

# Perché STEAM & Robotica?



## **Pensiero indipendente**

Ai bambini viene dato spazio per pensare, valutare e determinare come raggiungere al meglio i propri obiettivi e completare i progetti



## **Incoraggiare la curiosità**

studiare, rispondere a domande e risolvere problemi, coinvolgendo spesso sperimentazione ed esplorazione.



## **Approccio comprensivo**

Approccio interdisciplinare, incoraggiando la creatività e l'immaginazione.

## Vantaggi

- incoraggiare esperienze pratiche
- acquisire conoscenze del mondo reale in classe



# STEAMERS



## Partenariato

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

[www.borealinnovation.com](http://www.borealinnovation.com)

STANDO LTD (Cipro) - [www.standoutedu.com](http://www.standoutedu.com)

Centrum Edukacyjnej EST (Polonia) -

[www.est.edu.pl](http://www.est.edu.pl)

AKATA MAKATA (Grecia) -

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

Scoala Primara EuroEd (Romania) -

[www.euroed.ro](http://www.euroed.ro)

Igor Vitale International srl (Italia)

[www.igorvitale.org](http://www.igorvitale.org)

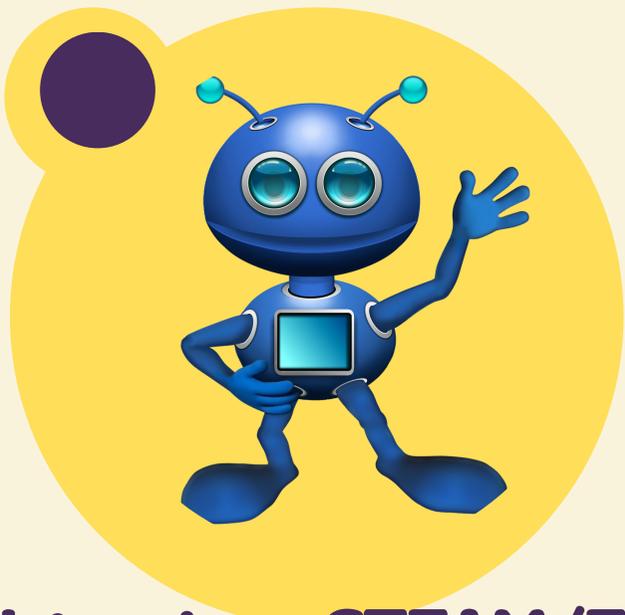
**[www.steamersproject.eu](http://www.steamersproject.eu)**



Co-funded by  
the European Union

## STEAM and Educational Robotics in Pre-primary Education

Programma Erasmus+  
Partenariato di cooperazione  
per l'istruzione scolastica  
2021-1-FR01-KA220-SCH-000030010



## Istruzione STEAM/ER

### STEAM

comprende tutte le attività connesse con la Scienza, la Tecnologia, l'Ingegneria, le Arti e la Matematica.

### Robotica educativa

è una disciplina progettata per introdurre gli studenti alla robotica e alla programmazione in modo interattivo fin dalla tenera età.

## Risultati di progetto

### R1 Compendio STEAMERs

Rapporto sui bisogni formativi degli insegnanti della scuola dell'infanzia in termini di abilità e sviluppo delle competenze chiave per svolgere efficacemente l'educazione STEAM.

### R2 Corso di Formazione Metodologico

Curriculum per insegnanti della scuola dell'infanzia sull'educazione STEAM/ER.

### R3 Una piattaforma e-Learning

Azioni e risorse di apprendimento online e cooperazione virtuale, comunicazione e sperimentazione, combinando opportunità di apprendimento virtuale e misto per il gruppo target.

@steamersproject

## Finalità di progetto

**STEAMERs** mira costruire un programma di formazione STEAM per insegnanti della scuola materna incentrato sulle abilità e competenze chiave necessarie per sviluppare atteggiamenti positivi nei confronti delle STEAM, superare le loro paure e aumentare la loro autoefficacia e fiducia per portare l'insegnamento STEAM innovativo con i loro bambini in età prescolare .

Scuola dell'infanzia

