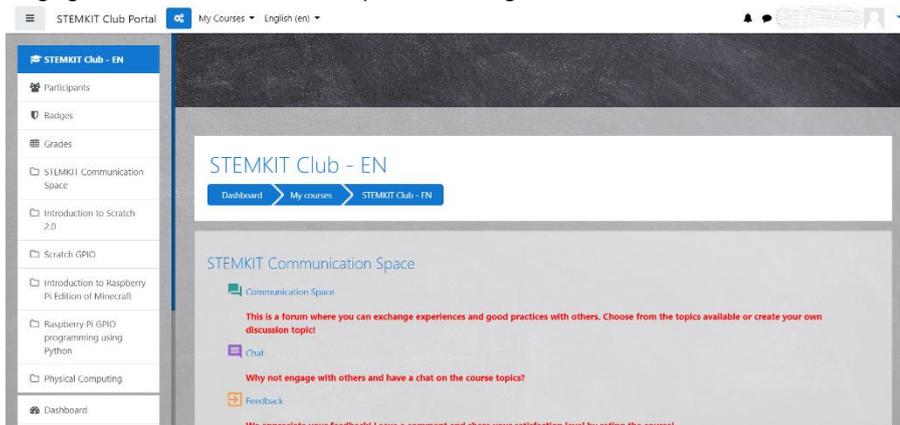


## STEMKIT Club

Un portail d'apprentissage en ligne, le STEMKIT Club, a été développé et documenté avec tout le contenu éducatif nécessaire pour fournir un cours entièrement intégré sur les sujets STEMKIT. Le portail héberge tout le matériel d'apprentissage, les plans de cours, les tests d'évaluation, les Open Badges et les notes globales offrant une expérience unique et engageante aux élèves ainsi qu'aux enseignants.



Le STEMKIT Club propose un espace de communication où les utilisateurs peuvent discuter entre eux, laisser leurs commentaires et lire des informations importantes sous la forme d'un forum.

De plus, le STEMKIT Club est divisé en chapitres basés sur le programme d'études qui a été précédemment développé. Chaque utilisateur qui termine un chapitre gagne le badge STEMKIT respectif (basé sur Open Badges Framework). Chaque fois qu'un utilisateur termine tous les chapitres, le badge STEMKIT Expert est décerné, prouvant que l'utilisateur a terminé avec succès la formation STEMKIT.

## ATELIERS DE VALIDATION (Pilotes)

De juillet à septembre 2021, une série d'ateliers de validation (pilotes en ligne et/ou hors ligne) a eu lieu dans tous les pays partenaires. Les résultats de STEMKIT ont été testés dans des conditions réelles avec de vrais utilisateurs du groupe cible et des retours importants ont été reçus. À l'approche du dernier mois du projet, des améliorations du matériel, de l'outil et de la conception informatique STEMKIT seront mises en œuvre, conduisant à la publication finale des résultats du projet et du projet lui-même.

## RÉSULTATS DU PROJET

Les résultats suivants seront disponibles d'ici la fin du projet dans toutes les langues des partenaires :

- ✓ Ordinateur STEMKIT
- ✓ Kits électroniques à utiliser avec le STEMKIT
- ✓ Guide d'assemblage et de configuration de l'ordinateur STEMKIT
- ✓ STEMKIT Curriculum et plans de cours
- ✓ Guide STEMKIT pour les éducateurs
- ✓ Portail pédagogique avec référentiels intégrés de compétences et de réalisations
- ✓ Espace virtuel STEM KIT Club pour une interaction synchrone et asynchrone

## SAVEZ-VOUS CE QU'EST LA GAMIFICATION ?

La gamification est une tentative d'engager et de motiver les utilisateurs en introduisant dans le processus d'enseignement des concepts similaires à ceux rencontrés lors des jeux. Ces concepts peuvent être des points, une compétition en temps réel avec d'autres utilisateurs ou même des règles comme dans un jeu.



Figure 1 Activités de validation en Pologne



Figure 2 Événement multiplicateur en Roumanie

## PROCHAINES ÉTAPES

- Événements multiplicateurs organisés par les partenaires restants.
- Mise en place des retours utilisateurs des ateliers de pilotage.
- Finalisation des résultats du projet et publication finale du projet.

## LES PARTENAIRES



FIND US:

