



STEAME

Przewodnik dla projektowania i implementacji Szkół STEAME

Projekt STEAME jest finansowany przez Komisję Europejską w ramach działania ERASMUS+ KA2. Jest realizowany w okresie między 1 listopada 2019r. a 31 października 2021r. Szeroko rozumiana edukacja, począwszy od końca XX wieku do chwili obecnej, jest nierozdzielnie związana z globalnym rozwojem ekonomicznym, społecznym, politycznym i kulturowym, i wydaje się wchodzić na odmienne od tradycyjnych ścieżki. Współczesny system edukacyjny, w celu nadążenia za zmianami i sprostania wymaganiom globalnej społeczności, podlega ciągłym reformom programów kształcenia, które wprowadzają innowacyjne techniki i sposoby nauczania. Polityka edukacyjna krajów członkowskich UE, poprzez innowacje, zmierza do rozwinięcia i pielęgnowania krytycznego myślenia, umiejętności pracy zespołowej, rozbudowy zasobów wiedzy i umiejętności związanych z wykorzystaniem technologii oraz wykształcenia podstawowych umiejętności niezbędnych uczniom i studentom w dostosowaniu się do wyzwań współczesności. Kształcenie STEM jest uważane za siłę napędową niezbędną do rozwoju ważnych umiejętności życiowych i ekonomicznych oraz przygotowanie studentów na przyszłe wyzwania. Tempo globalnego rozwoju jest tak duże, że prace wykonywane jutro nie zostały jeszcze wymyślane ani określone. Przez ostatnie 20 lat rozwój technologii zmienił oblicze świata. Uwzględniając takie tempo zmian, system kształcenia może tylko przypuszczać co zostanie stworzone w ciągu nadchodzących 20 lat. Z tego powodu, nauczanie nie może skupiać się na przekazywaniu i zapamiętywaniu informacji, ale raczej na rozwijaniu umiejętności i kształceniu charakteru, który pozwoli uczniom i studentom dostosować się do nieznanego jutra i dynamicznych zmian zachodzących na świecie. W ostatnich latach, powstanie szkół STEAM było istotnym krokiem w kierunku przeobrażenia edukacji.

Celem tego projektu jest rozwinięcie wzorca schematu organizacyjnego szkół wraz z zaproponowanym dynamicznym programem, aktywnościami, planami i sposobami nauczania oraz przygotowanie kursu wspomagającego nauczycieli w efektywnym i produktywnym nauczaniu zgodnym ze wzorcem STEAME i pokrywającym całe spektrum priorytetów UE: Nauka, Technologia, Inżynieria, Sztuka, Matematyka i Przedsiębiorczość (w j. ang. pierwsze litery tych słów układają się w akronim STEAME).

Wydaje się, że bez przedsiębiorczości nie można myśleć o innowacjach, ani spodziewać się trwałego wpływu edukacji na życie i ten aspekt identyfikujemy jako niewystarczająco obecny w dotychczasowych koncepcjach działalności STEAM. Dlatego szkoły **STEAME** są nowym edukacyjnym podejściem wykorzystującym **naukę, technologię, inżynierię, sztukę, matematykę i przedsiębiorczość** jako punkt odniesienia do wprowadzenia uczniów do prowadzenia badań naukowych, otwartości na dialog, nabycia umiejętności krytycznego i ekonomicznego myślenia. Ramy STEAME wprowadzają STEAM na wyższy poziom, wzbogacając go o kreatywność, umiejętność krytycznej analizy, innowacyjność i umiejętności związane z przedsiębiorczością, w tym ze wstępem do transferu technologii do gospodarki celem poprawy warunków życia.

Model szkół STEAME powinien zagwarantować interdyscyplinarne podejście do nauczanych przedmiotów, zawierające wieloaspektowe badania i studia danego przedmiotu zapewniające nabycie umiejętności transferu wiedzy i jej zastosowań. Podejście międzyprzedmiotowe pomoże zbudować bardziej całościowe zrozumienie tego jak funkcjonuje świat oraz jak poradzić sobie z jego wyzwaniami.

Projekt rozpoczął się 1 listopada 2019r. i potrwa 2 lata. Jest koordynowany przez Cypryjskie Towarzystwo Matematyczne. Realizowany jest we współpracy z partnerami:

Instytutem Pedagogicznym Ministerstwa Edukacji i Kultury Cypru, Uniwersytetem Pedagogicznym w Krakowie, Prywatną Szkołą Anglojęzyczną im. Prof. Ivana Apostolova w Bułgarii, Instytutem Systemów Akceleratorów i Zastosowań w Grecji, Szkołą Doukas „Paladium Liceum” w Grecji i Zespołem Szkół „Pacle Morante” w Limbiate, we Włoszech.

Osoby i instytucje zainteresowane mogą śledzić postępy projektu w stronie www.steame.eu oraz kontaktować się pisząc na adres projects@cms.org.cy.