

Toolkit-ul

Toolkit-ul SciFUN va fi compus din următoarele secțiuni:



Partea I - Învățarea științelor în mod distractiv (Rezumat al Raportului de cercetare)



Partea II - Învățarea științelor în mod captivant și distractiv (un text simplu dar informativ, care va oferi sfaturi practice educatorilor europeni)



Partea III - Instrumente de alfabetizare digitală



Partea IV - Orientări și idei pentru proiectarea de activități didactice



Partea V - Mostre de unități trans-curriculare



Partea VI – Studii de caz

Parteneri

Coordonator



Universitatea din Pitești (UPIT)
URL: www.upit.ro



Grupul pentru Integrare Europeană (GIE)
www.gie.ro



Centre for the Advancement of Research and Development in Educational Technology (CARDET)
www.cardet.org



University of Peloponnese (UOP)
www.uop.gr



INNOVADE LI (INNOVADE)
www.innovade.eu



Louth and Meath Education and Training Board (LMETB)
www.louthmeath.etb.ie



University of LODZ
Uniwersytet Łódzki (ULO)
www.uni.lodz.pl



This project has been funded with support from the European Commission. This publication (communication) and all its contents reflect the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. [Project number: 2015-1-RD01-KA201-015016]



Making Learning Science Fun (SciFun)



www.scifun.eu

Scopul Proiectului

Scopul proiectului este de a aborda provocarea legată de implicarea în științe printr-un demers inovator de predare-învățare a acestora și de a face învățarea distractivă și relevantă pentru elevi. Proiectul urmărește să crească motivația și realizările elevilor în științe și alte discipline și să pregătească educatorii europeni pentru a angaja mai bine elevii în educația științifică.

Acest proiect susține că sporirea interesului elevilor pentru științe poate fi conceptualizată prin proiectarea de materiale pentru curriculum-ul științelor care se concentrează pe a face învățarea în distractivă, prin sprijinirea unei învățări personalizate, semnificative și contextualizate. Principalul rezultat al proiectului va fi Toolkit-ul SciFUN adresat profesorilor.



Obiective

Obiectivele specifice ale proiectului sunt:



De a pregăti educatorii europeni pentru a angaja mai bine elevii în educația științifică.



De a furniza informații analitice despre bune practici recunoscute la nivel internațional și european în predarea și învățarea științelor.



De a descrie abordări generale și metode și tehnici specifice de predare a competențelor și conceptelor cheie din știință și alte arii importante ale curriculum-ului.



De a sprijini educatorii în utilizarea de dispozitive mobile (GPS, PDA, Tablete PC), benzi desenate, povestiri digitale, filme, multimedia și tehnologii Web 2.0 pentru a implica elevii în educația științifică.



De a proiecta mostre de unități de predare trans-curriculare îmbogățite cu instrumente digitale pentru a fi folosite de educatori și a funcționa ca modele de noi unități de predare.



De a pilota și implementa unități trans-curriculare în școli europene, de a înregistra date și crea studii de caz pentru profesori și factori decizionali.

Outcomes & Activities

