

NEWSLETTER

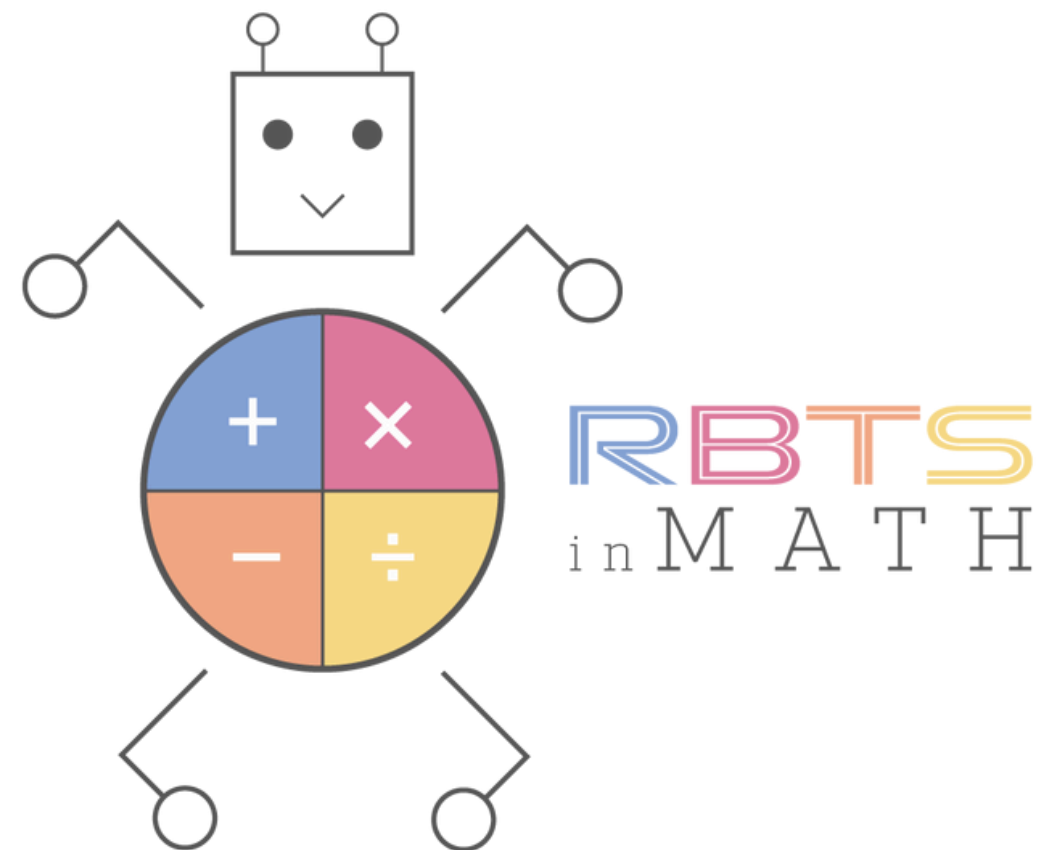
AIMS

Scopul acestui proiect este eliminarea decalajelor legate de competențele studenților, care vor lucra la școlile primare, în procese de soluționare a posibilelor provocări legate de studenții cu MA prin dezvoltarea:

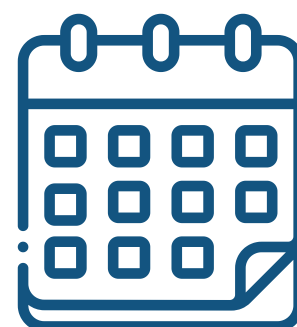
A. Curriculum modular pentru încurajarea utilizării aplicațiilor robotice pentru învățarea inversată în învățământul de matematică din școala primară

B. Biblioteca video virtuală cu practici de robotică constând în procese de învățare și predare bazate pe scenarii

C. Ghidul profesorului cu aplicarea învățării inversate prin practicile de robotică în școlile primare



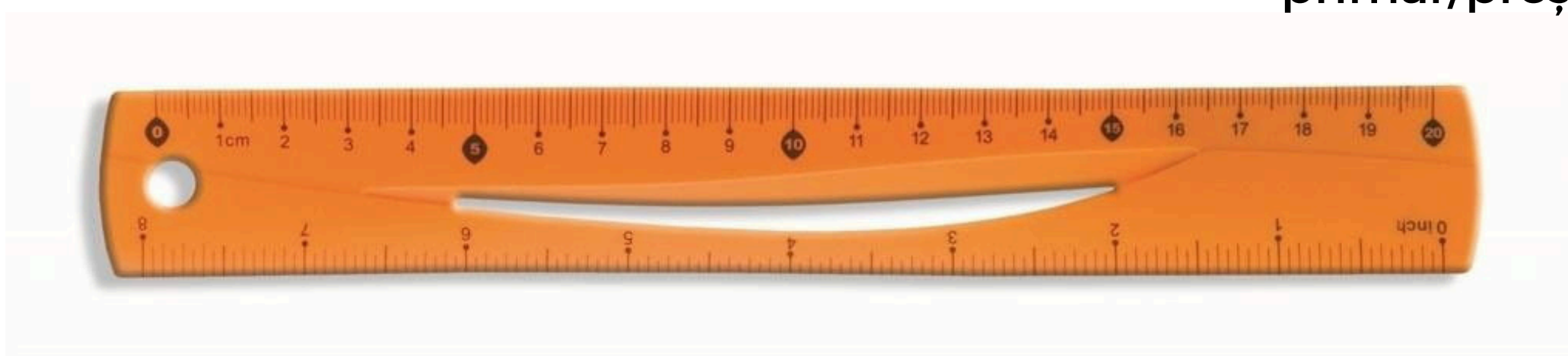
RbtsInMath - Dezvoltarea performanțelor la matematică prin utilizarea aplicațiilor robotice în învățarea inversată



1/11/2022 - 28/02/2025



- Studenți, specialitatea pedagogia învățământului primar /preșcolar
- Profesori învățământ primar/preșcolar



Co-funded by
the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și opiniile exprimate sunt totuși doar ale autorilor și nu reflectă neapărat cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale. Nici Uniunea Europeană, nici furnizorul de granturi nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

PACHETUL DE LUCRU 3

BIBLIOTECA VIDEO VIRTUALĂ CU PRACTICI DE ROBOTICĂ



Anxiety-free navigation in a math flipped learning environment

Class I



- The teacher determines from Class I that some children are afraid of mathematics.

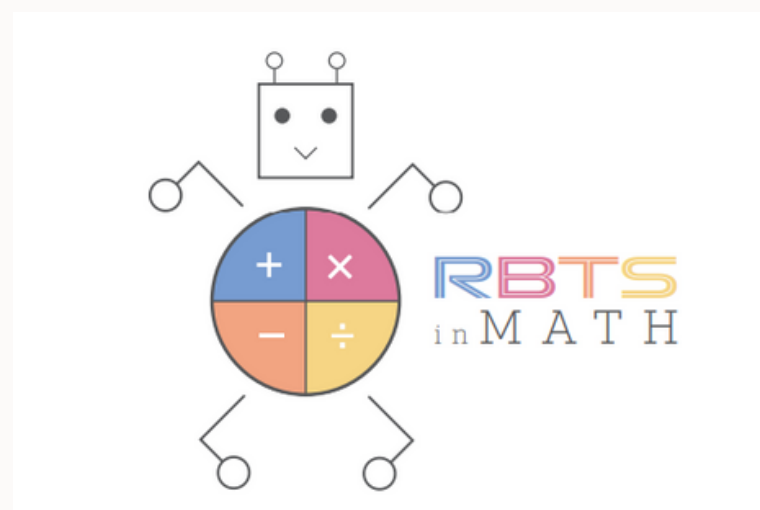


Benefits of using games in mathematics education





- Math games are reviewing different maths skills or reinforcing specific skills



Lesson 1: Traditional Learning Environment

- Opportunities for making connections to real-life problems and for hands-on learning are limited.



What Number Is This?





- System used - LEGO Spike Prime:

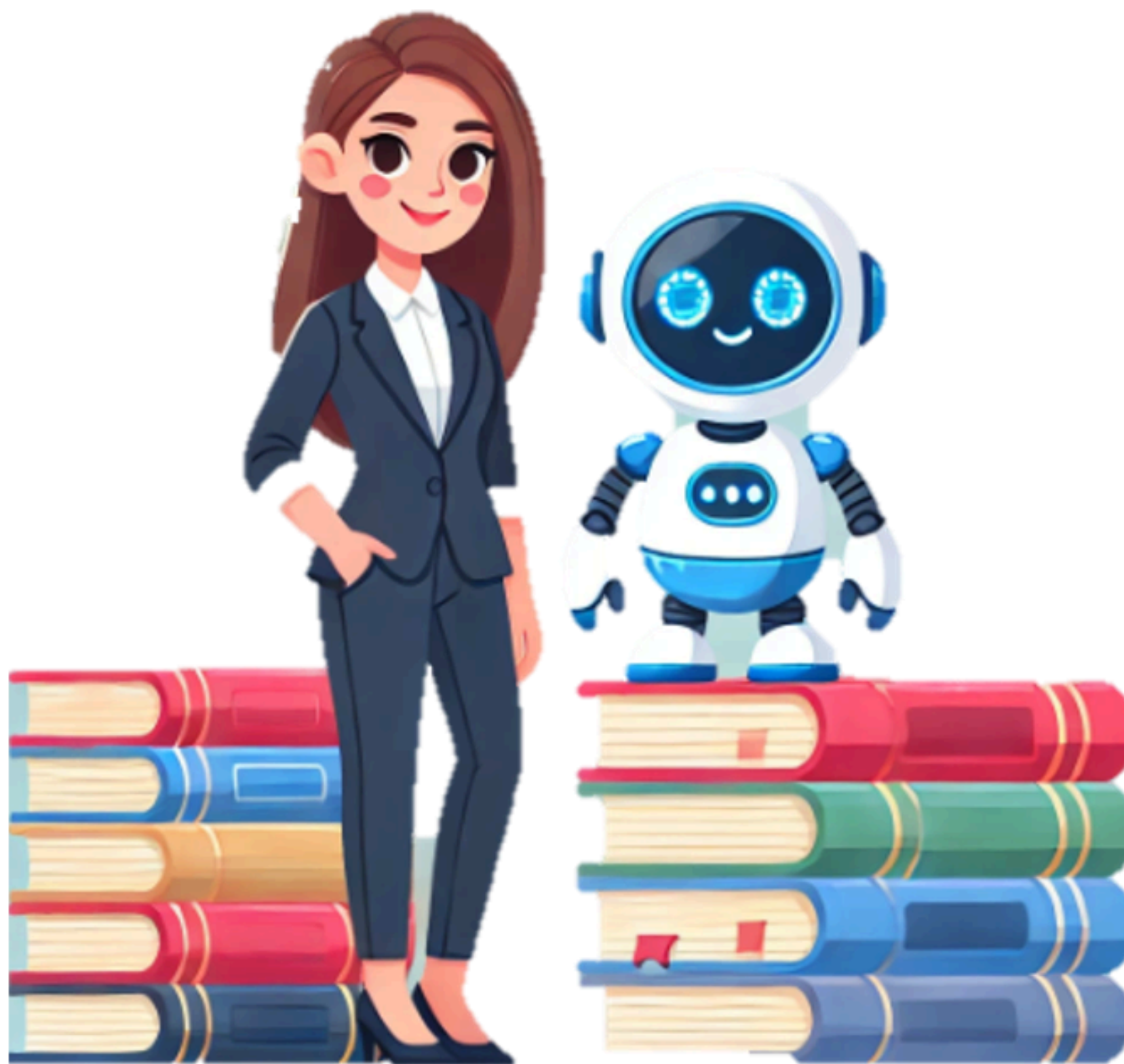
LEGO Spike Prime is a STEAM-focused robotics kit aimed at educational environments, combining programmable LEGO blocks with motors and sensors. It features a powerful programmable hub, equipped with a 6-axis gyroscope, and various sensors, including a color sensor, force sensor, and distance sensor.

În cadrul pachetului de lucru 3, partenerii au pregătit Biblioteca video virtuală cu practici de robotică. Această bibliotecă video virtuală constă din procese de învățare și predare bazate pe scenarii. Acest pachet de lucru își propune să contribuie la dezvoltarea activităților inovatoare de învățare și predare. În același timp, le va permite profesorilor inițiali să atingă excelența în învățare și predare prin îmbunătățirea abilităților lor de robotică. Biblioteca va pune la dispoziție viitoarelor cadre didactice exemple de clipuri video și animații PowerPoint (PP) ale aplicării a zeci de modele de pedagogie digitală la lecții. Viitorii profesorii vor găsi cu ușurință exemple video și animate de PP despre cum să folosească educația matematică în învățarea inversată, învățământul la distanță sau în învățământul susținut digital, iar platforma le va putea transfera cu ușurință în activități de învățare și predare în mediul digital.



Co-funded by
the European Union

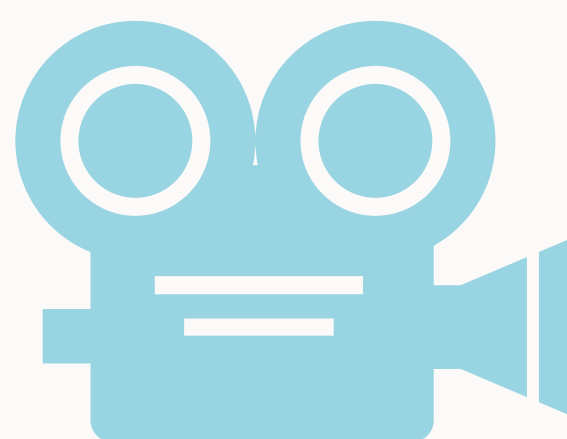
Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și opiniile exprimate sunt totuși doar ale autorilor și nu reflectă neapărat cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale. Nici Uniunea Europeană, nici furnizorul de granturi nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.



PACHETUL DE LUCRU 4 - GHID DE PREDARE DIGITAL SUSȚINUT DE APLICAȚII DE ROBOTICĂ

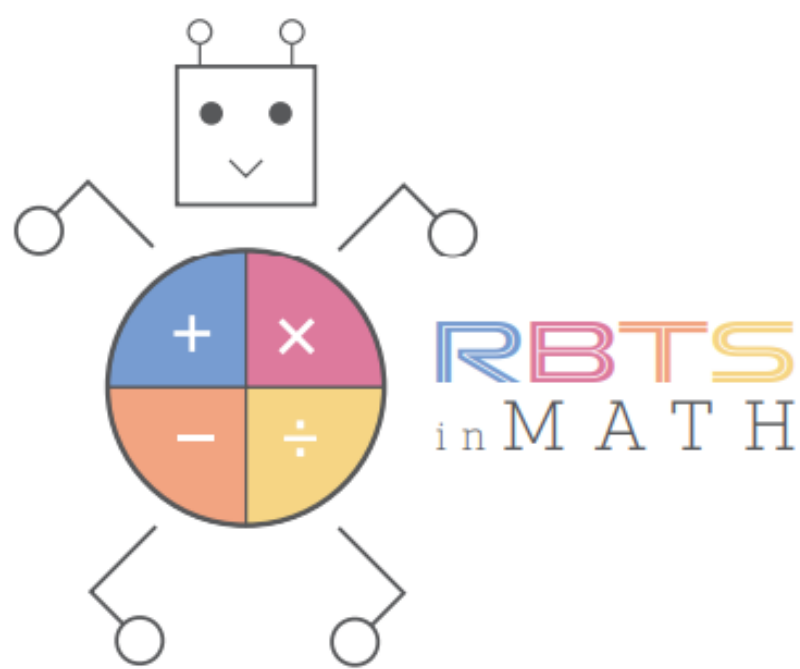
Digital Teacher Guide pentru profesorii preșcolari și profesorii continui își propune să creeze materiale de învățare inovatoare în aplicarea aplicațiilor roboticii în învățământul de matematică din școlile primare. Toți partenerii vor dezvolta conținut și vor efectua analize prin recenzii de literatură și activități individuale și de lucru în echipă pentru a pregăti un Ghid al profesorului pentru aplicarea învățării inversate în practicile de robotică în școlile primare.

Toți partenerii vor scrie despre subiectul important al pedagogiei digitale. Studiul se va baza pe lucrarea de cunoștințe privind curriculumul de pedagogie digitală care a fost studiat în WP2.



**Co-funded by
the European Union**

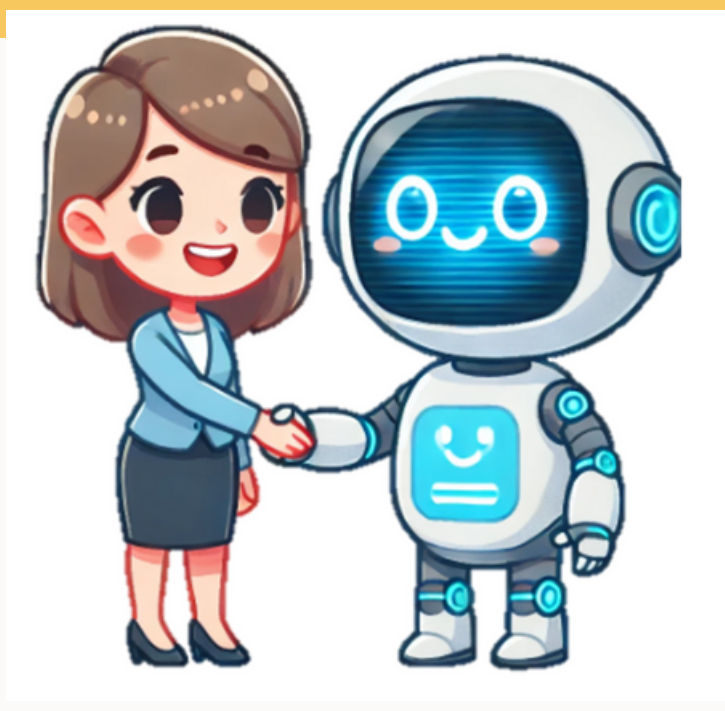
Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și opiniile exprimate sunt totuși doar ale autorilor și nu reflectă neapărat cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale. Nici Uniunea Europeană, nici furnizorul de granturi nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.



SEMINARELE VALORIFICAREA APLICAȚIILOR ROBOTIZATE ÎNTR-UN CADRU DE ÎNVĂȚARE INVERSAT PENTRU A ÎMBUNĂȚĂȚI REZULTATELE LA MATEMATICĂ



Aceste seminarii realizează obiectivele propuse către grupurile țintă, astfel încât acestea să învețe cum să implementeze curriculum modular la clasă, cum să folosească platforma digitală virtuală în activitățile de învățare și predare și cum să urmeze un ghid digital. carte în activități didactice. Seminariile au fost organizate de toți partenerii. Au existat seminarii de două zile pentru profesorii, viitorii profesori, persoane interesate și utilizatorii finali, cum ar fi studenții interesați, lectori, ONG-uri, reprezentanți ai școlilor primare, autoritățile educaționale și administrațiile școlare.



Co-funded by
the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și opiniile exprimate sunt totuși doar ale autorilor și nu reflectă neapărat cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale. Nici Uniunea Europeană, nici furnizorul de granturi nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

A 3-A ÎNTÂLNIRE DE PROIECT TRANSNAȚIONAL LA GENOVA, ITALIA

În perioada 16-17 septembrie, la Genova, Italia, consorțiul de proiect a avut o întâlnire față în față. Partenerii de proiect din Polonia, România, Turcia și Letonia au fost găzduiți de Scuola di Robotica.

Scopul întâlnirii a fost acela de a rezuma munca depusă până acum. Partenerii au discutat despre pregătirea Bibliotecii video virtuale cu practicieni în robotică. Următorul pas va fi dezvoltarea unui Ghid de predare digitală susținut de aplicații de robotică.

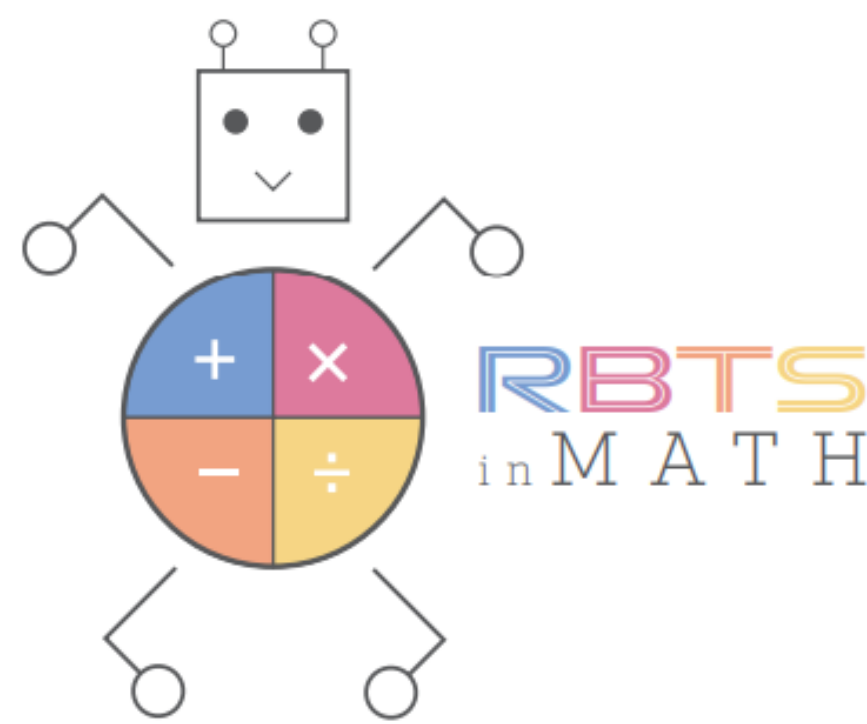
În mod tradițional, la întâlnire, partenerii au discutat și aspecte legate de managementul proiectelor, asigurarea calității și diseminarea rezultatelor dezvoltate.



Co-funded by
the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și opiniile exprimate sunt totuși doar ale autorilor și nu reflectă neapărat cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale. Nici Uniunea Europeană, nici furnizorul de granturi nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

CONFERINȚA
NOI TEHNOLOGII EMERGENTE ÎN EDUCAȚIE:
MODELAREA VIITORULUI ÎNVĂȚĂRII
20 – 21 FEBRUARIE 2025,
UNIVERSITATEA CANAKKALE ONSEKIZ MARTT
SCOALA DE EDUCATIE, TURCIA



 ortak finanse edilmektedir	 the European Union
	
KONFERANS	CONFERENCE
EĞİTİMDE ORTAYA ÇIKAN YENİ TEKNOLOJİLER "ÖĞRENMENİN GELECEĞİNİ ŞEKİLLENDİRMEK"	EMERGING NEW TECHNOLOGIES IN EDUCATION "SHAPING THE FUTURE OF LEARNING"
Tarih 20-21 Şubat 2025	Date February 20 – 21, 2025
İletişim confmanager@gmail.com	Contact confmanager@gmail.com



Conferința „Noile tehnologii emergente în educație” reunește educatori, cercetători, tehnologi și factori de decizie pentru a explora cele mai recente inovații tehnologice care remodelează educația. Acest eveniment se concentrează pe integrarea tehnologiilor de ultimă oră pentru a îmbunătăți experiențele de învățare, a îmbunătăți accesibilitatea și a încuraja colaborarea globală în educație.

Conferința va fi organizată de Canakkale Onsekiz Mart University School of Education cu contribuția Spoleczna Akademia NAUK, Universitatea din Letonia, Universitatea Lucian Blaga din Sibiu, Scuola di Robotica în cadrul Proiectului KA220-HED. Prezentarea va fi engleză și turcă.

Urmați-ne!



www.rbtsinmath.eu



@RbtsInMath



@rbtsinmath

