



# Local article #1 >>>>

## ABOUT GIFTLED

The GIFTLED project aims to develop new methods and resources for including gifted people in STEAM education, taking into account their educational needs and talent development. The project's partners will develop a specific educational method and learning resources to help a specific group of learners engage in teaching and learning through STEAM activities. It will contribute to increased inclusion and diversity in specific educational fields.

## PRIORITIES AND RESULTS

The main priorities of GIFTLED project are:

1. Promoting interest and excellence in science, technology, engineering, and mathematics (STEM) and the STEAM approach.
2. Supporting teachers, school leaders and other teaching professions

The main results of the project are:

1. Training Resources for Talented Individuals - material and tools for teachers.
2. Open Digital Platform To Promote Gifted STEAM Learning offering teachers, gifted individuals and institutions access to the educational method, learning activities and the digital design and augmented reality toolkit.

## TARGET GROUPS

The project's target groups includes, schools, educational authorities, universities, research institutes, teacher training institutions, associations, foundations, psychological and pedagogical counselling centres, cultural institutions, entrepreneurs.

Direct beneficiaries the project:

- 100 pupils directly involved within the pilot actions;
- 50 teachers involved in the exploitation of project results during promotional conference;
- 60 teachers involved other than the focus groups, in the pilot implementation of training program, testing of Giftled Method and companion



# Artykuł #1 >>>>

## O GIFTLED

Projekt GIFTLED ma na celu opracowanie nowych metod i zasobów umożliwiających włączenie osób uzdolnionych w edukację STEAM, z uwzględnieniem ich potrzeb edukacyjnych i rozwoju talentów. Partnerzy projektu opracują konkretną metodę edukacyjną i zasoby edukacyjne, aby pomóc określonej grupie uczniów zaangażować się w nauczanie i uczenie się poprzez działania STEAM. Przyczyni się to do zwiększenia włączenia i różnorodności w określonych obszarach edukacji.

## PRIORYTETY I WYNIKI

Główne priorytety projektu GIFTLED to:

1. Promowanie zainteresowania i doskonałości w nauce, technologii, inżynierii i matematyce (STEM) oraz podejściu STEAM.
2. Wspieranie nauczycieli, dyrektorów szkół i innych zawodów nauczycielskich

Główne rezultaty projektu to:

1. Zasoby szkoleniowe dla osób utalentowanych – materiały i narzędzia dla nauczycieli.
2. Otwarta platforma cyfrowa promująca utalentowaną naukę STEAM, oferująca nauczycielom, uzdolnionym osobom i instytucjom dostęp do metod edukacyjnych, działań edukacyjnych oraz zestawu narzędzi do projektowania cyfrowego i rzeczywistości rozszerzonej.

## GRUPY DOCELOWE

Grupą docelową projektu są szkoły, władze oświatowe, uczelnie, instytuty badawcze, instytucje doskonalenia nauczycieli, stowarzyszenia, fundacje, poradnie psychologiczno-pedagogiczne, instytucje kultury, przedsiębiorcy.

Beneficjenci bezpośredni projektu:

- 100 uczniów bezpośrednio zaangażowanych w działania pilotażowe;
- 50 nauczycieli zaangażowanych w wykorzystanie wyników projektu podczas konferencji promocyjnej;
- 60 nauczycieli, innych niż grupy docelowe, zaangażowanych w pilotażową realizację programu szkoleniowego, testowanie Metody Uzdolnionych i metody towarzyszącej.