

2022-1-CY01-KA220-SCH-000086608



SciArt

PROMOVER COMPETÊNCIAS DO SÉCULO XXI ATRAVÉS DE UMA ABORDAGEM "STEAM" INCLUSIVA AO PATRIMÓNIO CULTURAL

O projeto SciArt financiado pela UE é realizado dentro da estrutura do programa Erasmus+. O seu principal objetivo é aprimorar as competências dos alunos do século XXI através do desenvolvimento de uma abordagem STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) inovadora e inclusiva, com ênfase no Património Cultural e no uso de artefactos na educação primária e secundária. O projeto é interdisciplinar e reúne académicos das artes, das ciências e do setor cultural, investigadores em educação STEAM, especialistas e profissionais de museus, bem como professores/educadores e alunos.



OBJETIVOS

Estes são os principais objetivos do projeto SciArt:

- Desenvolver uma abordagem STEAM inovadora e inclusiva ao Património Cultural, combinando métodos baseados na investigação, educação científica e artística, tecnologia e estudos de património cultural; esta é a abordagem SciArt.
- Criar atividades SciArt, incluindo recursos educacionais e um curso de treino, todos disponíveis numa plataforma educacional eletrónica.
- Capacitar todos os membros do consórcio, incluindo investigadores, especialistas e profissionais de museus, bem como educadores/ professores, sobre os vários aspetos da abordagem SciArt.
- Divulgar a abordagem partilhando os resultados com os educadores/professores e as suas escolas, bem como com as organizações educativas e os museus.
- Utilizar instrumentos acessíveis utilizando recursos de Realidade Aumentada.
- Fornecer aos alunos novos meios de se expressarem através da utilização de livros de RA multimodais.





2022-1-CY01-KA220-SCH-000086608





GRUPOS-ALVO

- Professores do ensino primário (4º ao 6º ano).
- Professores do ensino secundário (7º ao 9º ano) especializados numa das áreas/disciplinas STEAM.
- Alunos do ensino primário e secundário (9-15 anos).
- Organizações educativas envolvidas nas áreas do STEAM e do património cultural.
- Museus e profissionais de museus.
- Pais de crianças participantes no projeto

RESULTADOS

- O e-book do projeto SciArt oferece o enquadramento teórico para os diversos aspetos do projeto.
- A abordagem SciArt que apoia o desenvolvimento de uma série de atividades e recursos STEAM em artefactos museológicos selecionados.
- O curso de formação SciArt para professores.
- A plataforma eletrónica educativa SciArt que irá acolher o curso de formação SciArt.
- Um evento "master training".
- Livros multimodais e/ou melhorados com RA baseados nas atividades com os artefactos criados pelos alunos após a implementação nas escolas.

PARCEIROS DO PROJETO:





















PARCEIRO ASSOCIADO:



