

Το Ευρωπαϊκό πρόγραμμα Erasmus+ **SCRAPY** στοχεύει να ενισχύσει τις ικανότητες των εκπαιδευτικών για εξ αποστάσεως μάθηση STEM, προσφέροντας μια τελευταίας τεχνολογίας λύση εξατομικευμένου υλικού και λογισμικού, προκειμένου να διδάξει σε μικρούς μαθητές ηλεκτρονικούς υπολογιστές, προγραμματισμό και ανάπτυξη ηλεκτρονικών ειδών DIY.

Συντονιστής

ECAM EPIMI
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ


Εταίροι




Επικοινωνία:

 @scrapyproject

 www.scrapykit.eu

 academy.scrapykit.eu

 coder.scrapykit.eu



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2021-1-FR01-KA220-SCH-000031617

ERASMUS+ KA2 STRATEGIC PARTNERSHIP IN SCHOOL SECTOR



Ενίσχυση των ικανοτήτων του εκπαιδευτικού για την εξ αποστάσεως μάθηση STEM μέσω ηλεκτρονικών υπολογιστών και ηλεκτρονικών ειδών DIY

Η ιδέα πίσω από το έργο

Η συνεχώς αυξανόμενη χρήση της τεχνολογίας σε όλες τις πτυχές της σύγχρονης ζωής έχει κάνει τους νέους να εξαρτώνται από τις διαδικτυακές δραστηριότητες ενώ χάνεται το ενδιαφέρον για δραστηριότητες μάθησης εκτός σύνδεσης. Για να συμμετάσχουν οι μαθητές σε σχολικά θέματα και να αναπτύξουν σχετικές ικανότητες, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να τους παρέχουν τα κατάλληλα ερεθίσματα και υποστηρικτικές γνώσεις και δεξιότητες. Επιπλέον, η έλλειψη άμεσης υποστήριξης από έναν δάσκαλο μαζί με τα συναισθήματα απομόνωσης των μαθητών και τα τεχνολογικά κενά έχουν θέσει σε κίνδυνο την εκπαίδευση STEM να χάσει τη μοναδικότητά της ως προς την κατασκευή πραγμάτων.

Στόχοι

- Να παρέχετε στους εκπαιδευτικούς μια πρακτική βιωματική προσέγγιση στον ηλεκτρονικό υπολογιστή και τον προγραμματισμό.
- Ανάπτυξη ενός αποτελεσματικού εκπαιδευτικού πακέτου
- Ενίσχυση της ικανότητας των εκπαιδευτικών να προσφέρουν ελκυστικά και διεγερτικά μαθήματα
- Ενσωμάτωση της παιχνιδιοποίησης και της βιωματικής μάθησης στη διαδικασία διδασκαλίας μαθημάτων που σχετίζονται με το STEM.
- Δημιουργία μιας κοινότητας πρακτικής για εκπαιδευτικούς και μαθητές
- Δημιουργία τεκμηριωμένων πολιτικών και ερευνητικών προτάσεων για τη χρήση του πρακτικού εκπαιδευτικού παιχνιδιού στα προγράμματα σπουδών πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.
- Ενίσχυση της ικανότητας των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων

Ομάδα Στόχος

- Δάσκαλοι/εκπαιδευτικοί μαθημάτων STEM στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση
- Μαθητές (8-14 ετών)
- Γονείς, εκπαιδευτική κοινότητα (εκπαιδευτές/ακαδημαϊκό προσωπικό)
- Φορείς χάραξης πολιτικής, υπουργεία Παιδείας και ακαδημαϊκοί φορείς

Αποτελέσματα

- Μια εργαλειοθήκη αισθητήρων, ηλεκτρονικών και άλλων περιφερειακών, που τροφοδοτείται από ένα Raspberry Pi Pico
- Μια διαδικτυακή πλατφόρμα προγραμματισμού για τον προγραμματισμό των ηλεκτρονικών των SCRAPY KIT
- Ένας οδηγός εκπαιδευτικού με σχέδια μαθημάτων για τον τρόπο παράδοσης των μαθημάτων και ένα διαδικτυακό περιβάλλον συνεργασίας για εκπαιδευτικούς και μαθητές.

