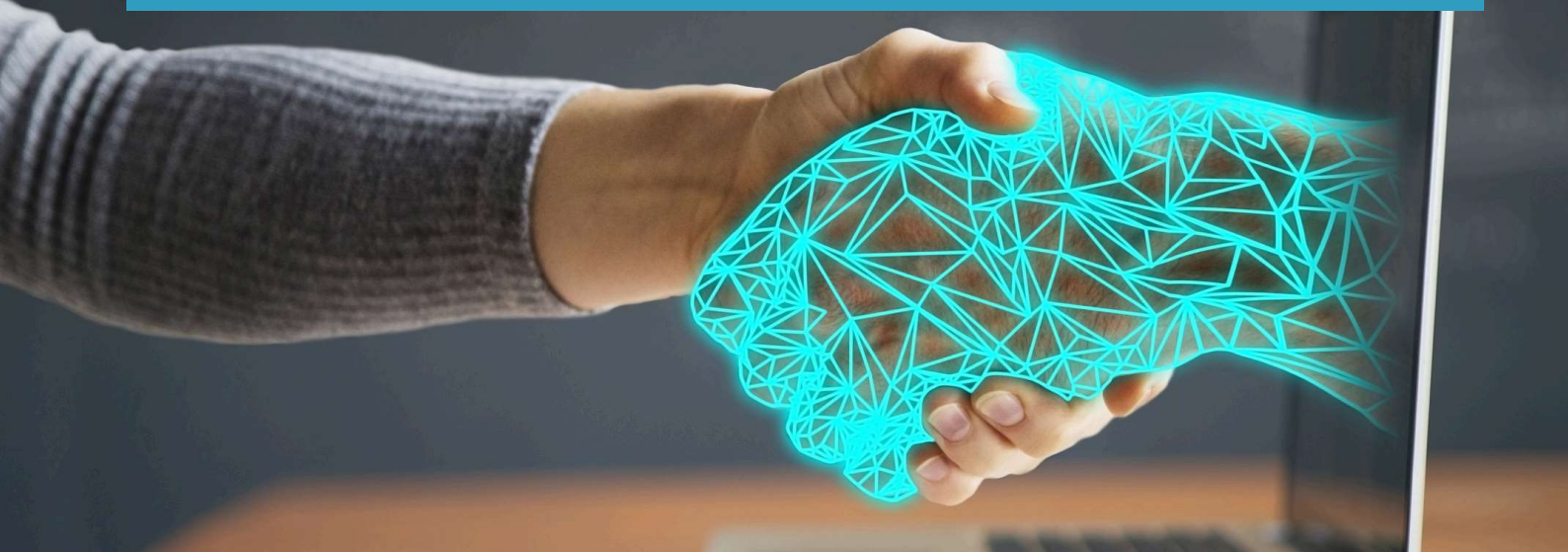




A STEM tanításának és tanulásának hasznosítása a rugalmasság építése és a szociális-érzelmi siker elérése érdekében



AZ EDUTAINSTEMRŐL



Az EdutainSTEM projekt célja a világjárvány hagyományos tanulásra gyakorolt hatásának enyhítése a diákok jólétének és a szocio-emocionális tanulás (SEL) fejlesztésének előtérbe helyezésével, a STEM-tanulási veszteségek kezelésével, valamint a pedagógusok és a diákok rugalmasságának fokozásával. A projekt egy olyan innovatív, mesterséges intelligenciával működő alkalmazást vezet be, amely integrálja az edutainment tanulási élményeket, átalakítja az osztálytermi dinamikát és felkészíti a diákokat a jövőbeli kihívásokra.



A KICK-OFF MEETING



2025. január 28-29. között került sor az EdutainSTEM projekt első transznacionális találkozására az Eötvös Loránd Tudományegyetemen, Budapesten.

Ez a találkozó összehozta a partnereket, cél volt, hogy összehangolják a projekt jövőképét és céljait a STEM-oktatás előmozdítása érdekében. Az első nap az együttműködés megalapozására összpontosított, amely egy fogadással és a projekt áttekintésével kezdődött. Bemutatásra került az összes munkacsomag, beleértve a projektmenedzsmentet, a mesterséges intelligencia alapú alkalmazásfejlesztést és a terjesztési stratégiákat, majd a korábbi projektek közös tapasztalatairól szóló megbeszélések következtek.

Délután a résztvevők ötletbörzén dolgozták ki az EdutainSTEM kompetencia keretrendszerét. A 2. nap középpontjában az adminisztratív tervezés állt, beleértve a költségvetési megbeszéléseket, a mérföldkövek meghatározását és a felelősségi körök kijelölését. A találkozó visszajelzésekkel, reflexiókkal és búcsúebéddel zárult.

FŐBB CÉLOK

A tevékenységek közé tartozik egy átfogó keretrendszer kidolgozása az oktatási szakemberekkel készített interjúk és fókuszcsoportok alapján, az AI-vezérelt alkalmazás megtervezése, felhasználói útmutatók és videós oktatóanyagok készítése, valamint animációs videók készítése. A projekt eredményei közé tartozik a SEL-t és a STEM-et integráló átfogó keretrendszer, az AI-vezérelt alkalmazás beágyazott edutainment-élményekkel, valamint ezen eszközök terjesztése, amely a kiemelkedő teljesítményt elérőknek elismeréseként egy STEAM-díjban csúcsosodik ki.



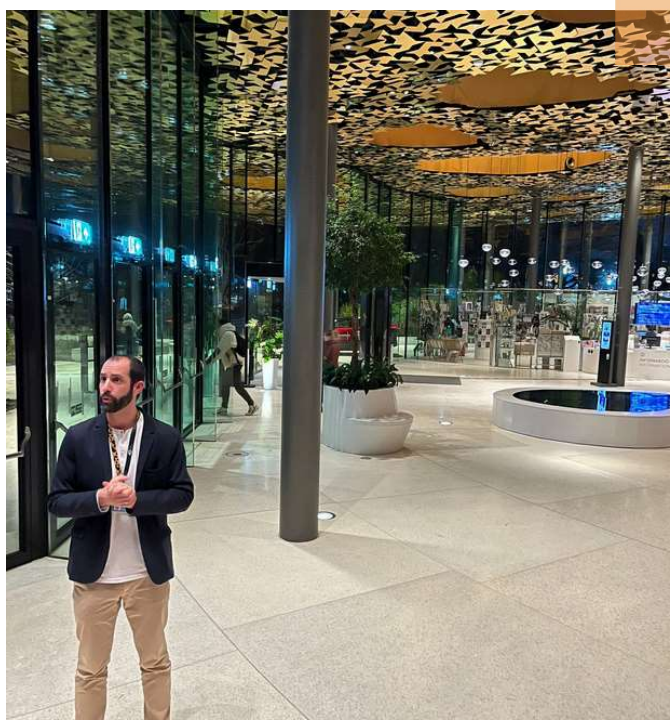


KÖVETKEZŐ LÉPÉSEK

A sikeres Kick-off találkozó befejeztével a partnerség azonnali lépéseket tett a WP2 módszertan módosítására, és megkezdte a fejlesztést és kutatást! Ez a kutatás a tanulók szocio-emocionális kompetenciáinak megértését és fejlesztését szolgáló kompetencia keretrendszer létrehozása.

Ez a keretrendszer a szociális-érzelmi nevelés (SEE) STEM-tárgyakba való integrálására fog összpontosítani, és több kulcsfontosságú elemet tartalmaz:

- Egy kompetenciakeret (mátrix), amely összekapcsolja a partneriskolákban oktatott STEAM-tantárgyakat a fejlesztendő releváns szociális és érzelmi kompetenciákkal.
- Adatgyűjtés a partnerországok kihívásairól és tanulási igényeiről.
- Ajánlások és iránymutatások a keretrendszerben való eligazodáshoz és annak végrehajtásához.



MARADJUNK KAPCSOLATBAN!



www.edutainstem.eu



@edutainstem



KOORDINÁTOR



PARTNEREK



FACULTY OF EDUCATION
AND PSYCHOLOGY



ISTITUTO SCOLASTICO
ANNA MICHELI



Co-funded by
the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication 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. Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000244971