

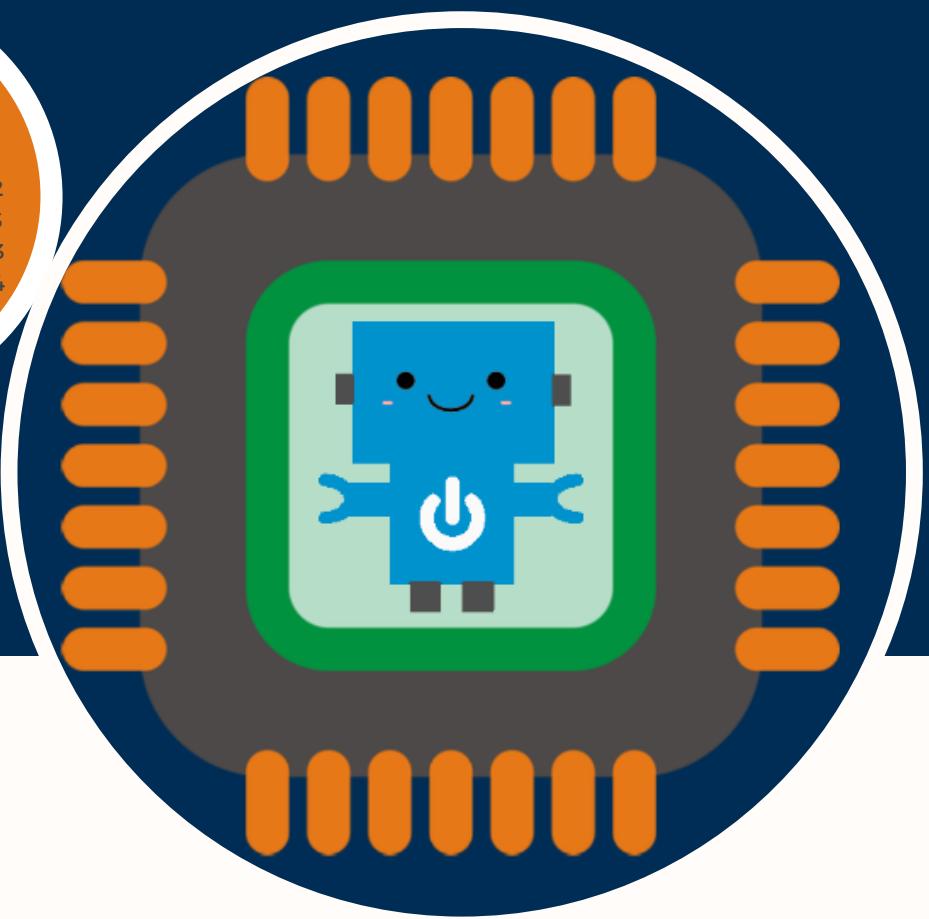
# ROBOSTEM



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.



<https://robostem.netlify.com/home>



<https://www.facebook.com/Robostem.eu/>

# Cel i grupa docelowa projektu



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.

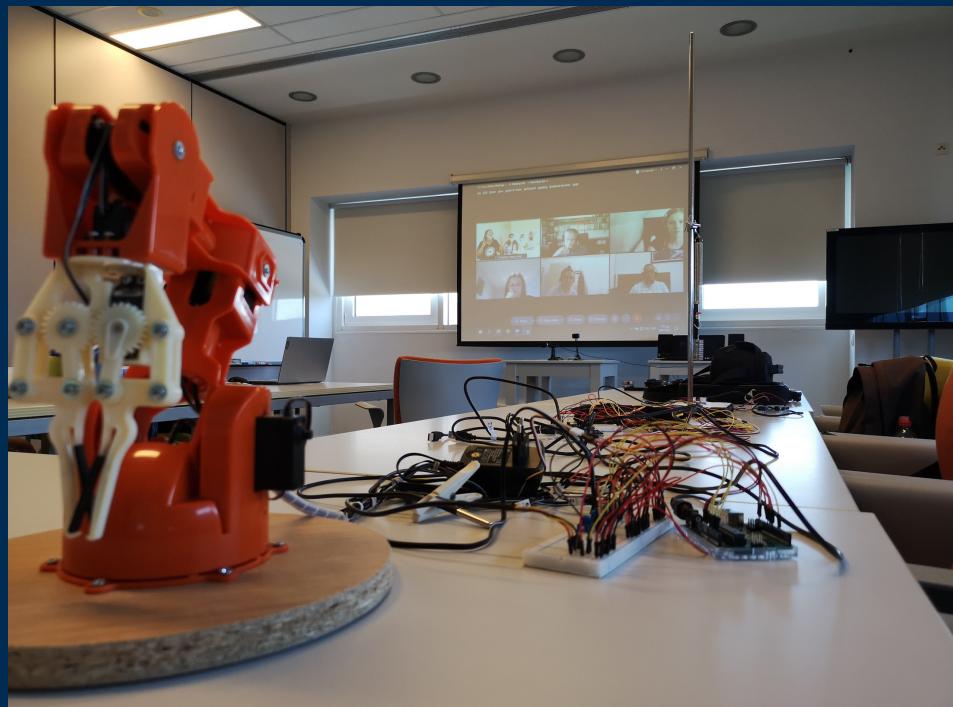
W ramach projektu zostanie stworzona platforma badawcza w celu swobodnego dostępu do zasobów programowych w zakresie tworzenia i rozwijania aplikacji z mikrokontrolerami. W ten sposób powstaną dobre praktyki i innowacje między instytucjami, których celem będzie rozwój umiejętności STEM.



# Kącik RoboSTEM

Aktualizacje i ogłoszenia

Grecja i Malta zaprezentowały rezultaty końcowe w ramach projektu IO2: ramię robotyczne, rękawicę ze sprężeniem 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

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

Cisco Webex Meetings | Meeting Info | Hide Menu Bar ^

Connected • - X

File Edit Share View Audio & Video Participant Meeting Breakout Sessions Help

Γ1 Λυκείου (Host, me)

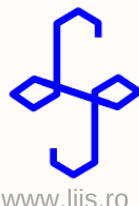
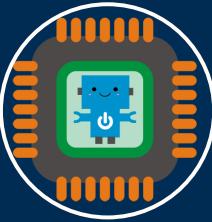
Alexandra Baldaque

Dubravko Diklic

Mute Stop video Share Record



# PARTNERZY PROJEKTU



Erasmus+

Projekt ten został współfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną ani za sposób wykorzystania zawartych w niej informacji.