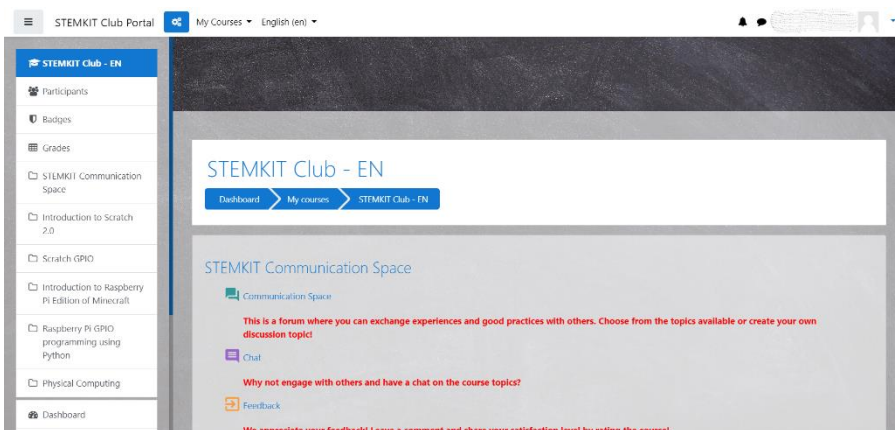


Club STEMKIT

Un portal de învățare online, Clubul STEMKIT, a fost dezvoltat și încorporat cu tot conținutul educațional necesar pentru a oferi un curs complet integrat al subiectelor STEMKIT. Portalul găzduiește toate materialele de învățare, planurile de lecție, testele de evaluare, insignele de realizare și notele generale, oferind o experiență unică și captivantă atât elevilor, cât și profesorilor.



Clubul STEMKIT oferă un spațiu de comunicare în care utilizatorii pot discuta între ei, își pot lăsa feedback-ul și pot citi informații importante sub forma unui forum.

În plus, Clubul STEMKIT este împărțit în capitole pe baza Curriculumului care a fost dezvoltat anterior. Fiecare utilizator care finalizează un capitol câștigă respectivul STEMKIT Badge (bazat pe Open Badges Framework). Ori de câte ori un utilizator completează toate capitolele, insigna STEMKIT Expert este acordată, demonstrând că utilizatorul a finalizat cu succes instruirea STEMKIT.

WORKSHOPS de VALIDARE (Pilotare)

Din iulie până în septembrie au avut loc o serie de ateliere de validare (online și / sau offline) în toate țările partenere. Rezultatele STEMKIT au fost testate în condiții reale cu utilizatori reali din grupul țintă și s-a primit feedback important. Pe măsură ce ne apropiem de ultima lună a proiectului, vor fi implementate îmbunătățiri ale materialului, instrumentului și în proiectarea computerului STEMKIT, ceea ce va duce la lansarea finală a rezultatelor proiectului și a proiectului în sine.

REZULTATELE PROIECTULUI

Următoarele rezultate vor fi disponibile până la sfârșitul proiectului în toate limbile partenerilor:

- ✓ STEMKIT Computer DIY
- ✓ Kituri electronice pentru a fi utilizate cu computerul STEMKIT
- ✓ Ghid de asamblare și configurare pentru computerul STEMKIT
- ✓ STEMKIT Curriculum și planuri de lecție
- ✓ Ghid STEMKIT pentru educatori
- ✓ Portal educațional cu abilități integrate și cadre de realizări
- ✓ Spațiu virtual STEMKIT Club pentru interacțiuni sincronă și asincronă

ȘTIȚI CE ESTE GAMIFICAREA?

Gamificarea este o încercare de a implica și motiva utilizatorii prin introducerea în procesul de predare a conceptelor similare cu cele experimentate atunci când se joacă jocuri. Aceste concepte ar putea fi punctarea acțiunilor, o competiție în timp real cu alți utilizatori sau chiar cu reguli, ca într-un joc.



Figura 1 Validarea activitatilor in Poland



Figura 2 Eveniment de multiplicare in Romania

URMATORII PASI STEPS

- Evenimente multiplicatoare organizate de parteneri.
- Implementarea feedback-ului utilizatorilor din cadrul atelierelor de pilotare.
- Finalizarea rezultatelor proiectului și lansarea finală a proiectului.

PARTENERII



CĂUTAȚI-NE:

