

Projekt STEAMDIVE skupia **7 partnerów**, z których każdy wnosi unikalne mocne strony w zakresie edukacji, badań i zaangażowania społeczności. Wspólnie tworzą dynamiczną sieć poświęconą rozwojowi włączającej i innowacyjnej edukacji STEAM.



Foundation for
Research and
Technology
- Hellas-



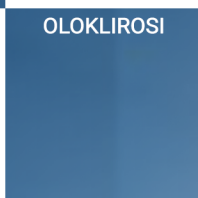
OLOKLIROSI



Tehnicka skola



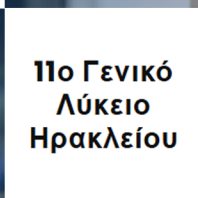
DANMAR
COMPUTERS



MUCUR SAGLIK
SOSYAL EGITIM
VE
YARDIMLASMA
VAKFI



AEAB



11th Geniko Lykio
Irakliou



STEAMDIVE

Diversity in STEAM

Innowacyjne narzędzia cyfrowe promujące
integrację i różnorodność w szkołach



STEAMDIVE
Diversity in STEAM



Web



steamdive.eu

Social



facebook.com/STEAMDIVE



instagram.com/steamdive/



youtube.com/@steamdive

Współfinansowany przez program Erasmus+ Unii Europejskiej
Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może być pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.





Projekt **STEAMDIVE** to inicjatywa Erasmus+ skupiająca się na promowaniu różnorodności i integracji w edukacji poprzez integrację nauki, technologii, inżynierii, sztuki i matematyki (STEAM) ze świadomością społeczną i grywalizacją.

O czym jest STEAMDIVE?

Walka z dyskryminacją: Zajmuje się dyskryminacją ze względu na płeć i promuje równe szanse dla wszystkich młodych ludzi, w tym osób LGBT-QI+ i uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SEN/SEND).

Wspieranie samoakceptacji: Ma na celu zwalczanie takich kwestii, jak zawstydzanie ciała i odrzucanie siebie, zwłaszcza wśród nastolatków i dzieci.

Innowacyjna edukacja: Łącząc sztukę, naukę i technologię, projekt tworzy angażujące narzędzia edukacyjne, które pomagają uczniom zrozumieć i zaakceptować różnorodność.

Filmy krótkometrażowe Głosy różnorodności

W ramach projektu STEAMDIVE uczniowie z Grecji, Portugalii i Serbii stworzyli trzy oryginalne filmy krótkometrażowe, które badają kluczowe aspekty różnorodności, równości i integracji w dzisiejszym świecie. Filmy te są wynikiem kreatywnej i edukacyjnej podróży, która obejmowała:

- warsztaty scenariopisarskie skupiające się na narracjach włączających i kreatywnym opowiadaniu historii

- Sesje reżyserskie i próby, które wprowadziły uczniów w język wizualny i budowanie scen.

- Filmowanie i montaż wspierane przez nauczycieli i profesjonalnych mentorów

Każdy film dotyczy innego aspektu integracji:

- Tożsamość i ekspresja płciowa

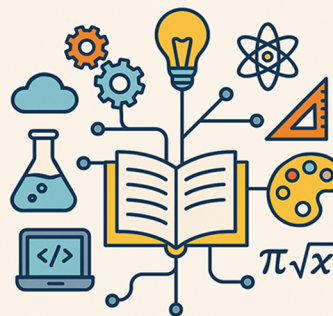
- Pochodzenie kulturowe i różnorodność rasowa

- Specjalne potrzeby edukacyjne i dobrostan emocjonalny

Filmy krótkometrażowe dały uczniom możliwość współtworzenia znaczących historii, wyrażania swoich perspektyw i doświadczania mocy filmu jako narzędzia świadomości społecznej i empatii.

Filmy można obejrzeć na kanale YouTube projektu:

<https://www.youtube.com/@steamdive>.



Program nauczania STEAMDIVE

Przewodnik po włączającej i kreatywnej edukacji STEAM

Program nauczania STEAMDIVE to przyszłościowy przewodnik edukacyjny przeznaczony dla nauczycieli szkół średnich, moderatorów STEAM i trenerów pracujących w różnych środowiskach edukacyjnych. Opracowany wspólnie przez partnerów z Grecji, Polski, Portugalii, Serbii i Turcji, wspiera integracyjną i kreatywną edukację STEAM dla uczniów w wieku 13-18 lat.

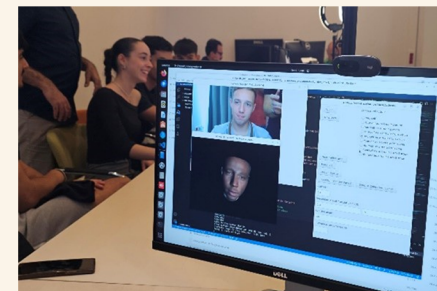
Program nauczania składa się z siedmiu modułów, które łączą wiedzę teoretyczną z praktycznymi narzędziami w klasie, obejmując takie tematy, jak badania naukowe, rozwiązywanie rzeczywistych problemów, krytyczne myślenie, cyfrowe opowiadanie historii, programowanie, robotyka i integracja sztuki w STEM. Kładzie duży nacisk na umiejętności cyfrowe, świadomość kulturową i wykorzystanie nowych technologii, takich jak makerspaces, w celu wspierania adaptacyjnych i integracyjnych praktyk nauczania.

Program nauczania STEAMDIVE (dostępny do pobrania w formacie PDF w wielu językach) umożliwia nauczycielom kulturowanie kreatywności, zrozumienia międzykulturowego i analitycznego myślenia w dzisiejszych globalnych klasach.

Oprogramowanie edukacyjne

W ramach projektu STEAMDIVE stworzono dwa innowacyjne narzędzia cyfrowe wspierające różnorodność i kreatywność w edukacji STEAM.

Pierwsze z nich, Mirror of Diversity (MOD), to doświadczenie rzeczywistości rozszerzonej na żywo, które przekształca rysy twarzy użytkowników w symulację różnych tożsamości płciowych lub rasowych, promując empatię i refleksję na temat uprzedzeń i dyskryminacji.



Druga, Maths to Cubism, to interaktywne narzędzie artystyczne, w którym użytkownicy generują cyfrowe obrazy w stylu kubiistycznym za pomocą geometrycznego projektu i logiki matematycznej, łącząc STEM ze sztukami wizualnymi.



Obie aplikacje wspierają integracyjne uczenie się, samoświadomość i interdyscyplinarne myślenie zarówno dla uczniów, jak i nauczycieli.