

EduMat.

Tappeto didattico implementato

7 partner da 5 paesi Europei sono coinvolti nel progetto

- **CISL Scuola e Formazione**, Italia
- **Università degli Studi di Roma La Sapienza**, Italia
- **Pixel**, Italia
- **EuroEd**, Romania
- **Agrupamento de Escolas Miguel Torga**, Portogallo
- **Esciencia Eventos Científicos SL**, Spagna
- **Zinev Art Technologies**, Bulgaria

Per informazioni contattare:



Paola Serafin

CISL Scuola e Formazione (Italia)

e-mail: p.serafin@cisl.it

Project Portal: <https://www.edumatproject.eu/>
Project Number: 2023-1-IT02-KA220-SCH-000157934



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

Founded by the European Union. Views and opinion expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CONTESTO

- L'attenzione internazionale è stata rivolta verso la necessità di investire nell'implementazione di metodologie e informazioni tecnologiche del capitale umano della scuola, a partire dal personale scolastico
- Gli esperti del settore educativo sostengono che è importante ridurre il divario tra individui appartenenti a generazioni tanto vicine in senso relazionale quanto relazionali quanto distanti nella sfera digitale
- Manca ancora l'utilizzo delle tecnologie come supporto didattico propedeutico sia per l'alfabetizzazione digitale e sia per stimolare l'apprendimento e l'implementazione di competenze nozionali e trasversali

REQUISITI DEI GRUPPI

- Docenti della scuola primaria
- Ragazzi di 8 – 9 anni
- Esperti e ricercatori nel campo dello STEAM e del CODING

OBIETTIVI

Il progetto EDUMAT+ ha l'obiettivo di:

- Fornire supporto didattico e metodologico agli insegnanti per l'insegnamento del coding e dello STEAM nella scuola primaria
- Utilizzare il coding e lo STEAM come strumento innovativo per sostenere l'insegnamento delle materie umanistiche
- Esplorare l'attivazione di percorsi di educazione digitale per la scuola primaria al fine di esplorare temi selezionati dell'Agenda 2030 e delle scienze umane

RISULTATI ATTESI

Saranno sviluppate e realizzate le seguenti attività:

- Una raccolta di mappe infografiche, destinate alle classi della scuola primaria dedicate ai temi della sostenibilità ambientale e dell'inclusione sociale
- Un corso di formazione per insegnanti sull'uso di STEAM e coding per l'insegnamento delle discipline umanistiche nella scuola primaria
- Una serie di raccomandazioni per l'applicazione di metodologie didattiche innovative basate su STEAM e coding per l'insegnamento delle discipline umanistiche