

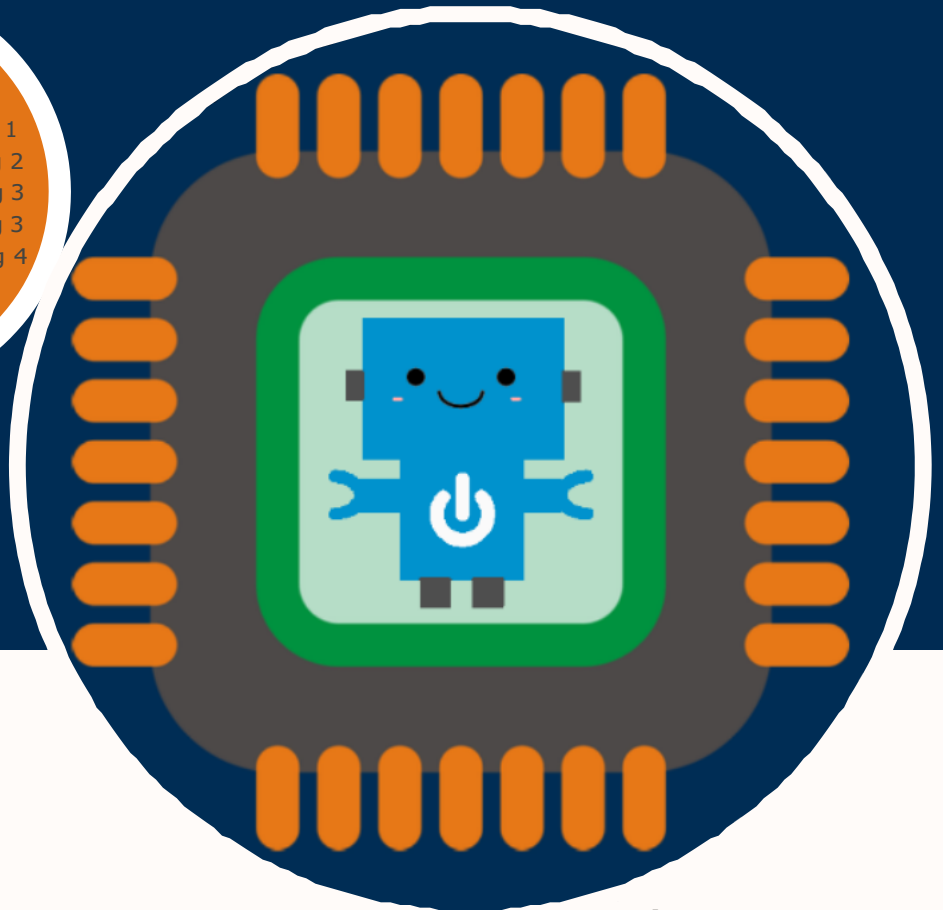
# ROBOSTEM



Erasmus+ Project No. 2019-1-RO01-KA202-063965

## In acest proiect:

Bine ati venit.....	Pg 1
Scop și ținte.....	Pg 2
RoboSTEM Corner.....	Pg 3
A 3-a Ședință.....	Pg 3
Parteneri.....	Pg 4



## UN SET DE INSTRUMENTE DE INSTRUȚIUNI PENTRU A ÎNVORȚI ABILITĂȚILE STEM FOLOSIND APLICAȚII DE MICROCONTROLLER

*Bun venit de la John Chircop (MECB Ltd)*

Bun venit la al treilea buletin informativ al grupului RoboSTEM. Veți descoperi că acest buletin informativ servește ca o actualizare a progresului nostru în acest proiect interesant Erasmus. Pe măsură ce lucrările continuă să fie adăugate la aceasta, sperăm că studenții se pot bucura și învăța din acest proiect.



## AIM

Proiectul RoboSTEM este menit să promoveze abilitățile pe subiectele STEM și să creeze un curriculum pe care să-l folosească școlile. Curriculumul va include conținuturi care au ca scop dezvoltarea abilităților STEM la elevi și includ exemple de activități de învățare și metode de evaluare. Subiectele includ aplicarea matematicii, fizicii, chimiei, biologiei și tehnologiei.

## TARGET GROUP

Proiectul Erasmus + RoboSTEM se adresează profesorilor de liceu STEM și studenților acestora.

## Obiectivele principale ale proiectului

Proiectul este destinat să proiecteze, să programeze și să utilizeze sisteme încorporate în scopuri educaționale, care se adresează în principal STEM (Science, Technology Engineering & Mathematics). Implementarea activităților de învățare în sălile de clasă cu accent pe familiarizarea elevilor cu noile tehnologii bazate pe micro-controlere.

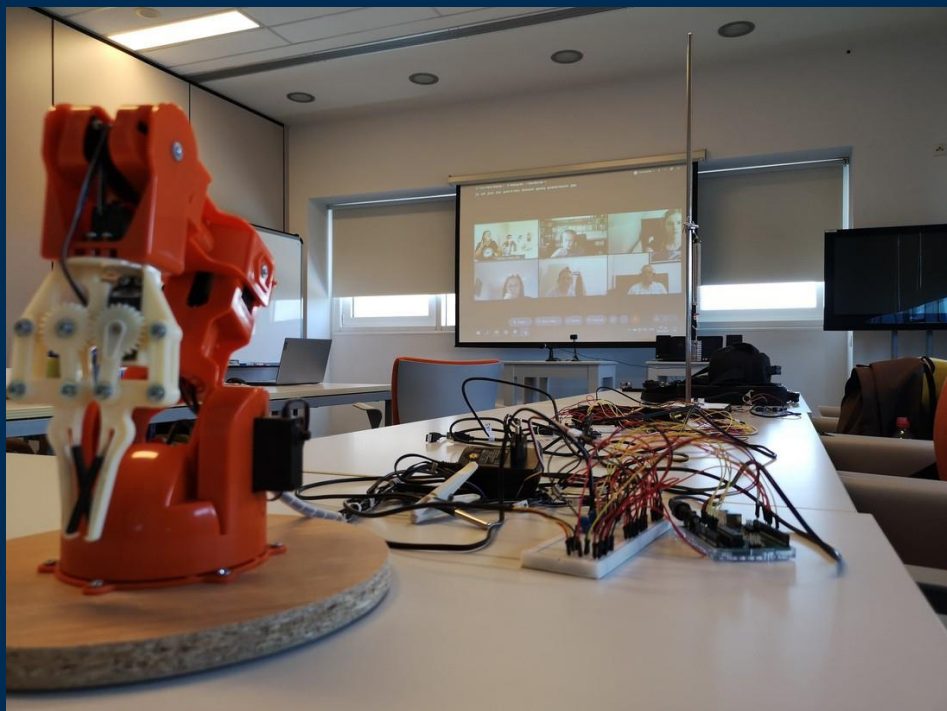
Aceasta va crea o platformă de studiu pentru accesul gratuit la resurse curriculare pe tema creării și dezvoltării aplicațiilor cu micro-controlere. Acest lucru va crea noi parteneriate UE cu transferul de bune practici și inovații între instituții care vizează dezvoltarea competențelor STEM.



# Actualizări RoboSTEM

Actualizate și anunțuri

Grecia și Malta și-au prezentat produsele finale pentru proiectul IO2, care au fost pe un braț robotic, mână de feedback Heptic și o simulare cinematică/dinamică a unui arc. Cu acestea se speră ca elevii și profesorii să poată avea mai multă interacțiune în sălile de clasă.



După prezentarea obiectelor, partenerii și-au prezentat rezultatele pe IO3, astfel că proiectele dezvoltate în IO2 vor îmbunătăți experiența de învățare în sălile de clasă.

După întâlnire, au fost explorate câteva idei despre cum să îmbunătățească experiența de învățare a studenților prin utilizarea de jocuri și materiale interactive pe care Patras le-a dezvoltat singur.

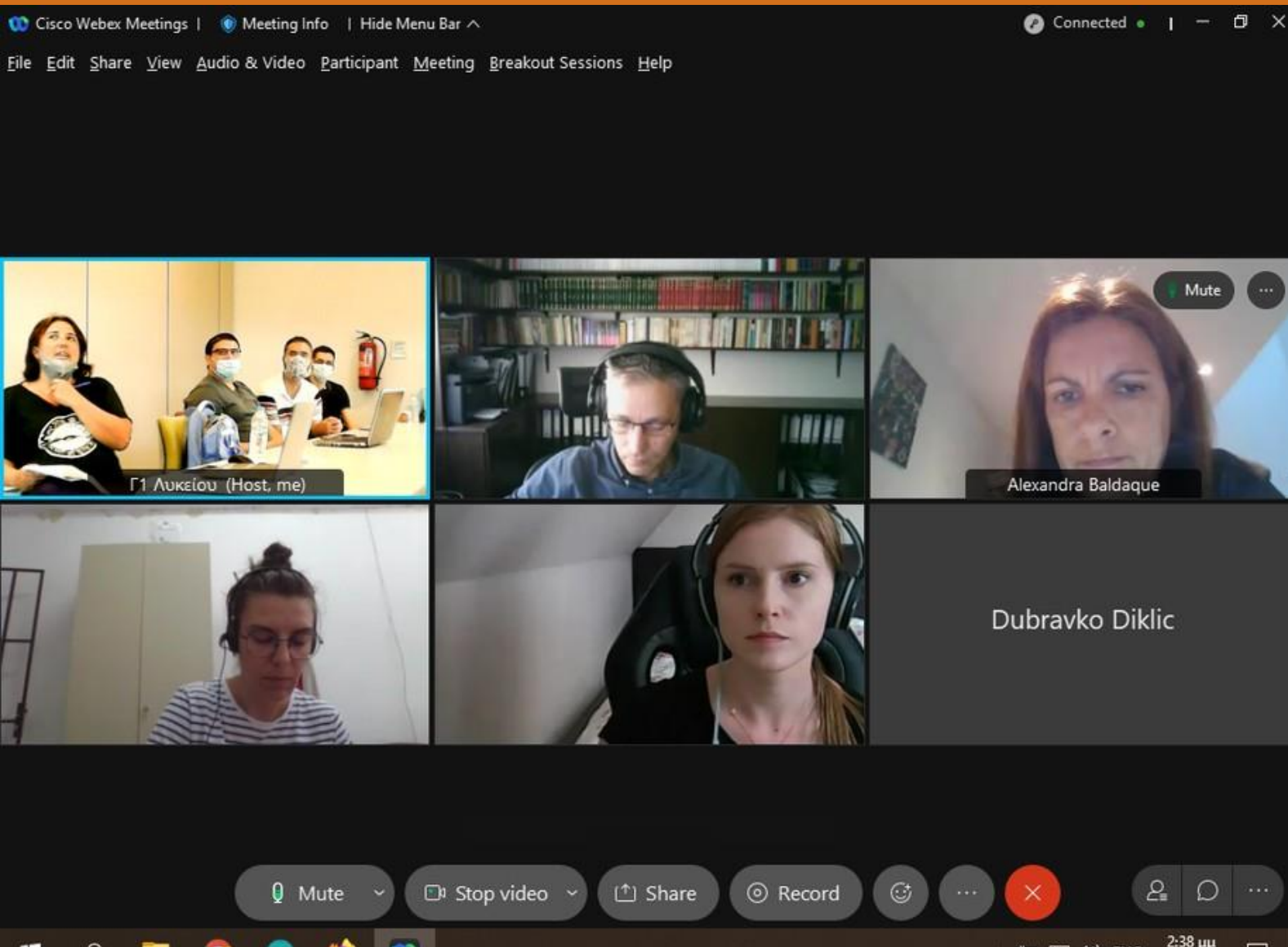




# A 3-a întâlnire internațională

4

A treia întâlnire a avut loc la Patras, Grecia, unde unii dintre parteneri au reușit să ajungă în siguranță la locație chiar și în aceste vremuri tulburi ale pandemiei.



# MEET THE PARTNERS

5



[www.liis.ro](http://www.liis.ro)



[www.mecb.com.mt](http://www.mecb.com.mt)



[www.ludoreng.com](http://www.ludoreng.com)



[www.danmar-computers.com.pl](http://www.danmar-computers.com.pl)



UNIVERSIDADE  
PORTUCALENSE  
[www.upt.pt](http://www.upt.pt)



[www.stsfv.eu](http://www.stsfv.eu)



SOCIETY FOR THE PROMOTION  
OF EDUCATION AND LEARNING

FOUNDED 1836

**ARSAKEIA - TOSITSEIA SCHOOLS**

[www.arsakeio.gr/gr/patra/patra-high-school](http://www.arsakeio.gr/gr/patra/patra-high-school)



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Acest buletin informativ reflectă doar opiniile parteneriatului RoboSTEM, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru nicio utilizare care ar putea fi făcută a informațiilor conținute în acesta.