

Parteneri

8 parteneri din 4 țări europene sunt implicați în proiecte:

Universidad de León (Spania) 

Universidad de Salamanca (Spania) 

CEE NTRA. SRA. del Sagrado Corazón (Spania) 

Instituto Politécnico de Bragança (Portugalia) 

University of Eastern Finland (Finlanda) 

Colégio Internato dos Carvalhos (Portugalia) 

Pixel Associazione (Italia) 

Școala Primară EuroEd (România) 



**Co-funded by
the European Union**

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.
Această publicație (comunicare) reflectă numai punctul de vedere al autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.

PENTRU INFORMAȚII SUPLIMENTARE NE PUTEȚI CONTACTA

Miguel Angel Conde Gonzalez

Universidad de León

Leon, Spania

e-mail: mcong@unileon.es



universidad
de león

Alina Ailincăi

Școala Primară EuroEd

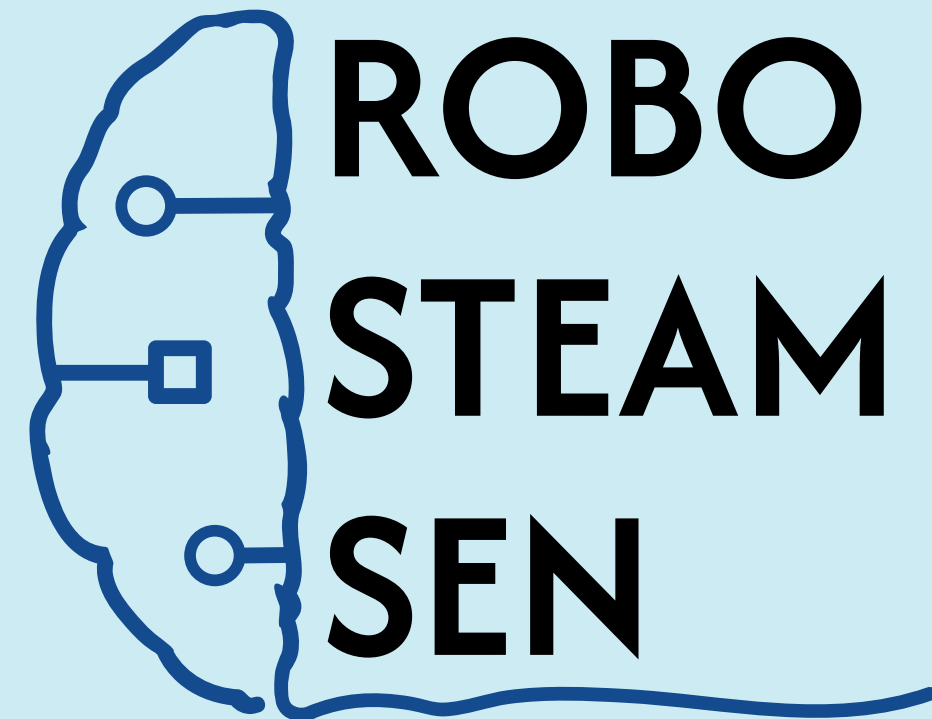
Iasi, România

e-mail:alina.ailincai@euroed.ro



Număr Proiect:

2023-1-ES01-KA220-SCH-000155379



**Training SEN teachers to
use ROBOTICS for fostering
STEAM and develop
computational thinking**

<https://robosteamsen.eu/>

CONTEXT

01.

Societatea actuală cere profesioniști cu abilități din secolul XXI. Disciplinele STEAM s-au dovedit a fi deosebit de relevante pentru a facilita dobândirea acestora. Cu toate acestea, includerea elevilor cu dizabilități intelectuale sau de dezvoltare (IDD), este în continuare foarte dificilă. RoboSTEAMSEN își propune să susțină procesul educațional prin furnizarea de metodologii și instrumente pentru promovarea STEAM către profesorii ce au elevi cu IDD, prin utilizarea roboticii și a Metodologiilor de Învățare Activă.

OBIECTIVE

02.

Obiectivele specifice ale proiectului sunt:

- Înțelegerea nevoilor elevilor cu dizabilități și adaptarea roboticii și a metodologiilor de învățare activă la diferitele dizabilități;
- Definirea programelor de formare pentru profesori, astfel încât aceștia să poată adapta și personaliza învățarea pentru elevii cu IDD;
- Dezvoltarea unei comunități de practică (un punct de întâlnire), pentru cadre didactice și factori de decizie, pentru a reuși în Educația STEAM adaptată elevilor cu IDD.

GRUP ȚINTĂ

03.

Proiectul se adresează:

- Cadrelor didactice
- Elevilor cu IDD
- Factorilor de decizie
- Îngrijitorilor și Părinților

REZULTATE

04.

Principalul rezultat al proiectului este îmbunătățirea educației STEAM pentru elevii cu IDD.

Pentru ne atinge obiectivul, vom realiza:

- O taxonomie concepută pentru a clasifica resursele pentru elevii cu IDD;
- Un model de utilizator care vizează personalizarea experiențelor de învățare pentru elevii cu IDD;
- Ghiduri, resurse și cursuri personalizate pentru profesorii ce lucrează cu elevii care au IDD;
- Modele de ateliere concepute pentru diseminarea rezultatelor proiectului, în mod eficient;
- Un ecosistem tehnologic creat pentru a susține a comunitate de practică concentrată pe subiect.