

Het Erasmus + SCRAPY-project heeft als doel de competenties van leerkrachten voor bèta/technisch leren op afstand te versterken door een ultramoderne oplossing van op maat gemaakte hardware en software aan te bieden om jonge leerlingen te leren fysiek computeren, programmeren en doe-het-zelf elektronica ontwikkelen.

### Coordinator




### Partners




### Contact:

 @scrapyproject

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

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

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



**De competenties van leerkrachten  
versterken voor bèta/technisch  
leren op afstand door middel van  
fysiek computergebruik & doe-het-  
zelfelektronica**

## Rationale

Het steeds toenemende gebruik van technologie in alle aspecten van het moderne leven heeft de jeugd afhankelijk gemaakt van online activiteiten, terwijl de interesse in offline leeractiviteiten verloren is gegaan. Om ervoor te zorgen dat leerlingen zich inzetten voor schoolvakken en gerelateerde competenties ontwikkelen, moeten opvoeders hen in de eerste plaats voorzien van de juiste stimulansen en in de tweede plaats van ondersteunende kennis en vaardigheden. Daarnaast hebben het gebrek aan directe ondersteuning door een tutor, samen met het gevoel van isolatie bij studenten en technologische hiaten, ertoe geleid dat het bèta/technische onderwijs zijn unieke eigenschap om dingen te bouwen, heeft verloren.

## Doelstellingen

- Opvoeders een praktische ervaringsgerichte benadering van fysisch computeren en programmeren bieden
- Een effectief educatief pakket ontwikkelen
- De capaciteit van leerkrachten versterken om boeiende en stimulerende lessen aan te bieden
- Gamification en ervaringsleren integreren in de onderwijsprocedure van bèta/technische en andere vakken.
- Het creëren van een praktijkgemeenschap voor docenten en lerenden
- Het creëren van evidence-based beleids- en onderzoeksaanbevelingen voor het gebruik van hands-on educatief spel in de curricula van het basis- en voortgezet onderwijs.
- Het versterken van het vermogen van onderwijsinstellingen

## Doelgroep

- Docenten/onderwijzers van bèta/technische vakken in het voortgezet onderwijs
- Leerlingen (8-14 jaar)
- Ouders, onderwijsgemeenschap (opleiders/academisch personeel)
- Beleidsmakers, ministeries van onderwijs en academische instellingen

## Resultaten

- Een gereedschapskist met sensoren, elektronica en andere randapparatuur, aangedreven door een Raspberry Pi Pico
- Een online drag & drop programmeerplatform om de elektronica te programmeren
- Een handleiding voor docenten met lesplannen voor het geven van de lessen; en een online samenwerkingsomgeving voor docenten en leerlingen.

