

Projekt Erasmus + SCRAPY ima za cilj ojačati kompetencije nastavnika za STEM učenje na daljinu nudeći najsuvremenije rješenje hardvera i softvera izrađenog po narudžbi kako bi mlade studente podučavali fizičkom računalstvu, programiranju i razvoju elektronike „uradi sam“.

### Kordinator



### Partneri




### Kontakt:

 @scrapyproject

 [www.scrapykit.eu](http://www.scrapykit.eu)

 [academy.scrapykit.eu](http://academy.scrapykit.eu)

 [coder.scrapykit.eu](http://coder.scrapykit.eu)



Podrška Europske komisije za izradu ove publikacije ne znači odobravanje sadržaja, koji odražava samo stavove autora, a Komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj.

Project Number: 2021-1-FR01-KA220-SCH-000031617  
ERASMUS+ KA2 STRATEGIC PARTNERSHIP IN SCHOOL SECTOR



**Jačanje kompetencija nastavnika  
za STEM učenje na daljinu kroz  
fizičko računalstvo i DIY  
elektroniku**

## Razvoj projektne ideje

Sve veća uporaba tehnologije u svim aspektima suvremenog života dovela je do toga da su mladi sve više ovisni o online aktivnostima, dok je interes za izvanmrežne aktivnosti učenja izgubljen. Kako bi se učenici uključili u školske predmete i razvili povezane kompetencije, nastavnici bi im trebali pružiti primarno odgovarajuće poticaje, a sekundarno i podupiruća znanja i vještine. Osim toga, nedostatak izravne podrške mentora, zajedno s osjećajem izoliranosti učenika i tehnološkim prazninama, pogotovo za vrijeme pandemije koronavirusa, ugrozili su STEM obrazovanje i otežali mogućnost samostalnog učenja.

## Ciljevi projekta

- Pružanje edukatorima praktičnog iskustvenog pristupa fizičkom računalstvu i programiranju
- Razvijanje učinkovitog obrazovnog paketa
- Jačanje sposobnosti nastavnika da ponude zanimljive i poticajne lekcije
- Uključivanje igrifikacije i iskustvenog učenja u nastavu STEM i drugih predmeta.
- Stvaranje zajednice prakse za edukatore i učenike
- Stvaranje politika utemeljenih na dokazima i preporuka istraživanja za korištenje praktične obrazovne igre u nastavnim planovima i programima osnovnog i srednjeg obrazovanja.
- Jačanje sposobnosti obrazovnih institucija

## Ciljana skupina

- Nastavnici/odgojitelji STEM predmeta u srednjoškolskom obrazovanju
- Učenici (8-14 godina)
- Roditelji, obrazovna zajednica (treneri/akademsko osoblje)
- Kreatori politika, ministarstva obrazovanja i akademska tijela

## Rezultati

- Skup alata senzora, elektronike i drugih perifernih uređaja, koje pokreće Raspberry Pi Pico
- Platforma za online programiranje povuci i ispusti za programiranje elektronike
- Vodič za nastavnike s planovima lekcija o tome kako izvoditi lekcije; i okruženje za online suradnju za nastavnike i učenike.

