



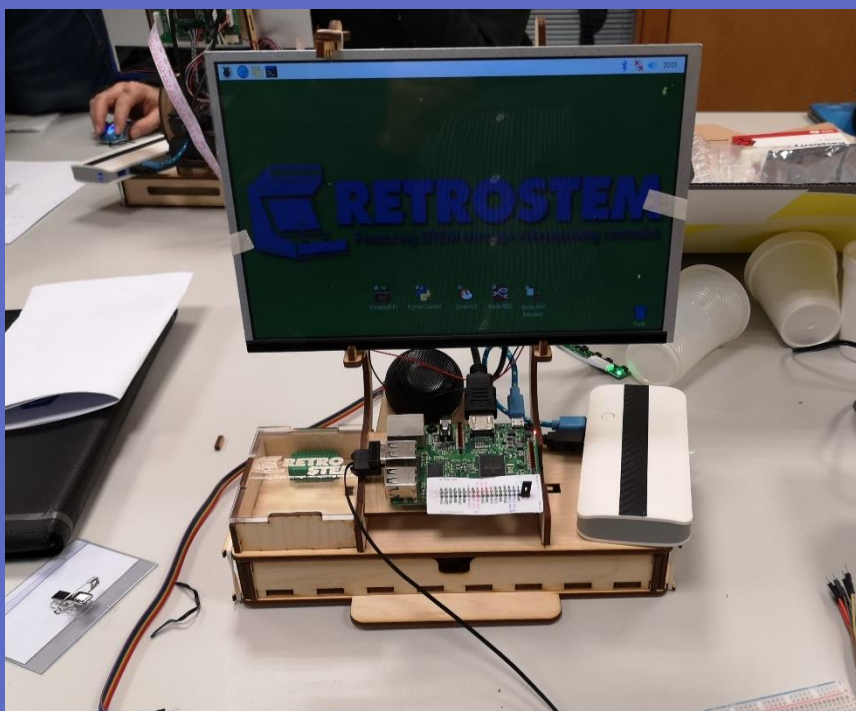
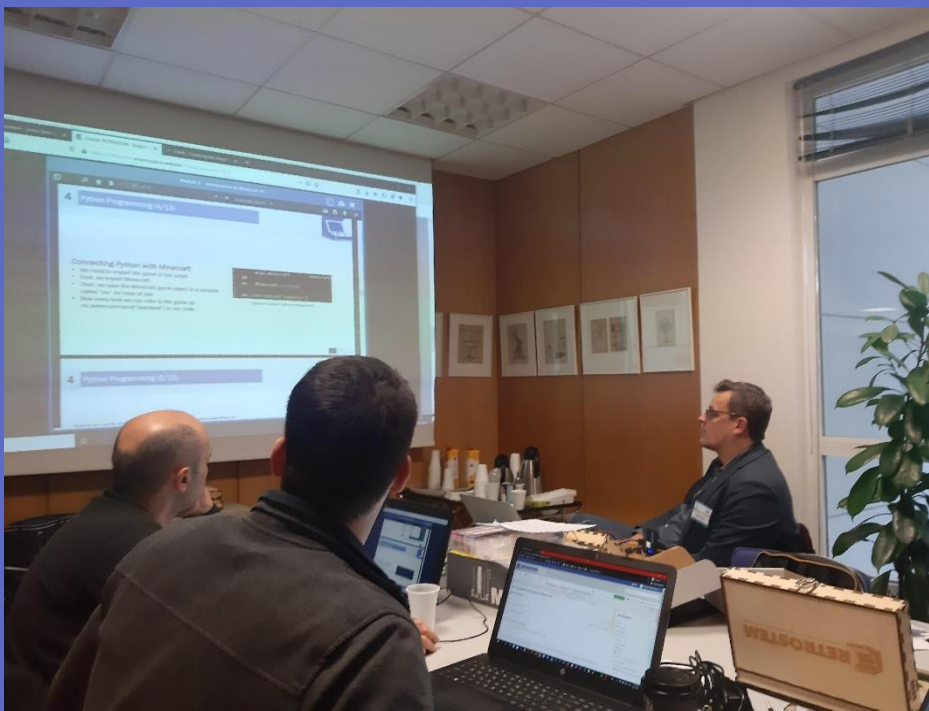
Notatka prasowa #3

RETROSTEM wprowadza innowacje w edukacji



W tym roku konsorcjum RETROSTEM rozpoczęło wdrażanie wyników prac w ramach projektu RETROSTEM finansowanych przez ERASMUS +. W styczniu 2020 r. odbyły się warsztaty związane z nauczaniem w oparciu o opracowaną platformę (<http://retrostem.eu>), w ramach których partnerzy przedstawili i przetestowali innowacyjne podejście w edukacji młodych ludzi w ramach przedmiotów STEM. Zademonstrowano zestawy elektroniczne dla młodych majsterkowiczów i zweryfikowano przewodnik dla nauczycieli wspierających ich pracę. Omówiono moduły szkoleniowe i środowisko do nauki, a także narzędzia, które pomogą nauczycielom poprawić ich umiejętności cyfrowe i pomogą zaangażować uczniów w rozwój przedmiotów STEM dzięki konsoli do gier retro i praktycznej edukacji.

Konsorcjum uruchomiło także Akademię RETROSTEM. Dzięki niej społeczność oraz eksperci za pośrednictwem strony internetowej RETROSTEM mogą wymieniać się doświadczeniami z wykorzystania zasobów RETROSTEM. Poza dzieleniem się wiedzą, specjaliści będą wspierali nowych użytkowników w lepszym wykorzystaniu zasobów. Będzie to szczególnie przydatne podczas planowanych pilotażowych szkoleń Akademii RETROSTEM, które mają odbyć się latem br.



Celami projektu są:

- Zwiększenie kreatywności, rozwiązywania problemów, umiejętności samokształcenia i samodzielnego prototypowania, współpracy i innych umiejętności przydatnych w XXI wieku dzięki przedmiotom STEM oraz wiedzy o przedsiębiorczości,
- Poprawa umiejętności cyfrowych nauczycieli - przygotowanie ich na upowszechnienie koncepcji Internetu Rzeczy (IoT), rewolucji przemysłowej 4.0 i uczenia się opartego na grach.
- Promowanie istotnych koncepcji edukacji dla grupy K-12, w tym umożliwienie nauczycielom i uczniom odkrywanie uroków programowania, elektroniki i zastosowania robotyki za pomocą konsoli do gier retro i praktycznych gier edukacyjnych.

Partnerzy projektu

