

# Partnerid

Projektis osaleb kaheksa partnerit neljast erinevast Euroopa riigist:

-  *University of Turku (Soome)*
-  *Rieskalähde Junior High School (Soome)*
-  *Sint-Lievenscollege Ghent (Belgia)*
-  *Tallinna Ülikool (Eesti)*
-  *Tamsalu Gümnaasium (Eesti)*
-  *EU-Track (Itaalia)*
-  *Istituto Comprensivo "Maria Montessori" (Itaalia)*
-  *Pixel (Itaalia)*



ART + science = PROGRESS

## Kontakt informatsiooni saamiseks



G.A.  
STEM

G.A. STEM Projekti meeskond  
[G.A.STEM.project@gmail.com](mailto:G.A.STEM.project@gmail.com)  
<https://www.facebook.com/GameArt.STEM/>

Projekti koduleht  
<https://gastem.pixel-online.org/>



Kaasrahastas  
Euroopa Liidu programm  
„Erasmus+”

Euroopa Komisjoni toetus käesoleva  
väljaande koostamisele ei tähenda väljaandes  
esitatud sisu kinnitamist. Väljaandes esitatud  
sisu peegeldab vaid autorite seisukohti.  
Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva  
teabe kasutamise eest.

Projekti number: 2018-1-FI01-KA201-047215

## STEM-oskuste täiustamine kunsti ja minimängude kaudu

G.A. STEM projekti rahastab Euroopa komisjon Erasmus+ programmi Soome riikliku büroo kaudu eesmärgiga parandada motivatsiooni loodus- ja täppisteaduste õppimiseks kunsti abil, toetades õpilaste loovuse arengut ja suuremat teadliikkust nende ainete rakendamisest igapäevaelus.



G.A.  
STEM

## STEM-oskuste täiustamine kunsti ja minimängude kaudu

### SISU

Tänapäeva noored on rohkem huvitatud sellest, kes nad tulevikus on, kui sellest, mida nad teevad. Teadlaste, inseneride, teadurite ja teiste STEM- (teadus, tehnoloogia, inseneeria ja matemaatika) ekspertide karjääri negatiivseid stereotüüpe on võimalik Euroopa noorte hulgas leida. Puuduvad atraktiivsed rollimudelid, informatsioon ja arusaam, mis STEM-tegevusalad tegelikult on. Selles raamistikus on üks peamisi Euroopa Komisjoni eesmärke püüda vähendada nende õpilaste arvu, kel on raskused lugemise, matemaatika ja loodusainetega, et jõuda aastaks 2020 vähem kui 15%ni.

### EESMÄRK

G.A. STEM projekti eesmärk on sisse tuua kunst, et tagada 13-16aastaste õpilaste STEM-oskuste areng, mida toetab tehnoloogia kasutus. G.A. STEM projekti eesmärgid:

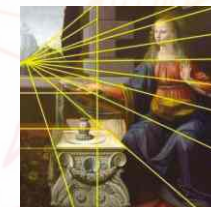
- Parandada motivatsiooni loodus- ja täppisteaduste õppimises kunsti ja loovuse kaudu.
- Suurendada sotsiaalset kaasamist ja soolist võrdõiguslikkust, rakendades kunsti ja tehnoloogia koitvust.
- Toetada STEM-oskusi.
- Parandada koostööd ja interdistsiplinaarset lähenemist õpetajate ja koolide vahel STE(A)M-arendustöös.



### SIHTGRUPID

Projekti sihtgrupid:

- esmane sihtgrupp: matemaatika, loodusainete, kunsti- ja IKT-õpetajad; õpilased kohustusliku hariduse lõpu lähedal (põhikooli viimane aasta ja keskkooli esimene aasta: üldiselt õpilased vanuses 13–16).
- teisene sihtgrupp: koolide administratsioon, haridusametkonnad, keskkoolid, õpetajad.



### EELDATAVAD TULEMUSED

Peamised oodatavad projekti tulemused:

- Õpetajate oskuste kindlustamine KUNSTI kasutamisel õpilaste loovuse arendamisel, et stimuleerida nende huvi STEM-ainete vastu ja seega ka nenede huvi karjääri vastu teaduse vallas.
- Täiustada STEM-haridust KUNSTIDE ja reaalsuse vaheliste seoste avastamise ja 13-16aastaste õpilaste loovuse arendamise toetamise kaudu.
- Tehnoloogia rakendamise ühendamine STE(A)M-haridusega minimängude ja mängude tarkvara arendamise ning loomise kaudu.