



ART + SCIENCE = PROGRESS

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.

ODOTETUT 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** mini-pelien ja pelillisyyden kautta.

Kumppanuus

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



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.