

Proje

NANOWARE projesi, Avrupalı fen bilgisi öğretmenleri arasında nanoteknoloji farkındalığını artırmayı amaçlamaktadır.

Fikir

Projenin amacına 3 ana çıktıyla ulaşılabacaktır:

- Eğitim müfredatı içeren Eğitim Paketi,
- Minecraft dünyalarıyla oyunlaştırılmış eğitim,
- Kullanıcılar arasında bir geri bildirim döngüsü sağlamak için özel bir sanal alan.

KONSORSİYUM



HeartHands
— SOLUTIONS —
HANDS ON KNOWLEDGE



ΔTERMON
— EDUCATIONAL PLAY —

**İLETİŞİMDE KALIN!
SOSYAL MEDYAMIZI TAKİP EDİN**



facebook.com/nanowareproject



nanoware.erasmusplus.website



NANOWARE

2021-2-PL01-KA220-SCH-000051200

**AVRUPA GENÇLİĞİ VE FEN
ÖĞRETMENLERİNİN NANOTEKNOLOJİ
FARKINDALIKLARININ ARTTIRILMASI**



Co-funded by
the European Union

Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretimine verdiği destek, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylanması anlamına gelmez ve Komisyon, burada yer alan bilgilerden doğabilecek herhangi bir kullanımdan sorumlu tutulamaz.

Arka Plan

Nanoteknoloji kelimesi birçok lise öğrencisine aşina olmasına rağmen, konu Avrupa okullarında yaygın olarak öğretilmemektedir. Diğer taraftan, nanoteknolojiyi kontrol edebilen ülkeler sanayiye de kontrol edecektir.

Avrupalı öğrencilerin erken okul düzeyinde nanoteknoloji ile ilgilenerek gelecekteki gelişimi için bir potansiyel bulunmaktadır.

ANA ÇIKTILAR

1

Nanoware Eğitim Paketi

Nanoware eğitim müfredatı, sözlük ve çevrimiçi depo, Nanoware Eğitimci Kılavuzu ve Öğrenme Ortamından oluşur.

2

Nanoware Eğitimsel Destekleri

Minecraft ve Nanoware Minecraft Dünyasındaki eğitim koleksiyonu, kaynak eğitim paketleri ve modları içerecektir. Ebeveynler ve öğretmenler için eğitim materyalleri ve kılavuzlar Minecraft Dünyasını destekleyecektir.

3

Nanoware Sanal Alanı

İçerik uyarlayıcılarını desteklemek ve proje ortakları ile okullar arasındaki bilgi kanalını sürdürmek için bir geri bildirim döngüsü mekanizması sağlamak üzere tasarlanmış sanal bir alan.

Hedef Kitle

- 1-17 yaş arası çocuklarla çalışan profesyoneller (öğretmenler),
- 11-17 yaş arası çocuklar, çocuk dernekleri ve kuruluşları,
- Okul müfredatı ile ilgili politika yapıcılar ve eğitim paydaşları,
- Eğitim amaçlı bilgisayar oyunları ve multimedya müfredat üreten ticari kuruluşlar,
- Pedagojik bölümleri olan üniversiteler.