

Apresentação de Projeto

“We do STEM together”

2020-1-TR01-KA229-093254_2

Duração	2 anos (24 meses)	
Período	08-11-2020 a 07-11-2022	
Público alvo	Alunos com idades compreendidas entre 14 e 21 anos	
Escolas parceiras	ONDOKUZ MAYIS UNIVERSITESI VAKFI TüRkiye KOLEJI OZEL ORTAOKULU	Turquia
	Jõhvi Vene Põhikool	Estónia
	Szkola Podstawowa nr 5 im. Janusza Polonya Kusocinskiego w Swidniku	Polónia
	Scoala Gimnaziala „George Voevidca”	Roménia
Tópicos Essenciais	<ul style="list-style-type: none"> • STEAM (<i>Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics</i>) • Criatividade artística • Aprendizagem significativa 	
Online	Web site: Youtube: Facebook: eTwinning: twitter:	

Temática

A educação STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*) é uma abordagem educacional que inclui o ensino de ciências, tecnologia, engenharia, arte e matemática de forma integrada e cobre todo o processo educativo desde o pré-escolar até o ensino superior. Com a ajuda dessa abordagem, os alunos aprendem a usar o conhecimento que adquiriram nas aulas na vida diária. Graças às experiências realizadas no âmbito das STEAM, as aprendizagens dos alunos tornam-se mais permanentes e significativas. Além disso, com a integração da abordagem STEAM no currículo, as aulas ficam mais atrativas para os alunos e estes entendem melhor os conceitos.

A arte já existia antes das ferramentas de comunicação oral utilizadas pelas pessoas. Ele transmite informações sobre a história, as pessoas e a natureza e comunica-se com as pessoas. As emoções interpretadas na mente humana são moldadas por matéria, som e palavras, e uma pilha de pedras transforma-se num objeto significativo; notas musicais transformam-se em belas canções; várias pinturas transformam-se numa bela pintura e ganham uma interpretação artística.

Através deste projeto a ciência encontrará uma nova expressão através da arte e tornar-se-á mais compreensível.

Objetivos

Contribuir para a “redução da taxa de reprovação de 15% na faixa etária dos 15 anos, nas disciplinas de leitura, matemática e ciências” que se encontra definida nas metas da União Europeia 2020. Para além disso pretende-se relacionar atividades como matemática, ciências, atividades sociais e artes com a vida quotidiana dos alunos.

Atividades

- Webinars
- Country Promotion Meetings
- Folheto de receção em cada país com informações importantes e frases comuns no idioma local (pré-visita)
- Folheto de divulgação das atividades de intercâmbio (pós-visita)
- STEAM workshops

O plano das atividades à responsabilidade de cada escola parceira são:

- “Let’s Make Art Together” – Turquia
- “We Learn By Living” – Polónia
- “STEAM In Nature” – Portugal
- “A more enjoyable approach to Learning” – Roménia
- “Let’s Code Together” - Estónia