



SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING ART MATHEMATICS

ART + SCIENCE = PROGRESS

KUNST + WETENSCHAP = VOORUITGANG

STEM-vaardigheden verbeteren door middel van kunst en minigames

CONTEXT

De jeugd van vandaag is meer geïnteresseerd in wie ze zullen zijn dan in wat ze zullen doen. Negatieve stereotypen over de carrières van wetenschappers, ingenieurs, onderzoekers en andere STEM-experts (wetenschap, technologie, techniek en wiskunde) zijn te vinden bij Europese jongeren. Er is een gebrek aan aantrekkelijke rolmodellen, een gebrek aan informatie en begrip van wat de STEM-carrières eigenlijk inhouden. In dit kader is één van de hoofddoelstellingen van de Europese Commissie het streven naar een verlaging van het gemiddelde van studenten met lees-, wiskunde- en natuurkundeproblemen om tegen 2020 minder dan 15% te bereiken.

DOEL

Het doel van het G.A.STEM-project is om kunst te introduceren, in STEM vakken, om de ontwikkeling van STEM-vaardigheden te garanderen bij 13 tot 16-jarige studenten versterkt door het gebruik van technologie.

De doelstellingen van het G.A.STEM-project zijn:

- **Verbetering van de motivatie** in wetenschappen door het gebruik van kunstwerken en creativiteit;
- **Verbetering van sociale inclusie en gendergelijkheid** door gebruik te maken van de aantrekkelijkheid van kunst en technologie;
- **Ondersteunen van STEM-vaardigheden;**
- **Verbetering van de samenwerking en interdisciplinaire aanpak** tussen leerkrachten en scholen in STE (A) M ontwikkeling.

DOELGROEPEN

De belangrijkste doelgroepen van het project zijn:

- **Primaire doelgroep:** leraren wiskunde, natuurwetenschappen, kunst en ICT; leerlingen met een leeftijd van 13 tot 16 jaar. Eerste en tweede graad secundair onderwijs.
- **Secundaire doelgroep:** Onderwijskoepels, onderwijsautoriteiten, middelbare scholen, opvoeders.

VERWACHTE RESULTATEN

De belangrijkste projectresultaten die we verwachten zijn:

- **Versterking van de vaardigheden van leerkrachten** bij het gebruik van "kunst" als creativiteitsontwikkeling bij hun studenten om hun interesse in STEM-onderwijs en bijgevolg hun interesse in wetenschappelijke carrières te bevorderen;
- **Verbetering van STEM-onderwijs** door het ontdekken van de verbindingen tussen "kunst" en de werkelijkheid en het bevorderen van de creativiteitsontwikkeling bij 13-16-jarige studenten;
- Het terug combineren van de toepassing van technologie op STE (A) M-onderwijs door de ontwikkeling en het ontwerp van minigames en spelen.

Partners

- University of Turku (Finland)
- Rieskalähde Junior High School (Finland)
- Sint-Lievenscollege Ghent (België)
- Tallinn University (Estland)
- Tamsalu Gymnasium (Estland)
- EU-Track (Italië)
- Istituto Comprensivo "Maria Montessori" (Italië)
- Pixel (Italië)



For information please contact:

G.A. STEM Project Team
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.