżących działań i kolejnych kroków. W szczególności skupiono się na **rezultacie 3 - Platformie i Aplikacji Mobilnej**, dla których wykonano już kluczową pracę! Ponadto przedstawiono plan działania dla **rezultatu 4 - SmartAIInnovator Makerspace Pack** oraz zaplanowano kolejne działania!



Kolejne kroki

- Testowanie i finalizacja platformy
- Aplikacja mobilna
- Warsztaty dla trenerów
- Krajowe hackathony
- smartAIInnovator MAKERSPACE PACK



Jednym z najważniejszych celów projektu jest dostarczenie wiedzy uczniom i zwiększenie ich umiejętności cyfrowych. **Nadchodzi Narodowy Hackathon!** Warsztaty mają na celu zapoznanie uczniów z materiałami smartAI i umożliwienie im stworzenia własnej "Lucky Game"! **Nie przegap.... i bądź na bieżąco!**

Kolejne spotkanie partnerskie oraz szkolenie dla uczniów ze wszystkich krajów partnerskich odbędzie się w kwietniu 2024 na Cyprze!

WYPRÓBUJ NASZĄ
PLATFORMĘ

KLIKNIJ [TUTAJ!](#)



PRZECZYTAJ NASZE
POPZEDNIE
NEWSLETTERY

KLIKNIJ [TUTAJ!](#)



Co-funded by
the European Union

Projekt współfinansowany ze środków Komisji Europejskiej. Niniejszy dokument odzwierciedla jedynie stanowisko autora, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w nim zawartych.

Projekt numer 2021-1-PL01-KA220-VET-000033011