

Kumppanuus

Hankeessa on mukana 8 partneria ja 4 Euroopan maata:

-  *University of Turku (Finland)*
-  *Rieskalähde Junior High School (Finland)*
-  *Sint-Lievenscollege Ghent (Belgium)*
-  *Tallinn University (Estonia)*
-  *Tamsalu Gymnasium (Estonia)*
-  *EU-Track (Italy)*
-  *Istituto Comprensivo "Maria Montessori" (Italy)*
-  *Pixel (Italy)*

Yhteystiedot:



G.A.
STEM

G.A. STEM hanketiimi
 G.A.STEM.project@gmail.com
<https://www.facebook.com/GameArt.STEM/>

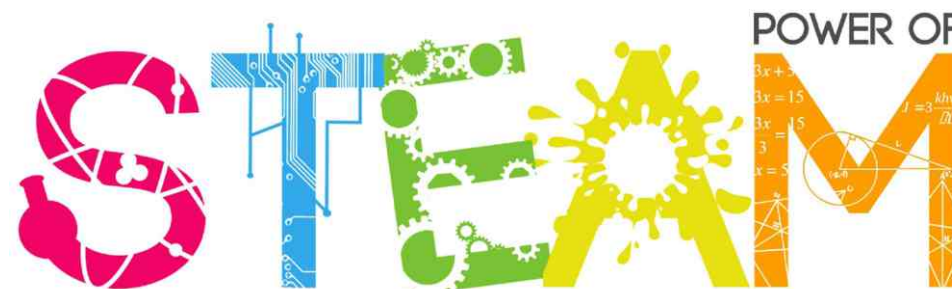
Hankeportaali:
<https://gastem.pixel-online.org/>



Co-funded by the
 Erasmus+ Programme
 of the European Union

Project Number: 2018-1-FI01-KA201-047215

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



SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING ART MATHEMATICS

ART + science = PROGRESS



G.A.
STEM

Enhancing STEM skills through arts and mini-games

The G.A.STEM project is funded, by the European Commission through the Finnish National Agency for the Erasmus+ Programme, with the aim to improve motivation in scientific study through the use of "Art-works" supporting student creativity development and more awareness of their applications in everyday life.



G.A.
STEM

Enhancing STEM skills through arts and mini-games

KONTEKSTI

Tämän päivän nuoria kiinnostaa enemmän se, keitä he ovat, kuin se, mitä he tulevaisuudessa tekevät. Eurooppalaisten nuorten keskuudessa vallitsee negatiivisia stereotyyppioita liittyen STEM (Science, Technology, Engineering, Math) -aloihin ja tieteelliseen uraan. Kiinnostavat roolimallit, tieto ja alakohtainen ymmärrys puuttuvat. Tässä yhteydessä yksi Euroopan komission päätavoitteista on pyrkiä vähentämään lukemisessa, matematiikassa ja tiedeaineissa vaikeuksissa olevien opiskelijoiden määrää alle 15 prosenttiin vuoteen 2020 mennessä.

TAVOITE

G.A.STEM -hankkeen tavoitteena on 13-16 -vuotiaiden oppilaiden STEM-taitojen kehittäminen hyödyntäen taidetta ja teknologiaa.

Hanke pyrkii

- Parantamaan motivaatiota tiedeaineiden opiskeluun taiteen ja luovuuden avulla;
- Parantamaan sosiaalista osallisuutta ja sukupuolten tasa-arvoa hyödyntämällä taiteen ja tekniikan houkuttelevuutta;
- Tukemaan opettajien ja oppilaiden STEM-taitoja;
- Edistämään opettajien ja koulujen yhteistyötä ja monitieteistä lähestymistapaa STE(A)M -opetuksen kehittämisessä.



KOHDERYHMÄT

Hankkeen kohderyhmät:

- Ensisijainen kohderyhmä: matematiikan, tiedeaineiden, taideaineiden ja informaatioteknologian opettajat; yläkouluikäiset 13-16 -vuotiaat oppilaat.
- Toissijainen kohderyhmä: kansalliset koulutoimistot; opetusviranomaiset, yläkoulut ja kouluttajat liittyen hankkeen kontekstiin.



TULOKSET

Hankkeen tärkeimmät odotetut tulokset:

- Vahvistaa opettajien taitoja hyödyntää taidetta tukemaan oppilaiden luovuuden kehittymistä ja edistämään heidän kiinnostustaan STEM -opetukseen ja tieteelliseen uraan;
- Kehittää STEM-opetusta löytämällä taiteen ja todellisuuden yhteyksiä ja edistämällä niiden avulla 13-16 -vuotiaiden oppilaiden luovuuden kehittymistä;
- Teknologian sovellusten yhdistäminen STE(A)M -opetukseen minipelien ja pelillisyyden kautta.