

EduMat.

Augmented Educational Mat

În acest proiect sunt implicați 7 parteneri din 5 țări europene:

- CISL Scuola e Formazione, Italy
- Università degli Studi di Roma La Sapienza, Italy
- Pixel, Italy
- EuroEd, Romania
- Agrupamento de Escolas Miguel Torga, Portuguese
- Escienciac Eventos Científicos SL, Spain
- Zinev Art Technologies, Bulgaria

Pentru informații, vă rugăm să ne contactați la:



Doina VOICU, Project Manager

doina.voicu@euroed.ro

www.euroed.ro

Portalul proiectului: <https://www.edumatproject.eu/>
Numărul proiectului: 2023-1-IT02-KA220-SCH-000157934



**Cofinanțat de
Uniunea Europeană**

Finanțat de Uniunea Europeană. Puncte de vedere și opinii exprimate sunt însă numai ale autorului (autorilor) și nu le reflectă în mod necesar pe cele ale Uniunii Europene Uniunii Europene sau ale European Education and Culture Europeană pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

CONTEXT

- Atenția internațională s-a orientat spre necesitatea de a investi în echiparea cu metodologii și tehnologii informaționale a resurselor umane ale școlii, începând cu personalul didactic.
- Experții din domeniul educației susțin că este important să se reducă decalajele între persoane aparținând unor generații apropiate din punct de vedere relațional, dar îndepărtate în sfera digitală.
- Există încă o lipsă de utilizare a tehnologiilor ca suport pregătit pentru predare, atât în domeniul digital, cât și pentru stimularea abilităților elevilor, învățării și punerii în aplicare a competențelor teoretice și transversale.

GRUPURI ȚINTĂ

- Profesori de învățământ primar
- Elevi de 8 - 9 ani
- Experți și cercetători în domeniul STEAM și al codării

OBIECTIVE

Proiectul EDUMAT+ are ca scop:

- Oferirea de sprijin didactic și metodologic educațional profesorilor pentru a preda programarea și noțiunile STEAM în școala primară.
- Utilizarea programării și a noțiunilor STEAM ca instrument inovator pentru a sprijini și implementa predarea științelor umaniste.
- Explorarea traseelor de educație digitală pentru școlile primare în vederea aprofundării unor teme selectate de Agenda 2030 și a disciplinelor umaniste.

REZULTATELE AȘTEPTATE

Următoarele activități vor fi implementate:

- O colecție de covorașe infografice educaționale digitale, destinate claselor din învățământul primar, pe tema sustenabilității mediului și a incluziunii sociale.
- Un curs de formare pentru profesori privind utilizarea STEAM și programării pentru predarea științelor umaniste în școala primară.
- Un set de recomandări pentru aplicarea metodelor inovatoare de predare bazate pe tehnologiile STEAM și programare pentru predarea științelor umaniste.