

TENSILE

APIE PROJEKTĄ

TENSILE tikslas - skatinti tarpdalykinį bendradarbiavimą, novatorišką mokymąsi ir kompetencijomis grįstą mokymą viduriniame ugdyme, kuriant naują STEAM metodiką, kuri supažindina su pagrindiniais meninio intelekto ir skaičiavimo principais per literatūrą. Taikydami šį metodą mokytojai į mokymą įneš naujų perspektyvų ir požiūrių, novatoriškai ir kūrybiškai įtrauks mokinius ir padidins suinteresuotųjų šalių informuotumą apie STEAM ugdymą. Pasitelkdami TENSILE, mokytojai, įtraukdami mokinius į STEAM ugdymo veiklą, veiks kaip algoritminio mąstymo ir mašininio mokymosi vykdytojai, padėdami mokiniams atrasti literatūros pasaulį kaip kūrėjams; taip spręsdami kylančius visuomenės iššūkius. Kartu tikslingą grupę sudarantys mokytojai gali veikti kaip lyderiai, nukreipdami kitų filmų mokytojus įsitraukti kuriant tarpdalykinio mokymosi modelius.



PROJEKTAS SKAIČIAIS

3 MAIN TIKSLAI

Skaitmeninės laboratorijos su taikomosiomis programomis ir (arba) įrankiais kūrimas; teorinių metodų ir praktinių gairių kurso rengimas; išbandyti minėtas metodikas visose mokyklose.

Graikijos atvirasis universitetas (EI); Aintek Symvouloi Epicheiriseon Efarmoges Ypsilis Technologias Ekpaidefsi; Anonymi Etaireia (EI); Atermon B.V. (NL); Trebag Intellectual Property and Project Management Ltd. (Hu); Kauno Simono Daukanto progimnazija (Lt); Colegiul Tehnic Energetic Cluj-Napoca (Ro).

7 PARTNERIAI

5 ŠALYS

5 DARBO PAKETAI

Projektų valdymas
TENSILE STEAM skaitmeninė laboratorija
TENSILE e. mokymo kursai
TENSILE nuo teorijos iki praktikos
Europos STEAM švietimo bendruomenės kūrimas

POREIKIŲ ANALIZĖS ATASKAITA

Ką tik parengėme ataskaitą, paremtą poreikių analizės klausimynu. Pagrindinis dabartinės poreikių analizės tikslas buvo padėti pagrindą rengiant TENSILE projekto mokymo programą. Poreikių analizės tikslingą grupę sudarė pedagogai, turintys IKT patirties. Šią tikslingą grupę sudaro pedagogai, kurie jau turi informacinių ir ryšių technologijų (IRT) žinių ir įgūdžių. Šie specialistai gali idealiai integruoti pažangias technologines priemones ir koncepcijas į ugdymo procesą, taip pagerindami mokinių mokymosi patirtį ir rezultatus.



PROBLEMOS IR IŠŠŪKIAI

Ugdymo proceso kontekste yra daug specifinių ugdymo problemų ar iššūkių, su kuriais susiduriame visi. Štai ką mes nustatėme:

	Iššūkis	Graikij	Vengrija	Portugalija
	Mokinių dėmesio išlaikymo sunkumai	70%	60%	85%
	Mokinių nedalyvavimas arba susidomėjimo praradimas	50%	45%	75%
	Nepakankama galimybė naudotis švietimo ištekliais	30%	55%	40%
	Klasės valdymo problemos	40%	50%	65%
	Kita (apibūdinkite)	10%	5%	15%

IŠVADOS

Iš surinktų atsiliepimų matyti, kad visose šalyse aiškiai matyti, jog yra didelis poreikis išteklių, kurie integruotų meną ir technologijas į STEAM sistemą. Tai rodo aukšti vidutiniai Graikijos ir Portugalijos meno integravimo balai, rodantys tvirtą įsitikinimą, kad menas yra naudingas kūrybiškumui ir kritiniam mąstymui ugdyti. Suvokta dirbtinio intelekto ir mašininio mokymosi priemonių svarba taip pat pabrėžia regiono pasirengimą diegti pažangias technologijas, kad mokiniai būtų geriau parengti ateities iššūkiams. Remiantis Vengrijoje pabrėžtu geresnių išteklių poreikiu ir Portugalijos entuziazmu pažangiųjų technologijų srityje, projekte pirmenybė turėtų būti teikiama aukštos kokybės mokomosios medžiagos, pritaikytos prie konkrečių kiekvienos šalies technologinių ir kūrybinių poreikių, kūrimui ir platinimui.



Finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau išsakytos nuomonės ir požiūriai yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atitinka Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikomos už jas atsakingomis.



Co-funded by
the European Union

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