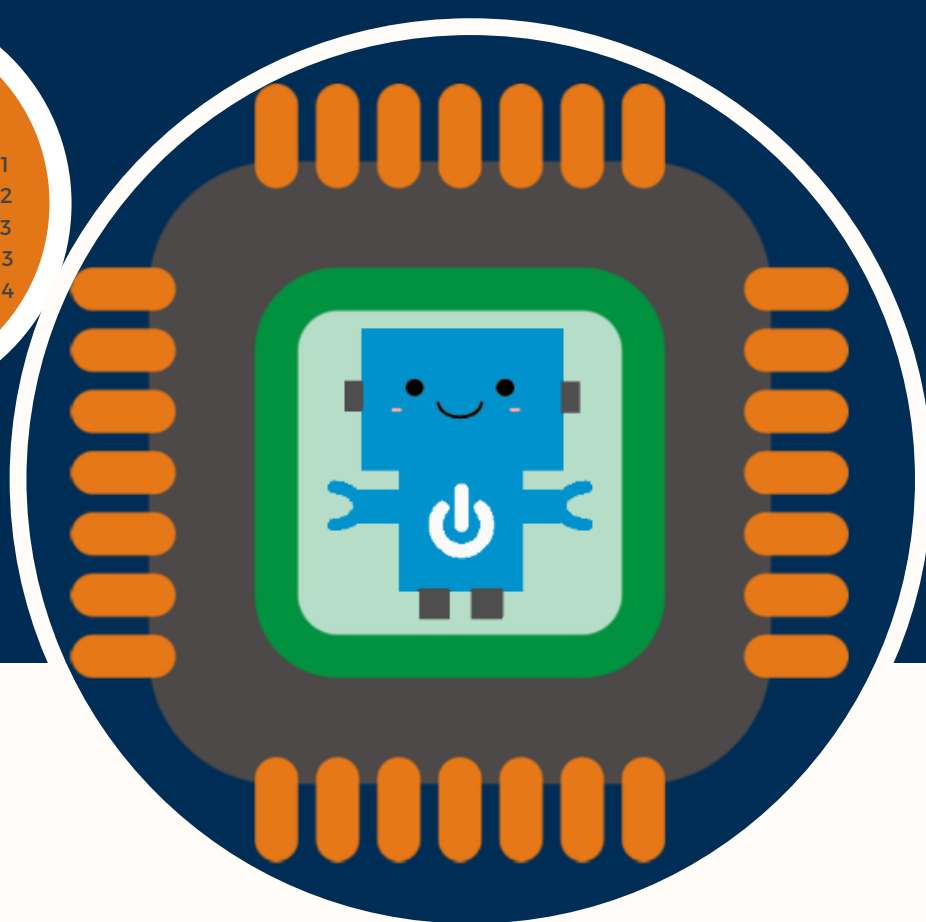


ROBOSTEM

 Erasmus+ Numer projektu: 2019-1-RO01-KA202-063965

W TYM WYDANIU:

Powitanie.....	1
Cel i założenia.....	2
Kącik RoboSTEM	3
Trzecie spotkanie.....	3
Partnerzy.....	4



ZESTAW NARZĘDZI DO ROZWIJANIA UMIEJĘTNOŚCI STEM Z WYKORZYSTANIEM MIKROKONTROLERÓW

John Chircop (MECB Ltd)

Witamy w trzecim biuletynie projektu RoboSTEM. Znajdziesz tutaj informacje dotyczące postępów w naszym projekcie.



AIM

Projekt RoboSTEM ma na celu rozwijanie umiejętności STEM i stworzenie programu nauczania do wykorzystania w szkołach. Program nauczania będzie zawierał treści, które mają na celu rozwijanie umiejętności STEM u uczniów oraz przykłady działań edukacyjnych i metod ewaluacji. Tematyka obejmuje matematykę, fizykę, chemię, biologię i technologie.

TARGET GROUP

Projekt RoboSTEM jest skierowany do trenerów i uczniów szkół średnich STEM.

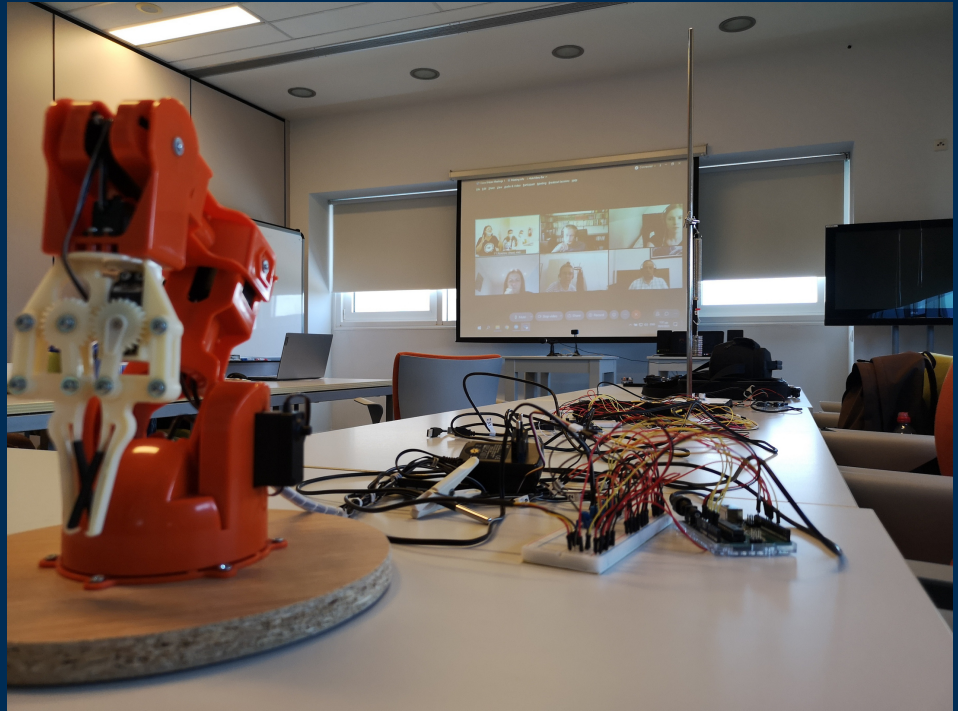
Główne cele projektu

Projekt ma na celu zaprojektowanie, zaprogramowanie i wykorzystanie systemów do celów edukacyjnych, głównie w zakresie STEM (nauki ścisłe, inżynieria techniczna i matematyka). Realizacja działań edukacyjnych w klasach, ma na celu zapoznanie uczniów z nowymi technologiami opartymi na mikrokontrolerach.

W ramach projektu zostanie stworzona platforma badawcza w celu swobodnego dostępu do zasobów programowych w zakresie tworzenia i rozwijania aplikacji z mikrokontrolerami. W ten sposób powstaną dobre praktyki i innowacje między instytucjami, których celem będzie rozwój umiejętności STEM.



Grecja i Malta zaprezentowały rezultaty końcowe w ramach projektu IO2: ramię robotyczne, rękawicę ze sprzężeniem zwrotnym Heptic oraz symulację kinematyczną/dynamiczną sprężyny. Mamy nadzieję, że dzięki nim uczniowie i nauczyciele będą mogli w większym stopniu współdziałać w klasie.



Po prezentacji, partnerzy przedstawili swoje wyniki w ramach IO3, czyli jak projekty opracowane w ramach IO2 przyczynią się do poprawy warunków nauki w klasach.

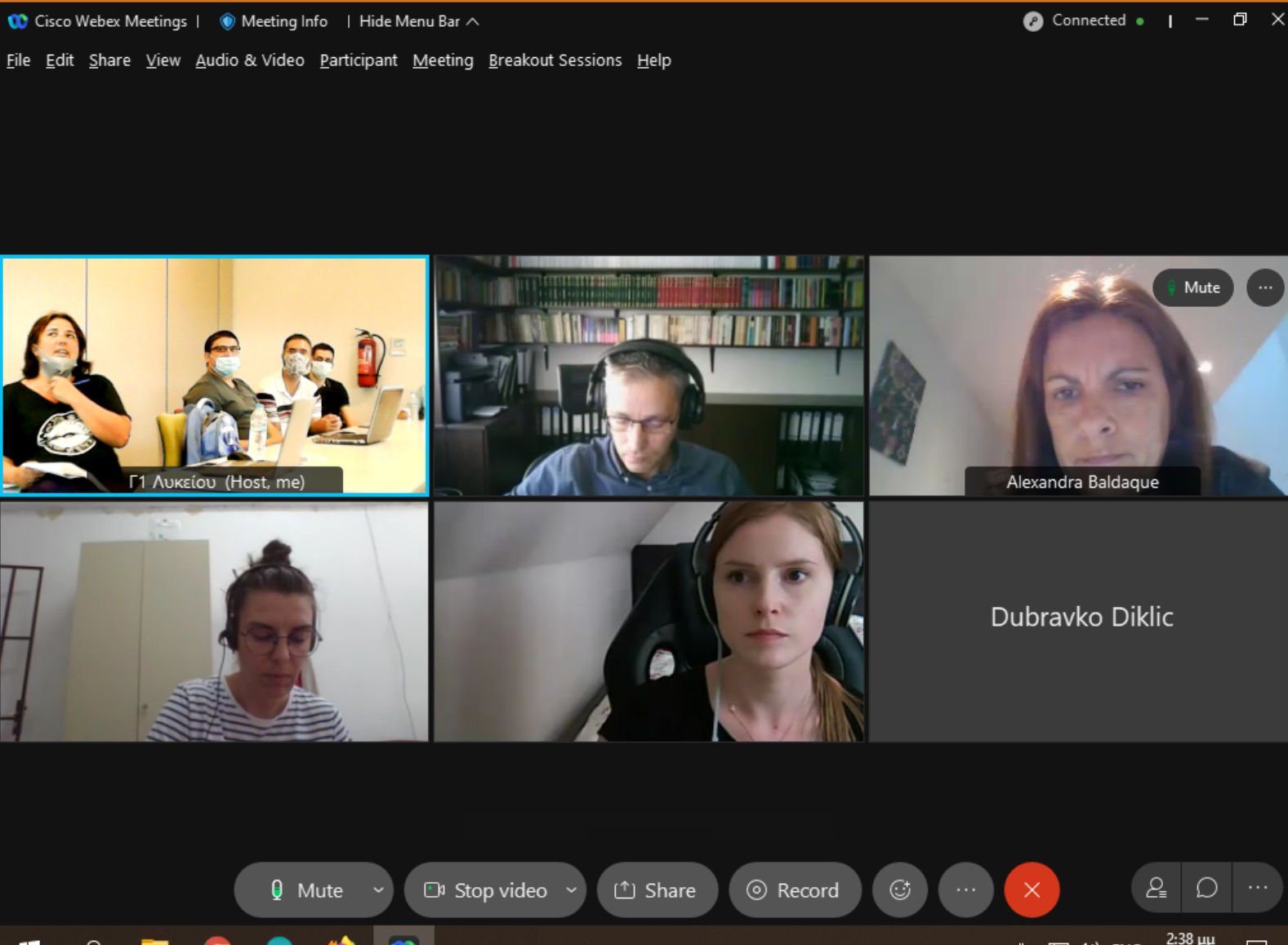
Po spotkaniu zastanawiano się, w jaki sposób można ulepszyć proces uczenia się uczniów poprzez wykorzystanie gier i materiałów interaktywnych, które Patras opracowało we własnym zakresie.

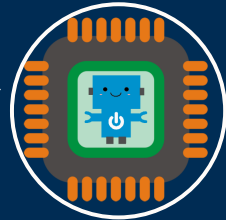


Trzecie spotkanie partnerów

4

Trzecie spotkanie odbyło się w Patras w Grecji, gdzie niektórzy z partnerów zdołali bezpiecznie dotrzeć nawet w tych niespokojnych czasach pandemii.





www.liis.ro



www.mecb.com.mt



www.ludoreng.com

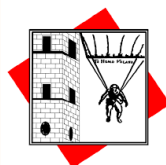


www.danmar-computers.com.pl



UNIVERSIDADE
PORTUGALENSE

www.upt.pt



www.stsfv.eu



SOCIETY FOR THE PROMOTION
OF EDUCATION AND LEARNING

FOUNDED 1836

ARSAKEIA - TOSITSEIA SCOOOLS

www.arsakeio.gr/gr/patra/patra-high-school

