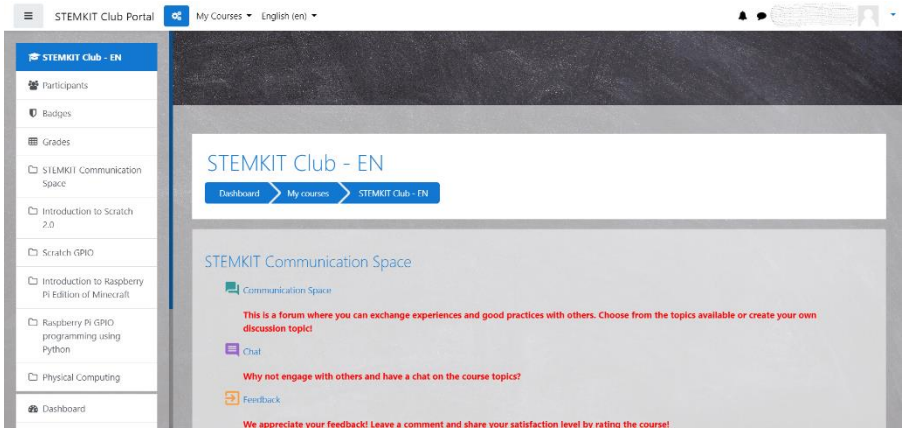
2019-1-FR01-KA201-062281

# Newsletter #4

SETEMBRO 2021, VOL.4

## *Clube STEMKIT*

A plataforma de aprendizagem on-line, o Clube STEMKIT, foi desenvolvida e incorporada com todos os conteúdos educacionais necessários para fornecer um curso totalmente integrado dos tópicos STEMKIT. A plataforma acolhe todo o material de aprendizagem, planos de aulas, testes de avaliação, medalhas de aproveitamento e notas gerais, oferecendo uma experiência única e envolvente tanto para os/as estudantes como para os/as professores/as.




O Clube STEMKIT dispõe de um espaço de comunicação onde os/as utilizadores/as podem conversar uns com os outros/umas com as outras, deixar o seu feedback, e ler informações importantes sob a forma de um fórum.

Além disso, o Clube STEMKIT está dividido em capítulos com base no Currículo que foi previamente desenvolvido. Cada utilizador/a que completar um capítulo ganha o respetivo crachá/medalha STEMKIT (baseado no Quadro de *Open Badges*/Medalhas Digitais). Sempre que um/uma utilizador/a completa todos os capítulos, é atribuído o crachá/a medalha *STEMKIT Expert*, provando que o/a utilizador/a completou com sucesso a formação STEMKIT.

### RESULTADOS DO PROJECTO

Os seguintes resultados estarão disponíveis no final do projeto em todas as línguas dos Parceiros:

- ✓ Computador STEMKIT DIY (faz tu mesmo/a)
- ✓ Kits eletrónicos a utilizar com o computador STEMKIT
- ✓ Guia de montagem e configuração para o computador STEMKIT
- ✓ Curriculum STEMKIT e planos de aulas
- ✓ Guia STEMKIT para Educadores/Educadoras
- ✓ Portal educativo com quadros integrados de competências e realizações
- ✓ Clube STEMKIT: espaço virtual para interação síncrona e não síncrona

## *WORKSHOPS DE VALIDAÇÃO (Pilotos)*

De Julho a Setembro tiveram lugar uma série de *workshops* de validação (online e/ou offline) em todos os países parceiros. Os resultados do STEMKIT foram testados em condições reais, com utilizadores/as reais do grupo-alvo e foi recebido um *feedback* importante. À medida que nos aproximamos do último mês do projeto, serão implementadas melhorias no material, na ferramenta e na conceção do computador STEMKIT, levando ao lançamento final dos resultados do projeto e do próprio projeto.

### SABE O QUE É A GAMIFICAÇÃO?

A gamificação é uma tentativa de envolver e motivar os/as utilizadores/as, introduzindo no processo de ensino, conceitos semelhantes aos experimentados quando se joga jogos. Estes conceitos podem ser pontuação, competição em tempo real com outros/outras utilizadores/as ou mesmo regras de jogar como num jogo.

Erasmus+

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

*Figura 1 Evento multiplicador na Polónia*

*Figura 2 Evento multiplicador na Roménia*

## PRÓXIMOS PASSOS

- Eventos multiplicadores organizados pelos restantes Parceiros.
- Implementação do *feedback* recebido pelos/pelas utilizadores/as a partir de *workshops* piloto.
- Finalização dos resultados do projeto e lançamento final do projeto.

## OS PARCEIROS

ECAM EPMI

ASSERTED KNOWLEDGE
THE ICT EQUALISERS

DANMAR COMPUTERS
IT matters

SCOALA METROPOLITANĂ ARC

HeartHands SOLUTIONS
HANDS ON KNOWLEDGE

Scholé

## ENCONTRE-NOS EM:

Erasmus+

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.