

Partnership

Nel progetto sono coinvolti 7 partner provenienti da 5 paesi europei:

- Università dei Paesi Baschi (UPV/EHU)(Spagna)
- DHBW - Università statale cooperativa del Baden-Wuerttemberg (Germania)
- Università del Peloponneso (Grecia)
- Pixel (Italia)
- Università degli Studi di Perugia (Italia)
- Università di tecnologia di Kaunas (Lituania)
- Fundación para la Formación Técnica en Máquina-Herra-mienta (Spagna)



PER ULTERIORI INFORMAZIONI:

Kristina Zuza - University of the Basque Country
Donostia - San Sebastián (Spain)
e-mail: kristina.zuza@ehu.eus



Linda Barelli

University of Perugia
Perugia (Italy)
e-mail: linda.barelli@unbipg.it

Project Portal: <https://steam-active.pixel-online.org/index.php>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Steam Active

CONTESTO

L'evoluzione tecnologica genera la necessità di innovazione nelle aziende. Anche l'alta formazione deve evolversi conseguentemente, al fine di formare futuri tecnici con competenze tali da soddisfare le esigenze del mercato.

Al contempo, il processo formativo deve contribuire anche a colmare le disuguaglianze di genere nel campo delle discipline tecniche e in particolare dell'ingegneria, con ricadute sia nell'alta formazione che nelle aziende.

SCOPO

Gli scopi del progetto STEAM-Active sono:

- Migliorare la capacità dell'offerta dell'alta formazione nel settore dell'ingegneria attraverso nuovi metodi di apprendimento e insegnamento;
- Contrastare i fenomeni di scarso rendimento con allungamento della durata dei percorsi formativi e abbandono, nonché la disparità di genere;
- Fornire ai docenti universitari approcci metodologici e strumenti didattici basati sulle metodologie STEAM;
- Fornire alle università sequenze di insegnamento-apprendimento basate sulle metodologie STEAM, riutilizzabili e scalabili.

DESTINATARI

Il progetto è rivolto a:

- Docenti universitari di ingegneria;
- Studenti di Ingegneria.

RISULTATI ATTESI

- Un protocollo per i docenti che illustrerà il quadro della metodologia di progettazione del progetto STEAM con metodologie didattiche attive;
- Un corso di formazione E-learning per docenti di ingegneria, inclusivo di una descrizione teorica degli approcci STEAM e delle metodologie attive di implementazione;
- Una raccolta di sequenze di insegnamento-apprendimento basate sulle metodologie STEAM, che consentano ai docenti di guidare gli studenti nell'implementazione di tali metodologie di apprendimento a un caso progettuale, con approccio che includa anche gli aspetti sociali oltre che quelli tecnico-scientifici.