

Le projet Erasmus+ SCRAPY vise à renforcer les compétences des éducateurs pour l'apprentissage des STEM à distance en proposant une solution de pointe de matériel et de logiciel sur mesure afin d'enseigner aux jeunes élèves l'informatique physique, la programmation et le développement électronique de bricolage.

Coordinateur



Partenaires



Contact:

 @scrapyproject

 www.scrapykit.eu

 academy.scrapykit.eu

 coder.scrapykit.eu



**Strengthening educator's
competencies for distance STEM
learning through physical
computing & DIY electronics**



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2021-1-FR01-KA220-SCH-000031617

ERASMUS+ KA2 STRATEGIC PARTNERSHIP IN SCHOOL SECTOR

Raison d'être

L'utilisation croissante de la technologie dans tous les aspects de la vie moderne a conduit les jeunes à dépendre des activités en ligne, tandis que l'intérêt pour les activités d'apprentissage hors ligne diminue. Pour que les étudiants s'engagent dans les matières scolaires et développent des compétences connexes, les éducateurs devraient leur fournir principalement les stimuli appropriés et secondairement les connaissances et compétences nécessaires. De plus, le manque de soutien direct d'un tuteur ainsi que les sentiments d'isolement des étudiants et les lacunes technologiques ont mis en danger la spécificité de l'éducation STEM, qui consiste à créer des choses.

Objectifs et buts

- Offrir aux éducateurs une approche pratique de l'informatique physique et de la programmation.
- Élaborer un ensemble pédagogique efficace.
- Renforcer les compétences des éducateurs pour offrir des cours captivants et stimulants.
- Intégrer la ludification et l'apprentissage par l'expérience dans la procédure d'enseignement des matières liées aux STEM et d'autres sujets.
- Créer une communauté de pratique pour les éducateurs et les apprenants.
- Élaborer des recommandations politiques et de recherche fondées sur des preuves pour l'utilisation du jeu éducatif pratique dans les programmes d'éducation primaire et secondaire.
- Renforcer la capacité des institutions éducatives.

Groupe cible

- Enseignants/éducateurs de matières STEM dans l'éducation secondaire
- Élèves (âgés de 8 à 14 ans)
- Parents, communauté éducative (formateurs/corps enseignant)
- Décideurs politiques, ministères de l'éducation et organismes académiques

Résultats

- Une boîte à outils comprenant des capteurs, de l'électronique et d'autres périphériques, alimentée par un Raspberry Pi Pico.
- Une plateforme de programmation en ligne avec interface glisser-déposer pour programmer l'électronique.
- Un guide pédagogique avec des plans de cours sur la manière de dispenser les leçons ; et un environnement de collaboration en ligne pour les éducateurs et les apprenants.

