

ERASMUS+ 2025

Integrating STEAM in the Classroom

Un viaggio formativo a **Lisbona** dal **29 novembre al 6 dicembre 2025** per trasformare il modo in cui insegniamo attraverso la scienza, la tecnologia, l'ingegneria, l'arte e la matematica.



Scienza



Tecnologia



Ingegneria



Arte



Matematica

Perché STEAM



Obiettivo del corso: sviluppare una **comprensione solida e pratica** dell'approccio STEAM per creare ambienti di apprendimento multidimensionali.

Coinvolgimento

Aumentare la motivazione e la partecipazione attiva degli studenti

Apprendimento

Migliorare i processi di apprendimento attraverso l'integrazione disciplinare

Innovazione

Portare metodologie nuove nella pratica didattica quotidiana

IL CORSO

Integrating STEAM in the Classroom

Un corso intensivo basato sul principio del **"learning by doing"**: apprendere attraverso la pratica, progettare e realizzare percorsi didattici che uniscono indagine scientifica, tecnologia, ingegneria e creatività artistica.



Teoria guidata

Sessione introduttiva con l'istruttore su metodologie STEAM



Lavoro in team

Sviluppo del progetto in gruppi con supervisione costante



Presentazione

Condivisione dei risultati e raccolta di feedback dalla comunità

STRUMENTI UTILIZZATI

Tecnologia e AI al servizio della didattica

L'istruttore ha incoraggiato l'uso attivo dell'**intelligenza artificiale** in ogni fase delle attività, integrando strumenti digitali avanzati nella progettazione dei percorsi STEAM.



ChatGPT

Ricerca, brainstorming, stesura di contenuti e supporto alla progettazione didattica



Gamma

Creazione di presentazioni visive professionali per comunicare i risultati del progetto



Suno

Generazione di contenuti musicali e sonori per arricchire i progetti creativi STEAM



Plastic Dress

Gruppo con Agata e Francesca

Indagine

Inquinamento da microplastiche derivante dagli indumenti sintetici e impatto del proprio guardaroba personale

Tecnologia

Utilizzo della tecnologia in ogni fase: ricerca, pianificazione, costruzione, sperimentazione e condivisione

Consapevolezza

Sviluppare prodotti visivi per comunicare l'impatto ambientale della fast fashion



PROGETTO 2 — SCUOLA DELL'INFANZIA



Balance Bonanza

Gruppo con Marco

Il tema

Altalene, bilance e leve di primo genere: fisica e gioco si incontrano nella scuola dell'infanzia

Approccio STEAM

- **Scienza:** principio della leva e dell'equilibrio
- **Matematica:** pesi, misure e proporzioni
- **Ingegneria:** costruzione di bilance
- **Arte:** design visivo e comunicazione creativa

Cosa Abbiamo Imparato

1

Competenze Digitali

Padroneggiare la tecnologia non solo per scopi scientifici, ma anche per supportare **progetti creativi e di design** nell'approccio STEAM

2

Integrazione Didattica

Saper progettare percorsi che **integrano le discipline STEAM** in modo coerente e coinvolgente per ogni ordine scolastico

3

Problem Solving

Affrontare sfide reali con **creatività, spirito critico e collaborazione** attiva all'interno del team

4

Implementazione

Acquisire strumenti e strategie concrete per **migliorare l'educazione STEAM** nella propria scuola



DIMENSIONE INTERNAZIONALE

Una Comunità Europea di Educatori

Il corso ha riunito docenti di diversi paesi europei e diversi ordini scolastici, creando uno spazio autentico di **scambio, ispirazione e collaborazione**.



Docenti internazionali

Partecipanti da tutta Europa con background e contesti scolastici diversi



Gradi scolastici

Infanzia, primaria e secondaria rappresentati nello stesso spazio formativo



Buone pratiche

Scambio attivo di metodologie, strumenti e approcci innovativi tra pari



Nuova visione

Un ampliamento della prospettiva educativa grazie al confronto con realtà diverse

Cosa Portiamo a Casa

Nella nostra scuola

Metodologie concrete, strumenti digitali e progetti già pronti da adattare e implementare nelle classi.

Prospettive future

L'esperienza apre la strada a nuove collaborazioni internazionali e a possibili **partenariati Erasmus+** per sviluppare progetti STEAM condivisi tra scuole europee.

📄 Un ringraziamento speciale al team della nostra scuola, all'istruttore, ai colleghi europei e all'istituzione per aver reso possibile questa straordinaria opportunità di crescita professionale.

→ Progettazione STEAM
interdisciplinare

→ Uso consapevole dell'AI nella
didattica

→ Modelli di lavoro collaborativo e
per progetti

ERASMUS + Learning Mobility

Integrating STEAM in the Classroom — Erasmus+,
Lisbona, 29 novembre – 6 dicembre 2025

Un'esperienza che cambia il modo di guardare
l'insegnamento. **Portiamo STEAM nelle nostre classi.**

