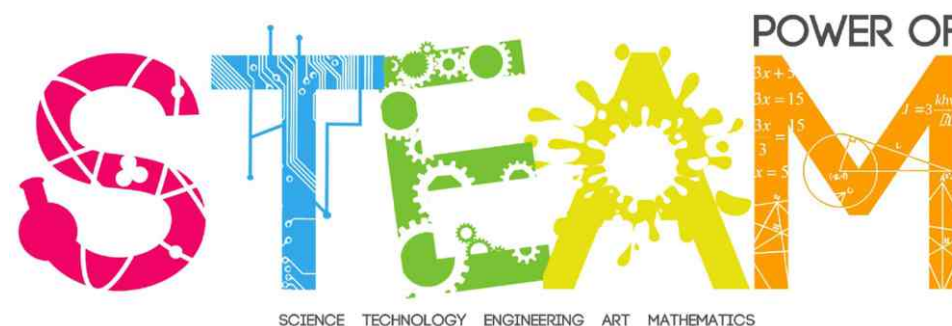


Partenariato

Sono coinvolti nel progetto 8 partner provenienti da 4 paesi europei:

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



ART + science = PROGRESS

Per informazioni contattare:



G.A.
STEM

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

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



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

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.

Numero del progetto: 2018-1-FI01-KA201-047215

Valorizzare le competenze STEM attraverso l'arte e i mini-giochi

Il progetto G.A.STEM è finanziato dalla Commissione Europea – Agenzia Nazionale Finlandese nell'ambito del programma Erasmus +, con l'obiettivo di migliorare la motivazione nello studio delle materie scientifiche attraverso l'uso di opere d'arte, al fine di supportare la creatività degli studenti ed una maggiore consapevolezza delle applicazioni che le materie scientifiche hanno nella vita di tutti i giorni.



G.A.
STEM



Valorizzare le competenze STEM attraverso l'arte e i mini-giochi

CONTESTO

I giovani di oggi sembrano essere più interessati a chi saranno piuttosto che a ciò che faranno. Essi esibiscono stereotipi negativi sulle carriere di scienziati, ingegneri, ricercatori in ambiti STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica). Situazione dovuta ad una mancanza di modelli interessanti e attraenti nonché di informazioni e di comprensione delle carriere nel settore. In questo quadro, uno dei primi obiettivi della Commissione Europea è di ridurre la media degli studenti con difficoltà di lettura, matematica e scienze al fine di raggiungere meno del 15% entro il 2020.

OBIETTIVO

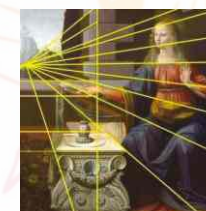
L'obiettivo del progetto G.A.STEM è di introdurre l'ARTE nello sviluppo delle competenze STEM degli studenti di 13-16 anni attraverso l'uso della tecnologia. In particolare si intende:

- migliorare la motivazione negli studi scientifici attraverso l'uso di opere d'arte e creatività;
- migliorare l'inclusione sociale e l'uguaglianza di genere sfruttando l'attrattiva dell'arte e della tecnologia;
- supportare lo sviluppo delle competenze STEM;
- migliorare la collaborazione e l'approccio interdisciplinare fra insegnanti e istituzioni scolastiche nello sviluppo delle attività STE(A)M.

DESTINATARI

I gruppi di riferimento del progetto sono:

- Destinatari diretti: insegnanti di matematica, scienze, arte e tecnologie; studenti che stanno completando l'obbligo scolastico e più in generale studenti di 13-16 anni.
- Destinatari indiretti: uffici scolastici nazionali e provinciali, enti educativi, scuole secondarie, educatori.



RISULTATI ATTESI

I principali risultati attesi dal progetto includono:

- rinforzare le competenze degli insegnanti nell'uso dell'ARTE nello sviluppo della creatività degli studenti al fine di promuovere il loro interesse verso la formazione STEM e conseguentemente nelle carriere scientifiche;
- migliorare la formazione STEM attraverso la scoperta delle connessioni fra le ARTI e la realtà promuovendo la creatività negli studenti di 13-16 anni;
- ricombinare l'uso della tecnologia con la formazione STE(A)M attraverso lo sviluppo e la progettazione di mini-giochi.