

Insegnare le STEAM in chiave interdisciplinare

FORMATORE : Maria Cristina Bevilacqua

Titolo Modulo	6) Insegnare le STEAM in chiave interdisciplinare “Progettiamo insieme un percorso STEAM”
Autore	Maria Cristina Bevilacqua
Tipologia	In presenza/ Residenziale/ on line
Durata	25 ore
Numero posti	50
<i>Descrizione del modulo</i>	Il modulo intende far confrontare gli insegnanti con un nuovo modo di concepire le Arti applicate alla dimensione curricolare, non per giustapposizione, ma per integrazione, grazie allo sviluppo di Unità di apprendimento multidisciplinari, sostenute dall'uso di metodologie didattiche collaborative. Le lezioni saranno strutturate secondo un modello che prevede una presentazione teorica e un apprendimento per scoperta, grazie a momenti di discussione, case-study, riflessione, e momenti di lavoro e produzione di materiali utili al lavoro di aula con la classe.
<i>Regioni destinatarie</i>	Intero territorio nazionale
<i>Macro argomento</i>	Didattica digitale/STEAM
<i>Area DigComp Edu</i>	<ul style="list-style-type: none">• 2 Risorse Digitali• 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento• 5 Valorizzazione delle potenzialità degli studenti• 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
<i>Livello di Ingresso</i>	<ul style="list-style-type: none">• A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare - I Edizione• A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base - II Edizione
<i>Tipologia di scuola</i>	Secondaria I grado, Secondaria II grado
<i>Obiettivi del corso</i>	<ul style="list-style-type: none">• Comprendere la differenza tra STEM e STEAM• Costruire un Framework per la loro integrazione nel curriculum• Pianificare azioni multidisciplinari e valutare il loro impatto sugli alunni e sull'apprendimento, anche

	<p>attraverso la metodologia CBL</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Valutare prodotti e processi. Valutazione e autovalutazione
<i>Programma del corso</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● La Progettazione degli apprendimenti: proposta di un percorso integrato ● L'importanza dell'approccio STEAM nella pianificazione degli apprendimenti ● Il modello STEAM ● Come utilizzare le STEAM: processi e prodotti ● Collegare STEAM e Literacy ● Progettare percorsi STEAM: predisporre piani di azione multidisciplinari grazie all'uso di metodologie collaborative ● Inclusione e STEAM. ● Valutazione e autovalutazione nell'approccio STEAM <p>Calendario I Edizione: Incontri on line in sincrono (7 ore) 09/01/23 - 16:00-19:00 - 13/01/23 18:00-20:00 - 20/01/23 18:00-20:00 Consultazione materiale/lavori di gruppo (8 ore in asincrono) Incontri in presenza a Marsala 26 e 27 gennaio 2023 (10 ore)</p> <p>Calendario II Edizione: Incontri on line in sincrono (7 ore) 11/01/23 16:00-19:00 - 18/01/23 18:00-20:00 - 25/01/23 18:00-20:00 Consultazione materiale/lavori di gruppo (8 ore in asincrono) Incontri in presenza a Marsala 27 e 28 gennaio 2023 (10 ore)</p>
<i>Programmazione degli incontri/materiali</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. STEM e STEAM. Proposta di una progettazione integrata 2. Le metodologie collaborative al servizio dell'approccio STEAM 3. Proposte di attività STEAM adeguate al grado di scuola 4. Valutazione e autovalutazione di processi e prodotti: strumenti e tecniche 5. STEAM e inclusione 6. Restituzione dei lavori prodotti: confronto, riflessione, rimodulazione
<i>TAG</i>	STEAM, Progettazione, Arti, Metodologie innovative, CBL, PBL, Apprendimento cooperativo, Science Capital

Mappatura delle competenze

- Definizione di STEAM
- Metodologie innovative e STEAM
- Importanza dell'approccio STEAM
- Competenze trasversali e STEAM
- Valutazione dei Progetti STEAM
- Inclusione e STEAM

Firma

Maria Cristina Bevilacqua

