

Qualified Generations with STEAM Education

MULTIPLIKAČNÁ UDALOSŤ 5 MAREC 2025
2022-1-SK01-KA220-SCH-000087555



Co-funded by
the European Union



Stredná priemyselná škola stavebná -
Építőipari Szakközépiskola,
Konkolyho 8, Hurbanovo



NITRIANSKY
SAMOSPRÁVNÝ
KRAJ

„FINANCOVANÉ EURÓPSKOU ÚNIOU. VYJADRENÉ NÁZORY A POSTOJE SÚ NÁZORMI A VYHLÁSENAMI AUTORA(-OV) A NEMUSIA NEVYHNUTNE ODRÁŽAŤ NÁZORY A STANOVISKÁ EURÓPSKEJ ÚNIE ALEBO [NÁZOV ORGANIZÁCIE UDEĽUJÚCEJ GRANT]. EURÓPSKA ÚNIA ANI ORGANIZÁCIA UDEĽUJÚCA GRANT ZA NE NEPREBERAJÚ ŽIADNU ZODPOVEDNOSŤ.“

PROGRAM

- ▶ **8:30 – 9:00** Registrácia hostí
- ▶ **9:00 – 10:00** Prezentácia koordinátora projektu (Stredná priemyselná škola stavebná - Építőipari Szakközépiskola, Konkolyho 8, Hurbanovo)
- ▶ **10:00 – 11:00** Prezentácia partnerských krajín (Univerzita Kréta; AISR Írsko)
- ▶ **11:00 – 11:30** Prestávka (občerstvenie)
- ▶ **11:30 – 12:00** Prezentácia partnerských krajín (Multi – Act STD a Su College Turecko, Agrupamento de Escolas de Ermesinde Portugalsko, Martinlaakson lukio Vantaa Fínsko)
- ▶ **12:00 – 12:30** Praktické ukážky STEAM hodín a výmena príkladov dobrej praxe (Stredná priemyselná škola stavebná - Építőipari Szakközépiskola, Konkolyho 8, Hurbanovo)
- ▶ **12:30 – 13:00** Záver a resumé

PARTNERSKÉ ORGANIZÁCIE



AISR LEARNING
B-STEM



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΡΗΤΗΣ
UNIVERSITY OF CRETE



Vantaa
Martinlaakson lukio



SU
KOLEJİ



ZÁKLADNÉ INFORMÁCIE

- ▶ Program: **Erasmus+**
- ▶ Akcia: **KA 220 Partnerstvá pre spoluprácu – Kooperačné partnerstvá** (školské vzdelávanie)
- ▶ Začiatok projektu: **01.09.2022**
- ▶ Koniec projektu: **30.04.2025**
- ▶ Grant: **250 000 EUR**
- ▶ Počet zapojených organizácií: **7**

PRIORITY A TÉMY PROJEKTU

- ▶ Priorita projektu: Podpora záujmu o vedu, technológiu, inžinierstvo, matematiku STEAM a prístup STEAM
- ▶ Horizontálna priorita: Riešenie digitálnej transformácie prostredníctvom rozvoja digitálnej pripravenosti, odolnosti a kapacity
- ▶ Ďalšia priorita: Podpora učiteľov, vedúcich škôl a ďalších učiteľských profesií

CIELE PROJEKTU

- Implementácia metódy STEAM
- Rozvoj digitálnej gramotnosti
- Posilnenie kompetencií 21. storočia
- Inovácia pedagogických metód a stratégií
- Zlepšenie úspešnosti žiakov v škole a zvýšenie ich záujmu o štúdium

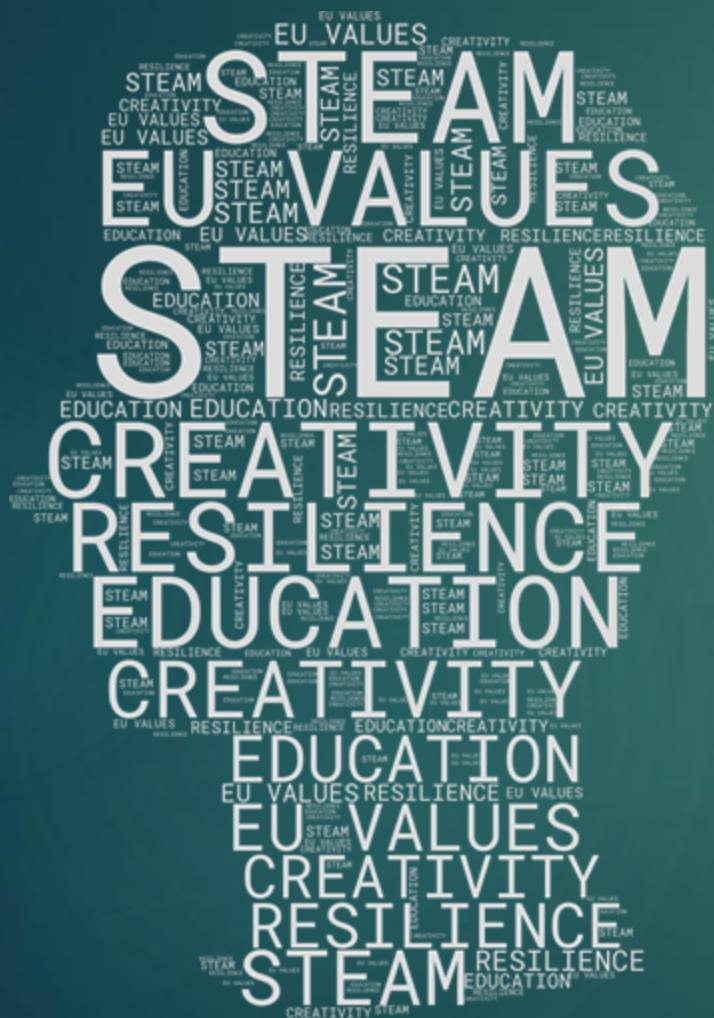
CIELE PROJEKTU

- Výmena skúseností a príkladov dobrej praxe
- Stratégie a ciele EÚ v oblasti celoživotného vzdelávania
- Rozvoj inštitúcií
- Workshopy a krátkodobé vzdelávacie aktivity učiteľov a žiakov

STEAM: Viac ako len veda a technológia



STEAM ako most medzi školstvom a praxou



- zvýšenie povedomia a dôležitosti STEAM vzdelávania
- transformačný potenciál pre školstvo
- rozvoj kľúčových kompetencií 21. storočia
- podpora učiteľov
- zdieľanie osvedčených postupov
- medzinárodná sieť spolupráce naprieč EÚ
- zvýšenie viditeľnosti zapojených organizácií
- ciele EÚ v oblasti vzdelávania



POZITÍVNY DOPAD STEAM

- ▶ Učitelia
- ▶ Tvorcovia politík
- ▶ Univerzity
- ▶ Podnikateľský sektor

STEAM: Vzdelávanie, ktoré mení životy





REALIZÁCIA PROJEKTU – NAPLŇANIE POTRIEB PARTNEROV

- ▶ Rozvoj STEAM kompetencií
- ▶ Zlepšovanie vzdelávacích výsledkov žiakov
- ▶ Sieťovanie – vytváranie medzinárodných partnerstiev a spolupráce
- ▶ Zviditeľnenie zapojených organizácií – nové možnosti a spolupráce
- ▶ Rozvoj digitálnych zručností
- ▶ Vytvorenia kvalitných vzdelávacích materiálov
- ▶ Prepájania škôl s praxou



IMPLEMENTÁCIA PROJEKTOVÝCH AKTIVÍT

- ▶ 1. Projektový manažment
- ▶ 2. Nadnárodné projektové stretnutia
- ▶ 3. Intelektuálne výstupy a multiplikačná udalosť
- ▶ 4. Nadnárodné krátkodobé vzdelávacie aktivity pre pedagógov
- ▶ 5. Nadnárodné krátkodobé vzdelávacie aktivity pre žiakov



IMPLEMENTÁCIA PROJEKTOVÝCH AKTIVÍT

- ▶ 1. Projektový manažment
- ▶ 2. Nadnárodné projektové stretnutia
- ▶ 3. Intelektuálne výstupy a multiplikačná udalosť
- ▶ 4. Nadnárodné krátkodobé vzdelávacie aktivity pre pedagógov
- ▶ 5. Nadnárodné krátkodobé vzdelávacie aktivity pre žiakov

PROJEKTOVÉ AKTIVITY V DÁTACH

PLÁN

- ▶ Počet plánovaných nadnárodných projektových stretnutí: **3**
- ▶ Počet plánovaných nadnárodných krátkodobých vzdelávacích aktivít pre pedagógov: **3 fyzické a 3 virtuálne**
- ▶ Počet plánovaných nadnárodných krátkodobých vzdelávacích aktivít pre žiakov: **3 fyzické a 3 virtuálne**
- ▶ Počet plánovaných vzdelávacích výstupov: **91 + 1 web**
- ▶ Počet plánovaných účastníkov (pedagógovia): **48**
- ▶ Počet plánovaných účastníkov (žiaci): **36**

SKUTOČNOSŤ

- ▶ Počet zrealizovaných nadnárodných projektových stretnutí: **3**
- ▶ Počet zrealizovaných nadnárodných krátkodobých vzdelávacích aktivít pre pedagógov: **3 fyzické a 3 virtuálne**
- ▶ Počet zrealizovaných nadnárodných krátkodobých vzdelávacích aktivít pre žiakov: **3 fyzické a 4 virtuálne**
- ▶ Počet vytvorených vzdelávacích výstupov: **150 + 1 web**
- ▶ Počet zapojených účastníkov (pedagógovia): **66**
- ▶ Počet zapojených účastníkov (žiaci): **68**

PROJEKTOVÝ WEB, E-PORTFOLIO

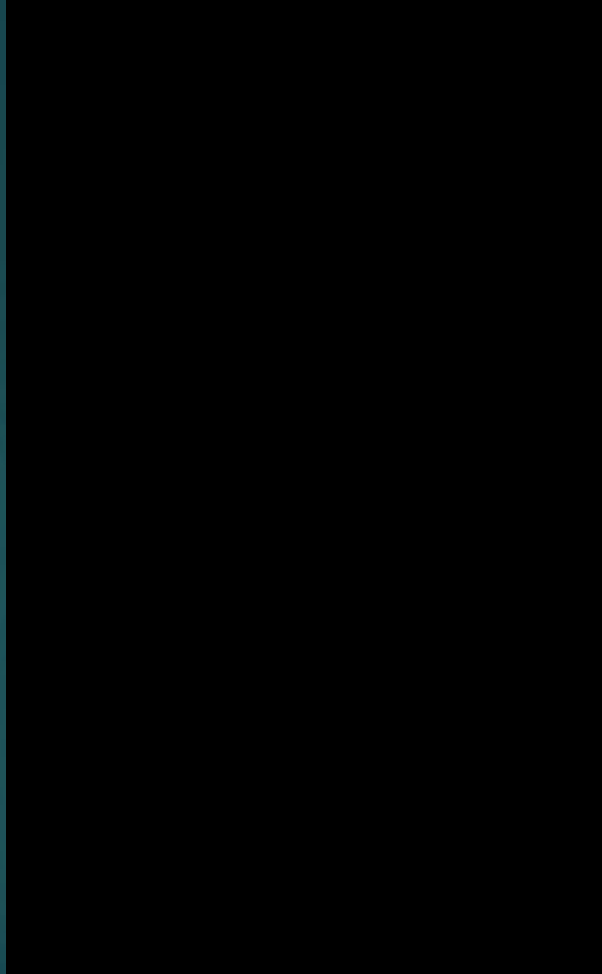


<https://ka220.spsstav.sk/>

<https://view.genially.com/6713b19b05044882e76a5679/personal-branding-design-portfolio>



eTWINNING



 European Commission

EN English  Mail  Katarína Kučerová

Search for content 

European School Education Platform 

Home | About | Discover | Learn | Teach | Connect | eTwinning

 TwinSpace

Qualified Generations with STEAM Education

Home | Pages | Materials | Forum | Online meetings | Members | Support

Home > Qualified Generations with... > Qualified Generations with... > Materials > Images

1 Transnational Project Meetings

2 Intellectual Output

3 Transnational Project Activities for Short Term Staff Trainings

4 Transnational Project Activities for Short-Term Pupils Exchanges

5 Multiplier Event

6 Crete University Staff Meeting- Digital Tools

7 Second TPM Su Koleji

8 Second Staff Meeting in Multi Act STDD

9 Third Staff Meeting-AISR Letterkeny

CLIL Lesson: STEAM Paper Tower Challenge

Created by **Katarína Kučerová**
Last updated by **Katarína Kučerová** 3 months 1 week ago

Page options

Moderation state

Draft

Change to

Public

Apply

CLIL Lesson: STEAM Paper Tower Challenge

Subject: Science (physics, engineering, arts)