

Pourquoi les STEAM & la robotique ?



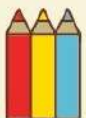
Pensée indépendante

Les enfants ont la possibilité de réfléchir, de juger et de déterminer la meilleure façon d'atteindre leurs objectifs et de réaliser leurs projets.



Encourage la curiosité

La recherche, la réponse à des questions et la résolution de problèmes, ce qui implique souvent l'expérimentation et l'exploration.



Approche holistique

Approche interdisciplinaire, qui encourage la créativité et l'imagination.

Avantages

- encourage les expériences pratiques
- intègre des connaissances du monde réel en classe



STEAMERS



Consortium

Coopérative pour le Développement de la Créativité et de l'Innovation (France) -

www.borealinnovation.com

STANDO LTD (Cyprus) - www.standoutedu.com

Centrum Edukacyjne EST (Poland) -

www.est.edu.pl

AKATA MAKATA (Greece) -

www.akatamakata.eu

Scoala Primara EuroEd (Romania) -

www.euroed.ro

Igor Vitale International srl (Italy)

www.steamersproject.eu



Co-funded by
the European Union

STEAM et la robotique éducative dans l'enseignement pré-primaire

Programme Erasmus +
Partenariats de coopération
dans l'enseignement scolaire
2021-1-FR01-KA220-SCH-000030010



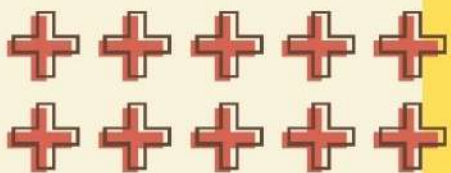
Enseignement STEAM/ER

STEAM

Cela comprend toutes les activités liées aux sciences, aux technologies, à l'ingénierie, aux arts et aux mathématiques.

Robotique éducative

C'est une discipline conçue pour initier les élèves à la robotique et à la programmation de manière interactive dès le plus jeune âge.



Livrables

R1 Le Compendium STEAMERs

Il s'agit d'un rapport sur les besoins de formation des enseignants des écoles préprimaires en termes de développement des compétences clés pour assurer efficacement l'enseignement des STEAM.

R2 Cours de formation méthodologique

Programme de formation pour les enseignants de l'enseignement préprimaire sur l'enseignement STEAM/ER.

R3 Plateforme d'apprentissage en ligne

Des activités et des ressources d'apprentissage en ligne et la possibilité de coopérer, de communiquer et d'expérimenter virtuellement, en combinant des moyens d'apprentissage virtuels et hybrides pour le groupe cible.

@steamersproject

L'objectif du projet

Le projet **STEAMERs** vise à développer un programme de formation aux STEAM pour les enseignants de maternelle, axé sur les compétences clés nécessaires pour susciter des attitudes positives à l'égard de ce domaine, surmonter leurs réticences et accroître leur confiance en soi et leur capacité à mettre en place un enseignement innovant des matières STEAM avec leurs élèves.

Ecoles maternelles

