

EduMat.

STEAM-базирани образователни инфографики

В проекта участват 7 партньора от 5 европейски страни:

- CISL Scuola e Formazione, Италия
- Università degli Studi di Roma La Sapienza, Италия
- Pixel, Италия
- EuroEd, Румъния
- Agrupamento de Escolas Miguel Torga, Португалия
- Esciencia Eventos Cientificos SL, Испания
- Зинев Арт Технологии Технологии, България

За информация моля свържете се с



Миглена Молхова

e-mail: zinevart@gmail.com

Мартин Свирчев

e-mail: martinsvirchev@gmail.com

Зорница Станева

e-mail: zornitsastaneva@gmail.com

Зинев Арт Технологии ЕООД

Уебсайт на проекта <https://www.edumatproject.eu/>

Номерна проекта : 2023-1-IT02-KA220-SCH-000157934



**Съфинансирано от
Европейския съюз**

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях

КОНТЕКСТ

- Международното внимание беше насочено към необходимостта от инвестиране в тъв внедряването и имплементирането на методическа и информационна технология от страна на човешкия капитал на училищата , като се започне от учителите
- Експерти в областта на образованието твърдят , че е важно да се намалят всички различия между индивиди , принадлежащи към поколения , толкова близки в релационен смисъл , колкото и отдалечени в цифровата сфера
- Все още има липса на използване на технологии като пропедевтична подкрепа за преподаване , както за дигитална грамотност , така и за стимулиране на ученето и прилагането на условия и трансверсални умения на учениците

ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

- Начални учители
- Ученици на 8 9 години
- Експерти и изследователи в областта на STEAM и кодирането

ЦЕЛИ

Проектът EDUMAT+ има за цел:

- Осигуряване на преподавателска и образователна методическа подкрепа на учителите за преподаване на кодиране и STEAM в началното училище
- Използване на кодиране и STEAM като иновативен инструмент за подкрепа и прилагане в преподаването на хуманитарни науки
- Да разгледа активирането на дигитални образователни пътеки за началните училища , за да изследва избрани теми от Програма 2030 г . и хуманитарните науки

ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ

Ще се реализират следните дейности:

- Колекция от инфографични карти за дигитално образование , предназначени за класове в началното училище , посветени на темите за екологична устойчивост и социално приобщаване
- Обучителен курс за учители относно използването на STEAM и кодиране за преподаване на хуманитарни науки в началното училище
- Набор от препоръки за прилагане на иновативни методологии за преподаване , базирани на STEAM и кодиране за преподаване на хуманитарни науки