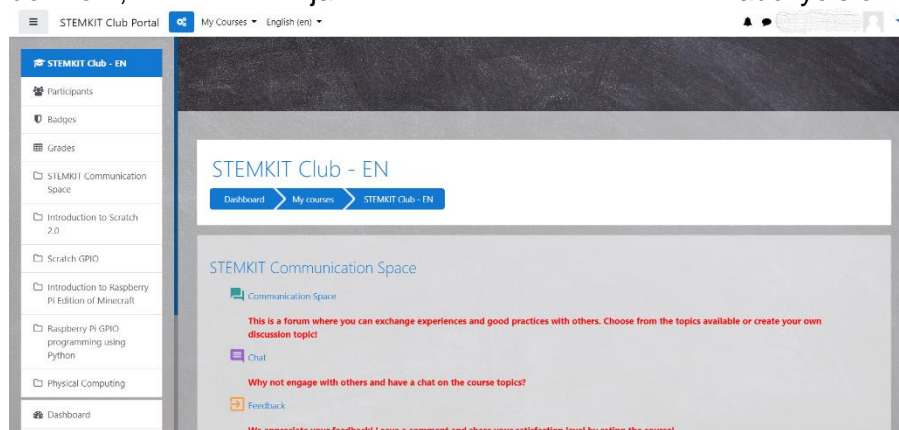


## Wirtualna Przestrzeń STEMKIT

Opracowano internetowy portal edukacyjny, który zawiera wszystkie niezbędne treści edukacyjne, aby dostarczyć w pełni zintegrowany kurs z zakresu tematów STEMKIT. Portal zawiera wszystkie materiały do nauki, plany lekcji, testy oceniające, odznaki za osiągnięcia i oceny ogólne, oferując unikalne i angażujące doświadczenie zarówno uczniom, jak i nauczycielom.



Wirtualna Przestrzeń STEMKIT oferuje przestrzeń komunikacyjną, w której użytkownicy mogą rozmawiać ze sobą, zostawiać swoje opinie i czytać ważne informacje w sekcji forum.

Ponadto Wirtualna Przestrzeń STEMKIT podzielona jest na moduły na podstawie opracowanego wcześniej programu nauczania. Każdy użytkownik, który ukończy moduł, otrzymuje odpowiednią odznakę cyfrową. Za każdym razem, gdy użytkownicy ukończą wszystkie moduły, przyznawana jest odznaka Ekspert STEMKIT, potwierdzająca pomyślne ukończenie szkolenie STEMKIT online.

## ETAP TESTOWANIA REZULTATÓW (Pilotaż)

Od lipca do września br. we wszystkich krajach partnerskich odbyła się seria warsztatów (online i/lub offline). Rezultaty STEMKIT zostały przetestowane w rzeczywistych warunkach z prawdziwymi użytkownikami z grupy docelowej i otrzymano ważne informacje zwrotne. W miarę zbliżania się do ostatniego miesiąca projektu zostaną wdrożone ulepszenia, w tym do wypracowanych narzędzi cyfrowych i projektu komputera STEMKIT, co doprowadzi do ostatecznej finalizacji projektu.

## LISTA REZULTATÓW

Następujące rezultaty zostały udostępnione w językach Partnerów:

- ✓ Projekt komputera STEMKIT do samodzielnego złożenia
- ✓ STEMKIT zestaw zasobów do konstrukcji komputera, tzw. toolkit
- ✓ Instruktaż składania komputera STEMKIT, wraz z wskazówkami instalacji oprogramowania i konfiguracji GPIO
- ✓ STEMKIT plan nauczania oraz konspekty lekcji
- ✓ Przewodnik dla nauczycieli STEMKIT
- ✓ Portal edukacyjny ze zintegrowanymi ramami umiejętności i osiągnięć
- ✓ Wirtualna przestrzeń STEMKIT

## CZY WIESZ CO TO JEST GRYWALIZACJA?

Grywalizacja to próba zaangażowania i motywacji użytkowników poprzez wprowadzenie do procesu nauczania pojęć podobnych do tych, których doświadczą się w grach. Te pojęcia mogą dotyczyć zdobywania punktów, rywalizacji w czasie rzeczywistym z użytkownikami, a nawet takich samych zasad jak w grze.



Obraz 1 Działanie pilotażowe w Polsce



Obraz 2 Wydarzenie upowszechniające w Rumunii

## KOLEJNE ZADANIA

- Wydarzenia upowszechniające pozostałych Partnerów Projektu
- Aktualizacja rezultatów projektu po uwagach od uczestników etapu pilotażowego
- Finalizacja projektu

## PARTNERZY



ZNAJDŹ NAS ONLINE:

