

# Play Learn

Pronti, partenza,  
via!

## CHE COS'È PLAY2LEARN ?

Play2Learn è un progetto europeo che ha l'obiettivo di fornire agli alunni di 8-14 anni, agli insegnanti, ai formatori e ai genitori gli strumenti necessari per entrare in contatto, interessarsi e familiarizzare con la programmazione e le materie STEM.



## OBIETTIVI

- Presentare ai ragazzi la programmazione e le materie STEM attraverso il gioco pratico.
- Fornire agli educatori, agli alunni e ai genitori un valido strumento per insegnare le materie STEM in modo divertente, eccitare la curiosità dei ragazzi e introdurli a nuove competenze digitali.
- Agire come nodo di diffusione della conoscenza su come coinvolgere i bambini nella programmazione e nelle materie STEM.
- Elaborare strategie per l'adozione del gioco pratico educativo in classe.

## RISULTATI

- Kit Play2Learn che comprende un computer fai-da-te, periferiche e circuiti elettronici da utilizzare con i contenuti educativi forniti.
- Video animati che introducono il kit Play2Learn e i suoi usi.
- Contenuti educativi che coprono Minecraft Pi, Scratch, Physical computing.
- Guida per gli educatori che include piani di lezione.
- Ambiente di apprendimento in tutte le lingue del progetto che fornisce il contenuto di Play2Learn sotto forma di coinvolgenti risorse multimediali online.
- Spazio virtuale Play2Learn Academy con infrastruttura di supporto.



## CHI PUÒ USARE PLAY2LEARN ?

I risultati del progetto Play2Learn sono a beneficio di insegnanti, formatori, consulenti, tutte le categorie del personale educativo scolastico, gli alunni dagli 8 ai 14 anni e i genitori.

Game over

CONSORZIO

CIVIC

learn  
EUROPEAN DIGITAL LEARNING NETWORK

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ  
ΠΛΑΤΩΝ  
Emphasys  
CENTRE

idec

Scholé

CCS  
Digital Education

Progetto numero: 2019-1-UK01-KA201-061466

<https://play2learnproject.eu/>