

VR – Science Lab

2019-1-CZ01-KA229-061116_2

PARTENERI

- Stredni skola filmova, multimedialni a pocitacovych technologii, s.r.o. **Republica Cehă**
- COLEGIUL NATIONAL CALISTRAT HOGAS **România**
- IES MIGUEL ROMERO ESTEO **Spania**
- Postanska i telekomunikacijska skola **Croația**
- Turgutlu Mesleki Ve Teknik Anadolu Lisesi **Turcia**

Proiectul vizează în principal:

- Dezvoltarea metodelor de predare noi și inovatoare și punerea în aplicare în sala de clasă,
- Dezvoltarea și consolidarea legăturilor profesionale cu alte țări,
- Dezvoltare profesională prin lucrări de proiect specializate,
- Capacitatea de a răspunde noilor nevoi educaționale la nivel de organizație, nivel local și național.

Obiectivele principale sunt:

1. Dezvoltarea de abilități și competențe folosind TIC,
2. Creșterea motivației pentru educarea științelor naturii,
3. Crearea unei colecții de materiale inovatoare care să conțină planuri de lecție, regulamente, laboratoare virtuale,
4. Dezvoltarea de abilități lingvistice în domeniul programării 3D,
5. Promovarea unui site web pentru publicul larg profesionist.

Proiectul va produce o serie de rezultate:

- 2 evenimente comune de formare a personalului pe termen scurt (Republica Cehă și Spania),
- 5 schimburi scurte de studenți (Republica Cehă, România, Turcia, Croația, Spania) în care studenții vor lucra împreună la tehnologie pentru a dezvolta laboratorul virtual,
- prezentarea virtuală a fiecărei școli,
- crearea logo-ului proiectului,
- site-ul web al proiectului,
- site-ul laboratorului,
- proiect eTwinning,
- un catalog de cărți electronice cu experimentele chimice și legile fizice,
- un atelier virtual pentru școlile și comunitatea locală,
- un manual pentru profesori cum să folosească laboratorul virtual în educație,
- un nou capitol Știință virtuală cu planuri de lecție care urmează să fie adăugat / inclus în orele de știință.

Echipele vor fi:

- **Echipa științifică** (proiectarea experimentelor, descrierea echipamentelor necesare laboratorului, etc.)
- **Echipa programatorilor** (codare)
- **Echipa proiectanților** (grafică 3D)
- **Echipa artistică**

Precizăm următoarele obiective generale ale proiectului nostru ca fiind cele mai relevante:

- îmbunătățirea nivelului de competențe și abilități cheie (TIC)
- creșterea interesului pentru știință și tehnologie - utilizarea abordării STEM,
- schimbul de experiențe didactice și asigurarea dezvoltării profesionale a profesorilor,
- consolidarea simțului identității europene și îmbunătățirea competențelor în limba engleză,
- îmbunătățirea cooperării internaționale,
- sprijinirea modernizării educației,
- creșterea oportunităților de învățare a tinerilor elevi.