



SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING ART MATHEMATICS

**ART + SCIENCE = PROGRESS**

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

### CONTESTO

Secondo alcune ricerche, i giovani di oggi sono più interessati a chi saranno piuttosto che a quello che faranno. Sono presenti molti stereotipi negativi sugli scienziati, ingegneri e ricercatori. Vi è una mancanza di attrattività delle figure professionali e una mancanza di informazioni e comprensione di ciò che realmente sono le carriere nel settore delle STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica). In questo quadro, uno degli obiettivi principali della Commissione Europea è di ridurre la media degli studenti con difficoltà nella lettura, matematica e scienze al fine di raggiungere meno del 15% entro il 2020.

### SCOPO

Lo scopo del progetto G.A.STEM è di introdurre l'ARTE a supporto delle competenze STEM di studenti di 13-16 anni rinforzando l'uso della tecnologia. Gli obiettivi del progetto sono:

- **migliorare la motivazione** nello studio di materie scientifiche attraverso l'uso di opere d'arte e creatività;
- **migliorare l'inclusione sociale e l'uguaglianza di genere** sfruttando l'attrattività dell'arte e della tecnologia;
- **supportare lo sviluppo delle competenze STEM**;
- **migliorare la collaborazione e l'approccio interdisciplinare** fra gli insegnanti e le scuole nello sviluppo di attività in ambito STE(A)M.

### DESTINATARI

I principali destinatari sono:

- il primo gruppo di destinatari: insegnanti in matematica, scienze, arte e tecnologie; studenti che stanno completando l'obbligo scolastico (l'ultimo anno della scuola secondaria inferiore e primo anno della scuola secondaria superiore: in generale studenti di 13-16 anni).
- il secondo gruppo di destinatari: uffici scolastici nazionali e provinciali, enti educativi, scuole secondarie, educatori.

### RISULTATI ATTESI

I principali risultati attesi del progetto sono:

- **rafforzare le capacità degli insegnanti** nell'uso dell'ARTE al fine di sviluppare la creatività nei loro studenti e promuovere l'interesse nell'ambito STEM e conseguentemente nelle carriere scientifiche;
- **migliorare l'educazione in ambito STEM** attraverso la scoperta della relazione fra le ARTI e la realtà nonché la promozione della creatività fra gli studenti di 13-16 anni;
- **Ricombinare l'applicazione della tecnologia all'istruzione STE(A)M** attraverso lo sviluppo e la progettazione di mini-giochi e risorse di gioco.

### Partenariato

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)



Per informazioni contattare:

Il gruppo di lavoro G.A. STEM  
 G.A.STEM.project@gmail.com  
<https://www.facebook.com/GameArt.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.

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

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