

ERASMUS+ KA1 · ΣΕΜΙΝΆΡΙΟ ΓΙΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΌ ΣΧΟΛΕΊΩΝ

STEAM στην πράξη στην τάξη: πειράματα χαμηλού κόστους, ρομποτική και επιστήμες σε εξωτερικό χώρο

Ένα πενθήμερο σεμινάριο Erasmus+ για εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας και κατώτερης δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης: διδάξτε πρακτικά μαθήματα STEAM με πειράματα χαμηλού κόστους, εικονική ρομποτική και επιστήμες σε εξωτερικό χώρο και φέρτε στο σχολείο σας έτοιμα προς χρήση μαθήματα.

ΗΜΕΡΟΜΗΝΊΕΣ	ΧΏΡΟΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΉΣ	ΔΙΆΡΚΕΙΑ	ΓΛΏΣΣΑ
12–16 Ιουλίου	RoboTech STEM Center, Čučkova ulica 5, 2250 Ptuj,	5 ημέρες · 30	Αγγλικά

ΔΊΔΑΚΤΡΑ ΣΕΜΙΝΑΡΊΟΥ

400 €

ανά συμμετέχοντα · ολόκληρο σεμινάριο 5 ημερών

Κάντε αίτηση ηλεκτρονικά

Άνοιγμα της φόρμας αίτησης →

Αιτήσεις έως 11 Ιουνίου 2027. Έως 16 συμμετέχοντες· το σεμινάριο επιβεβαιώνεται μόλις έχουν κάνει αίτηση τουλάχιστον 6 συμμετέχοντες και το αργότερο 60 ημέρες πριν από την έναρξη. Δεν υπάρχει ηλεκτρονική πληρωμή: ο οργανισμός σας λαμβάνει τιμολόγιο.

RoboTech, mag. Oliver Buček · αναγνωριστικό οργανισμού Erasmus+ E10436304 · info@robotech.si · +386 70 390 664

Το σεμινάριο με μια ματιά

Σε ποιον απευθύνεται

Εκπαιδευτικοί πρωτοβάθμιας και κατώτερης δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (μαθητές περίπου 8–14 ετών): εκπαιδευτικοί φυσικών επιστημών, μαθηματικών, τεχνολογίας, πληροφορικής και τέχνης, δάσκαλοι τάξης και όποιοι θέλουν να φέρουν πρακτικές δραστηριότητες STEAM στα μαθήματά τους.

Τι χρειάζεστε

Δεν απαιτούνται ειδικές προηγούμενες γνώσεις. Οι συμμετέχοντες χρειάζονται πρακτική γνώση αγγλικών (περίπου B1) και δικό τους φορητό υπολογιστή. Μέρος του προγράμματος γίνεται σε εξωτερικό χώρο, γι' αυτό φέρτε ρούχα κατάλληλα για τον καιρό και ανθεκτικά παπούτσια.

Μετά από αυτό το σεμινάριο θα είστε σε θέση να

- Να σχεδιάζουν και να διευθύνουν πρακτικά μαθήματα STEAM με τη διαδικασία μηχανικού σχεδιασμού και τη μάθηση μέσω διερεύνησης.
- Να πραγματοποιούν ασφαλή πειράματα χαμηλού κόστους (αυτοκινητάκια με μπαλόνι, πυραύλους νερού, ηλιακό ρολόι, ρομποτικό βραχίονα από χαρτόνι) και να τα συνδέουν με στόχους μαθηματικών, φυσικών επιστημών, τεχνολογίας και τέχνης.
- Να χρησιμοποιούν το VEXCode VR για να εισάγουν τον προγραμματισμό και την υπολογιστική σκέψη σε τάξεις χωρίς φυσικά ρομπότ.
- Να οργανώνουν τη μάθηση σε εξωτερικό χώρο και στο πεδίο, συμπεριλαμβανομένης της παρατήρησης της βιοποικιλότητας σε έναν τοπικό βιότοπο, και να διαχειρίζονται τους κινδύνους σε εξωτερικό χώρο.
- Να αξιολογούν την πρακτική εργασία των μαθητών με κριτήρια αξιολόγησης και ανατροφοδότηση και να προσαρμόζουν τις δραστηριότητες σε διαφορετικές ηλικίες, ικανότητες και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες.
- Να καταρτίσουν ένα συγκεκριμένο σχέδιο εφαρμογής για το δικό τους σχολείο και να μοιραστούν καλές πρακτικές με συναδέλφους από άλλες ευρωπαϊκές χώρες.

Τι καλύπτουμε

Ο πρακτικός κύκλος STEAM

Η διαδικασία μηχανικού σχεδιασμού και η μάθηση μέσω διερεύνησης ως επαναχρησιμοποιήσιμη μέθοδος με οποιοδήποτε θέμα.

Πειράματα χαμηλού κόστους

Αυτοκινητάκια με μπαλόνι, πύραυλοι νερού και ρομποτικός βραχίονας από χαρτόνι: δυνάμεις, μέτρηση, σχεδιασμός και βελτίωση με απλά υλικά.

Εικονική ρομποτική και προγραμματισμός

Προγραμματισμός με μπλοκ και υπολογιστική σκέψη με το VEXCode VR, χωρίς καθόλου υλικό.

Μάθηση σε εξωτερικό χώρο

Εργασία πεδίου στη λίμνη του Ptuj, ένα ηλιακό ρολόι και πώς να σχεδιάζετε και να διευθύνετε με ασφάλεια μαθήματα σε εξωτερικό χώρο.

Αξιολόγηση και συμπερίληψη

Κριτήρια αξιολόγησης, ανατροφοδότηση και προσαρμογή των δραστηριοτήτων σε διαφορετικές ηλικίες, ικανότητες και ανάγκες.

Ευρωπαϊκή ανταλλαγή

Σύγκριση προγραμμάτων σπουδών και σχολικών πρακτικών με εκπαιδευτικούς από άλλες χώρες και σχεδιασμός μελλοντικής συνεργασίας.

Πώς διδάσκουμε

Το σεμινάριο βασίζεται στη μάθηση μέσα από την πράξη: περίπου τα δύο τρίτα κάθε ημέρας είναι πρακτική εργασία σε ζεύγη και σε μικρές διεθνείς ομάδες, και το ένα τρίτο σύντομες παρουσιάσεις, επιδείξεις και συζητήσεις.

Κάθε δραστηριότητα ακολουθεί τον ίδιο κύκλο: δοκιμάστε μόνοι σας, μετρήστε και αναστοχαστείτε με τους συναδέλφους, βελτιώστε το αποτέλεσμα και στη συνέχεια σχεδιάστε πώς θα το προσαρμόσετε για τους δικούς σας μαθητές. Οι συμμετέχοντες λαμβάνουν φύλλα εργασίας, ενδεικτικά μαθήματα και κριτήρια αξιολόγησης που μπορούν να χρησιμοποιήσουν άμεσα και οι εκπαιδευτές δίνουν ατομική ανατροφοδότηση κατά τις πρακτικές εργασίες.

Ψηφιακά εργαλεία: VEXCode VR για προγραμματισμό, ψηφιακά εργαλεία για την καταγραφή παρατηρήσεων πεδίου και ένας κοινός διαδικτυακός φάκελος για υλικό και ομαδική εργασία πριν, κατά τη διάρκεια και μετά το σεμινάριο.

Πρόγραμμα

30 ώρες μαθησιακών δραστηριοτήτων σε 5 ημέρες. Το πρόγραμμα περιγράφει πιθανές δραστηριότητες· οι εκπαιδευτές μπορεί να προσαρμόσουν τις λεπτομέρειες στην ομάδα.

Δευτέρα 12 Ιουλίου 2027

09:00–16:00 (γεύμα 12:30–13:30)

6 ΩΡΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Καλωσόρισμα, η πρακτική προσέγγιση STEAM και ο ρομποτικός βραχίονας από χαρτόνι

Συστάσεις, ξενάγηση στο RoboTech STEM Center και κοινή εικόνα του τι θέλουν να πάρουν μαζί τους οι συμμετέχοντες.

Ο πρακτικός κύκλος που διατρέχει όλη την εβδομάδα: ρωτάμε, φανταζόμαστε, σχεδιάζουμε, κατασκευάζουμε, δοκιμάζουμε, βελτιώνουμε και αναστοχαζόμαστε (διαδικασία μηχανικού σχεδιασμού, μάθηση μέσω διερεύνησης).

Πρώτο ομαδικό έργο: σχεδιασμός, κατασκευή και βελτίωση ενός ρομποτικού βραχίονα από χαρτόνι και στη συνέχεια συζήτηση για το πώς λειτουργεί η ίδια εργασία σε διαφορετικές ηλικίες.

Τρίτη 13 Ιουλίου 2027

09:00–16:00 (γεύμα 12:30–13:30)

6 ΩΡΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Δυνάμεις και κίνηση: αυτοκινητάκια με μπαλόνι και πύραυλοι νερού

Πρωί στο κέντρο: αυτοκινητάκια που κινούνται με μπαλόνι. Οι ομάδες αλλάζουν μία μεταβλητή κάθε φορά, μετρούν και συγκρίνουν αποτελέσματα και συνδέουν τη δραστηριότητα με τις δυνάμεις, την τριβή και τον χειρισμό δεδομένων.

Απόγευμα σε εξωτερικό χώρο μπροστά από το RoboTech STEM Center: πύραυλοι νερού. Οδηγίες ασφαλείας, κανόνες εκτόξευσης, δοκιμαστικές πτήσεις και γύροι βελτίωσης και πώς να οργανώσετε μια ασφαλή εκτόξευση με ολόκληρη τάξη. Σε περίπτωση κακοκαιρίας η συνεδρία των πυραύλων μεταφέρεται σε μια έτοιμη εναλλακτική σε εσωτερικό χώρο.

Τετάρτη 14 Ιουλίου 2027

09:00–16:00 (γεύμα 12:30–13:30)

6 ΩΡΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Εικονική ρομποτική: ενσωμάτωση του STEAM με το VEXCode VR

Προγραμματισμός ενός εικονικού ρομπότ στον περιηγητή με το VEXCode VR, χωρίς καθόλου υλικό: προγραμματισμός με μπλοκ, αισθητήρες και προκλήσεις πλοήγησης σε εικονικά γήπεδα.

Πώς να συνδυάζετε εικονικές και πρακτικές δραστηριότητες, να σχεδιάζετε διεπιστημονικά μαθήματα (μαθηματικά, φυσικές επιστήμες, τέχνη, πληροφορική) και να προετοιμάζετε τάξεις που διαθέτουν μόνο υπολογιστές.

Πέμπτη 15 Ιουλίου 2027

09:00–16:00 (γεύμα 12:30–13:30)

6 ΩΡΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Μάθηση σε εξωτερικό χώρο: βιοποικιλότητα στη λίμνη του Ptuj και το ηλιακό ρολόι

Πρωινή συνεδρία πεδίου στη λίμνη του Ptuj, σε απόσταση περπατήματος από το κέντρο, με τον προσκεκλημένο ομιλητή Jure Urekar: η βιοποικιλότητα στην πράξη, τι κρύβει η λίμνη του Ptuj; Παρατήρηση και αναγνώριση φυτών και ζώων, καταγραφή ευρημάτων με ψηφιακά εργαλεία και μετατροπή ενός τοπικού βιότοπου σε διδακτικό υλικό.

Απόγευμα σε εξωτερικό χώρο στο κέντρο: κατασκευή και βαθμονόμηση ενός ηλιακού ρολογιού και συζήτηση για το πώς η Γη, ο Ήλιος και ο χρόνος συνδέονται με τα μαθηματικά, τη γεωγραφία και την τέχνη. Αξιολόγηση κινδύνων και οργάνωση της μάθησης σε εξωτερικό χώρο με τους μαθητές.

Παρασκευή 16 Ιουλίου 2027

09:00–16:00 (γεύμα 12:30–13:30)

6 ΩΡΕΣ ΜΆΘΗΣΗΣ

Αξιολόγηση, σχέδια εφαρμογής και πιστοποιητικά

Αξιολόγηση της πρακτικής εργασίας: κριτήρια αξιολόγησης, παρατήρηση και ανατροφοδότηση και προσαρμογή των δραστηριοτήτων σε διαφορετικές ηλικίες, ικανότητες και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες.

Κάθε συμμετέχων παρουσιάζει μια ιδέα μαθήματος της εβδομάδας και ετοιμάζει ένα προσωπικό σχέδιο εφαρμογής για το σχολείο του. Αξιολόγηση, επόμενα βήματα, σχέδια μελλοντικής συνεργασίας και πιστοποιητικά.

Οι εκπαιδευτές σας



mag. Oliver Buček

Ειδικός στη ρομποτική VEX, RoboTech STEM Center

Ο mag. Oliver Buček είναι Certified VEX Educator, ειδικός VEX IQ και ομιλητής σε διεθνή συνέδρια. Διαθέτει μεταπτυχιακό στην Παιδαγωγική, είναι Microsoft Innovative Educator και διευθύνει το RoboTech STEM Center στο Ptuj της Σλοβενίας, όπου διδάσκει ρομποτική και STEM και εκπαιδεύει εκπαιδευτικούς να φέρουν το VEX IQ στις τάξεις τους.

Εδώ και δώδεκα χρόνια συντονίζει έργα Erasmus+ και έχει ολοκληρώσει περισσότερα από δέκα που συνδέουν σχολεία σε όλη την Ευρώπη. Μιλά σε εκπαιδευτικά συνέδρια στη Σλοβενία και στο εξωτερικό, μεταξύ άλλων στην Πορτογαλία, την Ισπανία, την Εσθονία, τη Φινλανδία και την Κροατία. Πιο πρόσφατα, στο Education Summit 2026 στο Guimarães της Πορτογαλίας, τον Απρίλιο του 2026 παρουσίασε δύο πρακτικά εργαστήρια: ένα για τους αισθητήρες όρασης TN στο VEX IQ και ένα για την εισαγωγή του drone VEX AIR στην τάξη.

Οργανώνει διεθνείς διαγωνισμούς VEX IQ και καθοδηγεί μαθητές ως μέντορας στα STEM. Το 2024 έλαβε το βραβείο Inženirska iskra («Σπίθα της Μηχανικής») για την αφοσιωμένη καθοδήγηση νέων και την άριστη προώθηση της ρομποτικής VEX στη Σλοβενία και στο εξωτερικό. Τρεις φορές ταξίδεψε στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Ρομποτικής VEX στο Ντάλας των ΗΠΑ ως προπονητής και μέντορας σλοβενικών ομάδων.

Ο Oliver πιστεύει στη μάθηση μέσα από την πράξη και χρησιμοποιεί ψηφιακά εργαλεία για να κάνει προσβάσιμες σύνθετες ιδέες. Διδάσκει το σεμινάριο με πρακτικό και υποστηρικτικό ύφος, αφήνοντας άφθονο χώρο για ερωτήσεις και ανταλλαγή ανάμεσα στους συμμετέχοντες.



Jure Urekar

Προσκεκλημένος ομιλητής, βιοποικιλότητα

Ο Jure Urekar είναι εκπαιδευτικός, εκπαιδευτής νέων και συντονιστής εργαστηρίων, με πτυχίο στη διδακτική της βιολογίας και της αγγλικής γλώσσας. Συνιδρυτής αρκετών τοπικών ΜΚΟ, ειδικεύεται στην παγκόσμια εκπαίδευση, τη βιωσιμότητα και την παιδαγωγική της φύσης. Εργάστηκε επί μία δεκαετία σε έργα Erasmus πριν περάσει στην τυπική εκπαίδευση και συνδυάζει τις μεθοδολογίες των μη τυπικών και των τυπικών εκπαιδευτικών μοντέλων για να μεγιστοποιήσει την αποτελεσματικότητα της δουλειάς του. Έχοντας συνεργαστεί σε έργα διαφόρων οργανισμών, έχει επισκεφθεί το μεγαλύτερο μέρος της Ευρώπης, έχει διευθύνει εργαστήρια και έχει οργανώσει κινητικότητες σε διάφορες χώρες της ΕΕ, επιτρέποντας τόσο σε νέους όσο και σε εργαζόμενους με νέους να εξελιχθούν προσωπικά και επαγγελματικά. Χρησιμοποιεί το περιβάλλον ως αποτελεσματική αίθουσα διδασκαλίας, που προσφέρει πολύ περισσότερα από όσα έχουμε συνηθίσει να βρίσκουμε σε ένα συνηθισμένο δωμάτιο. Οι δυνατότητες των δραστηριοτήτων παρατήρησης και πράξης αυξάνονται εκθετικά όταν αρχίζουμε να σκεφτόμαστε «έξω από το κουτί». Συνδυάζοντας το πρακτικό με το θεωρητικό μέρος, οι δραστηριότητες γίνονται πολύ πληρέστερες και αξέχαστες. Ως λάτρης της φύσης και περιβαλλοντικός ακτιβιστής, ο Jure πιστεύει σε ένα μέλλον όπου η φύση και η τεχνολογία συνυπάρχουν. Ενώ διαμορφώνουμε τον κόσμο όπως μας βολεύει, δεν πρέπει να ξεχνάμε ποιος θα κληρονομήσει τις συνέπειες των επιλογών μας και πρέπει να προετοιμάσουμε την επόμενη γενιά να αξιολογεί κριτικά και να εφαρμόζει τεχνολογικές λύσεις που φέρνουν ισορροπία και σταθερότητα στο περιβάλλον.

Ο πάροχος επιμόρφωσης

Το RoboTech STEM Center είναι ένα κέντρο εκπαίδευσης στη ρομποτική και τα STEM στο Ptuj της Σλοβενίας, υπό τη διεύθυνση του Oliver Buček s.p.. Το κέντρο προσφέρει μαθήματα ρομποτικής, διακοπές-κατασκηνώσεις και εργαστήρια για παιδιά, καθώς και επιμόρφωση για εκπαιδευτικούς και νηπιαγωγούς. Είναι πιστοποιημένο κέντρο ρομποτικής VEX και μέλος του EdTech Slovenia.

Εργαστήρια για εκπαιδευτικούς σε VEX 123, VEX AIM, VEX GO και VEX IQ πραγματοποιούνται τακτικά για σλοβενικά σχολεία· αυτό το σεμινάριο φέρνει την ίδια πρακτική προσέγγιση σε μια διεθνή ομάδα.

Ευρωπαϊκή διάσταση

Το σεμινάριο φέρνει κοντά εκπαιδευτικούς από διάφορες ευρωπαϊκές χώρες. Η ομαδική εργασία είναι σκόπιμα μικτή ως προς τις χώρες και προβλέπεται χρόνος για τη σύγκριση σχολικών συστημάτων, την ανταλλαγή καλών πρακτικών και τη διερεύνηση ιδεών για μελλοντική συνεργασία Erasmus+, όπως σχολικές συμπράξεις και έργα eTwinning. Το σεμινάριο υποστηρίζει τις προτεραιότητες του Erasmus+ για πράσινη μετάβαση (φύση και βιοποικιλότητα, μάθηση σε εξωτερικό χώρο), ψηφιακό μετασχηματισμό, συμπερίληψη και ποιότητα διδασκαλίας.

Δίδακτρα και όροι

Τα δίδακτρα περιλαμβάνουν

- Εκπαιδευτικό και διδακτικό υλικό
- Όλα τα υλικά κατασκευής και πειραμάτων για τις πρακτικές δραστηριότητες
- Δωρεάν πρόσβαση στο VEXCode VR (λειτουργεί στον περιηγητή του φορητού σας υπολογιστή)
- Χώρος εκπαίδευσης και συνεδρία πεδίου στη λίμνη του Ptuj
- Διαλείμματα για καφέ και αναψυκτικά
- Βεβαίωση παρακολούθησης

Δεν περιλαμβάνεται

- Διαμονή
- Γεύματα και δείπνα
- Ταξίδι προς το Ptuj και τοπικές μετακινήσεις
- Ταξιδιωτική ασφάλιση και ασφάλιση υγείας

Δίδακτρα: 400 € ανά συμμετέχοντα (σεμινάριο 5 ημερών). Σχολεία και οργανισμοί της ΕΕ με έγκυρο αριθμό ΦΠΑ: ισχύει η αντίστροφη χρέωση σύμφωνα με το άρθρο 44 της Οδηγίας ΦΠΑ της ΕΕ 2006/112/ΕΚ (ΦΠΑ 0%)· το ποσό είναι 400 €. Ιδιώτες και οργανισμοί χωρίς αριθμό ΦΠΑ: τα 400 € περιλαμβάνουν ΦΠΑ Σλοβενίας 22%.

Πώς να κάνετε αίτηση

1 · Αίτηση
Στείλτε την ηλεκτρονική φόρμα έως 11 Ιουνίου 2027. Απαντάμε σε λίγες εργάσιμες ημέρες.

2 · Επιβεβαιώνουμε
Μόλις εγγραφούν τουλάχιστον 6 συμμετέχοντες και το αργότερο 60 ημέρες πριν από την έναρξη.

3 · Τιμολόγιο
Ο οργανισμός σας λαμβάνει τιμολόγιο. Δεν υπάρχει ηλεκτρονική πληρωμή.

Αίτηση και επιλογή

Οι θέσεις διατίθενται με σειρά προτεραιότητας παραλαβής των πλήρων αιτήσεων (χρονολογική σειρά). Δεν υπάρχει ξεχωριστό τεστ επιλογής. Επιβεβαιώνουμε την παραλαβή της αίτησής σας με e-mail και απαντάμε σε λίγες εργάσιμες ημέρες. Όταν καλυφθούν όλες οι θέσεις, οι αιτήσεις κλείνουν αυτόματα.

Το σεμινάριο χαρακτηρίζεται «Επιβεβαιωμένο» μόλις έχουν κάνει αίτηση τουλάχιστον 6 συμμετέχοντες και το αργότερο 60 ημέρες πριν από την έναρξη, ώστε να κλείσετε με ασφάλεια ταξίδι και διαμονή. Μπορείτε να ακυρώσετε δωρεάν έως 60 ημέρες πριν από την έναρξη.

Ακύρωση και αλλαγές

Ακύρωση από εσάς: μπορείτε να ακυρώσετε δωρεάν έως 60 ημέρες πριν από την έναρξη. Μετά την επιβεβαίωση στέλνουμε τιμολόγιο. Ο οργανισμός σας μπορεί να αντικαταστήσει έναν συμμετέχοντα χωρίς κόστος εφόσον ενημερωθούμε εκ των προτέρων.

Αλλαγές από εμάς: αν τα δίδακτρα, το περιεχόμενο, οι ημερομηνίες, ο χώρος ή το πρόγραμμα αλλάξουν σημαντικά, μπορείτε να ακυρώσετε χωρίς πρόσθετο κόστος με εύλογη προειδοποίηση.

Αν το σεμινάριο δεν πραγματοποιηθεί (για παράδειγμα επειδή δεν συμπληρώνεται ο ελάχιστος αριθμός συμμετεχόντων), σας ενημερώνουμε το αργότερο 60 ημέρες πριν από την έναρξη και δεν πληρώνετε τίποτα· τυχόν δίδακτρα που έχουν ήδη καταβληθεί επιστρέφονται πλήρως.

Ανωτέρα βία: σε περίπτωση γεγονότων εκτός του ελέγχου όλων, όπως φυσικές καταστροφές ή σοβαρές διαταραχές των μεταφορών, συμφωνούμε νέα ημερομηνία ή επιστρέφουμε τα δίδακτρα για το μέρος του σεμιναρίου που δεν πραγματοποιήθηκε. Τα έξοδα ταξιδιού καλύπτονται από τη δική σας ταξιδιωτική ασφάλιση.

Προετοιμασία πριν από το σεμινάριο

Περίπου τέσσερις εβδομάδες πριν από το σεμινάριο στέλνουμε πρακτικές πληροφορίες, ένα σύντομο ερωτηματολόγιο για την εμπειρία και τους στόχους σας και τον σύνδεσμο για το VEXCode VR. Φέρτε τον δικό σας φορητό υπολογιστή και τον φορτιστή του. Για τις συνεδρίες σε εξωτερικό χώρο φέρτε καπέλο, αντηλιακό, παγούρι, ανθεκτικά παπούτσια και ρούχα για μεταβαλλόμενο καιρό· θα σας ενημερώσουμε εκ των προτέρων αν χρειάζεται κάτι ακόμη.

Πρακτικές πληροφορίες

Χώρος διεξαγωγής και πρόσβαση

RoboTech STEM Center, Čučkova ulica 5, 2250 Ptuj, Σλοβενία. Μπροστά από το κέντρο υπάρχει δωρεάν χώρος στάθμευσης. Το Ptuj απέχει περίπου 1,5 ώρα με το αυτοκίνητο από τη Λιουμπλιάνα και 1,5–2 ώρες από το Ζάγκρεμπ και το Γκρατς. Οι συμμετέχοντες οργανώνουν μόνοι τους τη διαμονή και το ταξίδι· στο Ptuj υπάρχουν διάφορα ξενοδοχεία και πανσιόν και θα απαντήσουμε με χαρά σε πρακτικές ερωτήσεις. Το κέντρο είναι προσβάσιμο σε συμμετέχοντες με μειωμένη κινητικότητα: υπάρχει ανελκυστήρας έως την αίθουσα εκπαίδευσης και τουαλέτα στο κέντρο. Πείτε μας στη φόρμα αίτησης τυχόν άλλες ανάγκες ώστε να προετοιμάσουμε τον χώρο και το πρόγραμμα.

Η συνεδρία πεδίου πραγματοποιείται στη λίμνη του Ptuj, σε απόσταση περπατήματος από το κέντρο· πηγαίνουμε μαζί με τα πόδια. Οι δραστηριότητες σε εξωτερικό χώρο έχουν εναλλακτική σε εσωτερικό χώρο στο κέντρο σε περίπτωση κακοκαιρίας. Πείτε μας στη φόρμα αίτησης αν χρειάζεστε προσβάσιμη διαδρομή ή άλλες προσαρμογές για τις συνεδρίες σε εξωτερικό χώρο.

Επικοινωνία

Oliver Buček, υπεύθυνος σεμιναρίου

+386 70 390 664

info@robotech.si

RoboTech STEM Center
Čučkova ulica 5, 2250 Ptuj, Slovenia

Συμπερίληψη

Το σεμινάριο είναι ανοιχτό σε όλους τους εκπαιδευτικούς χωρίς διακρίσεις. Προσαρμόζουμε δραστηριότητες και υλικό σε συμμετέχοντες με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, καθώς και σε διατροφικές και άλλες ανάγκες. Πείτε μας τι χρειάζεστε στη φόρμα αίτησης.

Πιστοποιητικό

Κάθε συμμετέχων λαμβάνει βεβαίωση παρακολούθησης με το όνομά του, σύντομη περιγραφή του σεμιναρίου και των μαθησιακών του αποτελεσμάτων, τις ημερομηνίες, τον χώρο, το όνομα του παρόχου και του εκπαιδευτή. Τα μαθησιακά αποτελέσματα διατυπώνονται ώστε η βεβαίωση να μπορεί να χρησιμοποιηθεί μαζί με το Europass.

Μετά το σεμινάριο

Την τελευταία ημέρα κάθε συμμετέχων ετοιμάζει ένα προσωπικό σχέδιο εφαρμογής για το σχολείο του. Μετά το σεμινάριο διατηρείτε την πρόσβαση στο κοινό υλικό και λαμβάνετε προτάσεις για τα επόμενα βήματα, όπως πρόσθετους διαδικτυακούς πόρους, ιδέες για μαθήματα σε εξωτερικό χώρο και πρακτικά μαθήματα και τρόπους για να παρουσιάσετε το σεμινάριο στους συναδέλφους του σχολείου σας.

Υποστήριξη, σχόλια και παράπονα

Πριν, κατά τη διάρκεια και μετά το σεμινάριο μπορείτε να επικοινωνείτε μαζί μας στο info@robotech.si· απαντάμε σε δύο εργάσιμες ημέρες. Στο τέλος του σεμιναρίου κάθε συμμετέχων συμπληρώνει ανώνυμο έντυπο αξιολόγησης και χρησιμοποιούμε τα αποτελέσματα για να βελτιώσουμε το επόμενο σεμινάριο.

Παράπονα: γράψτε στο info@robotech.si. Επιβεβαιώνουμε την παραλαβή σε τρεις εργάσιμες ημέρες και απαντάμε σε 14 ημέρες. Τα παράπονα αντιμετωπίζονται δίκαια και με σεβασμό και η απάντηση εξηγεί τι θα αλλάξουμε.

Σχετικά με το Ptuj

Το Ptuj είναι η αρχαιότερη τεκμηριωμένη πόλη της Σλοβενίας. Βρίσκεται στις όχθες του ποταμού Δράβου, στα βορειοανατολικά της χώρας, σε μια οινοπαραγωγική περιοχή κοντά στα σύνορα με την Κροατία. Οι Ρωμαίοι ίδρυσαν εδώ την Poetovio και η παλιά πόλη διατηρεί ακόμη μεσαιωνικό χαρακτήρα: στενά δρομάκια, ένα κάστρο πάνω από το ποτάμι και ένα συμπαγές ιστορικό κέντρο που εξερευνάται εύκολα με τα πόδια.

Τι να δείτε τα βράδια και ανάμεσα στις συνεδρίες: το κάστρο του Ptuj με τις μουσειακές συλλογές του, το Μνημείο του Ορφέα, τον πύργο της πόλης και την κεντρική πλατεία, τη μονή των Δομινικανών και το κελάρι κρασιών του Ptuj, ένα από τα αρχαιότερα της Σλοβενίας. Η τοπική κουζίνα και τα κρασιά από τους λόφους Haloze και Slovenske gorice είναι ένας καλός λόγος να μείνετε για δείπνο. Το Ptuj φημίζεται επίσης για το Kurentovanje, το παραδοσιακό του καρναβάλι, που γίνεται τον Φεβρουάριο.

Πώς να έρθετε: Το Ptuj διαθέτει σιδηροδρομικό σταθμό και σταθμό λεωφορείων σε απόσταση περπατήματος από το κέντρο. Το Maribor απέχει περίπου 30 χλμ., το Γκρατς περίπου 100 χλμ., το Ζάγκρεμπ περίπου 100 χλμ. και η Λιουμπλιάνα περίπου 130 χλμ. Τα πλησιέστερα διεθνή αεροδρόμια είναι του Γκρατς, του Ζάγκρεμπ και της Λιουμπλιάνας. Θα χαρούμε να βοηθήσουμε με τις οδηγίες και την επιλογή διαμονής.



Φωτογραφία: Marcin Gierszner (Yonashek), Wikimedia Commons, CC BY-SA 3.0



Φωτογραφία: Mstegar, Wikimedia Commons, CC BY-SA 4.0

Το φυλλάδιο δημιουργήθηκε στις 3 Νοεμβρίου 2026 από την τρέχουσα σελίδα του σεμιναρίου (https://robotech.si/el/erasmus/hands-on-steam-in-the-classroom-low-cost-experiments-robotics-and-outdoor-science). Το σεμινάριο είναι επιλέξιμο για χρηματοδότηση Erasmus+ KA1· δεν διαθέτει διαπίστευση ούτε έχει εγκριθεί από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή ή Εθνική Μονάδα.