

Projekt

Projekt NANOWARE ma na celu zwiększenie świadomości na temat nanotechnologii wśród europejskich nauczycieli przedmiotów ścisłych.

Pomysł

Cel ten będzie realizowany poprzez 3 główne rezultaty:

- Pakiet edukacyjny z programem nauczania,
- Gamifikowana edukacja poprzez światy Minecraft.
- Dedykowaną przestrzeń do zapewnienia pętli zwrotnej wśród użytkowników.

KONSORCJUM



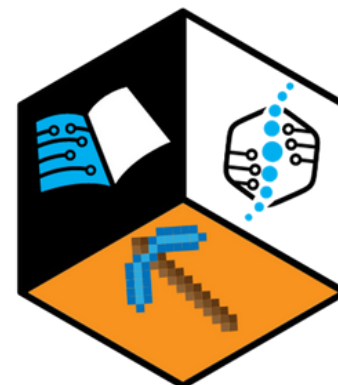
HeartHands
SOLUTIONS
HANDS ON KNOWLEDGE



**BĄDŹ W KONTAKCIE!
ŚLEDŹ NASZE SOCIAL MEDIA**

 facebook.com/nanowareproject

 nanoware.erasmusplus.website



NANOWARE

2021-2-PL01-KA220-SCH-000051200

**ZWIĘKSZANIE ŚWIADOMOŚCI W ZAKRESIE
NANOTECHNOLOGII WŚRÓD EUROPEJSKIEJ
MŁODZIEŻY I NAUCZYCIELI PRZEDMIOTÓW
ŚCISŁYCH**



Wsparcie Komisji Europejskiej dla powstania tej publikacji nie oznacza poparcia dla jej treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

Tło

Chociaż słowo nanotechnologia jest znane wielu uczniom szkół średnich, przedmiot ten nie jest powszechnie nauczany w szkołach europejskich. Wkrótce kraje, które potrafią kontrolować nanotechnologię, będą też kontrolować przemysł.

Istnieje potencjał dla przyszłego rozwoju europejskich uczniów poprzez angażowanie ich w nanotechnologię na poziomie wczesnoszkolnym.

GŁÓWNE WYNIKI

1

Pakiet edukacyjny Nanoware

Składa się z programu nauczania Nanoware, słownika i repozytorium online, przewodnika dla edukatorów Nanoware oraz środowiska motywującego do nauki, które dostarcza materiały szkoleniowe użytkownikom.

2

Wyzwania edukacyjne Nanoware

Zbiór wyzwań edukacyjnych w Minecraft i świecie Nanoware Minecraft będzie zawierał pakiety zasobów i modów do wyzwań edukacyjnych. Materiały instruktażowe i przewodniki dla rodziców i nauczycieli będą wspierać Minecraft World.

3

Nanoware Foundry

Wirtualna przestrzeń zaprojektowana, aby zasilić społeczność adoptujących i zapewnić mechanizm pętli zwrotnej, aby zachować otwarty kanał między partnerami a społecznością szkolną.

Grupa docelowa

- Profesjonaliści (nauczyciele) pracujący z dziećmi w wieku 11-17 lat.
- Dzieci w wieku od 11 do 17 lat Stowarzyszenia i organizacje dziecięce
- Decydenci i podmioty edukacyjne w zakresie przedmiotów objętych programami szkolnymi.
- Organizacje komercyjne produkujące poważne gry i multimedialne programy nauczania dla celów edukacyjnych.
- Uniwersytety z wydziałami pedagogicznymi