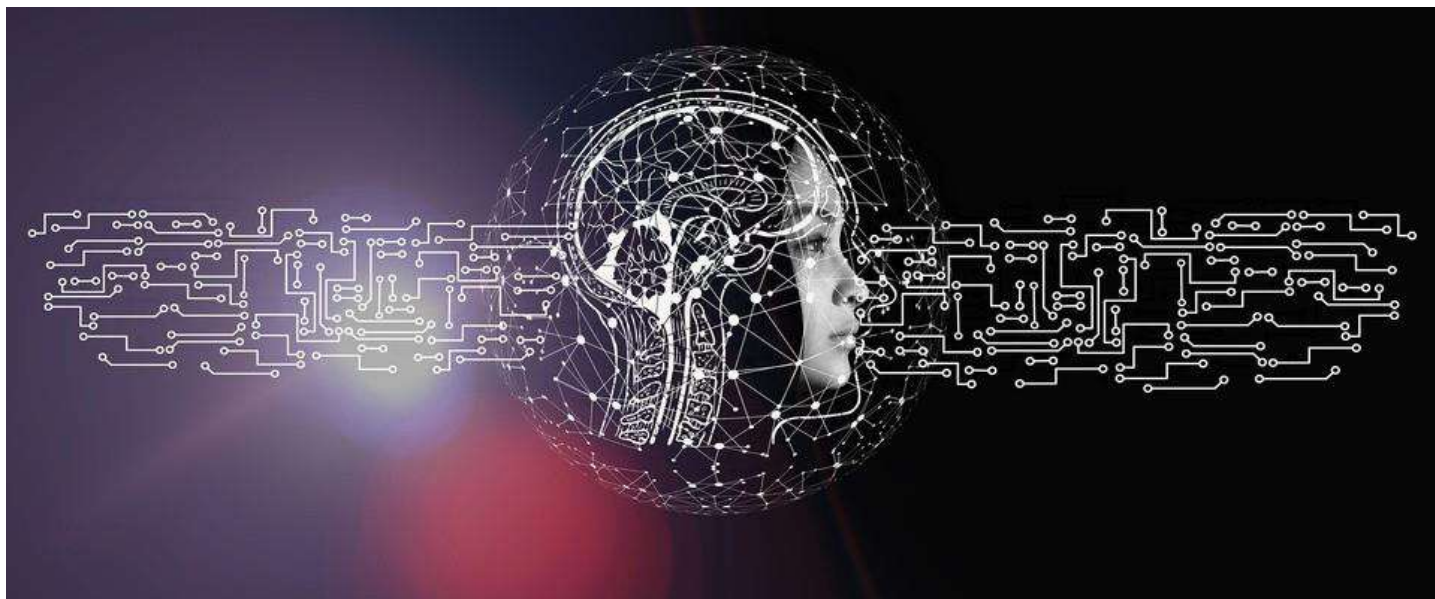




smart
AIinnovators

SMARTAINNOVATORS

IAk bultzatutako eraldaketa digitala eta LHko ikastetxeetan berrikuntza sustatzea, gizarte-aldaketarako eta gaitasunak lan-merkatura hobeto egokitzeko



Proiektuari Buruz...

Azken hamarkadako digitalizazio azkarrak lanaren eta eguneroko bizitzaren alderdi asko eraldatu ditu. Berrikuntza eta bilakaera teknologikoak bultzatuta, eraldaketa digitalak gizartea, lan-merkatua eta lanaren etorkizuna birmoldatzen ditu, eta, ezinbestean, E & T.

Enpresariak zailtasunak dituzte hainbat sektore ekonomikotan (digitala barne) kualifikazio handiko langileak kontratatzeke. Gaitasun digitalak maila guztietan bultzatzeak hazkundera eta berrikuntza areagotzen eta gizarte bidezkoagoa, kohesionatuagoa, iraunkorragoa eta integratzaileagoa eraikitzen laguntzen du. Trebakuntza digitalak eta ezagutza digitalak adin guztietako pertsonak gaitu ditzakete erresistenteagoak izateko, bizitza demokratikoan parte-hartzea hobetzeko eta Interneten seguru egoteko.

Proiektuaren helburua

- (1) Lanbide Heziketako ikastetxeetan gaitasun digital handiak sartzea eta eskuratzea sustatzea, IA eta Unity jokoan garapena barne, horrela lan-merkatuaren beharrei erantzuteko eta
- (2) ezagupen digitalak dituzten gazteak trebatzea Interneten gehiegizko erabileraren aurkako erresistentzia hobetzeko, adikzio-jokorako ohiturak kasu, IA eredu batek ausazko jokoak aurreikus ditzakeela erakutsiz.

ARGITALPEN HONETAN

PROIEKTUARI BURUZ

PROIEKTUAREN 1. BILERA

HURRENGOKO URRATSAK

BISITATU GURE WEBA



SMARTAINNOVATORS.EU



Proiektuaren 1. Bilera

2022ko urtarrilaren 20an egin zen smartAInnovators proiektuaren hasierako online bilera. Bileran, bazkide bakoitzak bere antolaketa, proiektuaren eskema eta kudeaketa- eta hedapen-plana aurkeztu zituen. Bazkideek **proiektuaren 1. emaitzarekin** lotutako lehen urratsak inplementatzea izan zuten helburu - BLUEPRINT TXOSTENA: INTELIGENTZIA ARTIFIZIALAREN ERABILERA HEZKUNTZAN, HERRITARITZAN, ENPRESETAN ETA INTERÉS PUBLIKOAN. Zipreko bazkide batek, Emphasys Centrek, proiektuaren logotipoa egiteko proposamenak prestatu zituen eta webgunearen atariko bertsio bat erakutsi zuen.



ZEREGINAK



- **Mapeatzeko tresna**, Google Map erabiliz IAren teknologiek gizartean, lan-merkatuan, hezkuntzan eta abarretan dituzten jardunbide egokiak, ekimenak, programak eta abar erregistratzeko. ✓
- LHko prestatzaileen eta ikasleen beharrak identifikatzeko **eztabaida-taldea**,
- **Infografia** nazionala, bildutako informazio guztiarekin
- Hainbat herrialdeetako bazkideen arteko **barne-berrikuspena** nazioz haraindiko ikaskuntzarako
- Europako eskolen IAk bultzatutako eraldaketa **digitalerako gida**: metodologia, ikuspegia, politikak, etab.
- IAri buruzko **aholkularitza-talde** bat sortzea

Partzuergoa



Proiektu hau Europako Batzordearen laguntzarekin finantzatu da. Komunikazio horrek egilearen iritzia baino ez ditu islatzen, eta Batzordea ez da komunikazio horretan jasotako informazioaz egin daitekeen erabileraren erantzule egiten.

Proiektu zenbakia: 2021-1-PL01-KA220-VET-000033011

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

