

# Proiectul

**Proiectul NANOWARE** urmărește creșterea gradului de conștientizare a nanotehnologiei în rândul profesorilor de științe europeni.

# Ideea

Acest obiectiv va fi atins prin 3 rezultate principale:

- Pachet educațional cu un curriculum de formare,
- Educație gamificată prin lumi Minecraft.
- Un spațiu dedicat, pentru a oferi o buclă de feedback în rândul utilizatorilor.

# CONSORTIU



**HeartHands**  
SOLUTIONS  
HANDS ON KNOWLEDGE



**PĂSTRĂM LEGĂTURA!  
URMĂREȘTE REȚELELE  
NOASTRE SOCIALE**



[facebook.com/nanowareproject](https://facebook.com/nanowareproject)



[nanoware.erasmusplus.website](https://nanoware.erasmusplus.website)



# NANOWARE

2021-2-PL01-KA220-SCH-000051200

**CREȘTEREA GRADULUI DE  
CONȘTIENTIZARE A NANOTEHNOLOGIEI ÎN  
RÂNDUL PROFESORILOR DE ȘTIINȚE ȘI  
TINERI EUROPENI**



Co-funded by  
the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

# CADRUL

Deși cuvântul **nanotehnologie** este familiar pentru mulți elevi de liceu, materia nu este predată pe scară largă în școlile europene. În scurt timp, țările care pot controla nanotehnologia vor controla și industria.

Există un potențial de dezvoltare viitoare a elevilor europeni, prin implicarea lor cu nanotehnologia, la nivel de școală timpurie.

# REZULTATE PRINCIPALE

1

## Nanoware Educational Pack

Cuprinzând curriculumul Nanoware, glosarul și depozitul online, Ghidul educatorilor Nanoware și un mediu de motivare a învățării pentru a furniza materialele de instruire utilizatorilor.

2

## Provocări educaționale nanoware

O colecția de provocări educaționale din Minecraft și lumea Nanoware Minecraft va cuprinde pachetele de resurse și modurile pentru provocările educaționale. Materialele didactice și ghidurile pentru părinți și profesori vor sprijini Minecraft World.

3

## Nanoware Foundry

Un spațiu virtual conceput pentru a alimenta o comunitate de adoptatori și pentru a oferi un mecanism de buclă de feedback pentru a menține un canal deschis între parteneri și comunitatea școlară.

# Grupul tinta

- Profesioniști (profesori) care lucrează cu copii 11-17 ani.
- Copii între 11 și 17 ani, Asociații și organizații pentru copii
- Factorii de decizie și părțile interesate din educație, pe subiecte acoperite de programa școlară.
- Organizații comerciale care produc jocuri serioase și programe multimedia în scopuri educaționale.
- Universități cu departamente pedagogice