



STEMKIT 4SCHOOLS

2019-1-FR01-KA201-062281



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ #1

ΑΠΡΙΛΙΟΣ /ΜΑΙΟΣ 2020

ΒΑΣΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ του STEMKIT4SCHOOLS

Το STEMKIT4Schools έχει ως πρωταρχικό στόχο την ανάπτυξη εργαλείων, τα οποία θα βοηθήσουν τα άτομα που εργάζονται με παιδιά να τα εμπλέκουν στην ανάπτυξη προγραμματισμού και συναφών δεξιοτήτων στα παιδιά.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ STEMKIT4Schools

Τα παιδιά σήμερα γεννιούνται στην τεχνολογία και τη χρησιμοποιούν 'φυσικά'. Ωστόσο, υπάρχει ανάγκη να αποκτήσουν τεχνολογικές δεξιότητες, όπως ο προγραμματισμός. Το εργατικό δυναμικό με ειδικευση STEM έχει διαρκή ζήτηση στην Ευρώπη η οποία θα συνεχίσει να αυξάνεται λόγω της ανάπτυξης του Industry 4.0 και των Αναπτυγμένων Τεχνολογιών Παραγωγής. Εκτιμάται ότι η ΕΕ θα έχει έως και 825.000 θέσεις εργασίας ΑΤΠ έως το 2020 λόγω έλλειψης ειδικευμένου εργατικού δυναμικού. Απαιτούνται βασικές δεξιότητες κωδικοποίησης, καθώς περισσότερο από το 90% των σημερινών επαγγελματιών απαιτούν ψηφιακές ικανότητες, συμπεριλαμβανομένου του προγραμματισμού. Επομένως, οι νέοι τρόποι συμμετοχής των παιδιών στον προγραμματισμό και το STEM είναι απαραίτητοι, ενώ παράλληλα ο πρόσθετος χρόνος εργασίας σε οθόνες δεν είναι η καλύτερη προσέγγιση. Το hands-on παιχνίδι είναι πιο διασκεδαστικό και πολλές φορές πιο εκπαιδευτικό. Η γεφύρωση του διαδικτυακού και του πραγματικού κόσμου μπορεί να προσφέρει ένα πιο ελκυστικό και υγιές περιβάλλον για τα παιδιά να μάθουν πώς να προγραμματίζουν και να αναπτύσσουν δεξιότητες STEM.

Σύμφωνα με τις Νέες προτεραιότητες για το 2020 (2015), «η γνώση του κώδικα είναι ενδυνάμωση... Οι βασικές δεξιότητες κωδικοποίησης είναι απαραίτητες για την πρόσβαση στις εργασίες του αύριο και του σήμερα» αλλά και για την επίτευξη μιας καλύτερης «σύνθεσης» των απαραίτητων δεξιοτήτων μεταξύ του κόσμου της εκπαίδευσης και του κόσμου της εργασίας.

ΗΛΙΚΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ STEMKIT4Schools

Ειδικοί που εργάζονται με παιδιά ηλικίας 8–13 ετών, δικαιούχους, σχολεία, οργανώσεις για παιδιά / γονείς, φορείς λήψης αποφάσεων, εκπαιδευτικοί φορείς, εμπορικούς οργανισμούς που παράγουν εκπαιδευτικά παιχνίδια, πανεπιστήμια - τμήματα παιδαγωγικής / μηχανικής, εκπαιδευτικά ιδρύματα και κατασκευαστές παιχνιδιών STEM.





STEMKIT 4SCHOOLS

2019-1-FRO1-KA201-062281



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Πρώτα βήματα του έργου STEMKIT4Schools

Σχεδιασμός & κατασκευή ξύλινου υπολογιστή STEMKIT: πρωτότυπο για τις ακόλουθες δραστηριότητες.

Σχεδιασμός & κατασκευή ηλεκτρονικών κιτ: κυρίως για χρήση με το GPIO του υπολογιστή Raspberry Pi

Επομένα βήματα STEMKIT4Schools

Σύνταξη του οδηγού STEMKIT για συναρμολόγηση και διαμόρφωση.

Η αλληλεπίδραση των συνεργατών με τους δασκάλους του σχολείου θα διαμορφώσει το περιεχόμενο, τη μορφή και το επίπεδο λεπτομέρειας του οδηγού. Η ιδέα είναι να παρασχεθεί ένας πλήρης οδηγός για το πώς να κατασκευάσετε τον υπολογιστή STEMKIT με βάση ένα σχεδιάγραμμα για τη συναρμολόγηση της ξύλινης θήκης με χρήση κομματιών ξύλου με παξιμάδια και μπουλόνια, εγκατάσταση του λογισμικού και στη συνέχεια χρήση του για όλες τις προβλεπόμενες δραστηριότητες του έργου.



ΕΤΑΙΡΟΙ STEMKIT4Schools

Επικοινωνήστε με τους συνεργάτες για ερωτήσεις ή μοιραστείτε το ενδιαφέρον σας για τη χρήση των αποτελεσμάτων του έργου.



ASSERTED KNOWLEDGE
THE ICT EQUALISERS



HeartHands
SOLUTIONS
HANDS ON KNOWLEDGE

