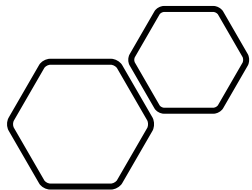




European University Cyprus



Hands on Learning Online:  
Gaining Results through  
Advanced Methods

# HOLOGRAM



Funded by  
the European Union

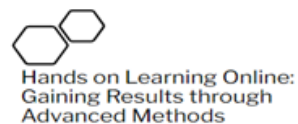




**RAPORT DE ACTIVITATE AL MOBILITĂȚII DIN PERIOADA  
08-09 SEPTEMBRIE 2023**

**NICOSIA/CIPRU**

**Liceul Tehnologic "Costache Conachi", Pechea/România**



# HOLOGRAM

## AGENDA ÎNTÂLNIRII:

08.09.2023

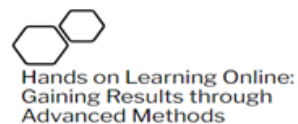
Prezentarea platformei E-Learning;

Prezentarea activităților derulate de către parteneri în cadrul PR2 (Model de educație STEAM online .  
Exemple de bune practici de aplicare STEAM și educație online, cu accent pe predarea și învățarea activă și despre colaborare într-un spațiu online.

09.09.2023

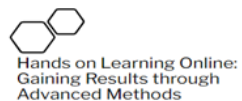
Participarea partenerilor din proiect la Sediul European University Cyprus unde are loc Competiția Educațională de Robotică WRO, CIPRU 2023;

Prezentarea activităților Proiectului HOLOGRAM participanților la această competiție precum rezultatele așteptate din cadrul acestui proiect.



## HOLOGRAM

În ciuda creșterii interesului elevilor pentru disciplinele STEAM în ultimul deceniu, echilibrul dintre disciplinele STEAM continuă să fie problematic, ceea ce duce la o penurie de absolvenți și lucrători calificați în acest domeniu. Între timp, pandemia de covid a pus o presiune suplimentară asupra predării STEAM de pe tot globul: deși au apărut noi abordări care au făcut posibil ca elevii și profesorii să colaboreze și să se implice de la distanță în învățare, profesorii și elevii deopotrivă din întreaga lume au avut dificultăți să lucreze la diversele proiecte de învățare, care ar putea fi atribuite dificultăților de lucru în echipă, lipsei de instrumente și lipsei de cunoștințe pedagogice din partea profesorilor care ar sprijini implementarea productivă și semnificativă a procesului de învățare la distanță pentru elevi din cadrul disciplinelor STEAM. Ca urmare a acestei necesități, în PR1 al proiectului HOLOGRAM, am investigat nevoile actuale ale profesorilor din fiecare țară parteneră din proiect legate de predarea online a disciplinelor STEAM, pentru a înțelege diferitele lacune la nivel local și pentru a concepe modele mai eficiente pentru a sprijini predarea și învățarea la subiectele STEAM online. Această investigație a condus la identificarea diferitelor nevoi ale profesorilor într-un număr de domenii legate de o comparație a modului în care au fost predate disciplinele STEAM înainte și în timpul pandemiei, precum și la identificarea practicilor pe care profesorii le consideră importante pentru a îmbunătăți experiența de învățare a elevilor în timpul online. Predarea și învățarea STEAM.



# HOLOGRAM

9 SEPTEMBRIE 2023

1. Reunirea participanților la mobilitate

Echipa Norvegiei – 3 membri

Echipa Bulgariei – 2 membri

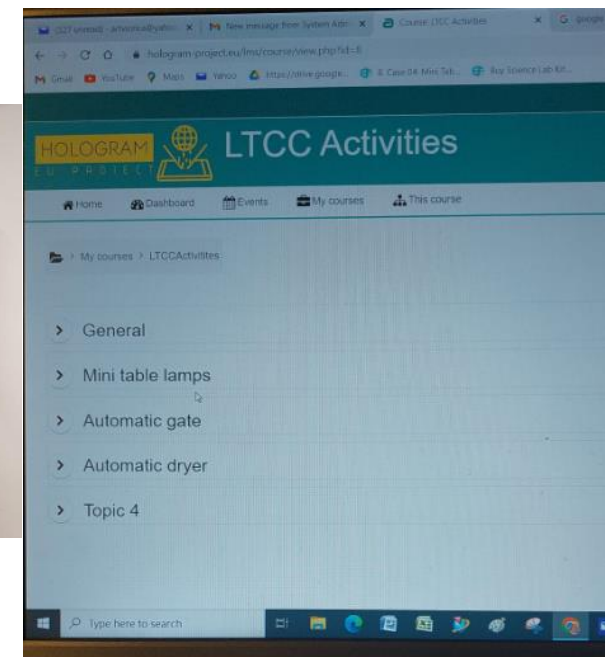
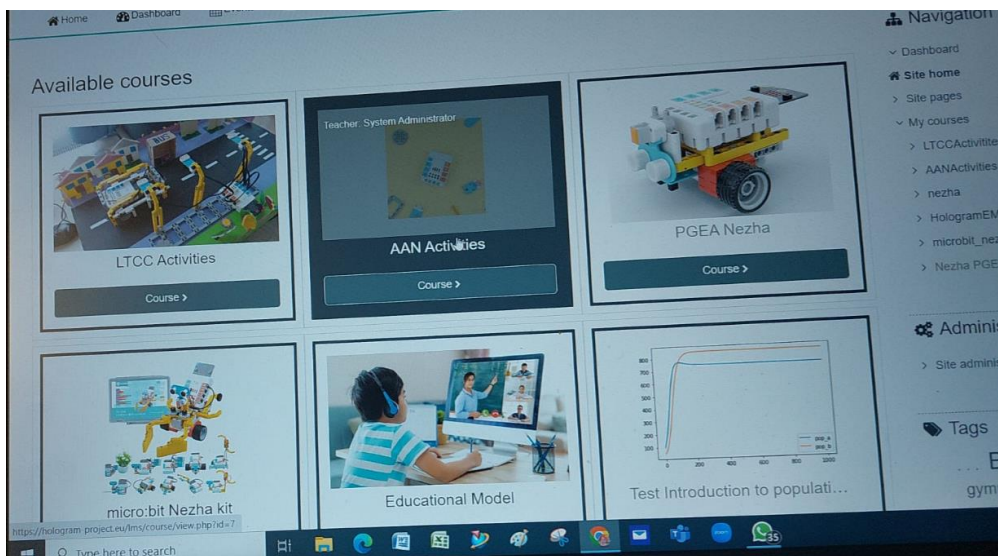
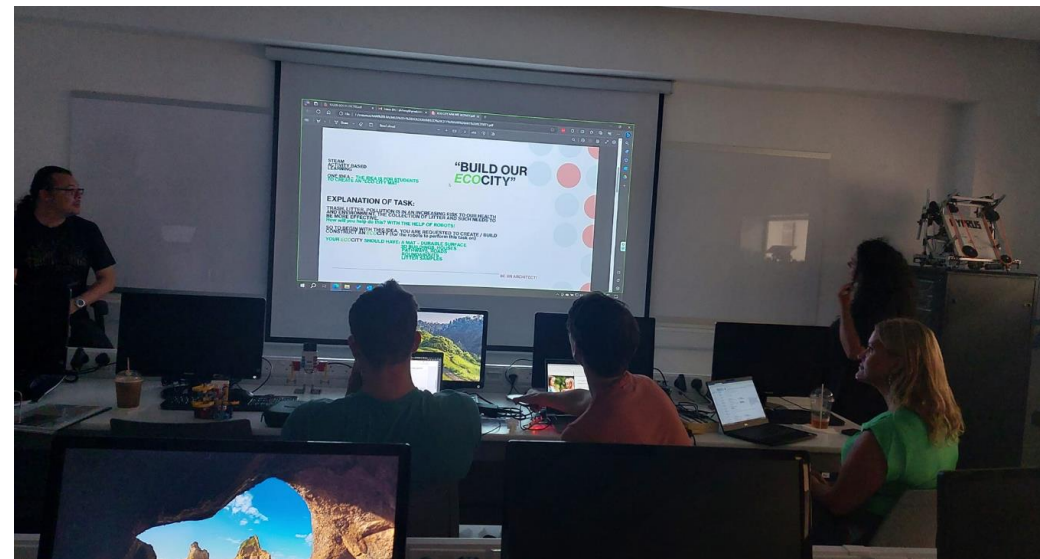
Echipa Ciprului – 3 membri

Echipa României – 2 membri

Echipa Greciei – nu a participat

2. Prezentarea activităților derulate în perioada martie – septembrie 2023

3. Vizită la Muzeul Calculatoarelor - Nicosia



# Laboratoarele dedicate Roboticii din cadrul European University Cyprus



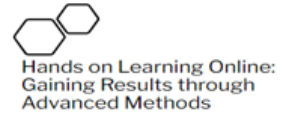
Hands on Learning Online:  
Gaining Results through  
Advanced Methods



## HOLOGRAM



# Muzeul Calculatoarelor



## HOLOGRAM



**1815** **Heidi Lamar**  
 Heidi Lamar was a female Hollywood actor. She was also an inventor and one of the first women to use a computer. She worked for the Los Alamos National Laboratory and was involved in the development of the first computer program, the ENIAC.

**1942** **Grace Hopper**  
 Grace Hopper was born in 1906 in the US. She studied Mathematics and later worked in the US Army during the Second World War. In 1947 she worked on one of the first computers at Harvard University. She is known for her work on the computer program, the compiler, and for her work on the first compiler program, the compiler.

**1959** **Kathrin Johnson**  
 Kathrin Johnson was a female mathematician and computer scientist. She was one of the first women to work on the ENIAC computer. She was also one of the first women to work on the first computer program, the compiler.

**1962** **Grace Hopper**  
 Grace Hopper was born in 1906 in the US. She studied Mathematics and later worked in the US Army during the Second World War. In 1947 she worked on one of the first computers at Harvard University. She is known for her work on the computer program, the compiler, and for her work on the first compiler program, the compiler.

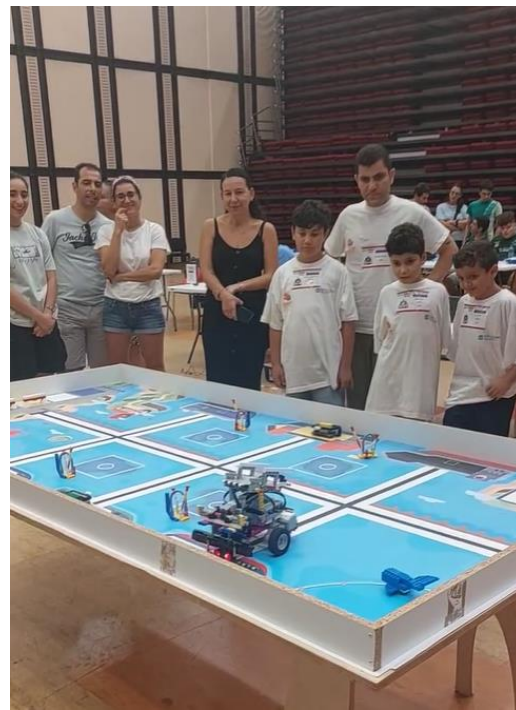
**1969** **Margaret Hamilton**  
 Margaret Hamilton was a female computer scientist and mathematician. She was one of the first women to work on the Apollo program. She was also one of the first women to work on the first computer program, the compiler.

**1984** **Susan Kare**  
 Susan Kare was a female computer graphic designer and artist. She was one of the first women to work on the Macintosh computer. She was also one of the first women to work on the first computer program, the compiler.

**1985** **Sophie Wilson**  
 Sophie Wilson was a female computer scientist and mathematician. She was one of the first women to work on the BBC Micro computer. She was also one of the first women to work on the first computer program, the compiler.

**1988** **Annita Sinclair**  
 Annita Sinclair was a female computer graphic designer and artist. She was one of the first women to work on the ZX Spectrum computer. She was also one of the first women to work on the first computer program, the compiler.





# Competiția Națională WRO Cyprus



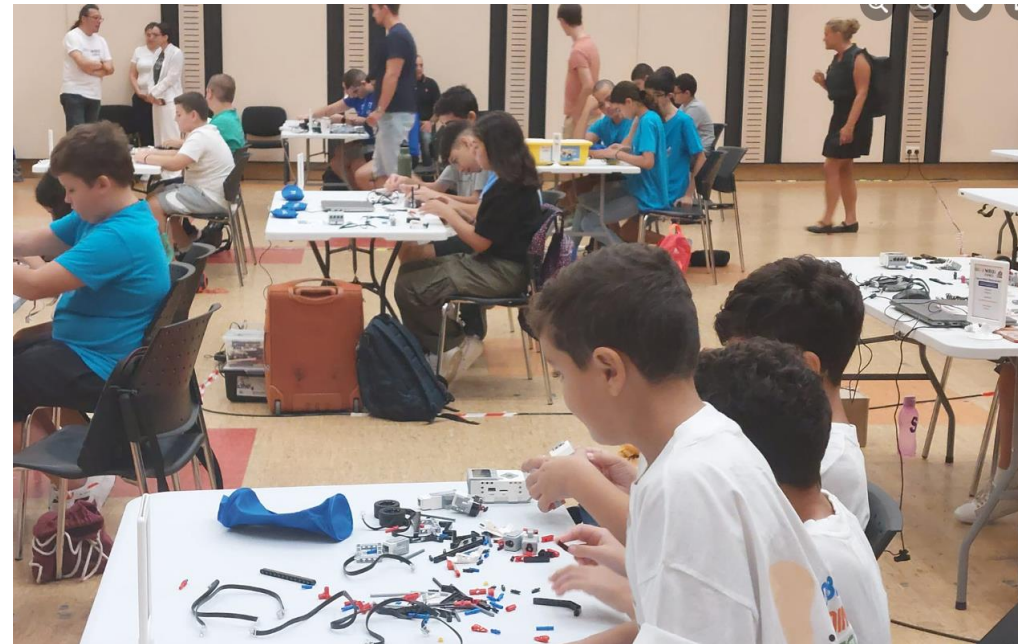
Funded by  
the European Union



Hands on Learning Online:  
Gaining Results through  
Advanced Methods



## HOLOGRAM





# PREMIERA



Funded by  
the European Union



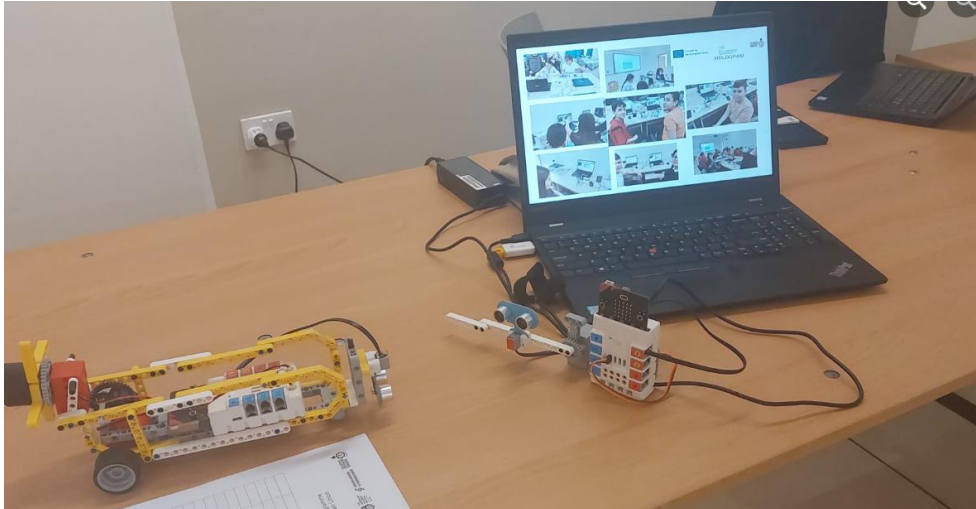
Hands on Learning Online:  
Gaining Results through  
Advanced Methods



# HOLOGRAM



# HOLOGRAM



European University Cyprus

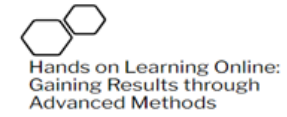
## Orientation SEP 2023

Make the Most of Your Student Life @ EUC!

Follow the Events & Schedule:



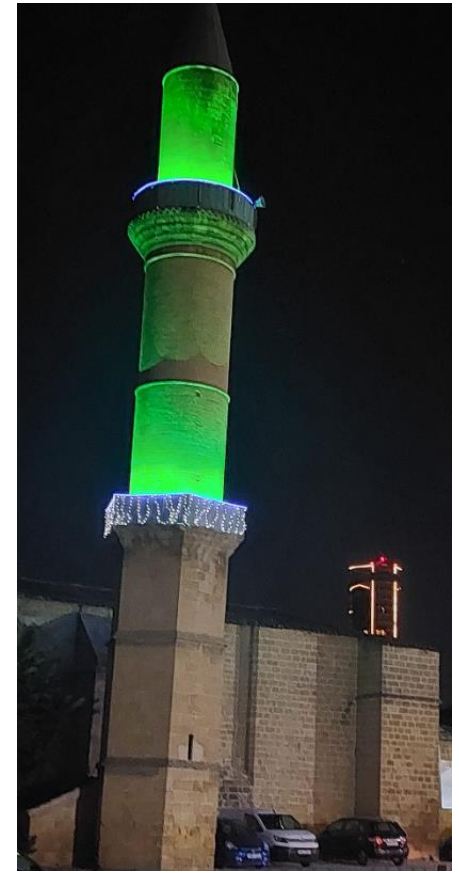
# NICOSIA - CIPRU

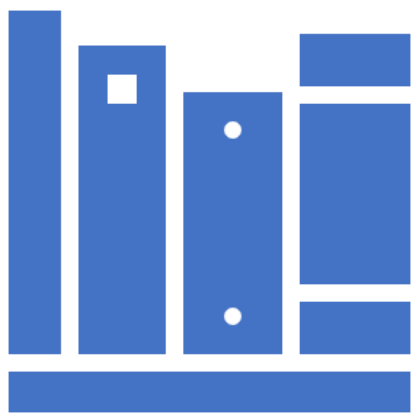


# HOLOGRAM



# NICOSIA - CIPRU





# HOLOGRAM

---

Vă mulțumim pentru atenție