

**NANOWARE**

# Newsletter nr 1

**PAŹDZIERNIK 2022**

## Witamy w NANOWARE!

NANOWARE - Increasing Nanotechnology Awareness in European Schools projekt finansowany przez ERASMUS+ prowadzony przez DigiCULT - został oficjalnie rozpoczęty!

Prace nad projektem rozpoczęły się właściwie po pierwszym oficjalnym spotkaniu projektowym, które miało miejsce we wrześniu tego roku.

Spotkanie odbyło się w Atenach z udziałem wszystkich partnerów - reprezentujących organizacje z Polski, Holandii, Cypru, Grecji, Turcji i Rumunii, zorganizowane przez LEARNING SEED.

Partnerzy poświęcili czas na tym spotkaniu, aby się przedstawić, omówić działania projektowe i własne role,

i opracować plan działań na najbliższe miesiące, uzgadniając konkretne rezultaty, które mają zostać osiągnięte.

Partnerzy rozmawiali również o zarządzaniu jakością i rozpowszechnianiu, gdzie osiągnięto porozumienie w sprawie tworzenia regularnego biuletynu i kont w mediach społecznościowych, których szczegóły można znaleźć na następnej stronie poniżej.

Aktualizacje dotyczące biuletynów i spotkań projektowych będą tam zamieszczane, a strona internetowa jest również w budowie pod poniższym adresem, więc pamiętaj, aby śledzić i obserwować tę przestrzeń!



## Cele projektu

NANOWARE jest projektem finansowanym w ramach programu ERASMUS+, który ma na celu zwiększenie świadomości w zakresie nanotechnologii wśród europejskich nauczycieli przedmiotów ścisłych w szkołach średnich, szczególnie w celu uświadomienia uczniom rozwoju nanotechnologii oraz znaczenia NST dla naszego społeczeństwa i gospodarki, a następnie dla ich przyszłej kariery zawodowej.

Ma on na celu osiągnięcie tego celu poprzez kilka działań w ciągu dwóch lat:

1. Dostarczenie społeczności szkolnej pakietu edukacyjnego obejmującego nowy program nauczania NST skierowany do szkół średnich
2. Stworzenie materiałów instruktażowych i przewodnika z pomocą nauczycieli, aby zdecydować o zawartości pakietu edukatora w odniesieniu do wykorzystania i integracji Świata Nanoware Minecraft do środowiska nauczania.
3. Stworzenie wirtualnej przestrzeni, Nanoware Foundry, w której nauczyciele i inni interesariusze mogą dzielić się wiedzą i najlepszymi praktykami.
4. Wdrożenie świata NANOWARE Minecraft, wzbogaconego o pakiety zasobów i modów oraz modelowanie w nim wyzwań związanych z NST

## Poznaj partnerów



**Digicult**  
*ICT & Digitalisation of Culture  
(Project coordinator)*



**ATERMON**  
**EDUCATIONAL PLAY**  
*Atermon (NL) – a Dutch  
company specialising in  
gamification and educational  
technology*



**Asociatia Direct**  
*Romanian NGO*



**HeartHands Solutions (CY)** –  
*a dynamic consultancy  
company based in Cyprus*



**Pamukkale University**  
*Higher Education Institute*



**Learning Seed**  
*Greek NGO*

## Śledź nas online

**Odwiedź stronę internetową projektu:**

<https://nanoware.erasmusplus.website/>



**Sprawdź**

<https://www.facebook.com/nanowareproject>