

STEAM w edukacji – nowoczesne techniki i narzędzia rozwoju kompetencji XXI wieku

Rada pedagogiczna

Wychowanie przedszkolne

Szkoła podstawowa (1-3)

Szkoła podstawowa (4-8)

Szkoła podstawowa (1-8)

Szkoła ponadpodstawowa

Szkolenie poświęcone jest metodyce STEAM jako odpowiedzi na współczesne wyzwania edukacyjne i potrzebę interdyscyplinarności. Koncentruje się na doskonaleniu umiejętności planowania i realizacji zajęć edukacyjnych rozwijających kompetencje XXI wieku poprzez integrację różnych dziedzin wiedzy oraz wykorzystanie praktycznych rozwiązań możliwych do zastosowania w warunkach szkolnych.

KORZYŚCI DLA DYREKTORA

- **Wdrażanie nowoczesnych metod dydaktycznych** – wsparcie szkoły w stosowaniu interdyscyplinarnego modelu STEAM w codziennej praktyce edukacyjnej.
- **Podniesienie jakości pracy nauczycieli** – doskonalenie umiejętności planowania angażujących i zintegrowanych zajęć edukacyjnych.

KORZYŚCI DLA SZKOŁY / PLACÓWKI

- **Rozwijanie kompetencji przyszłości uczniów** – Ukierunkowanie działań dydaktycznych na kompetencje XXI wieku
- **Spójność działań dydaktycznych** – wspólne rozumienie założeń STEAM wśród nauczycieli różnych przedmiotów.

RAMOWY PROGRAM SZKOLENIA

1. Wprowadzenie do modelu STEAM

1. Zmiany w edukacji i potrzeba interdyscyplinarności,
2. Kompetencje przyszłości w edukacji,
3. Założenia innowacyjnego modelu STEAM

2. Etapy realizacji projektów STEAM

1. Przykłady projektów STEAM z różnych etapów edukacyjnych,
2. Formułowanie problemu i jego analiza przez uczniów,
3. Planowanie działań i rozwiązań.

3. STEAM w praktyce

1. Wykorzystanie prostych narzędzi i zasobów szkolnych, przykłady lekcji STEAM,
2. Planowanie i konstruowanie lekcji STEAM.

4. Przestrzeń edukacyjna STEAM

1. Aranżacja przestrzeni klasowej wspierającej nauczanie STEAM.

Po szkoleniu uczestnicy:

- charakteryzują model STEAM i uzasadniają jego zastosowanie w edukacji,
- dobiorą odpowiednie metody pracy w zależności od specyfiki przedmiotu i problemu edukacyjnego,
- zaplanują lekcję STEAM integrującą różne dziedziny wiedzy,
- rozpoznają etapy realizacji projektów STEAM,
- wykorzystają przykłady dobrych praktyk STEAM z różnych etapów edukacyjnych.