



TanglIn

Tangible Programming & Inclusion

Осезаемо програмиране за включване и насърчаване на STEM

Развитието на уменията на младите учащи се чрез използване на достъпни концепции и дейности за осезаемо програмиране

Проектът TanglIn - насърчаване на приобщаването и учебната програма на STEM в училищата чрез осезаеми концепции и дейности за програмиране е разработена за насърчаване и усъвършенстване в училищния контекст, използването на новите вече съществуващи инструменти и използването на по-привлекателни и приобщаващи педагогически практики, водещи до мотивация и интерес от страна на учащите се. Децата играят естествено и откриват с ръце. Осезаемото програмиране прави програмирането по-достъпно за децата, като използва физически обекти, за да преобразят инструкциите по-директни и по-малко абстрактни.



TanglIn

Tangible Programming & Inclusion

Този педагогически подход е алтернатива на използването на цифрови интерфейси и графични елементи, насърчавайки груповото взаимодействие за

решаване на проблеми, в игров контекст, където резултатът е осезаем и асоциацията причина-ефект лесно се установява. По този начин, чрез обединяване и стимулиране на критическото мислене, креативността и груповото решаване на проблем чрез прости и ръчни взаимодействия, осезаемото програмиране е достъпно и стимулиращо за всички (ученици и преподаватели) независимо от техния социо-икономически произход, пол, умения и знания или предходен достъп до цифрови инструменти.

Проектът е съ-основен от програмата на Европейския съюз Erasmus+ (Еразъм+) и обединява образователни организации и институции в консорциум, съставен от партньори от 4 различни страни (Португалия, Испания, Латвия и България), координиран от португалската компания Carreira & Alegre Lda.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects 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 №.: 2017-1-PT01-KA201-035975.



TanglIn

Tangible Programming & Inclusion

По време на изпълнението на проекта се очакват следните резултати:

- Педагогическа рамка за стимулиране на използването на концепции за програмиране и изучаване на обекти на STEM, насочени към 6-12-годишни деца;
- Набор от дидактически ресурси и насоки за учители;
- Пакет за обучение на учители.

На 9 и 10 ноември 2017 г. в Матошинхьос, Португалия се проведе първоначалната среща за проекта в централата на INOVA +. На тази среща бяха представени различните партньори и беше обсъден планът за действие, основните задачи и стратегията за изпълнение.

Изследователите, учителите, училищните директори, студентите и създателите на учебни политики и практики ще играят важна роля в изпълнението на проекта, а тяхното сътрудничество ще бъде от съществено значение за успеха му. Консорциумът възнамерява да включи и други организации и лица, включително училища, учители, научни институти и университети. Ако проявявате интерес към участие в проекта TanglIn или желаете допълнителна информация, можете да го направите, като се свържете с Иво Димитров чрез i.dimitrov@znamimoga.org.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects 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 №.: 2017-1-PT01-KA201-035975.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects 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 №.: 2017-1-PT01-KA201-035975.