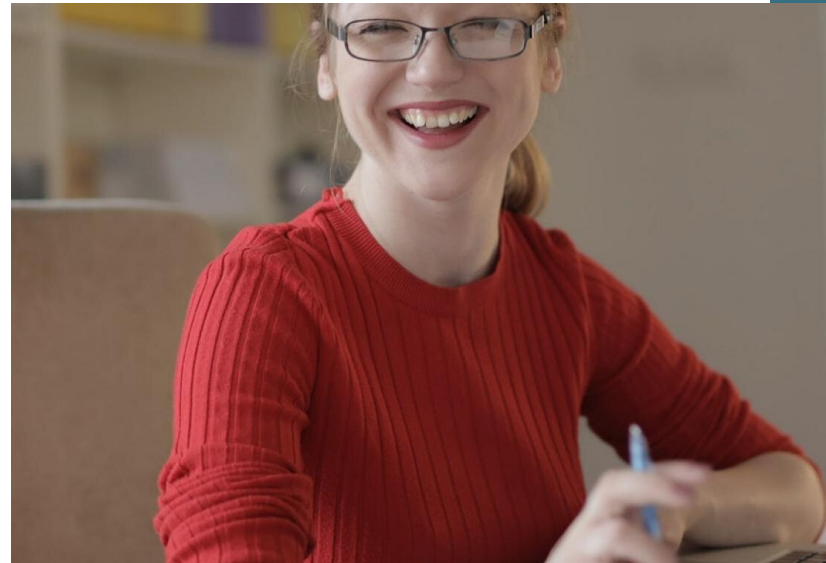




Reviving hands-on educational play for learning skills of tomorrow / Play2Learn



VEM CONHECER-NOS:

play2learnproject.eu



facebook.com/play2learnEU/



Acerca do Projeto

O projeto Erasmus+ Play2Learn pretende desenvolver conteúdos educativos e planos de aula, suportados por um computador tipo “faça você mesmo” baseado na Plataforma Raspberry Pi, com o objetivo de melhorar a eficiência e as competências dos professores no desenvolvimento de atividades de ensino para além dos seus conhecimentos atuais (e.g. programação) e melhorar a sua capacidade de envolver eficazmente os alunos no processo de aprendizagem através de jogos educativos práticos.

A QUEM SE DESTINA?

Professores, educadores, orientadores, alunos, pais, encarregados de educação e todos os profissionais que trabalham com crianças e jovens especialmente entre os 8–14 anos.

A abordagem Play2Learn permite fazer a ligação entre atividades online e offline de uma forma eficaz, fascinante e motivadora, facilitando a introdução da linguagem de programação às crianças, integrando simultaneamente todas as áreas das STEM: mecânica, eletricidade, engenharia, computação, tecnologia, matemática e ciências, promovendo aos mesmo tempo competências essenciais como a resolução de problemas, trabalho de equipa, liderança, criatividade e iniciativa.

O Consórcio:

Coordinator



Partners



A Primeira Reunião Transnacional

O nosso projeto iniciou-se a 17 de dezembro de 2019, em Edimburgo, com uma reunião de toda a equipa Play2learn nas instalações do coordenador do projeto, a CIVIC, para encetar a implementação dos trabalhos previstos (IO1- kit play2learn e IO2- guia para professores). Na opinião dos parceiros, o IO1 consiste num computador “faça você mesmo” baseado num Raspberry Pi, que pode ser montado na sala de aula pelos alunos, enquanto que o IO2 corresponde a um guia para professores acerca da abordagem de conteúdos STEM de uma forma alternativa suportada por atividades práticas.

Nesta fase inicial das atividades, os parceiros do projeto desenvolveram o kit, incluindo a personalização do sistema operativo Raspbian OS (IO1.A4), e atualmente estão envolvidos na produção de vídeos animados para apresentação das funcionalidades e atividades práticas possíveis de realizar com o kit. Estas estarão integradas em módulos educativos direcionados ao Minecraft Pi, Scratch e Computação Física que serão desenvolvidos no mês de junho e inseridos no guia para professores.



Próximos Passos

Em consequência da situação imposta pelo COVID, a equipa Play2learn realizará uma reunião on-line no próximo dia 11 de junho de 2020, concretizando assim a segunda reunião transnacional do projeto.

Os principais objetivos desta reunião serão a conclusão dos trabalhos de criação do kit Play2learn IO-1, e debater a realização dos módulos educativos (Minecraft Pi, Scratch e Computação Física) e as respetivas atividades práticas. Desta forma, a partir de junho de 2020 o IO-2 guia do professor, vai ganhar forma!

Em simultâneo, todos os vídeos acerca da utilização do kit Play2learn, serão disponibilizados em todas as línguas dos parceiros do projeto (Inglês, Italiano, Grego e Português)!



Apoiar os professores a envolverem os alunos em atividades que desenvolvam conhecimentos e capacidades de programação e pensamento computacional.

Este projeto foi financiado pela Comissão Europeia. Esta comunicação reflete apenas o ponto de vista do seu autor, não podendo a Comissão ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita do seu conteúdo.