

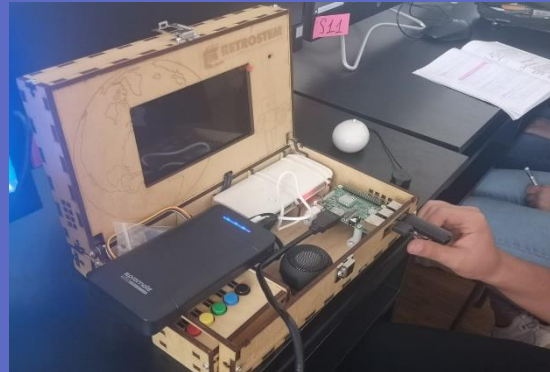


2ο Δελτίο Τύπου

Δραστηριότητες του Erasmus+ έργου 'RETROSTEM'



Ο εταίρος του έργου από τη Ρουμανία, Colegiul National Pedagogic "Mircea Scarlat", συνεισέφερε στην ανάπτυξη και υλοποίηση των εκπαιδευτικών οδηγιών που απευθύνονται κυρίως σε εκπαιδευτικούς και μαθητές δημοτικού και γυμνασιακού επιπέδου που έχουν σκοπό να ενισχύσουν το ενδιαφέρον τους για τον προγραμματισμό και τις σχετικές δεξιότητες με τη χρήση των κονσόλων RETROSTEM, του περιβάλλοντος ανάπτυξης παιχνιδιών Minecraft P και της γλώσσας Scratch. Κατά το 1^ο έτος του έργου στο σχολείο "Mircea Scarlat" έγιναν εκπαιδευτικές δραστηριότητες στην τάξη όπου μαθητές σχεδίασαν και προγραμμάτισαν απλά παιχνίδια με τις κονσόλες RETROSTEM.



Κατά την πρόσφατη περίοδο έγιναν συναντήσεις εργασίας στο Εδιμβούργο και στη Λευκωσία, όπου συναντήθηκαν εταίροι από το Ηνωμένο Βασίλειο, την Πολωνία, την Ελλάδα, την Ιρλανδία, την Ρουμανία και την Κύπρο για να συζητήσουν και να ολοκληρώσουν τα παραδοτέα του έργου IO1-Εκπαιδευτικός Οδηγός και IO2-Μαθησιακό Περιβάλλον, καθώς και την τελική διαμόρφωση των κονσόλων, με την προοπτική να βοηθήσουν τους νέους μαθητές να εμπλακούν πιο ενεργά με τον προγραμματισμό.

Οι στόχοι του ερευνητικού προγράμματος είναι:

- Να ενισχύσει την δημιουργικότητα, τις κινητικές δεξιότητες, την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, την αυτοδιάθεση, την συνεργασία, καθώς και άλλες δεξιότητες της καθημερινής ζωής, μέσα από το διάβασμα, την γραφή, τα μαθηματικά, και να ενσταλάξει την επιχειρηματικότητα και τις γνώσεις STEM.
- Να βελτιώσει τις ψηφιακές δεξιότητες των δασκάλων, να τους προετοιμάσει για τον ερχομό του Διαδικτύου των πραγμάτων (Internet of things – IoT), την 4^η βιομηχανική επανάσταση και την παιχνιδιοκεντρική μάθηση.
- Να προωθήσει σημαντικές έννοιες K-12, να δώσει την δυνατότητα σε εκπαιδευτικούς και μαθητές να ανακαλύψουν τον προγραμματισμό, την ηλεκτρονική φυσική και την ρομποτική μέσω της χρήσης μιας ρετρό κονσόλας παιχνιδιών και πρακτικά εκπαιδευτικά παιχνίδια.

Κοινοπραξία: