

TENSILE

A PROJEKTRŐL

A TENSILE célja a tantárgyak közötti együttműködés, az innovatív tanulás és a kompetenciaalapú oktatás előmozdítása a középfokú oktatásban egy olyan új STEAM-módszer kifejlesztése révén, amely az irodalmon keresztül mutatja be az alapvető művészeti intelligencia és a számítástechnika alapelveit. E megközelítés révén a tanárok új perspektívákat és megközelítéseket hoznak be a tanításba, innovatív és kreatív módon vonják be a diákokat, és növelik a STEAM-oktatás tudatosságát az érdekeltek körében. A TENSILE révén a tanárok - azáltal, hogy diákjaikat bevonják a STEAM-oktatási tevékenységekbe - az algoritmikus gondolkodás és a gépi tanulás végrehajtásában segítik a diákokat abban, hogy alkotóként fedezzék fel az irodalom világát, és ezáltal a felmerülő társadalmi kihívásokat kezeljék. Ugyanakkor a célcsoportot alkotó tanárok vezető szerepet tölthetnek be azáltal, hogy más filozófiák tanárait is bevonják a tantárgyközi tanulási modellek kidolgozásával.



A PROJEKT SZÁMOKBAN

3 FŐTÁV CÉLOK

Digitális laboratórium kialakítása alkalmazásokkal/ eszközökkel; elméleti megközelítésekkel és gyakorlati iránymutatásokkal kapcsolatos tanfolyam tervezése; A fenti módszerek kísérleti alkalmazása az iskolákban.

Görög Nyílt Egyetem (EI); Aintek Symvouloi Epicheiriseon Efarmoges Ypsilis Technologias Ekpaidefsi; Anonymi Etaireia (EI); Atermon B.V. (NI); Trebag Intellectual Property and Project Management Ltd. (Hu); Kauno Simono Daukanto Progimnazija (Lt); Colegiul Tehnic Energetic Cluj-Napoca (Ro).

7 PARTNEREK 5 ORSZÁG

5 MUNKACSOMAG

Projektmenedzsment
TENSILE STEAM Digitális laboratórium
TENSILE e-képzés
TENSILE az elmélettől a gyakorlatig
Európai közösség építése a STEAM-oktatásért

IGÉNYFELMÉRÉSI JELENTÉS

Most állítottunk össze egy jelentést egy igényelemző kérdőív alapján. A mostani igényfelmérés fő célja az volt, hogy a TENSILE projekt tantervének megtervezéséhez alapul szolgáljon. Az igényelemzés célcsoportját az IKT-háttérrel rendelkező pedagógusok alkották. Ez a célcsoport olyan pedagógusokból áll, akik már rendelkeznek ismeretekkel és készségekkel az információs és kommunikációs technológia (IKT) területén. Ezek a szakemberek ideális helyzetben vannak ahhoz, hogy a fejlett technológiai eszközöket és koncepciókat integrálják az oktatási folyamatba, javítva a tanulási élményt és a tanulók eredményeit.



PROBLÉMÁK ÉS KIHÍVÁSOK

Az oktatási folyamattal összefüggésben számos sajátos oktatási probléma vagy kihívás merül fel, amelyekkel mindannyian szembesülünk. A következőket találtuk:

Kihívás	Görögország	Magyarország	Portugália
Nehézségek a tanulók figyelmének fenntartásában	70%	60%	85%
A részvétel hiánya vagy a diákok érdeklődésének elvesztése	50%	45%	75%
Nem megfelelő hozzáférés az oktatási forrásokhoz	30%	55%	40%
Problémák az osztályterem irányításában	40%	50%	65%
Egyéb (kérjük, írja le)	10%	5%	15%

KÖVETKEZTETÉSEK

Az összegyűjtött visszajelzésekből egyértelműen kiderült, hogy minden országban nagy igény van az olyan forrásokra, amelyek a művészetet és a technológiát a STEAM keretébe illesztik. Ezt mutatja a művészet integrációjának magas átlagpontszáma Görögországban és Portugáliában, ami azt jelzi, hogy a művészetnek a kreativitás és a kritikai gondolkodás fejlesztésére vonatkozó értékében hisznek. A mesterséges intelligencia és a gépi tanulási eszközök fontosságának érzékelése szintén alátámasztja a régió készségét a fejlett technológiák befogadására, hogy jobban felkészítse a diákokat a jövőbeli kihívásokra. A Magyarországon kiemelt, jobb források iránti igény és a portugál fejlett technológiák iránti lelkesedés alapján a projektnek prioritásként kell kezelnie az egyes országok sajátos technológiai és kreatív igényeihez igazított, magas színvonalú oktatási anyagok fejlesztését és terjesztését.



Co-funded by
the European Union

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények azonban kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) nézeteit és véleményét. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé értük.

Project number: 2023-1-PT01-KA220-SCH-000158844