

Билтен4

Клучен момент за професионален развој: Нашата LTТА во Бон



Неодамнешната LTТА значи клучен чекор во професионалниот раст на нашето партнерство. Од **7 до 10 октомври**, Бон беше домаќин на **12 учесници** за четиридневна практична, соработка во обуката. Едукаторите и младинските професионалци ги истражуваа **педагошките алатки, методите за фасилитирање и платформата на проектот**, зајакнувајќи го својот капацитет за спроведување на резултатите од проектот во нивните институции.

Дополнителните документи - **програма, материјали, евалуации и листови за присуство** - ја истакнуваат релевантноста и влијанието на оваа активност. Сите партнери во проектот присуствуваа на обуката, заедно со **двајца наставници по математика од ИЦ „Доменико Савио“ во Потенца**. Сесиите се фокусираа на **игра со карти развиена од YES агенцијата**, партнер во проектот, која игра централна улога во ангажирањето на учениците со STEM предмети преку инспиративни приказни на жени научнички.

Играта: STEM, љубопитност и забава.

Играта е дизајнирана да биде **инклузивна, ангажирачка и може да се игра на англиски јазик**, комбинирајќи образовна содржина со разиграно искуство кое поттикнува јазична практика заедно со STEM учење.

Компоненти на играта:

- **Син шпил (54 карти):** секоја карта прикажува научник со илустрација и име.
- **Црвен шпил (54 карти):** идентичен со синиот шпил, со различен заден дел дизајн.
- **Жолт шпил (54 карти):** содржи информативни фрази за секој научник.



Како да се игра

1. Класична „француска картичка“ Игри

Сините и црвените шпилови карти можат да се користат како традиционален шпил карти за игри како што се **руми, бриџ, покер, солитер** и многу други.

2. Погоди кој – STEM Режим

STEM-инспириран пресврт на класичната игра „Погоди кој?“. Играчите се обидуваат да го погодат научникот избран од нивниот противник. Прашањата можат да се однесуваат на **изглед, биографски податоци, области на студии или добиени награди**.

Дигиталната книга и апликацијата за проширена реалност обезбедуваат дополнителна поддршка, помагајќи им на играчите да дознаат повеќе за научниците.

3. STEM Квиз

Тестирајте го вашето знаење за науката и откријата! Играчите извлекуваат жолт картон, читаат изјава и го погодуваат соодветниот научник. Играчот кој ќе собере најмногу сини карти победува.

Совети за привлечно образовно искуство

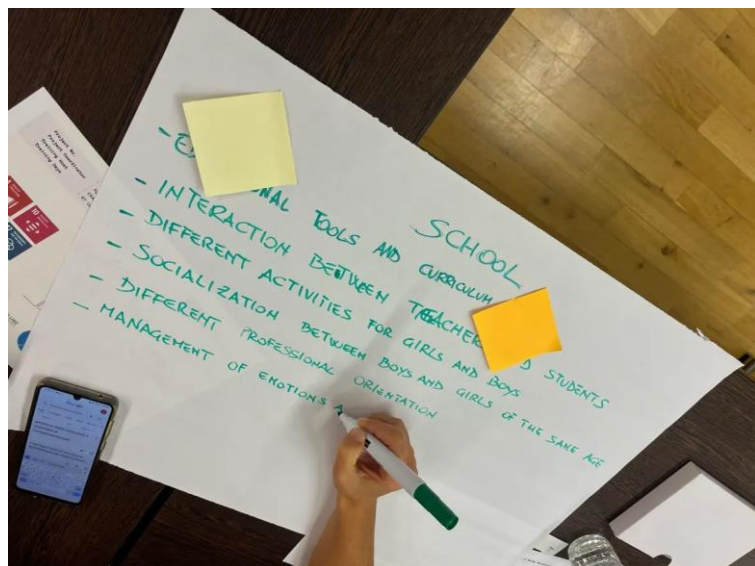
- **Образовна вредност:** користете ја играта за да ги истражите биографиите и достигнувањата на научниците во длабочина.
- **Флексибилност:** прилагодете ги правилата и режимите на игра за да одговараат на вашите потреби. група.
- **Модуларност:** креирајте свои варијанти на игра.
- **Времетраење на играта:** поставете вртења или поени во напредува.
- **Дигитална поддршка:** консултирајте се со Дигиталната книга или AR апликацијата за детални информации за секоја од нив. научник.

Оваа LTТА беше повеќе од обучувачка сесија - тоа беше **момент на размена, раст и практично експериментирање**, опремувајќи ги партнерите ефикасно да ги интегрираат алатките на проектот во нивните образовни практики.



Co-funded by
the European Union





ДИСЕМИНАЦИЈА



[Ka2equal](https://www.instagram.com/Ka2equal)



[KA2EQUAL](https://www.facebook.com/KA2EQUAL)



equalscitech.ka2@aescas.net



<https://equalscitech.eu>



Co-funded by
the European Union