



# SciArt

## PROMOTING 21ST CENTURY SKILLS THROUGH AN INCLUSIVE STEAM APPROACH TO CULTURAL HERITAGE

Το έργο SciArt χρηματοδοτείται από την ΕΕ και υλοποιείται στα πλαίσια του προγράμματος Erasmus+. Κύριος στόχος του είναι να ενισχύσει τις δεξιότητες μαθητών και μαθητριών μέσω της ανάπτυξης μιας καινοτόμου, περιεκτικής εκπαιδευτικής προσέγγισης STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics) με έμφαση στην Πολιτιστική Κληρονομιά και τη χρήση μουσειακών αντικειμένων στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Η διεπιστημονική φύση του έργου στοχεύει να φέρει μαζί ακαδημαϊκούς από τον τομέα των τεχνών, των θετικών επιστημών και του πολιτισμού, ερευνητές σε θέματα εκπαίδευσης STEAM, εμπειρογνώμονες και ειδικούς μουσείων, καθώς και εκπαιδευτικούς και μαθητές.



### ΣΤΟΧΟΙ

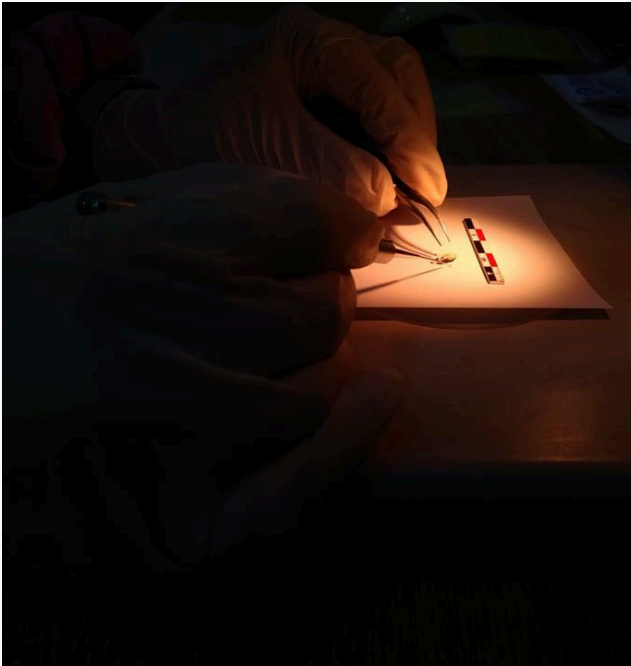
Οι κύριοι στόχοι του έργου SciArt είναι:

- Η ανάπτυξη μιας καινοτόμου, συμπεριληπτικής προσέγγισης STEAM για την Πολιτιστική Κληρονομιά, που συνδυάζει μεθόδους διερεύνησης με την εκπαίδευση στις φυσικές επιστήμες και τις τέχνες, την τεχνολογία και τη μελέτη της πολιτιστικής κληρονομιάς. Αυτή είναι η προσέγγιση SciArt.
- Ο σχεδιασμός των δραστηριοτήτων SciArt, καθώς και εκπαιδευτικό υποστηρικτικό υλικό και ένα πρόγραμμα κατάρτισης τα οποία είναι όλα διαθέσιμα ηλεκτρονικά.
- Η κατάρτιση όλων των μελών της κοινοπραξίας, συμπεριλαμβανομένων των ερευνητών, των σχετικών εμπειρογνομώνων, των επαγγελματιών που δουλεύουν σε μουσεία, και των εκπαιδευτικών, σχετικά με τις διάφορες πτυχές της προσέγγισης SciArt.
- Η διάδοση της προσέγγισης SciArt μέσω της κοινοποίησης των αποτελεσμάτων σε εκπαιδευτικούς και τα σχολεία τους, καθώς και σε εκπαιδευτικούς οργανισμούς και μουσεία.
- Η υιοθέτηση προσβάσιμων μέσων με τη χρήση εργαλείων επαυξημένης πραγματικότητας.
- Η παροχή στους μαθητές νέων μέσων έκφρασης μέσω της χρήσης πολυτροπικών βιβλίων επαυξημένης πραγματικότητας.



Co-funded by  
the European Union

2022-1-CY01-KA220-SCH-000086608



## ΣΕ ΠΟΙΟΥΣ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ

- Εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης (Δ - Στ τάξη).
- Εκπαιδευτικούς δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (Γυμνάσιο) με εξειδίκευση σε έναν από τους τομείς/ειδικότητες STEAM.
- Μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (9-15 ετών).
- Εκπαιδευτικούς οργανισμούς που δραστηριοποιούνται στους τομείς του STEAM και της πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Μουσεία και ειδικούς από το χώρο του πολιτισμού.
- Γονείς των παιδιών που συμμετέχουν στο πρόγραμμα.

## ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

- Το ηλεκτρονικό βιβλίο SciArt προσφέρει το θεωρητικό πλαίσιο σχετικά με τις διάφορες πτυχές του έργου.
- Η προσέγγιση SciArt που υποστηρίζει την ανάπτυξη μιας σειράς δραστηριοτήτων STEAM, καθώς και υποστηρικτικού υλικού και πόρων, στη βάση επιλεγμένων μουσειακών αντικειμένων.
- Το πρόγραμμα κατάρτισης SciArt για εκπαιδευτικούς.
- Η εκπαιδευτική ηλεκτρονική πλατφόρμα SciArt που θα φιλοξενήσει το πρόγραμμα κατάρτισης SciArt.
- Ένα δια ζώσης εκπαιδευτικό πρόγραμμα.
- Πολυτροπικά ή/και επαυξημένα βιβλία βασισμένα στις δραστηριότητες με τα μουσειακά αντικείμενα που θα δημιουργηθούν από τους μαθητές/ριες μετά την εφαρμογή στα σχολεία.

## ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ:



ASSOCIATE PARTNER:



Museum of Byzantine Culture  
Thessaloniki



<https://sci-art.eu/>