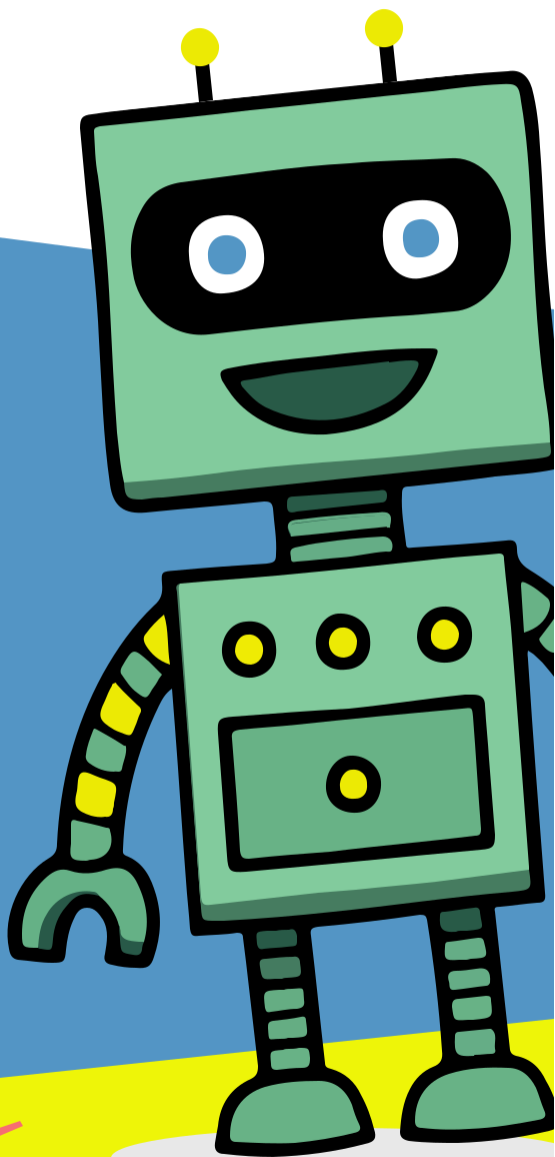


CODESKILLS  
4ROBOTICS

Främjar kodning  
och STEM-färdigheter  
genom robotik.  
Stödjer skolor  
att utveckla  
inkluderande digitala  
strategier för alla



Projektet **CODESKILLS4ROBOTICS** ansluter till medlemsländernas ansträngningar att främja kodning och STEM-färdigheter i grundskolor genom robotik. Genom att arbeta på ett effektivt och innovativt sätt i det lokala samhället där skolan finns, görs ett försök att skapa en helhetsstrategi för att hantera flera olika samhällsbehov.

Programmering och förmåga att tänka digitalt blir allt viktigare i vårt samhälle och arbetsliv; en alltmer digitaliserad ekonomi har förändrat arbetsmarknaden och lyft digitala färdigheter längst fram inom utbildningsområdet. Som svar på denna trend söker CODESKILLS4ROBOTICS-projektet att underlätta utvecklingen av programmerings- och beräkningsförmåga bland grundskoleelever genom att producera en omfattande uppsättning verktyg utformade för lärare, föräldrar och beslutsfattare. Eleverna kommer att introduceras för kodning genom robotik, en metod som effektivt leder dem till olika STEM-ämnen och samtidigt främjar övergripande färdigheter som problemlösning, ledarskap och kreativitet, vilka leder till anställbarhet. Alla projektets resultat och resurser kommer att göras tillgängliga på CODESKILLS4ROBOTICS interaktiva portal och mobilapp.

## PROJEKTMÅL

CODESKILLS4ROBOTICS projekt skapar ett innovativt program som syftar till att introducera 'kodning och robotik till grundskoleelever (9-12) genom:

- › Stödja skolor att göra sina egna planer och strategier för att implementera DIGITALSKILLS@SCHOOL program.
- › Utnyttja den undervisningstid som finns tillgänglig på ett konstruktivt sätt för att skapa CODESKILLS4ROBOTICS klubbar i skolor / utbildningsinstitutioner för elever som vill lära sig att koda, enligt vad som anges i rapporten COM (2015) 408 ET2020.
- › Skapa synergier mellan skolor och olika intressenter som IKT-proffs, leverantörer, icke-statliga organisationer, företag etc. baserat på principen om frivilliga mentorer som kommer att stödja och vägleda hela processen för grundskolelärarna för att inrätta och driva en CODESKILLS4ROBOTICS CLUB.
- › Introduktion av Open Badges som en metod för att validera och belöna kodningsfärdigheter och kompetenser som förvärvats av både lärare och elever.

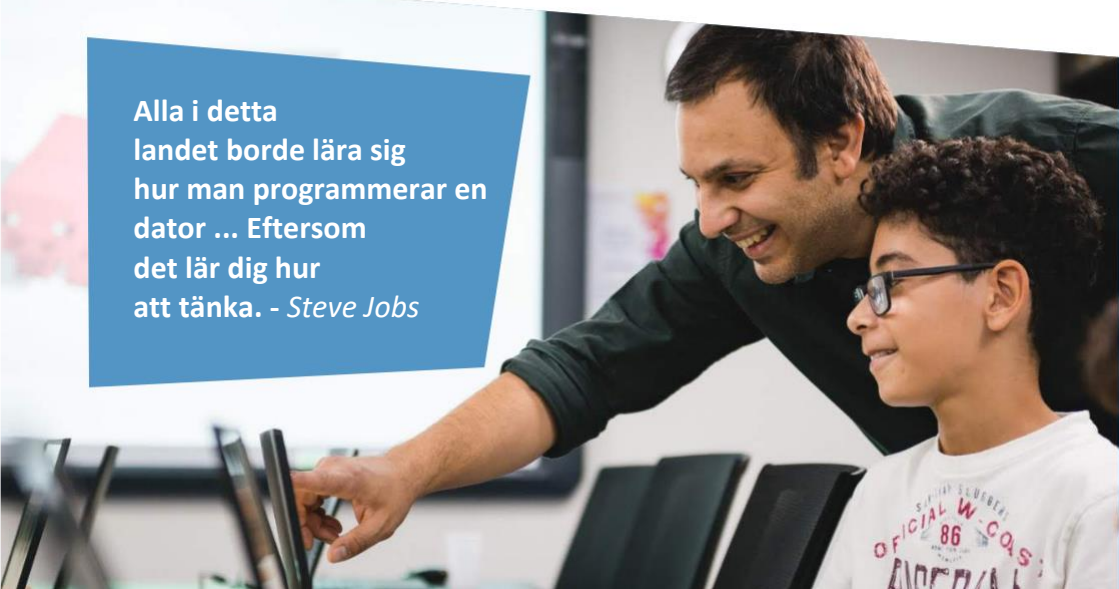
## MÅLGRUPPER

### Direkt målgrupp

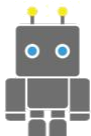
Grundskoleelever mellan 9 och 12 år med fokusering på barn med sämre möjligheter (flickor) och som vill lära sig att koda

### Indirekt målgrupp

Grundskolelärare vars kompetens kommer bli med upgraderad och stärkt genom ett professionellt utvecklingsprogram de deltar i för att nå de nödvändiga kunskaperna om digitalisering och kodning så de gradvis kan



Alla i detta landet borde lära sig hur man programmerar en dator ... Eftersom det lär dig hur att tänka. - Steve Jobs



**CODESKILLS  
4ROBOTICS**

 Website: [codeskills4robotics.eu](https://codeskills4robotics.eu)

 Lärplattform: [codeskills4robotics.iit.demokritos.gr](https://codeskills4robotics.iit.demokritos.gr)

 [fb.com/codeskills4robotics](https://fb.com/codeskills4robotics)

 [instagram.com/codeskills4robotics/](https://instagram.com/codeskills4robotics/)

---

#### Coordinator



#### Program Partners



**Erasmus+**

This project has been funded with support from the European Commission. This 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.

**Submission Number: 2018-1-EL01-KA201-047823**