

TENSILE

DESPRE PROIECT

TENSILE își propune să promoveze colaborarea transcurriculară, învățarea inovatoare, bazată pe competențe în educația secundară prin implementarea unei noi metodologii STEAM, care introduce principii fundamentale ale Inteligenței Artificiale și digitale prin literatură.

Prin această abordare, profesorii vor introduce perspective și metode noi în modul lor de predare, vor implica elevii în activități inovative și creative și va crește conștientizarea educației STEAM pentru părțile interesate.

Prin intermediul TENSILE, implicând elevii în activități educative STEAM, profesorii vor avea rol de facilitatori în executarea gândirii algoritmice și a învățării automate, ajutând elevii să descopere lumea literaturii ca și creatori, abordând astfel provocări ale societății emergente.

În același timp, profesorii care fac parte din grupul țintă pot acționa ca lideri, ghidând profesorii din alte domenii să se implice în dezvoltarea de modele interdisciplinare.



PROIECTUL ÎN NUMERE

3 SCOPURI MAJORE

Dezvoltarea unui laborator digital cu aplicații și instrumente.
Proiectarea unui curs despre abordări teoretice și ghiduri practice.
Testarea metodologiilor mai sus-menționate în școli.

5 PACHETE DE LUCRU

Project management
TENSILE STEAM Digital Lab
TENSILE e- Training Course
TENSILE from theory to practice
Building a European Community for STEAM Education

Hellenic Open University (El); Aintek Symvouloi Epicheiriseon Efarmoges Ypsilis Technologias Ekpaidefsi; Anonymi Etaireia (El); Atermon B.V. (NI); Trebag Szellemi Tulajdon- Es Projektmenedzser Ltd. (Hu); Kauno Simono Daukanto Progimnazija (Lt); Colegiul Tehnic Energetic Cluj-Napoca (Ro)

7 PARTNERI
5 ȚĂRI

ANALIZA NEVOILOR

Am realizat un raport bazat pe un chestionar de analiză a nevoilor. Scopul principal al analizei de nevoi a fost să servească ca fundament pentru proiectarea curriculum-ului proiectului. Grupul țintă în analiza nevoilor a constatat din profesori care aveau cunoștințe de TIC. Acești profesori sunt cei mai în măsură să integreze conceptele tehnologice avansate în procesul educațional, îmbunătățind experiența de învățare și rezultatul elevilor.



PROBLEME ȘI PROVOCĂRI

În contextul procesului educațional sunt multe probleme și provocări specifice cu care ne putem confrunta:

Provocări	Grecia	Ungaria	Portugalia
Dificultăți în menținerea atenției copiilor	70%	60%	85%
Lipsa participării, pierderea interesului elevilor	50%	45%	75%
Acces inadecvat la resursele educaționale	30%	55%	40%
Probleme cu managementul clasei	40%	50%	65%
Alte probleme	10%	5%	15%

CONCLUZII

Din feedbackul colectat, a fost un semnal clar din partea tuturor țărilor că există o cerere serioasă pentru resurse care integrează arta și tehnologia în cadrul activităților STEAM.

Acest fapt se reflectă în scorul ridicat obținut de integrarea artei în Grecia și Portugalia, semnalând o credință puternică în valoarea ei pentru creșterea creativității și a gândirii critice. Importanța percepută a IA și a metodelor de învățare automată subliniază o pregătire regională în vederea adoptării tehnologiilor avansate, pentru a-i pregăti mai bine pe elevi să facă față noilor provocări. Bazându-se pe nevoia de a îmbunătăți tehnologiile avansate, evidențiată în Ungaria, și entuziasmul pentru tehnologiile avansate, în Portugalia, proiectul ar trebui să prioritizeze dezvoltarea și distribuția de materiale educaționale de înaltă calitate, adaptate nevoilor tehnologice și de creativitate ale fiecărei țări.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them

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