

Hankekonsortio

Hankkeessa on mukana 8 kumppania neljästä eri Euroopan maasta:

Universidad de León (Espanja) 

Universidad de Salamanca (Espanja) 

CEE NTRA. SRA. del Sagrado Corazón (Espanja) 

Instituto Politécnico de Bragança (Portugali) 

Itä-Suomen yliopisto 

Colégio Internato dos Carvalhos (Portugali) 

Pixel Associazione (Italia) 

Scoala Primara EuroEd (Romania) 



**Co-funded by
the European Union**

Hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella.

Tästä julkaisusta vastaa ainoastaan sen laatija, eikä komissio ole vastuussa siihen sisältyvien tietojen mahdollisesta käytöstä.

LISÄTIETOJA HANKKEESTA

Miguel Angel Conde Gonzalez

Universidad de León

León, Espanja

email: mcong@unileon.es

Andrea Anzanello

Pixel Associazione

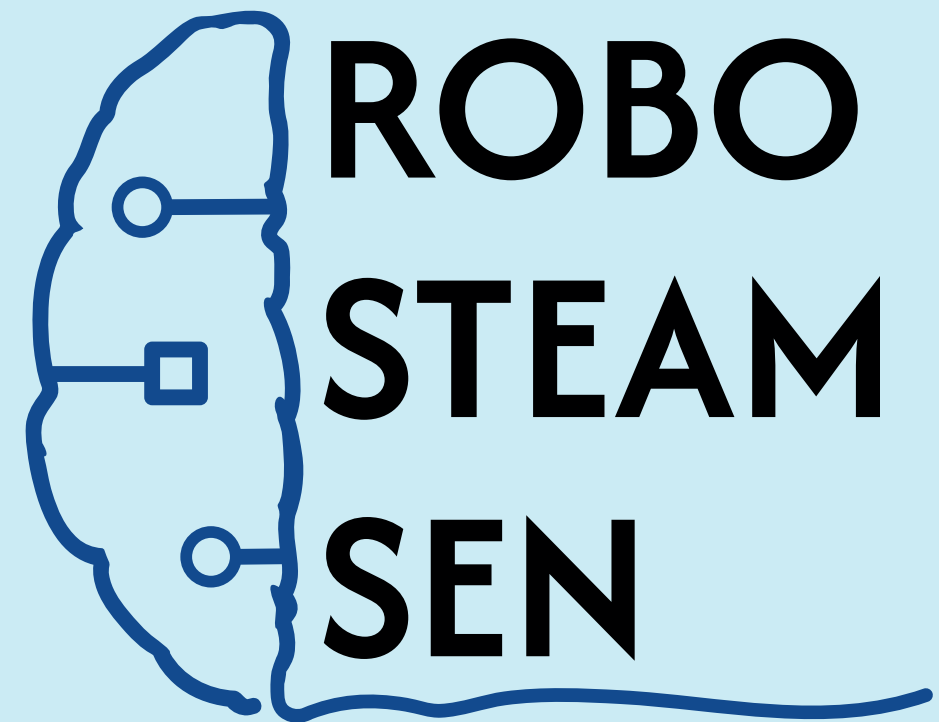
Florence, Italia

email: andrea.anzanello@pixel-online.net



Projektinnumero:

2023-1-ES01-KA220-SCH-000155379



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

<https://roboteamsen.eu/>

HANKKEEN TAUSTAA

01.

Nyky-yhteiskunta vaatii ammattilaisia, jotka hallitsevat 21. vuosisadan taidot. STEAM-oppiaineet ovat osoittautuneet erityisen tärkeiksi niiden hankkimisen kannalta. Näissä oppiaineissa voi olla kuitenkin hyvin vaikeaa ottaa mukaan erityistä tukea tarvitsevia oppilaita. RoboSTEAMSEN-hankkeen tavoitteena on tukea koulutusprosesseja tarjoamalla kehitysvammaisten oppilaiden opettajille menetelmiä ja välineitä STEAM-opetuksen edistämiseksi robotiikan ja aktiivisen oppimisen menetelmien avulla.

TAVOITTEET

02.

Hankkeen tavoitteena on:

- Erityisopetuksen opiskelijoiden tarpeiden ymmärtäminen sekä robotiikan ja aktiivisen oppimisen menetelmien mukauttaminen heidän tarpeisiinsa.
- Erityisopettajille suunnatun koulutuskokonaisuuden määrittely, joka auttaa opettajia laatimaan yksilöllisiä oppimisen tapoja erityisopetuksen oppilaille.
- Rakennetaan käytäntöyhteisö, joka tarjoaa opettajille ja päätöksentekijöille kohtaamispaikan erityisopetuksen oppilaiden onnistuneen STEAM-opetuksen tueksi.

KOHDE- RYHMÄT

03.

Hanke on tarkoitettu:

- Opettajille
- Erityisopetuksen oppilaille
- Päättäjille
- Vanhemmille ja huoltajille

HANKKEEN TULOKSET

04.

Hankkeen tärkein tulos on erityisopetuksen oppilaiden STEAM-koulutuksen parantaminen. Tämän tavoitteen saavuttamiseksi tuotamme hankkeessa:

- Taksonomian, joka on suunniteltu erityisopetuksen oppilaille suunnattujen resurssien luokitteluun
- Käyttäjämallin, jonka avulla voidaan tarjota yksilöllisiä oppimiskokemuksia erityisopetuksen oppilaille.
- Oppaita, resursseja ja kursseja, jotka on räätälöity erityistä tukea tarvitsevien oppilaiden parissa.
- Työskentelyn malleja, jotka on suunniteltu hankkeen tulosten tehokkaaseen levittämiseen.
- Perustamme hankkeen aiheiden parissa työskentelevän yhteisön toimintaa tukevan teknologisen ekosysteemin.