



Co-funded by
the European Union



CREAM: Guidare il cambiamento attraverso lo STEAM

Le sfide del XXI secolo minacciano il progresso sociale, la sostenibilità ambientale e sociale e le relazioni pacifiche tra i Paesi. In questo contesto, la recente epidemia di Covid-19 e i cambiamenti climatici in atto hanno aggravato le condizioni sociali ed economiche a livello europeo e globale e hanno avuto un impatto particolarmente marcato sulle giovani generazioni, le cui scelte formative sono state condizionate in termini di transizione e orientamento scolastico e universitario..

Come componente centrale della sua agenda, l'Unione Europea sottolinea con forza l'importanza di forgiare una generazione di giovani studenti resilienti e capaci di affrontare le questioni globali emergenti.

Mentre le innovazioni si susseguono a ritmo serrato, la scuola e, più in generale, il mondo dell'educazione si trovano di fronte a sfide metodologiche importanti, per le quali però non sembriamo ancora del tutto pronti..

I modelli educativi tradizionali adottati nelle scuole non sono più al passo con i tempi e devono essere integrati con approcci basati sul concetto di scuola aperta e che utilizzano metodologie di co-progettazione, creatività e pensiero critico..

In questo contesto, l'educazione STEAM svolge un ruolo fondamentale nella costruzione di una società più sostenibile. STEAM sta per (Science, Technology, Engineering, Mathematics and Art). Studi recenti hanno infatti esteso il dominio precedentemente esaurito dalle STEM alle arti e al design, al fine di promuovere l'aspetto creativo di queste discipline.

L'apprendimento STEAM è importante perché queste 5 discipline promuovono la **risoluzione dei problemi**, il **pensiero creativo e analitico**, aiutano gli studenti di tutte le età a crescere e ad affrontare le sfide quotidiane e sono strettamente collegate alle 4 competenze del 21° secolo: **Comunicazione, Collaborazione, Pensiero critico e Creatività**.

Il nostro progetto: Il futuro è STEAM?

Il progetto Erasmus+ **CREAM** mira a stimolare l'interesse dei giovani studenti per le materie STEAM sviluppando e sperimentando nuovi approcci e modelli di insegnamento attraverso le tecniche del **Creative Writing Workshop** (CWL).

Il progetto CREAM nasce dall'esigenza di fornire modelli educativi che rispondano alla risoluzione dei problemi quotidiani con un approccio di pensiero creativo e concetti STEAM. L'obiettivo generale del progetto è quindi quello di contribuire allo sviluppo di un approccio integrativo e collaborativo e di ampliare le opportunità di promuovere attività di apprendimento che si concentrino sulle discipline STEAM e che aiutino i bambini a imparare attraverso prove ed errori, sperimentando e risolvendo problemi, acquisendo conoscenze scientifiche e partecipando attivamente al processo di innovazione delle comunità locali.

I gruppi target presi in considerazione e che beneficiano dell'educazione STEAM sono le **scuole superiori** e coinvolgono i loro **studenti** (12-18 anni), gli **insegnanti** e altri membri del personale insieme ad **attori esterni** come vari fornitori di apprendimento (università, centri di ricerca e di formazione professionale), rappresentanti delle imprese e della società civile in generale (sia pubblici che privati).

Volete sapere come ci muoveremo su questi temi?

Il nostro team di progetto è composto da **nove partner** provenienti da cinque paesi (Italia, Slovenia, Grecia, Polonia e Paesi Bassi): SINERGIE (coordinatore - IT), DRPDNM (SI), GRM NOVO MESTO (SI), EDUMOTIVA (EL), WUT (PL), ZSO (PL), VITECO (IT), IEXS (IT) ESHA (NL).

Ognuno di loro ha una propria area di competenza, al fine di creare **sinergia** e complementarità all'interno del progetto.

Grazie al progetto CREAM, i partner avranno l'opportunità di sviluppare e testare un nuovo approccio per l'insegnamento e promuovere l'interesse per le discipline STEAM nelle scuole, rispondendo alla necessità di nuovi strumenti e metodologie da adottare in un contesto in continua evoluzione, dove le TIC, **l'innovazione digitale e la sostenibilità ambientale** sono sempre più importanti e le competenze sono sempre più importanti e richieste sia nella vita quotidiana che nel settore professionale.

Questo darà agli studenti l'opportunità di comprendere l'importanza dello STEAM e di orientare di conseguenza i loro studi universitari..

Promuovere l'educazione STEAM per consentire agli studenti di sviluppare competenze ibride e trasversali attraverso una combinazione di abilità artistiche, umanistiche e scientifico-tecnologiche potrebbe essere fondamentale per fornire un modo innovativo di affrontare le sfide sociali e ambientali del nostro tempo.