

STEAM3D ACADEMY



ERASMUS KA2, PROJEKT NR: 2021-1-PL01-KA220-VET-00002979

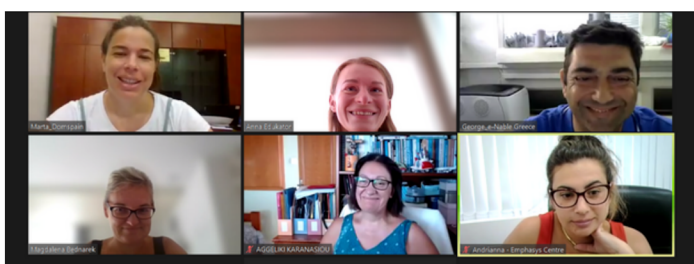
Aktualności

W TYM WYDANIU

- SPOTKANIA WIRTUALNE
- TRANSNARODOWE SPOTKANIE PROJEKTOWE W ATENACH (GRECJA)
- WYDARZENIA UPOWSZECHNIAJĄCE
- TRWAŁOŚĆ PROJEKTU

SPOTKANIA WIRTUALNE

Spotkanie wirtualne, które odbyło się 31 sierpnia 2023 miało na celu przedyskutowanie postępu rzeczowego projektu. Partnerzy omówili ewaluację rezultatu nr. 2 (Kurs Sztuka Zielonych Dzielnic) i jego potencjalne ulepszenia, działania upowszechniające, nadchodzące spotkanie projektowe w Atenach oraz organizację finalnych konferencji upowszechniających.



Kolejne spotkanie online było poświęcone usprawnieniu e-platformy, jej instrukcji obsługi, działaniom upowszechniającym, stronie internetowej projektu, a także kilku kwestiom z zakresu zarządzania.

TRANSNARODOWE SPOTKANIE PROJEKTOWE W ATENACH (GRECJA)

Czwarte transnarodowe spotkanie projektowe miało miejsce w Atenach w dn. 9-10 października, 2023. Spotkanie zostało zorganizowane przez greckiego partnera e-Nable Greece. Tematem przewodnim spotkania było podsumowanie wszystkich rezultatów projektowych, z naciskiem na Kurs Sztuka Zielonych Dzielnic (rezultat nr. 2) oraz Podręcznik E-portfolio Młodego Inżyniera (rezultat nr. 3). Partnerzy podjęli wybrane kwestie z zakresu zarządzania, promocję projektu i upowszechnianie rezultatów, a także wymienili się doświadczeniami w materii planowania i organizacji wydarzeń upowszechniających.



WYDARZENIA UPOWSZECHNIAJĄCE

W okresie październik - grudzień 2023 partnerzy przeprowadzili wydarzenia upowszechniające w swoich krajach, podczas których mieli okazję zaprezentować cele, założenia, grupy docelowe oraz wszystkie rezultaty powstałe w ramach projektu STEAM3D ACADEMY.

Uczestnicy konferencji zapoznali się także ze stroną www projektu, e-platformą i wszelkimi materiałami edukacyjnymi, które stanowią cenne zasoby kursu *Sztuka Zielonych Dzielnic*. Niniejszy kurs został zaprezentowany zgromadzonym gościom z należytą starannością. Podczas niektórych wydarzeń uczniowie szkół branżowych aktywnie uczestniczyli w dyskusjach okrągłego stołu.



TRWAŁOŚĆ PROJEKTU

W toku przyszłych wspólnych inicjatyw partnerzy planują opracowanie nowych praktyk bądź modyfikację stworzonego już kursu w ramach projektu STEAM3D ACADEMY.

