

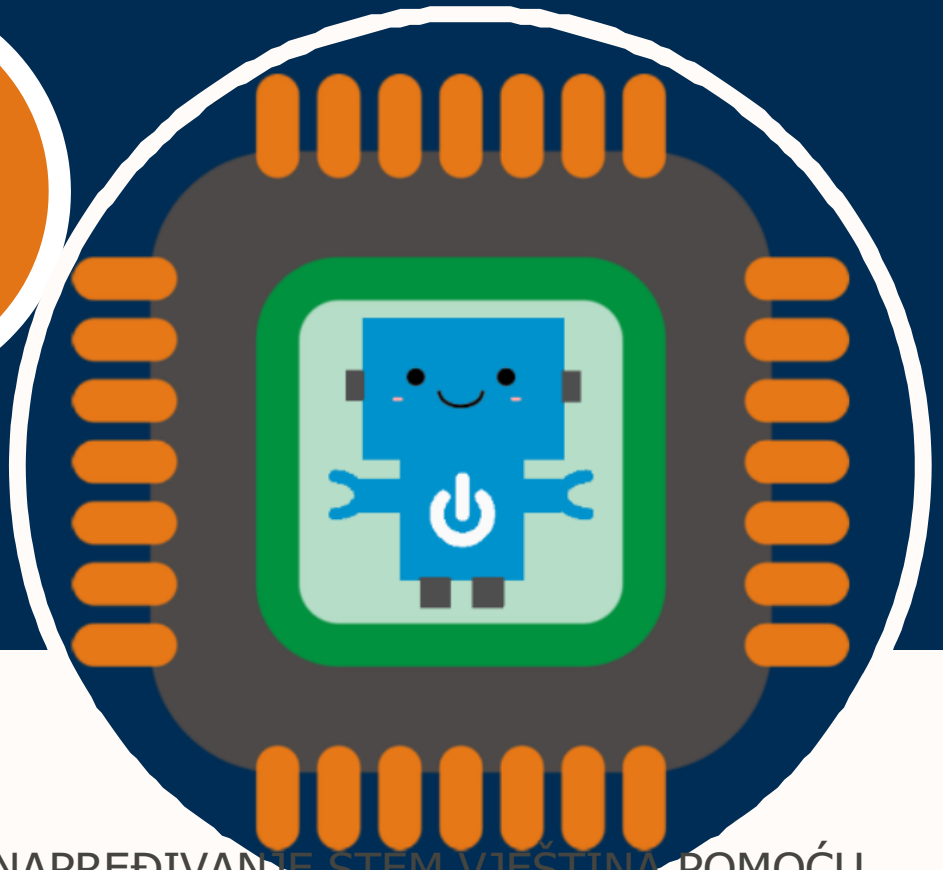
ROBOSTEM



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

U ovom projektu:

Dobrodošli..... Str.1
Svrha i ciljevi..... Str.2
RoboSTEM kutak.....Str.3
3. sastanak.....Str.3
Partneri.....Str.4



DIDAKTIČKI ALAT ZA UNAPREĐIVANJE STEM VJEŠTINA POMOĆU APLIKACIJA MIKROKONTROLERA

Dobrodošlica od Johna Chircopa (MECB Ltd)

Dobrodošli u treći newsletter RoboSTEM grupe. Vidjet ćete da ovaj bilten služi kao ažuriranje našeg napretka u ovom uzbudljivom Erasmus projektu. Kako se nastavlja dodavati posao, nadamo se da će studenti moći uživati i učiti iz ovog projekta.

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

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



AIM

Projekt RoboSTEM ima za cilj promicanje vještina u STEM predmetima i stvaranje kurikuluma za škole. Kurikulum će uključivati sadržaje usmjerene na razvoj STEM vještina učenika i uključivati primjere aktivnosti učenja i metode ocjenjivanja. Predmeti uključuju primjenu matematike, fizike, kemije, biologije i tehnologije.

TARGET GROUP

Erasmus + RoboSTEM projekt namijenjen je srednjoškolskim STEM profesorima i njihovim učenicima.

Glavni ciljevi projekta

Projekt je namijenjen dizajniranju, programiranju i korištenju ugrađenih sustava u obrazovne svrhe, uglavnom usmjerenih na STEM (znanost, tehnološko inženjerstvo i matematika). Provedba nastavnih aktivnosti u učionicama s naglaskom na upoznavanje studenata s novim tehnologijama temeljenim na mikrokontrolerima.

Ovo će stvoriti platformu za učenje za besplatan pristup izvorima nastavnog plana i programa na temu izrade i razvoja aplikacija sa mikro-kontroleri.

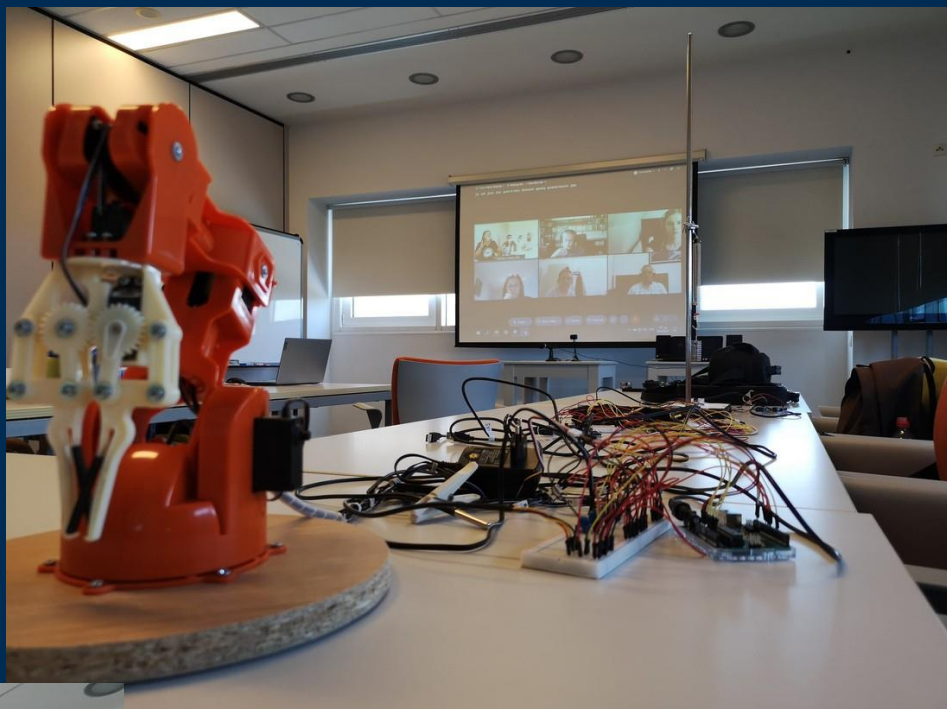
Ovo će stvoriti nova partnerstva EU s prijenosom najboljih praksi i inovacija između institucija usmjerenih na razvoj STEM vještine.



RoboSTEM aktualnosti

Aktualnosti i najave

Grčka i Malta predstavile su svoje finalne proizvode za projekt IO2, a to su robotska ruka, Heptic povratna rukavica i kinematička/dinamička simulacija opruge. Nadamo se da će s njima učenici i učitelji imati veću interakciju u učionicama.



Nakon predstavljanja, partneri su predstavili svoje rezultate na IO3, tako da će projekti razvijeni u IO2 poboljšati iskustvo učenja u učionicama.



Nakon sastanka istražene su neke ideje o tome kako poboljšati iskustvo učenja učenika korištenjem igara i interaktivnih materijala koje je Patras sam razvio.

3. partnerski sastanak

4

Treći sastanak održan je u Patrasu u Grčkoj, gdje su neki od partnera uspjeli sigurno doći do lokacije čak iu ovim teškim vremenima pandemije.

