

## Bevordering van STEM-aanpak en digitale competenties

JUGAAD is een dynamisch project gericht op het bijscholen van leraren en het ondersteunen van studenten bij het integreren van een STEM-aanpak in hun onderwijstraject. Het project wordt gedreven door de overtuiging dat STEM-onderwijs kritisch denken en probleemoplossende vaardigheden bevordert en studenten voorbereidt op toekomstige uitdagingen.

### Objectieven van JUGAAD:

01

Ontwikkel digitale vaardigheden van docenten en studenten, zodat ze deze vaardigheden kunnen toepassen op verschillende onderwerpen en gebieden.



02

Promoot en verspreid de STEM-aanpak onder docenten en studenten, met de nadruk op interdisciplinariteit, transdisciplinair, ervaringsgericht leren en probleem oplossend denken.



03

Ondersteun leraren bij hun reguliere activiteiten door concrete hulpmiddelen aan te bieden via boeiende workshops



04

Bevorder een beoordelingskader dat functionele en motiverende vaardigheden evalueert, waardoor een boeiende leerervaring voor studenten wordt gecreëerd.



05

Ontwikkel open leermiddelen (OER) die gratis, meertalig en open voor verdere ontwikkeling zijn.



## Resultaten:

### Educatieve toolkit

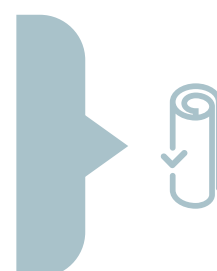
Bestaat uit 15 workshops van elk een uur, speciaal ontworpen voor leerlingen van 8-14 jaar. Deze workshops zijn als volgt ingedeeld::

- ✓ Workshops ontworpen voor implementatie op afstand.
- ✓ Workshops die gebruik maken van computers of tablets.
- ✓ Workshops waarbij gebruik wordt gemaakt van eenvoudige STEM-middelen (die volgens de evaluatie van de projectpartners overal op scholen beschikbaar zijn).



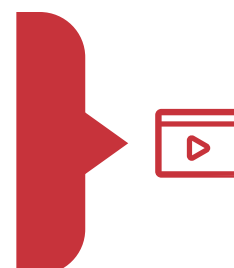
### Beoordelingstoolkit:

De beoordelingstoolkit, maakt het mogelijk om vaardigheden die zijn opgedaan door middel van de educatieve toolkit, workshops te evalueren door zowel docenten als leerlingen. Deze innovatieve toolkit maakt gebruik van gamification-technieken om deelnemers te stimuleren hun vaardigheden te demonstreren, terwijl badges een extra dimensie geven aan hun prestaties en verdere ontwikkeling van vaardigheden stimuleren.



### E-platform:

Het e-learningplatform dient als knooppunt voor alle projectmaterialen en -informatie, en bevat zowel de educatieve toolkit als de beoordelingstoolkit als open leermiddelen (OER). Docenten en leerlingen hebben toegang tot het platform om de tools te verkennen, toegang te krijgen tot de benodigde materialen en cruciale informatie te verzamelen om hun leerervaring te verbeteren.



### Ontmoet de partners



Griekenland



Italië



Kalkoen



Portugal



Italië



Oostenrijk



Griekenland



Litouwen



België



Ierland



Co-funded by  
the European Union

Dit project is gefinancierd met steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik van de informatie die erin is vervat.



Vind ons