



„Mokslo klubas kelyje“

Projekto aprašymas

Projektas buvo skirtas spręsti mokyklinio amžiaus vaikų ir jaunimo švietimo ir mokymo kokybės bei veiksmingumo problemas. Projektas buvo būtinas siekiant spręsti švietimo kokybės trūkumo, technologijų naudojimo pasyvumo ir mokymosi galimybių trūkumo problemas, taip pat užpildyti edukacines spragas regionuose ir kaimiškose vietovėse. Šis projektas buvo reikalingas didinti vaikų ir jaunimo susidomėjimą mokslu ir technologijomis, įtraukti juos į praktinius ir kūrybinius užsiėmimus, kurie skatintų kritinį mąstymą, problemų sprendimo įgūdžius ir kūrybiškumą.



Programinis laikotarpis: 2014–2020

Priemonė: LEADER

Projekto vykdytojas: Asociacija „Išdrįsk keisti“

Finansavimas:

Bendra projekto vertė: 68 540,13 Eur

- EŽŪFKP indėlis: 41 226,83 Eur
- Valstybės indėlis: 7 275,32 Eur
- Kitos lėšos: 20 037,98 Eur

Kontaktai: isdriskkeisti@gmail.com

Šie užsiėmimai apimtų STEAM veiklas, kurios integruoja gamtos mokslus, technologijas, inžineriją, meną ir matematiką, taip pat trimačio spausdinimo kūrybines dirbtuves ir interaktyvius anglų kalbos užsiėmimus. Projekto veiklos orientuotos į regionų ir kaimiškų vietovių plėtrą, suteikiant vietos vaikams ir jaunimui naujas mokymosi galimybes, mažinant regioninę atotrūkį ir skatinant tolygų ekonominį bei socialinį vystymąsi.

Projekto tikslai

Įkurti socialinį verslą, skatinti mokyklinio amžiaus vaikų užimtumą, teikti švietimo paslaugas.

Projekto veiklos ir rezultatai

Projekto metu sukurtas socialinis verslas, kurio pelnas skiriamas ne mažiau kaip 12 vaikų per metus organizuoti nemokamus STEAM užsiėmimus, o pasiekti rezultatai reikšmingai prisideda prie vaikų švietimo kokybės bei veiksmingumo gerinimo:

- Projekto metu organizuoti edukaciniai užsiėmimai pagerino mokinių supratimą apie gamtos mokslus, technologijas, inžineriją, matematiką ir anglų kalbą.

- Įtraukti ir inovatyvūs STEAM užsiėmimai padėjo vaikams ir jaunimui lavinti kritinį mąstymą, kūrybiškumą bei techninius įgūdžius. „Mokslo klubas kelyje“ komanda Nacionalinėse FLL Robotiados varžybose tarp 27 komandų užėmė II-ą vietą. Buvo organizuojamos gamtamokslinės išvykos bei „Mokslo klubas gamtoje“ vasaros stovyklos vaikams.

- Vaikai dalyvavo kūrybinėse dirbtuvėse „Ateities inžinieriai“, kuriose mokėsi projektuoti ir spausdinti trimačius objektus. Tai padėjo jiems suprasti 3D spausdinimo technologijas.

- „English is fun“ užsiėmimai leido vaikams mokytis anglų kalbos inovatyviais metodais, naudojant virtualios realybės platformas, interaktyvius žaidimus ir skaitmeninius komiksus.



Projekto metu buvo įsigyta įranga reikalinga edukaciniams užsiėmimams, transporto priemonė, sukurtos darbo vietos bei organizuotos edukacinės veiklos.

