



Artykuł #1 >>>>

O GIFTLED

Celem projektu jest opracowanie nowych metod i zasobów umożliwiających integrację osób zdolnych z edukacją STEAM, z uwzględnieniem ich potrzeb edukacyjnych i rozwoju talentów. Zaprojektowane zostaną specjalne metody edukacyjne i zasoby edukacyjne, aby pomóc tej grupie uczniów uczestniczyć w nauczaniu i uczeniu się poprzez zajęcia STEAM. W ten sposób wyniki projektu przyczynią się do zwiększenia włączenia i różnorodności w wybranych placówkach edukacyjnych.

REZULTATY

Rezultaty projektu mają na celu przeszkolenie i wsparcie nauczycieli uczniów zdolnych w zastosowaniu nowej metody nauczania odpowiadającej potrzebom edukacyjnym. Opracowano:

1. Materiały i narzędzia dla nauczycieli: cyfrowy podręcznik, broszura z przykładami rzeczywistości rozszerzonej, filmy wprowadzające do narzędzi i program nauczania.
2. Otwarta platforma cyfrowa oferująca nauczycielom, uzdolnionym osobom i instytucjom dostęp do metody edukacyjnej, zajęć edukacyjnych oraz zestawu narzędzi do projektowania cyfrowego i rzeczywistości rozszerzonej.

SPOTKANIA

Po kilku spotkaniach partnerów za pośrednictwem Skype, w dniach 16–17 listopada 2023 r. w Stambule w Turcji odbyło się pierwsze bezpośrednie spotkanie konsorcjum. Było to bardzo owocne spotkanie, ponieważ wszyscy partnerzy zgodzili się co do dalszego rozwoju sytuacji w celu sfinalizowania studiów przypadków AR. Mogli także omówić i uzgodnić dalsze kroki, jakie należy podjąć. Poniższe zdjęcie przedstawia całe konsorcjum w Stambule.

