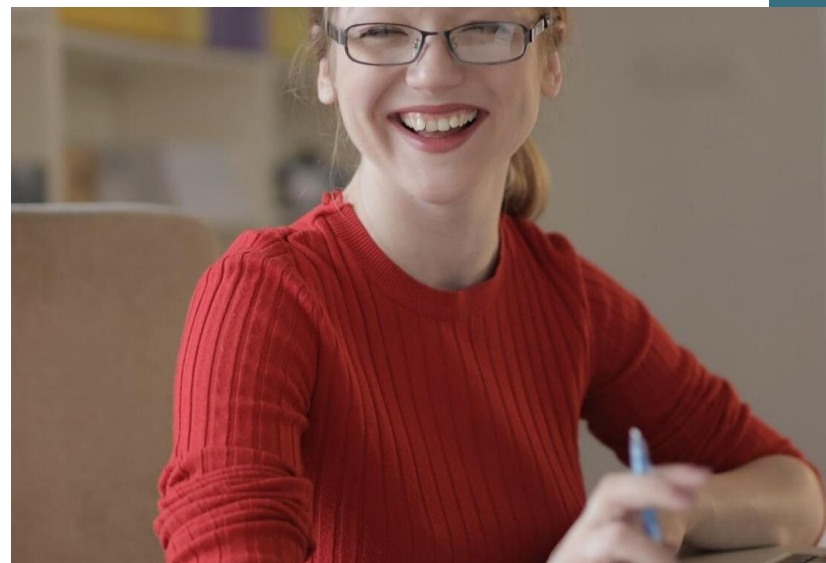




Reviving hands-on educational play for learning skills of
tomorrow / Play2Learn



CONTATTI:

 play2learnproject.eu

 facebook.com/play2learnEU/

A CHI E' RIVOLTO?

Insegnanti, educatori, consulenti in ambito educativo, staff scolastico, studenti, genitori e professionisti che lavorano con student di età compresa tra 8-14 anni.

Il Progetto

Il progetto Play2Learn, nell'ambito del programma Erasmus+, ha come obiettivo quello di sviluppare contenuti formativi e lezioni, supportate da un computer Raspberry PI assimilabile in classe, al fine di implementare l'efficacia e le competenze degli insegnanti relative a materie come ad esempio il linguaggio della programmazione. Inoltre, il progetto mira a migliorare la capacità degli insegnanti nel coinvolgere maggiormente gli studenti attraverso la metodologia dell'apprendimento basato sul gioco.

L'approccio fornito dal progetto Play2Learn unisce tra loro attività offline and online per dare vita ad una nuova modalità attraverso la quale guidare gli studenti allo studio del linguaggio della codificazione, includendo materie STEM (meccanica, elettronica, ingegneria, informatica, tecnologia, matematica e scienze). Tutto ciò al fine di promuovere l'occupazione e l'acquisizione di competenze essenziali quali il problem solving, il lavoro di gruppo, la creatività e l'iniziativa.

Il Consorzio:

Coordinatore



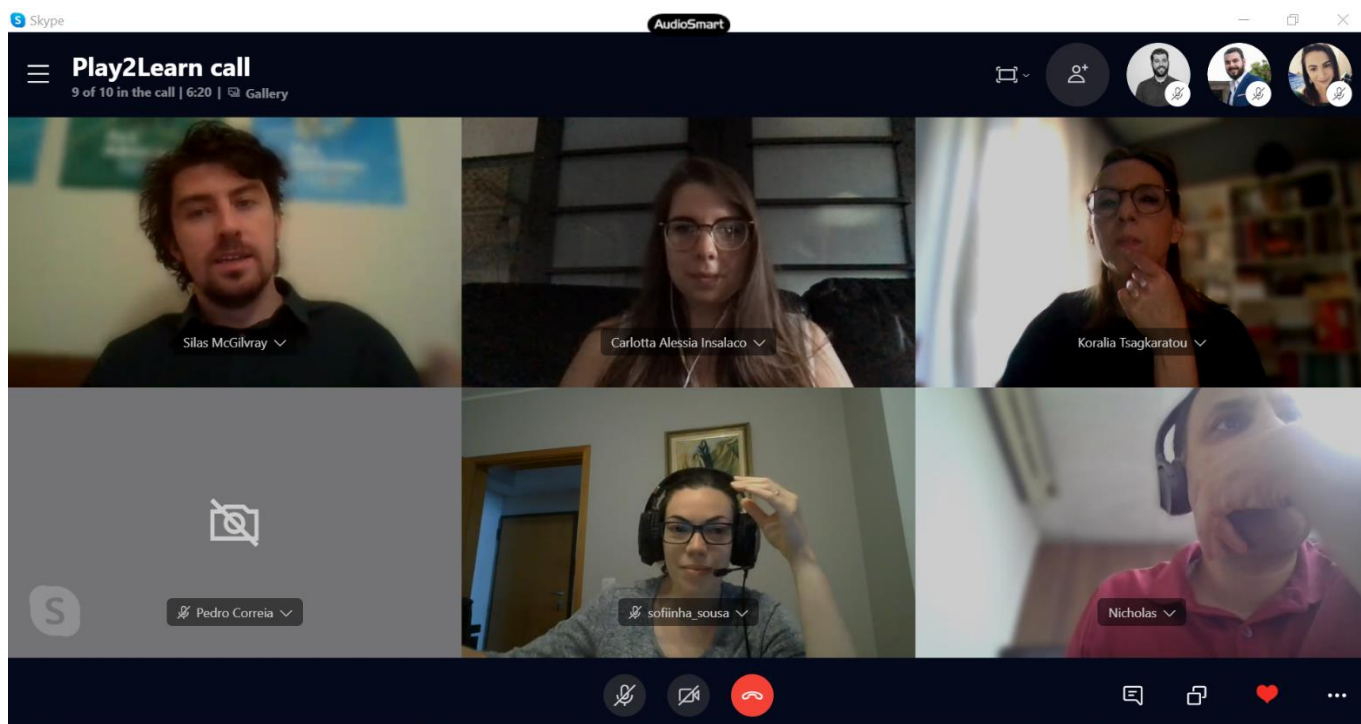
Partner



Il Secondo Meeting Transnazionale

L'11 giugno 2020 si è svolto, a causa delle restrizioni Covid-19, virtualmente il secondo meeting transnazionale del progetto Play2Learn. L'incontro è iniziato con un caloroso benvenuto da parte del coordinatore di progetto CIVIC che si è congratulato con il consorzio per i grandi sforzi compiuti e il progresso del progetto nonostante le limitazioni dovute alla pandemia.

I nostri partner di CCS hanno poi provveduto a fornire un controllo generale sullo stato di avanzamento del primo output intellettuale e sono stati stabiliti alcuni compiti per completarlo, in seguito si è trattato del piano di sostenibilità che sarà preparato da IDEC. L'incontro ha poi portato alla discussione del secondo output intellettuale con una panoramica delle azioni che dovranno essere intraprese per completarlo. Emphasys Center, in quanto leader del controllo qualità hanno fornito al consorzio un aggiornamento sui controlli di qualità effettuati finora, rilevando che l'avanzamento del progetto è soddisfacente e non si sono verificati problemi importanti, nonostante le attuali restrizioni.



I prossimi step

A causa dell'attuale emergenza COVID, il team di Play2learn si incontrerà online il prossimo mese, il 5 febbraio 2021, per il terzo incontro transnazionale del progetto.

Gli obiettivi principali di questa riunione saranno finalizzare la localizzazione dei kit PLAY2LEARN e discutere l'approccio per condurre la fase pilota, poiché i partner potrebbero dover condurre la formazione online.

Inoltre, tutti i video animati sull'utilizzo del kit Play2learn, saranno presto condivisi e disponibili in tutte le lingue dei partner (Inglese, Italiano, Greco e Portoghese)!

“

Vogliamo supportare gli insegnanti nel guidare i propri studenti nel - l' apprendimento del linguaggio della programmazione e del computational thinking, sviluppando le relative competenze ed abilità.

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea.

L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute