

Das Projekt

Das Projekt NANOWARE zielt darauf ab, das Bewusstsein für Nanotechnologie unter europäischen Wissenschaftslehrern zu erhöhen.

Die Idee

Dieses Ziel soll durch 3 Hauptergebnisse erreicht werden:

- Bildungspaket mit einem Ausbildungslehrplan,
- Gamifizierte Bildung durch Minecraft-Welten.
- Ein spezieller Bereich, um eine Feedbackschleife unter den Nutzern zu schaffen.

DAS KONSORTIUM



HeartHands
SOLUTIONS
HANDS ON KNOWLEDGE



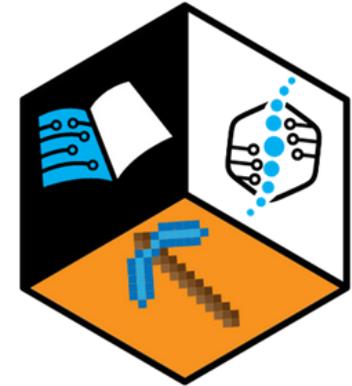
**BLEIBEN SIE IN KONTAKT!
FOLGEN SIE UNSEREN
SOZIALEN MEDIEN**



facebook.com/nanowareproject



nanoware.erasmusplus.website



NANOWARE

2021-2-PL01-KA220-SCH-000051200

**SENSIBILISIERUNG DER EUROPÄISCHEN
JUGEND UND DER LEHRER FÜR
NATURWISSENSCHAFTEN FÜR DIE
NANOTECHNOLOGIE**



Co-funded by
the European Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

Der Hintergrund

Obwohl das Wort Nanotechnologie vielen Gymnasiasten bekannt ist, wird das Thema in den europäischen Schulen nicht umfassend unterrichtet. In Kürze werden die Länder, die die Nanotechnologie kontrollieren können, auch die Industrie kontrollieren.

Die frühzeitige Beschäftigung mit der Nanotechnologie in der Schule birgt ein großes Potenzial für die künftige Entwicklung der europäischen Schüler.

DIE WICHTIGSTEN ERGEBNISSE

1

Nanoware Lernpaket

Es umfasst den Nanoware-Lehrplan, das Glossar und das Online-Repository, den Nanoware Educators Guide und eine Lernmotivationsumgebung, um den Nutzern die Schulungsmaterialien zu vermitteln.

2

Nanoware Educational Challenges

Eine Sammlung von pädagogischen Herausforderungen in Minecraft und der Nanoware Minecraft Welt wird die Ressourcenpakete und Mods für die pädagogischen Herausforderungen umfassen. Unterrichtsmaterialien und Leitfäden für Eltern und Lehrer werden die Minecraft-Welt unterstützen.

3

Nanoware Foundry

Ein virtueller Raum, der eine Gemeinschaft von Paten antreibt und einen Feedback-Mechanismus bietet, um einen offenen Kanal zwischen den Partnern und der Schulgemeinschaft aufrechtzuerhalten.

Die Zielgruppe

- Fachkräfte (Lehrer), die mit Kindern im Alter von 11 bis 17 Jahren arbeiten.
- Kinder zwischen 11 und 17 Jahren Kinderverbände und -organisationen
- Politische Entscheidungsträger und Bildungsakteure zu Themen, die in den Lehrplänen der Schulen behandelt werden.
- Kommerzielle Organisationen, die Serious Games und Multimedia-Lehrpläne für Bildungszwecke produzieren.
- Universitäten mit pädagogischen Abteilungen