

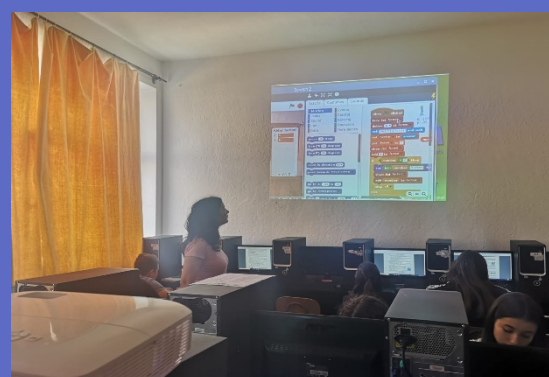
Notatka prasowa

Działania podejmowane w projekcie „RetroSTEM” Erasmus+



W ramach programu Erasmus+ od 1 października 2018 roku realizowany jest przez konsorcjum projekt RETROSTEM. W minionym roku w ramach realizacji pierwszego zadania (IO1) opracowano konsole RETROSTEM wraz z przewodnikiem edukacyjnym i programami nauczania. Rozpoczęto także realizację drugiego zadania (IO2 - RETROSTEM Learning Motivation Environment) w ramach którego opracowano zestawy do samodzielnego montażu oraz materiały szkoleniowe, które będą wspierać nauczycieli szkół podstawowych i średnich w obszarze nauki programowania i algorytmiki z wykorzystaniem konsol RETROSTEM. Opracowane rozwiązanie umożliwia gier przy użyciu Minecraft P i Scratch.

Pierwsze wersje konsoli RETROSTEM zostały wykorzystane podczas zajęć dla uczniów szkół średnich przez Colegiul National Pedagogic „Mircea Scarlat”. Uczniowie zaprojektowali własne gry i algorytmy, które przyczyniają się do promocji nauk ścisłych (STEM) wśród młodzieży. Konsole były pokazane uczniom także na Politechnice Łódzkiej w ramach tygodnia matematyki i fizyki (wrzesień 2019) oraz Łódzkich Dni Informatyki (listopad 2019).



W ramach projektu odbyły się dwa międzynarodowe spotkania w Edynburgu, w Szkocji i w Nikozji na Cyprze podczas, których partnerzy z Wielkiej Brytanii, Polski, Grecji, Irlandii, Rumunii i Cypru przeanalizowali postępy projektu w zakresie rozwoju konsol RETROSTEM, materiałów edukacyjnych w postaci podręcznika oraz programów nauczania z wykorzystaniem opracowanych urządzeń. Dodatkowo omówiono zestawy elektroniczne umożliwiające samodzielną rozbudowę konsoli RetroSTEM o czujniki i elementy wykonawcze oraz możliwość wsparcia uczniów w programowaniu gier i używaniu kodowania na lekcjach.

Głównymi celami projektu RetroSTEM są:

- ✓ zwiększenie kreatywności, umiejętności motorycznych, kreatywnego rozwiązywania problemów, samokierowania, współpracy i innych umiejętności życiowych poprzez czytanie, pisanie, matematykę, przedsiębiorczość i inne przedmioty ścisłe (STEM).
- ✓ Poprawa umiejętności cyfrowych nauczycieli, w szczególności przygotowanie ich na nadejście Internetu Rzeczy (IoT), 4 rewolucji przemysłowej i uczenia się opartego na grach.
- ✓ Promowanie kompetencji cyfrowych i algorytmicznych przez wsparcie nauki programowania oraz wykorzystania elektroniki i robotyki za pomocą konsoli do gier retro i praktycznych gier edukacyjnych.

Już dziś dołącz do nas na



Partnerzy projektu

