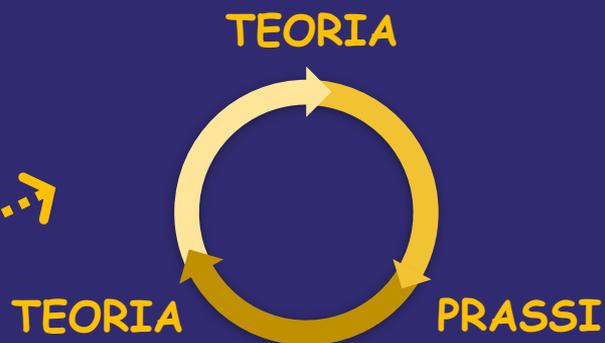


# Well within STEAM

...percorso di  
ricerca azione  
partecipata



Output



# KIT DIDATTICI originali

- ...valorizzare le risorse endogene
- ...esperienza d'aula
- ...processo creativo

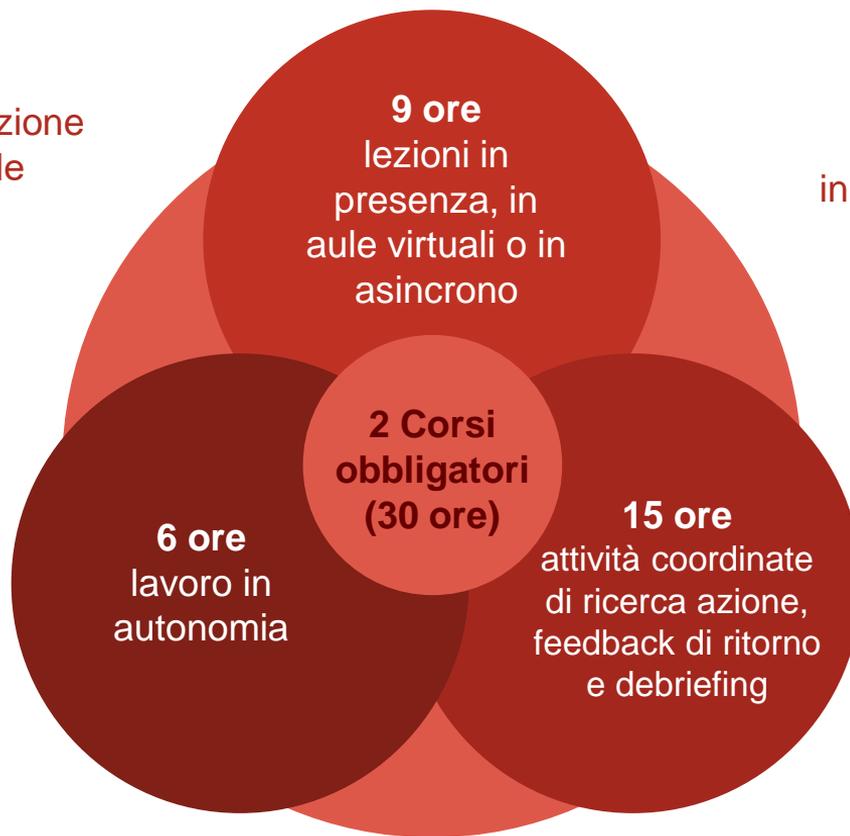


# Cronoprogramma biennale



Inclusione e personalizzazione  
nell'insegnamento delle  
STEAM

Insegnare le STEAM  
in chiave interdisciplinare



29 marzo 2022 (ore 16:00)

 **interdisciplinarietà**  
**inclusione**

2 Corsi  
obbligatori  
(30 ore)

1

**Insegnanti allo specchio (2:30 ore)**

D.S. Prof.ssa Claudia Sabatano

2

**Le ragioni sociali e pedagogiche dell'approccio STEAM (2 ore)**

Prof. Carlo Scognamiglio

3

**Cambi di direzione di una lezione (2 ore)**

Prof. Massimo Patrone

4

**Laboratori creativi (2 ore)**

Prof.ssa Daniela Berardino (gruppo 1)  
Prof.ssa Danila Leonori (gruppo 2)

5

**La costruzione di un setting inclusivo nell'approccio STEAM (2:30 ore)**

Prof. Carlo Scognamiglio

6

**Laboratori creativi...**

interdisciplinarietà



inclusione

2 Corsi  
obbligatori  
(30 ore)

Laboratori creativi



- Un approccio estetico all'apprendimento delle materie scientifiche (Prof.ssa Daniela Berardino)
- Dal *brainstorming* al *testing*: progettare un'Unità di Apprendimento interdisciplinare (Prof.ssa Danila Leonori)
- Grammatica della creatività: quante «A» nella parola *Arte*? (Prof.ssa Alessandra Carlini)
- Input di interdisciplinarietà (Prof. Massimo Patrone)

### Organizzazione:

- **Gruppi in orizzontale**  
Prof.ssa Daniela Berardino (gruppo 1)  
Prof.ssa Danila Leonori (gruppo 2)
- **Incontri in verticale**

prodotto

Pensiero Digitale,  
programmazione e robotica  
educativa

Matematica  
e scienza dei dati  
con le tecnologie digitali

Insegnare le scienze  
con la didattica digitale e la realtà  
aumentata

Disegnare e produrre oggetti  
con le tecnologie digitali

Arte e creatività digitali

5 Moduli opzionali  
50 ore

un modulo a scelta tra i 5 proposti



*interdisciplinarietà*

1° STEP

2° STEP



- stato dell'arte
- risorse interne
- azione *bottom-up*

Processo di  
co-costruzione nei  
laboratori tematici  
(competenze digitali e  
strumentali)

Esperienza d'aula e  
testing  
(prodotto, UDA, tutorial...)

Riallineamento e  
debriefing



KIT  
DIDATTICI