



SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING ART MATHEMATICS

ART + SCIENCE = PROGRESS

STEM-oskuste täiustamine kunsti ja mini-mängude 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.

SIHTGRUPPID

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 nende 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.

Partnerid

Turu Ülikool (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)



Kontakt

informatsiooniks:

G.A. STEM Projekti Meeskond

G.A.STEM.project@gmail.com

<https://www.facebook.com/GameArt.STEM/>



Kaasrahastas

Euroopa Liidu

programm Erasmus+

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

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 Portaali aadress: <https://gastem.pixel-online.org/>