

Hí
STEAM4ALL

Hírlevél – 1. szám



Átfogó STEAM program MINDENKI számára

A projekt célja

A STEAM4ALL projekt célja a STEAM oktatási struktúra népszerűsítése, felhívva a figyelmet a 21. században felértékelődött készségek elsajátításának fontosságára.

Olyan interdiszciplináris, STEAM program kidolgozása a cél, mely a tanulók, pedagógusok, intézményvezetők és iskolai közösségek aktív bevonásán keresztül támogatja a STEAM tárgyak, robotika és digitális eszközök alkalmazását annak érdekében, hogy a diákok minél eredményesebben sajátíthassák el az olyan készségeket, mint a digitális kompetenciák, kritikus gondolkodás, probléma megoldás, az önbizalom erősítése és az együttműködési hajlandóság.

Mindezek mellett szem előtt tartja az EU-menetrend befogadó oktatási rendszert támogató prioritását, hiszen a projekt keretében kidolgozott anyagok a hátrányos helyzetű tanulók fejlődését, munkaerőpiacon való helytállását egyaránt segítik.

A projekt eredményei

1. **Tanulói eszköztár:** Nem más, mint a STEAM oktatási módszer, tényadatokon alapuló kutatásai alapján kidolgozott, használatra kész anyagokat tartalmazó felülete diákok és pedagógusok számára.
2. **STEAM4ALL eLearning platform és vegyes tanulási modulok:** nyílt hozzáférésű eLearning platform, mely a projekt eredményei mellett a vegyes tanulási modulokat teszi elérhetővé.
3. **Útmutató pedagógusoknak:** STEAM-oktatással kapcsolatos

forrásokból álló útmutató az iskolák mindennapi gyakorlata számára - olvasmányokkal, STEAM-jelentésekkel, jó gyakorlatokkal, pedagógiai forrásokkal.

Projekt-indító értekezlet

A projekt hivatalosan, a szeptember 26-27-én Athénban megrendezett nyitó értekezlettel vette kezdetét. A görög Dukas iskola biztosított helyszínt az értekezlet számára, ahol minden partner intézmény képviseltette magát. (Groningeni Egyetem, CARDET, Europa Media, Egkomis Általános Iskola, és az írországi Rural Hub) A megbeszélés során a partnerek egyeztették a projekt menetrendjét, és meghatározták annak főbb tevékenységeit. Az esemény nagyszerű alkalmat biztosított a személyes találkozásra, kapcsolatépítésre.



Tanulói eszköztár

Az elmúlt négy hónapban a projekt partnerei a tanulói eszköztár fejlesztésén dolgoztak. Az eszköztár elméleti kereteinek kidolgozásához, a Dukas iskola és a CARDET által meghatározott irányelvek mentén, minden partner ország szakértői felmérést készített a STEAM oktatás kihívásairól és szükségleteiről.

Óravázlatok, workshopok és tematikus napok programjába illeszthető tevékenységek állnak majd a pedagógusok rendelkezésére a diákok STEAM ismereteinek bővítéséhez. Az eszköztár hamarosan a projekt eLearning felületén válik elérhetővé.

Mi várható?

Holland, ciprusi, görög, magyar és ír pedagógusok által hamarosan bemutatásra is kerülnek az elkészült anyagok.

Közösségi média

Kövessen miket a Facebookon:

<https://www.facebook.com/steam4allproject>

Partner szervezetek

