



Migliorare l'esperienza di apprendimento delle discipline scientifiche (STEM) nelle scuole primarie attraverso un approccio multidisciplinare basato su STEAM

## Il progetto

STEAM-H è un progetto Erasmus + KA201 – Partenariati Strategici per l'Innovazione nel settore scuola. Il progetto è iniziato a Dicembre 2019 e durerà 25 mesi.

Il progetto STEAM-H intende creare materiale educativo per insegnanti ed educatori al fine di implementare l'approccio multidisciplinare basato su STEAM nelle scuole primarie, migliorando le esperienze di apprendimento degli studenti e le abilità didattiche dei docenti.

In questa newsletter troverete in breve le informazioni sul progetto e le attività fino ad ora portate avanti.

## I risultati

### 1 >> Primo Output Intellettuale: Mappa delle Competenze

Una mappa delle competenze che identifica le competenze acquisibili dagli studenti attraverso le attività STEAM.

### 2 >> Secondo Output Intellettuale: Risorse didattiche aperte per insegnanti (OER)

Una raccolta online di risorse per insegnanti con strumenti, tecnologie e informazioni per progettare e implementare le attività STEAM.

### 3 >> Terzo Output Intellettuale: Programma di Formazione per gli insegnanti

Un programma di formazione modulare per promuovere le competenze degli insegnanti della scuola primaria nell'implementazione di processi inclusivi attraverso l'approccio STEAM.

### 4 >> Quarto Output Intellettuale: Manuale.

Un manuale con informazioni pratiche e attività da implementare con gli studenti al fine di migliorare il coinvolgimento nelle materie STEM.

## PARTNERS:

Le attività **Steam-h** sono realizzate da un partenariato composto da otto organizzazioni partner provenienti da quattro diversi paesi europei: Italia, Germania, Spagna e Irlanda.

## CONTATTI:



COMETA  
consulting firm

### Co.Meta srl

www.consultingmeta.it  
email: info@consultingmeta.it



ByLinedu  
tecnologia inclusiva

### ByLinedu

www.bylinedu.org  
email: contacto@bylinedu.es



TALENT

### Talent srl

www.talenteducation.it/  
email: talent@weturtle.org



steam  
Education Ltd www.steam-ed.ie

### STEAM Education LTD.

www.steam-ed.ie  
info@steam-ed.ie



GRUNDSCHULE  
LEHRER-WIRTH-  
STRASSE

### Lehrer-Wirth-Straße

www.glw.musin.de  
email: gs-lehrer-wirth-str-31@muenchen.de



FabLab  
MÜNCHEN

### FabLab München e.V.

www.fablab-muenchen.de  
email: info@fablab-muenchen.de



la  
COMARCAL  
la nostra scuola

### La Nostra Scuola Comarcal

www.lacomarcal.com  
email: informacio@lacomarcal.com



COMUNE DE MAGISTRIS  
ICCOMARCAL  
C B C S C

### I.C. "Simone De Magistris"

www.iccaldarola.edu.it  
email: mcic80300a@istruzione.it

## Attività svolte

### Il kick-off meeting

L'evento di lancio si è svolto con successo il 14 e il 15 febbraio 2020 a Fano (Italia).

Durante le diverse sessioni, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di presentare le loro organizzazioni descrivendo le attività da svolgere e il valore aggiunto per il progetto. I partner hanno discusso in dettaglio la proposta di progetto, analizzando i risultati del progetto, i possibili destinatari, le attività di promozione e divulgazione e gli aspetti amministrativi e finanziari.

### Una definizione comune del approccio STEAM in ambito educativo

A seguito dell'analisi dei programmi scolastici e della letteratura scientifica esistente a livello nazionale, i partner hanno concordato una definizione comune del approccio STEAM in ambito educativo.

### Mapa delle Competenze – versione bozza

I partner hanno analizzato le interviste condotte in ogni paese partner per la definizione delle competenze acquisibili attraverso l'approccio Steam. I risultati hanno dimostrato che l'approccio Steam può supportare il raggiungimento di tutte le competenze relative alle specifiche materie scolastiche.

Sulla base di ciò, ogni paese partner ha prodotto un esempio di attività di Steam in termini di Learning Outcomes (Conoscenza, abilità e competenze). Co.Meta, responsabile della mappa di competenza IO1 "STEAM-H", ha fornito la versione bozza dell'output in lingua inglese.



**"Felice di aver preso parte!"**

### OER - Raccolta di risorse

Bylinedu, supportata da tutti i partner e in particolare da Talent srl, ha definito le procedure relative alla raccolta delle risorse, identificando gli obiettivi, le modalità e i contenuti dei materiali raccolti. I partner hanno creato sia il sistema di raccolta delle risorse che la piattaforma per pubblicarle online e renderle accessibili agli utenti.



[www.steamh.eu](http://www.steamh.eu)

[STEAMH.project](https://www.facebook.com/STEAMH.project)

Seguici sul web

#STEAM\_H



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