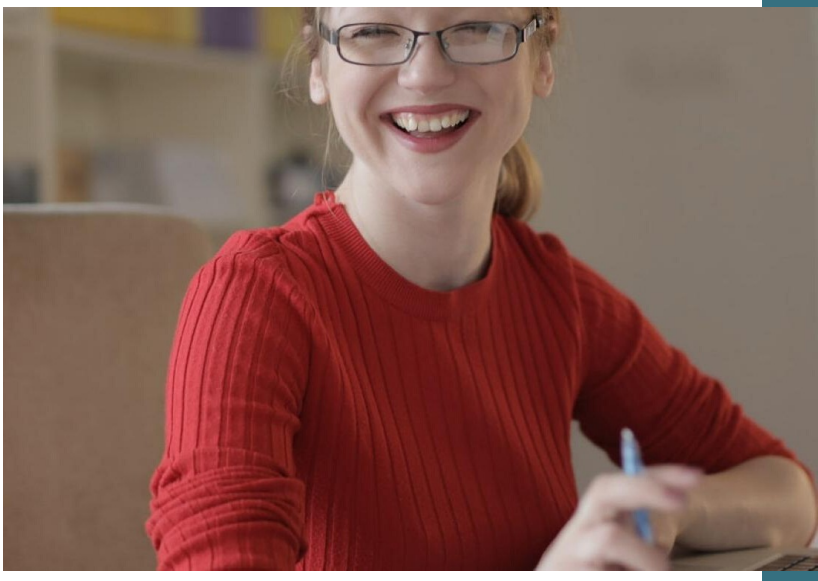
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ενδέχεται 2020 - θέμα 1
PROJECT No: 2019-1-UK01-KA201-061466

2Play Learn

Reviving hands-on educational play for learning skills of tomorrow / Play2Learn



έρχομαι σε επαφή :

play2learnproject.eu

facebook.com/play2learnEU/

για ποιόν είναι ?

Εκπαιδευτικοί, εκπαιδευτές, σύμβουλοι, όλες οι κατηγορίες προσωπικού σχολικής εκπαίδευσης, μαθητές, γονείς και επαγγελματίες που εργάζονται με παιδιά κυρίως 8 - 14 ετών.

Σχετικά με το Έργο

Το έργο Erasmus + Play2Learn θα αναπτύξει εκπαιδευτικό περιεχόμενο και σχέδια μαθημάτων, υποστηριζόμενο από έναν υπολογιστή που βασίζεται σε Raspberry Pi για να βελτιώσει την αποτελεσματικότητα και την ικανότητα των εκπαιδευτικών στην παράδοση θεμάτων που επεκτείνονται πέρα από τις τρέχουσες γνώσεις τους (π.χ. προγραμματισμός) και θα ενισχύσουν την κατανόησή τους σχετικά με τον τρόπο να προσελκύσουν αποτελεσματικά τα παιδιά στη μαθησιακή διαδικασία μέσω εκπαιδευτικού πρακτικού παιχνιδιού.

Η προσέγγιση Play2Learn on hands on play που γεφυρώνει τις διαδικτυακές και offline δραστηριότητες είναι ένας αποτελεσματικός, συναρπαστικός και ενθαρρυντικός τρόπος για να εισαγάγετε τα παιδιά στην κωδικοποίηση ενώ ενσωματώνει όλα τα πεδία STEM: μηχανική, ηλεκτρική, μηχανική, πληροφορική, τεχνολογία, μαθηματικά και επιστήμη και προάγει άλλες απασχολησιμότητες απαιτούμενες δεξιότητες όπως επίλυση προβλημάτων, ομαδική εργασία, ηγεσία, δημιουργικότητα και πρωτοβουλία.

η κοινοπραξία

συντονιστής

CIVIC

συνεργάτες

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΠΛΑΤΩΝ

idec

learn
EUROPEAN DIGITAL LEARNING NETWORK

Emphasys CENTRE

CCS Digital Education

Scholé

Πρώτη διακρατική συνάντηση στο Εδιμβούργο

Το πρόγραμμα Play2Learn ξεκίνησε στις 17 Δεκεμβρίου 2019 στο Εδιμβούργο όπου οι εκπρόσωποι των εταίρων συναντήθηκαν στα γραφεία του συντονιστή (CIVIC), με στόχο την έναρξη των παραδοτέων, στη δημιουργία των οποίων στοχεύει το πρόγραμμα: (IO1 – το κιτ Play2Learn και το IO2 – τον οδηγό για τους εκπαιδευτικούς). Με τη σύμφωνη γνώμη των εταίρων, το πρώτο παραδοτέο αποτέλεσμα αφορά σε έναν υπολογιστή Raspberry PI τον οποίο θα μπορούν να συναρμολογήσουν μόνοι τους οι μαθητές στην τάξη, ενώ το δεύτερο παραδοτέο θα είναι ένας Οδηγός για τους εκπαιδευτικούς που θα τους καθοδηγεί για το πώς να προσεγγίσουν τα θέματα STEM με έναν εναλλακτικό και πιο απτό τρόπο.

Στο αρχικό στάδιο που διανύουμε, οι εταίροι αναπτύσσουν το κιτ και εστιάζουν στη δημιουργία βίντεο κινουμένων σχεδίων που θα μπορούν να παρουσιάσουν τις χρήσεις και τις πρακτικές δραστηριότητες του κιτ. Τα βίντεο αυτά, στη συνέχεια, θα συνδεθούν στις διδακτικές ενότητες οι οποίες θα αφορούν στο Minecraft Pi, στην γλώσσα Scratch και τον Εμπράγματο Προγραμματισμό (Physical Computing) και θα ενσωματωθούν στον Οδηγό για τους εκπαιδευτικούς.

Επόμενα βήματα

Λόγω της κατάστασης έκτακτης ανάγκης που διανύουμε σαν αποτέλεσμα του ιού COVID19, η ομάδα των εταίρων θα πραγματοποιήσει διαδικτυακά, στις 11 Ιουνίου 2020, τη δεύτερη συνάντηση του προγράμματος.

Οι κύριοι στόχοι της συνάντησης θα είναι η ανασκόπηση και η ολοκλήρωση των εργασιών που απαιτούνται για τη δημιουργία του κιτ Play2Learn – του πρώτου παραδοτέου – και η συζήτηση αναφορικά με την ολοκλήρωση των εκπαιδευτικών ενοτήτων: Minecraft Pi, γλώσσα Scratch και Εμπράγματος Προγραμματισμός (Physical Computing) με την προσθήκη πρακτικών δραστηριοτήτων.

Έτσι, και το δεύτερο παραδοτέο – ο Οδηγός εκπαιδευτικών – θα αρχίσει να παίρνει μορφή!

> Υποστήριξη των εκπαιδευτικών στην ενθάρρυνση των παιδιών να ασχοληθούν με τον υπολογιστικό τρόπο σκέψης και προγραμματισμού και την ανάπτυξη σχετικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων

Αυτό το έργο χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η ανακοίνωση αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.