

## Promozione dell'approccio STEM e delle competenze digitali

JUGAAD è un progetto dinamico incentrato sul miglioramento delle competenze degli insegnanti e sul supporto agli studenti nell'integrazione di un approccio STEM nel loro percorso scolastico e educativo. Il progetto è guidato dalla convinzione che l'educazione STEM promuova il pensiero critico, le capacità di risoluzione dei problemi e prepari gli studenti alle sfide future.

### Obiettivi di JUGAAD:

01

Sviluppare competenze digitali di insegnanti e studenti, consentendo loro di applicare queste competenze in varie materie e aree.



02

Promuovere e diffondere l'approccio STEM tra insegnanti e studenti, sottolineando l'interdisciplinarietà, l'apprendimento esperienziale e la risoluzione dei problemi.



03

Supportare gli insegnanti nelle loro attività quotidiane fornendo strumenti concreti e risorse attraverso laboratori coinvolgenti.



04

Promuovere un quadro di valutazione che esamini competenze funzionali e motivanti, creando un'esperienza di apprendimento stimolante per gli studenti.



05

Sviluppare risorse educative aperte (OER) che siano gratuite, multilingue e aperte a ulteriori sviluppi.



## Risultati:

### Education Toolkit

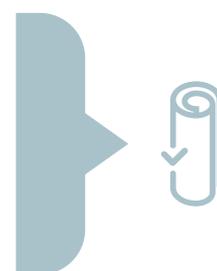
Si articolerà in 15 laboratori, ciascuno della durata di un'ora, pensati specificatamente per gli studenti dagli 8 ai 14 anni. Questi workshop sono classificati come segue:

- ✓ Workshop progettati per l'implementazione a distanza.
- ✓ Workshop che utilizzano computer o tablet.
- ✓ Workshop che utilizzano kit STEM di base (disponibili nelle scuole secondo la valutazione dei partner del progetto).



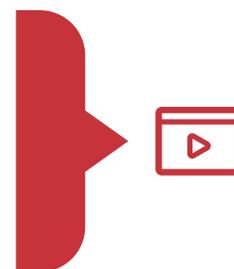
### Assessment Toolkit:

L'Assessment Toolkit consente la valutazione delle competenze acquisite attraverso i workshop del Education Toolkit sia da parte degli insegnanti che degli studenti. Questo innovativo toolkit utilizza tecniche di ludicizzazione per stimolare i partecipanti a dimostrare le proprie capacità, mentre i badge aggiungono sostanza ai loro risultati e incoraggiano un ulteriore sviluppo delle competenze.



### Piattaforma elettronica:

La piattaforma di e-learning funge da hub per tutti i materiali e le informazioni del progetto, ospitando sia l'Education Toolkit che l'Assessment Toolkit come risorse educative aperte (OER). Insegnanti e studenti possono accedere alla piattaforma per esplorare gli strumenti, accedere ai materiali necessari e raccogliere informazioni cruciali per migliorare la loro esperienza di apprendimento.



## Partner



Grecia



Italia



Tacchina



Portogallo



Italia



Austria



Grecia



Lituania



Belgio



Irlanda



Co-funded by  
the European Union

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette esclusivamente il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Dove trovarci

