

NØGLE MÅL

-  Forbedring af digitale færdigheder og digitale færdigheder
-  Fremme social inklusion og borgerinddragelse
-  Udvikling af nøglekompetencer
-  Tilskyndelse til praktisk læring og praktisk erfaring
-  Opbygning af modstandskraft og kapacitet



BRAINWAVES SIGTER AT...

Fremme inklusion og støtte til unge med funktionsnedsættelse gennem brug af robotteknologi og kodning.



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og holdninger, der kommer til udtryk, er udelukkende forfatterens/forfatternes og er ikke nødvendigvis udtryk for Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kulturs (EACEA) officielle holdning. Hverken den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlig herfor.



BRAINWAVES

SERVICE LERNING METODOLOGI

Brain Waves-projektet er baseret på Service Learning Methodology, hvor robotter og scratch-elever vil implementere robotter eller videospil til at forbedre handicappede menneskers liv, fremme inklusivitet, kreativitet og digital færdighed.

Det vil også bidrage til udviklingen af tilgængelige teknologier, der kan forbedre livet for mennesker med handicap.



PARTNERSKAB

PROJEKT RESULTATER

1

Brain Waves projekt

Udarbejdelse af
didaktiske
materialer til lærere
og elever

Brain Waves i aktion

Digitalt materiale, der
hjælper den
handicappede med
at forbedre et
specifikt behov

2



BRAINWAVES



[Brain Waves hjemmeside](#)



[Brain Waves Facebook](#)