

Partnerschaft

7 Partner aus 5 europäischen Ländern sind an dem Projekt beteiligt:

- University of the Basque Country UPV/EHU (Spain)
- DHBW - Baden-Wuerttemberg Cooperative State University (Germany)
- Pixel (Italy)
- University of Peloponnese (Greece)
- University of Perugia (Italy)
- Kaunas University of Technology (Lithuania)
- Fundación para la Formación Técnica en Maquina-Herramienta (Spain)



PER ULTERIORI INFORMAZIONI

Kristina Zuza -University of the Basque Country
Donostia - San Sebastián (Spain)
e-mail: kristina.zuza@ehu.eus



Lorenzo Martellini

Pixel
Firenze (Italy)
e-mail: lorenzo@pixel-online.net

Projektportal: <https://steam-active.pixel-online.org/index.php>

Steam Active



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

KONTEXT

Die technologischen Entwicklungen machen vielfältige Innovationen in den Unternehmen notwendig. Hierbei muss Bildung sinnvolles Lernen ermöglichen und entsprechende Kompetenzen für Studierende aufbauen, um den Anforderungen des Marktes gerecht zu werden.

Eine weitere Notwendigkeit im Bereich der Ingenieurwissenschaften ist das Auflösen der Ungleichheit zwischen den Geschlechtern sowohl in der Hochschulbildung als auch in den Unternehmen.

ZIEL

Die Ziele des STEAM-Active-Projektes sind:

- Verbesserung des Hochschulbildungsangebots im Ingenieurwesen durch neue Lern- und Lehrmethoden.
- Reduktion von Leistungsdefiziten bei Studierenden der Ingenieurwissenschaften und der Ungleichheit zwischen den Geschlechtern.
- Bereitstellung von STEAM-basierten methodischen Ansätzen und Lehrwerkzeugen für Hochschullehrer.
- Bereitstellung von konsistenten, wiederverwendbaren und hochskalierbaren Lehr- und Lernsequenzen auf der Grundlage von STEAM-Methoden für Hochschulen.

ZIELGRUPPEN

Das Projekt richtet sich an:

- Hochschullehrer der Ingenieurwissenschaften.
- Studierende der Ingenieurwissenschaften.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Ein Kurzhandbuch für Lehrkräfte, das aktive Lehrmethoden im Rahmen der STEAM-Projektentwurfsmethodik veranschaulicht.
- Ein auf E-Learning basierender Schulungskurs für Ingenieurslehrer, der eine theoretische Beschreibung der STEAM-Ansätze und der aktiven Methoden zur Umsetzung enthält.
- Eine Sammlung von anwendungsorientierten Lehr-Lern-Sequenzen, die es Lehrern ermöglichen, Schüler bei der Anwendung einer projektbasierten Lernmethodik zur Lösung sozio-wissenschaftlich-technologischer Situationen anzuleiten.