



STEMKIT 4SCHOOLS

2019-1-FRO1-KA201-062281



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

REVUE DE PRESSE #1

AVRIL/MAI 2020

STEMKIT4SCHOOLS objectif

STEMKIT4Schools a comme objectif principal de développer des outils qui aideront les personnes travaillant avec des enfants à les impliquer dans le développement de la programmation et des compétences liées aux STEM chez les enfants.



STEMKIT4Schools contexte

Aujourd'hui, les enfants naissent dans la technologie et son utilisation leur est naturelle. Cependant, il leur faut acquérir des compétences technologiques, comme la programmation. La main-d'œuvre qualifiée en STEM est en forte demande en Europe et la demande continuera d'augmenter en raison du développement de l'industrie 4.0 et des technologies de fabrication avancées. On estime que l'UE aura jusqu'à 825 000 postes vacants dans les TIC d'ici 2020 en raison de la pénurie de main-d'œuvre qualifiée. Des compétences de base en codage sont nécessaires, car plus de 90% des professions professionnelles actuelles nécessitent des compétences numériques, y compris la programmation. De nouvelles façons d'impliquer les enfants dans la programmation et les STEM sont nécessaires, mais plus de temps à l'écran n'est pas la meilleure approche. L'aspect pratique est plus amusant et beaucoup plus éducatif. Le rapprochement des univers en ligne et hors ligne peut offrir un environnement plus engageant et plus sain pour que les enfants apprennent à programmer et à développer des compétences en STEM.



Selon les «Nouvelles priorités pour ET 2020» de 2015, «Savoir coder, c'est être autonome... Les compétences de base en codage sont essentielles pour accéder aux emplois de demain et d'aujourd'hui» et pour parvenir à une meilleure adéquation des compétences entre éducation et monde du travail.



STEMKIT4Schools groupes cibles

Spécialistes travaillant avec des enfants âgés de 8 à 13 ans, bénéficiaires, écoles, associations et organisations pour enfants/parents, décideurs et acteurs de l'éducation, organisations commerciales produisant des jeux éducatifs, universités - départements de pédagogie/ingénierie, établissements d'enseignement et producteurs de jouets STEM.



STEMKIT 4SCHOOLS

2019-1-FRO1-KA201-062281



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

Premières activités STEMKIT4Schools

Conception et construction de l'ordinateur en bois STEMKIT en DIY : prototype pour les activités suivantes.

Conception et réalisation de kits électroniques : à utiliser principalement avec le GPIO de Raspberry Pi pour l'ordinateur STEMKIT.

Activités STEMKIT4Schools à venir

Rédaction du guide STEMKIT pour l'assemblage et la configuration.

L'interaction des partenaires avec des enseignants d'école façonnera le contenu, la forme et le niveau de détail du guide. L'idée est de fournir un guide complet sur la façon de construire l'ordinateur STEMKIT sur la base d'un plan pour assembler les éléments en bois en utilisant les morceaux avec des écrous et des boulons, installant le logiciel et ensuite l'utilisant pour toutes les activités de projet envisagées.



STEMKIT4Schools partenaires

Contactez les partenaires pour poser des questions ou pour partager votre intérêt à utiliser les résultats du projet.



Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.