



STEAME

Linee guida per sviluppare ed implementare scuole STEAME

Il progetto STEAME è approvato e finanziato dalla Commissione europea nell'ambito di ERASMUS + KA2 e si svolge tra il 1 novembre 2019 e il 31 ottobre 2021. L'istruzione dalla fine del XX secolo ad oggi sembra seguire un percorso diverso rispetto ai metodi tradizionali in quanto è indissolubilmente legata agli sviluppi economici, sociali, politici e culturali in atto a livello globale. Riconoscendo che il sistema educativo di oggi non può seguire il cambiamento e cercare di soddisfare le esigenze di una società globalizzata, è costantemente sottoposto a riforme dei programmi educativi introducendo e applicando metodi e pratiche di insegnamento innovativi. Le politiche educative degli Stati membri dell'UE, attraverso le innovazioni, mirano a sviluppare e coltivare il pensiero critico, il lavoro di squadra, la costruzione di conoscenze, l'alfabetizzazione tecnologica e le competenze di base che gli studenti devono avere per adattarsi alle sfide moderne. La formazione STEM è considerata una forza trainante per lo sviluppo di aspetti importanti della vita e dell'economia, oltre a preparare gli studenti per il futuro. Il ritmo del cambiamento globale è così rapido che le professioni di domani non sono ancora state inventate o definite. Negli ultimi 20 anni, la tecnologia ha completamente trasformato la scena globale. Dato questo tasso di cambiamento, il sistema educativo può assumere solo ciò che verrà creato nei prossimi 20 anni. Pertanto, l'istruzione non dovrebbe ruotare attorno all'apprendimento delle informazioni, ma anche allo sviluppo di abilità e personalità che consentano agli studenti di adattarsi a un mondo incerto, ma soprattutto a un mondo che cambia dinamicamente. Negli ultimi anni, la creazione di una scuola STEAM è stato un passo importante verso la necessaria riprogettazione dell'istruzione.

In questo progetto intendiamo sviluppare un prototipo di scuola con la proposta di un curriculum dinamico, attività, piani e metodi di apprendimento, sviluppando anche un corso di formazione insegnanti formatori su come si possa lavorare in modo efficace e produttivo in una scuola STEAME che copra tutti gli spettri delle priorità dell'UE "Scienza, tecnologia, ingegneria, arte, matematica e imprenditorialità".

Senza le capacità imprenditoriali non è possibile l'innovazione e non è possibile aspettarsi un impatto sulla vita e ciò manca nelle attuali definizioni delle attività STEAM. Pertanto, le scuole **STEAME** sono un nuovo approccio educativo che utilizza la **scienza**, la **tecnologia**, l'**ingegneria**, l'**arte**, la **matematica** e l'**imprenditorialità** come punto di riferimento per guidare la ricerca, il dialogo, il pensiero critico e la mentalità imprenditoriale degli studenti. Il framework STEAME porta STEAM al livello successivo, arricchendolo con creatività, critica, ricerca, innovazione e competenze legate all'imprenditorialità introducendo il trasferimento della tecnologia nell'economia per una vita migliore.

Il modello STEAME School dovrebbe garantire l'approccio interdisciplinare dei suoi argomenti, incorporando un'analisi e uno studio poliedrici di una materia in modo da garantirne una

conoscenza trasferibile comprese le sue applicazioni. L'approccio cross-tematico aiuta a costruire una comprensione più olistica di come funziona davvero il mondo e motiva gli studenti a trovare soluzioni alle sfide.

Il progetto è iniziato il 1 novembre 2019 ed ha una durata di 24 mesi. L'organizzazione coordinatrice è la Mathematical Society di Cipro e i partner includono:

Istituto pedagogico del Ministero dell'istruzione e della cultura di Cipro, Università Pedagogica di Cracovia, Polonia, Prof. Ivan Apostolov Scuola Privata di lingua inglese, Bulgaria, Institute of Accelerating Systems and Applications, Grecia, Douka Palladio Lykeion, Doukas Education, Grecia, ITC Pacle Morante Limbiate, Italia.

Se interessati, seguire lo sviluppo del progetto tramite www.steame.eu o scrivere a projects@cms.org.cy.