



CODESKILLS 4ROBOTICS

E-PLATFORM VIDEOHANDBOK

CODESKILLS4ROBOTICS: Promoting Coding & STEM Skills through Robotics: Supporting Primary Schools to Develop Inclusive Digital Strategies for All

IO4: [CODESKILLS4ROBOTICS Interactive Portal and Mobile App](#)

Partners: [N.C.S.R. "Demokritos" Greece](#), [Emphasys Center, Cyprus](#)

Grant Agreement No: [2018-1-EL01-KA201-047823](#)

Website: <http://codeskills4robotics.eu/>

Mars 2020



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." "Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union"

Introduktion

Projektets e-lärande och e-utvärderingsplattform (eller Interactive Portal) är en onlineplattform som kan nås på:

<http://codeskills4robotics.iit.demokritos.gr/>

Den åtföljs av en mobilapp, som erbjuder samma funktioner och kan laddas ner från Google Play Store [här](#).

Det finns också en länk för att ladda ner mobilappen på framsidan av e-learningplattformen.

E-inlärningsplattformen erbjuds på alla partnerspråk (grekiska, svenska) och på engelska och är värd för allt utbildningsmaterial som utvecklades inom ramen för projektet igen, på alla konsortiespråk (grekiska, svenska) i form av e-kurser.

Utbildningsmaterialet är dubbelt. Det finns lärarkurser med tips och lösningar på övningsblad och studentkurser.

Lärare, studenter och andra intressenter kan registrera sig på e-plattformen, skapa sin digitala profil och självregistrera sig i de tillgängliga e-kurserna.

E-plattformen erbjuder också erkännande- och valideringsmekanismen för den nyförvärvade kunskapen genom tilldelning av Open Badges. Med andra ord har e-learning och e-assessment (Open Badges eco-system) plattformar integrerats i en e-plattform. På så sätt finns allt utbildningsmaterial, utvärderingsförfaranden, öppna märken, digitala profiler och e-kommunikationsfunktioner på ett ställe för att underlätta processen för alla inblandade deltagare.

Slutligen, vad gäller interaktivitet och sammankoppling, förutom inrättandet av e-akademin för experter, IT-lärare och yrkesverksamma etc. och uppladdning av allt producerat utbildningsmaterial (e-kurser) har en e-gemenskap varit byggd per e-kurs där deltagarna får möjlighet att kommunicera med varandra i realtid genom tillgängliga chattrum såväl som icke-realtid genom tillgängliga forum.

Följande FAQ introducerar användarna försiktigt till plattformen och dess funktioner och visar hur man navigerar genom den, via videohandböcker.

Alla videor laddas upp på projektet YouTube Channel.

Hur registrerar jag mig på e-learningplattformen?

Om du vill registrera dig på e-learningplattformen är allt du behöver göra att skapa ett konto. För att göra detta behöver du bara ha en giltig e-postadress.

Ange dina personliga uppgifter, fyll i din e-postadress och verifiera ditt konto genom att klicka på länken som kommer att skickas till dig.

Processen kan ses i videon nedan.

<https://youtu.be/5VsC99B-5CY>

När jag har ett konto, vilka är nästa steg för att få tillgång till utbildnings materialet?

Alla CODESKILLS4ROBOTICS-kurser är fritt tillgängliga oavsett om du är student eller lärare.

Genom att välja den kategori som berör dig (Studentkurser / Lärarkurser) och med bara några få klick kan du komma åt vilken kurs du vill.

Processen kan ses i videon nedan.

<https://youtu.be/oFFdJSxOfCg>

Jag är lärare och vill implementera utbildningspaketet CODESKILLS4ROBOTICS, som är de steg jag behöver följa?

Först måste du anmäla dig till kurserna riktade till lärare. Du gör detta genom att välja kategorin lärarkurser och klicka på registerknappen.

I dessa kurser hittar du allt utbildningsmaterial tillsammans med lösningarna på de vägledande övningarna. Efter att ha studerat materialet är du redo att bli CODESKILLS4ROBOTICS-mentor (Processen beskrivs nedan).

Då kan du hjälpa dina elever att få ett personligt konto på plattformen och anmäla sig till studentlektioner.

Hur kan jag bli en CODESKILLS4ROBOTICS Mentor? Vad betyder detta exakt?

Som lärare kan du tjäna Open Badge CODESKILLS4ROBOTICS Mentor när du väl har studerat utbildningsmaterialet. En "Open Badge" är en onlineinspelning och certifiering av mottagarens prestationer och förmågor. Genom att tjäna detta märke kommer du således att certifieras av projektconsortiet som en mentor och du kommer att kunna tilldela digitala märken till dina studenter.

Märket tilldelas dig genom en automatiserad process. Du måste svara på några frågor relaterade till utbildningsmaterialet (en frågesport med 12 frågor). Om du svarar 8 av dem korrekt tjänar du märket medan du samtidigt får ökade rättigheter i elevernas lektioner (lärarrättigheter).

Processen kan ses i videon nedan.

<https://youtu.be/cdRmk8bBfeY>

Jag är en CODESKILLS4ROBOTICS-mentor, hur kan jag tilldela "öppna märken" till mina studenter?

Det finns totalt åtta digitala märken för studenter på plattformen. Tre för den första modulen, en för vart och ett av de fyra träningsscenarierna och en övergripande. När studenter framgångsrikt genomfört aktiviteterna som belöning kan du tilldela dem motsvarande digitala märken.

Processen kan ses i videon nedan.

<https://youtu.be/vGEBgyoN3r8>

Observera att du måste ha fått CODESKILLS4ROBOTICS Mentor Digital Badge för att kunna tilldela öppna märken till dina studenter som visas på deras profilsida.

Jag är inte en CODESKILLS4ROBOTICS Mentor, kan jag använda träningspaketet CODESKILLS4ROBOTICS?

Naturligtvis kan du det, eftersom både elever och lärarkurser är tillgängliga för alla. Men tyvärr kommer du inte att kunna dela ut öppna märken till dina studenter ...

Det är verkligen väldigt enkelt och vi uppmanar dig att prova det!