

Názov projektu: VEDA HROU
SOP EZ-2005/NP1-015, ITMS kód 11230310150

Termín realizácie: 1.10.2006 – 30.11.2008

Riešiteľské pracovisko: SCHOLA LUDUS – Centrum pre podporu výchovy k vede a rozvoj celoživotného neformálneho vzdelávania

Zodpovedný riešiteľ: Mgr. Viera Biznárová, PhD.

Odborný garant: RNDr. Katarína Teplanová, PhD.

Cieľ projektu:

Podpora dlhodobého záujmu mladých ľudí o vedu a vedeckú kariéru. Realizované budú vzdelávacie moduly „Veda hrou“ pre druhý stupeň základných škôl. Programy budú spracované s dôrazom na 1. základné vedecké prístupy poznávania reality; 2. perspektívne oblasti modernej vedy a techniky; 3. rozvoj nových kompetencií pre uplatnenie sa na modernom trhu práce; 4. vnútornú motiváciu a stimuláciu žiakov k poznávaniu.

Moduly „Veda hrou“ budú pozostávať z častí:

- interaktívne demonštrácie a exponáty približujúce vedecké poznatky a postupy vedeckého poznávania,
- živá vedecká show s priamym zapojením sa adresátov,
- tvorivá dielňa približujúca formou učenia v akcii vedecké postupy poznávania,
- vzdelávacia hra, súťaže pre žiakov a pod..

V rámci projektu je plánovaná príprava piatich vzdelávacích modulov tak, aby si v budúcnosti mohli školy zostaviť program „Veda hrou“ zo širšej ponuky programov podľa svojich potrieb a záujmov.

Špecifické ciele projektu:

1. Špecifickým cieľom projektu je uviesť na vzdelávací trh nový druh vzdelávacích programov a aktivít - mobilný vzdelávací modul „Veda hrou“ na školách.
2. Mobilný charakter programov napĺňa cieľ zvýšiť dostupnosť informácií o vede a o povolaniach vo výskume a vývoji aj v sídlach bez výskumných a vedecko-technologických inštitúcií, v mestách aj na vidieku.
3. Zvýšiť kvalitu a rozsah programov za účelom zrealizovania predstáv žiakov o kariére vo vede a zatraktívnenia povolání a zamestnaní v oblasti výskumu a vývoja (štúdium prírodovedných a technických predmetov, záujem o vedeckú kariéru a vedecké bádanie).
4. Zvýšiť všeobecnú vedecko-technologickú gramotnosť a tým podporiť chápanie vedy verejnosťou, zvýšiť prestíž povolání v oblasti výskumu a vývoja.
5. Stimulovať a skvalitňovať celoživotné vzdelávanie; rozvíjať u adresátov zručnosti a schopnosti tvorivého myslenia, tvorivej komunikácie a učenia sa, ktoré im umožnia výraznejšie sa orientovať na vedu a techniku v kontexte konkurencieschopnosti, potrieb moderného trhu práce a vlastného uplatnenia sa na trhu práce.

Cieľová skupina:

1. Priami adresáti - žiaci druhého stupňa základných škôl. Počas projektu je plánovaná realizácia „Vedy hrou“ na 30 miestach, pričom sa predpokladá, že na každom mieste sa do ponúkaných programov zapoja aspoň 200 žiakov.
2. Nepriami adresáti – učitelia prírodovedných predmetov zapojených základných škôl (celkom 90)