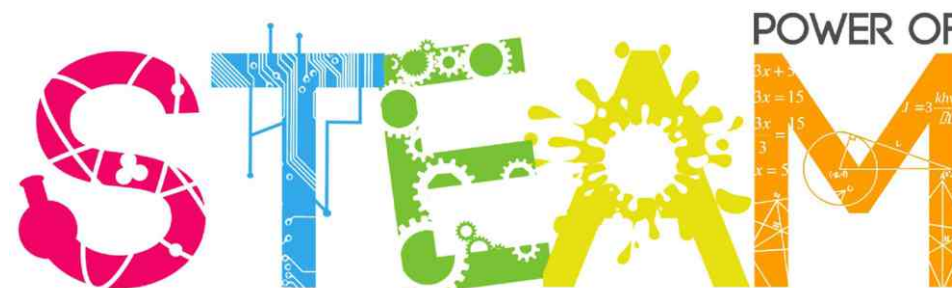


## Partners

8 partners van 4 verschillende Europese landen werken samen aan het project:

-  *Universiteit van Turku (Finland)*
-  *Rieskalähde Junior High School (Finland)*
-  *Sint-Lievenscollege Gent (België)*
-  *Universiteit van Tallinn (Estland)*
-  *Tamsalu Gymnasium (Estland)*
-  *EU-Track (Italië)*
-  *Istituto Comprensivo "Maria Montessori" (Italië)*
-  *Pixel (Italië)*



**ART + science = PROGRESS**

Voor meer informatie neem contact op met:



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

**G.A.**  
STEM

**Project website:**  
<https://gastem.pixel-online.org/>



**G.A.**  
STEM



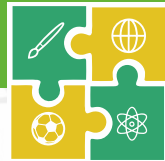
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

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.

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

## 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

### CONTEXT

De jeugd van vandaag is meer geïnteresseerd in wie ze zullen zijn dan in wat ze zullen doen. Negatieve stereotypen van wetenschappers, ingenieurs, onderzoekers en andere loopbanen van STEM-experts (wetenschap, technologie, ingenieurswetenschap en wiskunde) zijn te vinden bij Europese jongeren. Er is een gebrek aan aantrekkelijke rolmodellen en een gebrek aan informatie en begrip van wat STEM-carrières eigenlijk zijn. Binnen dit kader is één van de hoofddoelstellingen van de Europese Commissie om te streven naar een vermindering van het gemiddelde aantal studenten met problemen met lezen, rekenen en wetenschappen. Tegen 2020 moet dit minder dan 15% zijn.

### DOEL

Het doel van het G.A. STEM-project is om kunst te introduceren om op die manier de ontwikkeling van de STEM-vaardigheden bij 13 tot 16 jarigen te verzekeren, versterkt met het gebruik van technologie. De doelstellingen van het G.A. STEM-project zijn:

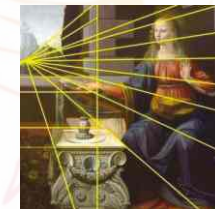
- De motivatie in wetenschappelijke studies verbeteren dankzij het gebruik van kunst en creativiteit.
- Verbetering van de sociale integratie en gendergelijkheid door gebruik te maken van de aantrekkelijkheid van kunst en technologie.
- Ondersteuning van STEM-vaardigheden.
- Verbetering van de samenwerking en de interdisciplinaire aanpak tussen leerkrachten en scholen bij de ontwikkeling van STE(A)M.



### DOELGROEPEN

De belangrijkste doelgroepen van het project zijn:

- Primaire doelgroep: leerkrachten wiskunde, exacte wetenschappen, kunst en ICT; studenten eerste en tweede graad middelbaar onderwijs: over het algemeen studenten van 13-16 jaar.
- Secundaire doelgroep: onderwijsinstanties, middelbare scholen, opvoeders.



### VERWACHTE RESULTATEN:

De belangrijkste te verwachten resultaten van het project omvatten:

- Vaardigheden van de leerkrachten versterken in het gebruik van kunst als ontwikkeling van de creativiteit bij hun leerlingen om op die manier de interesse in STEM-onderwijs en bijgevolg in stem opleidingen te vergroten.
- Verbetering van STEM-onderwijs door de ontdekking van de verbanden tussen kunst en de realiteit en de bevordering van de ontwikkeling van creativiteit bij 13-16-jarige studenten;
- Recombinatie van de toepassing van technologie op STE (A) M-onderwijs door de ontwikkeling en het ontwerp van minispellen en spelmiddelen.