

SEAM STEAM-owo na przedmiotach przyrodniczych

Przeznaczenie

Szkolenie przeznaczone jest dla nauczycieli przedmiotów przyrodniczych wszystkich typów szkół, a także nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej, którzy chcą poznać podejście STEAM (Nauka, Technologia, Inżynieria, Sztuka, Matematyka) i nauczyć się je stosować.

Informacje o organizacji

Szkolenie obejmuje 5 godzin zajęć stacjonarnych.

Wymagania

Podstawowa umiejętność posługiwania się komputerem i korzystania z internetu.

Cele

1. Poznanie zasad pracy zgodnych z podejściem STEAM na lekcjach przedmiotów przyrodniczych.
2. Wdrożenie do prowadzenia zajęć lekcyjnych z aktywizacją uczniów.

Treści kształcenia

1. Zasady pracy zgodnych z podejściem STEAM: projektowaniem, tworzeniem i testowaniem na zajęciach szkolnych.
2. Przykłady aktywności przeprowadzonych metodą STEAM.
3. Realizacja projektów z zakresu przedmiotów przyrodniczych np. układ pokarmowy z Ozobotem, słynne budowle z klocków, budowanie pojazdu kosmicznego.
4. Tworzenie bazy dobrych praktyk na projekty.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. Padlet.com
2. Wakelet.com
3. Ozobot

Autor

Anna Grzybowska