



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 zmieniała wiele aspektów pracy i życia codziennego. Napędzana innowacjami i ewolucją technologiczną, transformacja cyfrowa przekształca społeczeństwo, rynek pracy i przyszłość pracy, a co za tym idzie, także E & T. Pracodawcy napotykają trudności w rekrutacji wysoko wykwalifikowanych pracowników w wielu sektorach gospodarki, w tym w sektorze cyfrowym. Zwiększanie umiejętności cyfrowych na wszystkich poziomach pomaga zwiększyć wzrost i innowacje oraz budować bardziej sprawiedliwe, spójne, zrównoważone i integracyjne społeczeństwo. Posiadanie umiejętności cyfrowych i nabywanie kompetencji cyfrowych pozwala ludziom w każdym wieku być bardziej odpornym, zwiększać swoje uczestnictwo w życiu demokratycznym oraz zadbać o własne bezpieczeństwo w Internecie.

Partnerzy



W TYM WYDANIU

O PROJEKCIE

APLIKACJA MOBILNA

HACKATHONY

**FINAŁOWE SPOTKANIE
MIĘDZYNARODOWE**

ŚLEDŹ NAS



SMARTAINNOVATORS.EU



Aplikacja mobilna



Przedstawiamy naszą innowacyjną aplikację mobilną zaprojektowaną z myślą o łatwym dostępie do zasobów projektu!

Dostosowana do potrzeb trenerów VET i uczniów z organizacji biorących udział w projekcie, nasza aplikacja ułatwia nawigację i wykorzystanie wyników projektu.

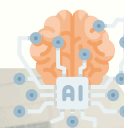
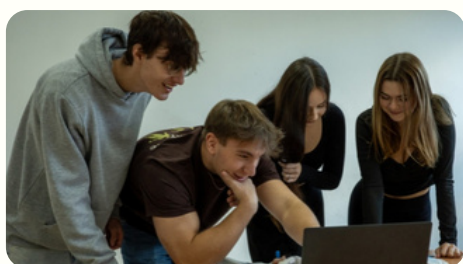
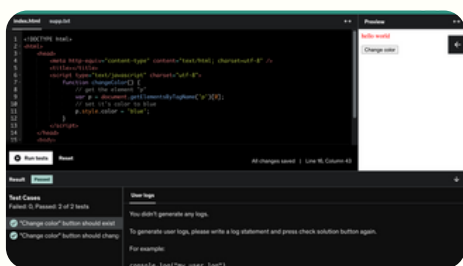


Hackathony krajowe!

Przez ostatnie miesiące partnerzy prowadzili pilotażowe sesje badawcze w swoich krajach. Zwycięzcy krajowych hackathonów wzięli udział w Mobilności C1 na Cyprze!

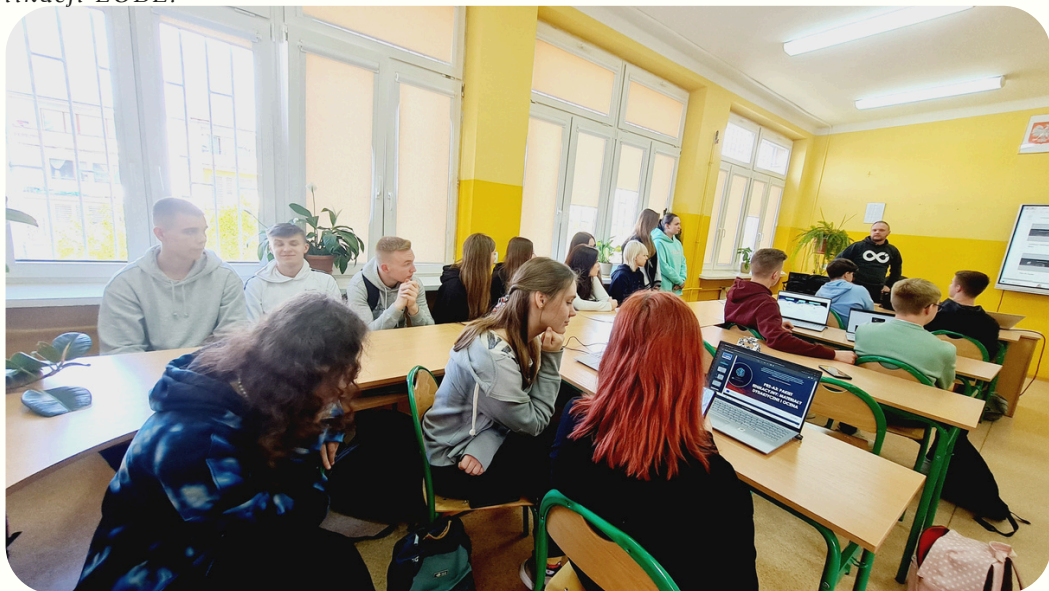
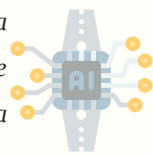
Polska - Społeczna Akademia NAUK

Społeczna Akademia Nauk we współpracy z Technikum Administracyjno-Usługowym w Łodzi zorganizowała program SmartAIInnovators. Najpierw przeszkolono 5 nauczycieli w oparciu o materiały przygotowane na potrzeby projektu. Następnie odbyły się praktyczne szkolenia z uczniami oraz ogólnopolski hackathon. Uczniowie zapoznali się ze sztuczną inteligencją z wykorzystaniem Lobe. W ramach krajowego konkursu przygotowali kod w języku Python. Próbowali między innymi nauczyć algorytm rozpoznawania rozmiaru odzieży (S, M, L) na podstawie pomiarów oraz kategoryzowania samochodów na ciężarowe i osobowe na podstawie ich wagi. Wszystkie zajęcia odbywały się w ramach zajęć pozalekcyjnych. Zwycięzcy zostali wybrani przez jury ekspertów, a w nagrodę wzięli udział w Międzynarodowym Hackatonie na Cyprze.



Polska - PCG Polska

PCG Polska, we współpracy z Zespołem Szkół Ponadpodstawowych w Brzezinach, przeszkoliła nauczycieli i uczniów szkół zawodowych w zakresie sztucznej inteligencji (AI). Zajęcia stacjonarne wyposażyły uczniów w praktyczną i teoretyczną wiedzę niezbędną do rozwoju w świecie opartym na technologii. Ten kompleksowy program nauczania obejmuje podstawowe pojęcia, takie jak uczenie maszynowe, sieci neuronowe i analiza danych, wraz z praktycznym doświadczeniem w językach programowania, takich jak Python. Uczniowie przygotowali również własny pomysł na rozwiązanie problemów społecznych za pomocą aplikacji LOBE.

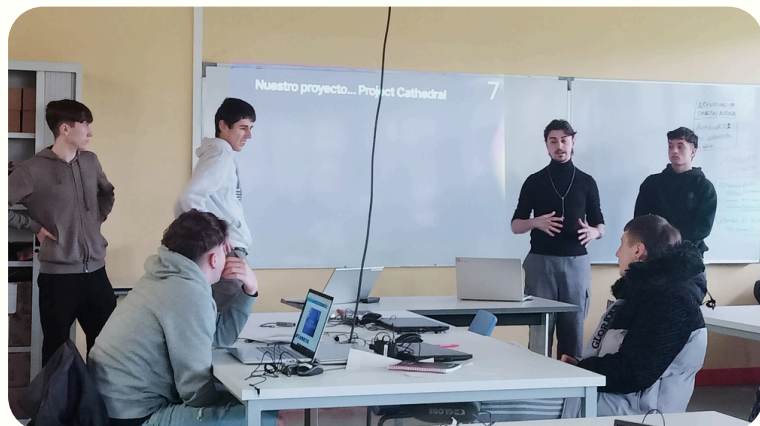


Hiszpania - Politeknika Ikastegia Txorierri

We wrześniu 2023 r. Politeknika Txorierri zorganizowała sesję szkoleniową opartą na międzynarodowym projekcie smartAIInnovators dla nauczycieli w zakresie sztucznej inteligencji, UNITY i tworzenia gier w celu kształcenia nauczycieli, którzy później wprowadzą te tematy do swoich klas. Następnie nauczyciele wdrażali te pomysły od października do połowy grudnia, korzystając z platformy internetowej smartAIInnovators oraz opracowując różne dynamiczne zajęcia grupowe i scenariusze. Mając na celu przeprowadzenie krajowego hackathonu lub konkursu, Politeknika Txorierri zaprosiła przedstawicieli dwóch przedsiębiorstw specjalizujących się w wykorzystaniu sztucznej inteligencji, SARENET i Nexm, jako zewnętrznych sędziów hackathonu.

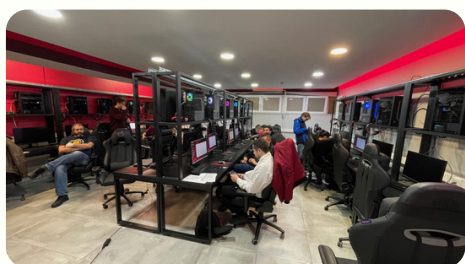
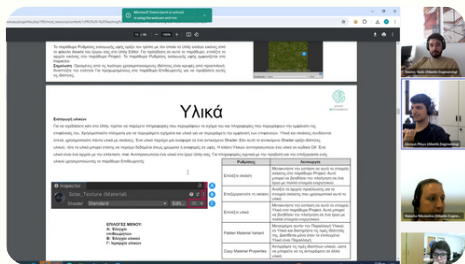
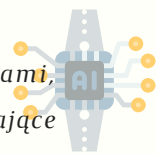


Każda grupa studencka zaprezentowała projekt lub pomysł na biznes stworzony za pomocą aplikacji LOBE, aplikacji do uczenia maszynowego 19 grudnia, w dniu przeprowadzenia konkursu. Motywacja studentów była wysoka, ponieważ dzięki wygranej, będą mieć możliwość wyjazdu na Cypr w kwietniu 2024 roku, aby wziąć udział w Międzynarodowym Hackathonie z wieloma innymi studentami z zagranicy.



Grecja - ATLANTIS Engineering SA

Od października do grudnia 2023 r. ATLANTIS Engineering przeprowadził sesje z trenerami i studentami, aby przedstawić kluczowe koncepcje, takie jak sztuczna inteligencja i szkolenie Unity. Sesje te, odbywające się zarówno osobiście, jak i online, miały na celu zapoznanie uczestników z platformą projektu i materiałami edukacyjnymi. Po sesjach studenci zaprezentowali swoje projekty AI podczas krajowego hackathonu w styczniu 2024 roku, z perspektywą udziału w międzynarodowym hackathonie na Cyprze. Otrzymane opinie były bardzo pozytywne!



Cypr - Emphasys Centre

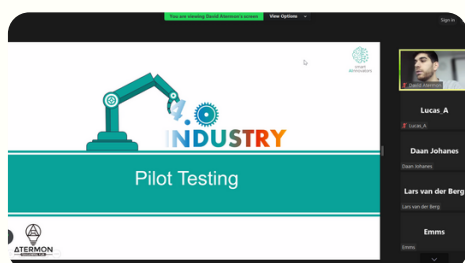
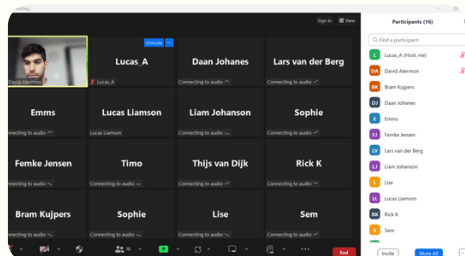
W styczniu 2024 r. Centrum Emphasys zorganizowało dwie sesje dla trenerów, aby przedstawić projekt smartAIInnovators, obejmujący moduły takie jak sztuczna inteligencja i szkolenie Unity. Uczestnicy zostali zachęcani do zarejestrowania się na platformie projektu w celu dalszej eksploracji i przekazania opinii za pośrednictwem formularzy ewaluacyjnych.

Od października do stycznia 2024 r. Centrum Emphasys zorganizowało wiele bezpośrednich sesji dla studentów w ramach krajowych hackathonów w obrębie projektu smartAIInnovators. Podobnie jak w przypadku sesji z trenerami, studenci zostali zapoznani z projektem i jego modułami, poproszeni o zarejestrowanie się na platformie i przekazanie informacji zwrotnych.



Holandia - ATERMON

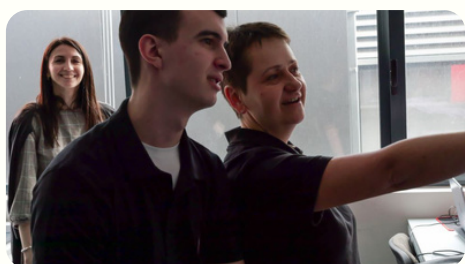
W styczniu 2024 r. Atermon zorganizował sesje online zarówno dla trenerów, jak i studentów. Sesje dla trenerów przedstawiły projekt smartAInnovators, obejmujący moduły takie jak sztuczna inteligencja i szkolenie Unity. Uczestnicy byli zachęceni do zarejestrowania się na platformie projektu w celu dalszej eksploracji i przekazywania informacji zwrotnych za pośrednictwem formularzy oceny. Sesje studenckie miały podobny format, wprowadzając projekt i jego moduły, zachęcając do rejestracji na platformie i zbierając informacje zwrotne za pośrednictwem formularzy ewaluacyjnych.



Serbia - ITHS

W grudniu i styczniu 2024 r. ITHS zorganizowało bezpośrednie sesje dla nauczycieli i uczniów, aby zapoznać uczestników z projektem, platformą smartAInnovators i materiałami edukacyjnymi.

Pod koniec stycznia odbył się krajowy hackathon, podczas którego uczniowie zaprezentowali swoje modele sztucznej inteligencji w środowisku internetowym. Zarówno uczniowie, jak i nauczyciele wypełnili ankiety dotyczące satysfakcji i wyrazili ogólne zadowolenie ze zorganizowanych działań.



Hackathony UE!

W dniach 15-19 kwietnia 2024 r. Centrum Emphasys było gospodarzem Mobilności C1 - Hackathonów projektu Erasmus + KA2 VET: 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. W ciągu tygodnia uczniowie i trenerzy mieli okazję przeszkolić się z oprogramowania UNITY i zaprojektować własną symulację gry w grupach! Uczestnicy mieli również okazję odwiedzić Uniwersytet w Nikozji, gdzie mieli okazję wysłuchać krótkiego szkolenia i poeksperymentować ze sprzętem w pomieszczeniach.

Ostatniego dnia hackathonów ogłoszono zwycięzców!

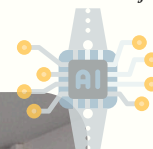
GRUPA 4 - NAGRODA ZA NAJLEPSZĄ INNOWACJĘ TECHNICZNĄ
 GRUPA 3 - NAGRODA ZA NAJBARDZIEJ KREATYWNĄ KONCEPCJĘ
 GRUPA 1 - NAGRODA ZA NAJLEPSZE DOŚWIADCZENIE UŻYTKOWNIKA
 GRUPA 2 - NAGRODA PRZYZNAWANA PRZEZ SĘDZIÓW



Finałowe spotkanie partnerskie

18 kwietnia w Emphasys Center odbyło się ostatnie międzynarodowe spotkanie w ramach projektu Erasmus+ KA2 VET: 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.

Podczas spotkania omówiono postępy hackathonów, a także finalizację zadań projektowych. Omówiono wydarzenia upowszechniające, które będą organizowane w każdym kraju partnerskim. Na koniec omówiono i sfinalizowano również zadania związane z upowszechnianiem, zapewnianiem jakości i zarządzaniem projektem.



Obserwuj nas!



SMARTAINNOVATORS.EU

