Socios

asociación moviendote

W2TEC EUROPEAN ASSOCIATION FOR WOMEN IN SCIENCE ENGINEERING & TECHNOLOGY SWEDEN

virtualcampus

Robootika

T.C. İSTANBUL VALİLİĞİ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ

STEAM PEOPLE

CONTACTO
http://www.steampeople.eu/

SteamPeople

steampeople19

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

STEAM People

Recursos de Aprendizaje para promover los Valores y Competencias STEAM en adultos

2019-1-ES01-KA204-065462

WebAPP STEAM People

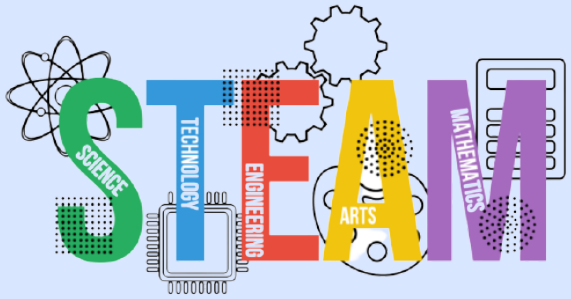
Nuestro objetivo es ayudar a las personas a desarrollar competencias y valores STEAM, a través de la resolución de problemas y desafíos en actividades que pueden vincularse con su día a día, y utilizando herramientas tecnológicas.

A través de la WebAPP STEAM People adquirirán diferentes competencias esenciales en el Siglo XXI:

- Competencias matemática
- Competencia en cultura tecnológica y científica
- Competencia digital
- Competencia social y cívica
- Competencia en cultura artística y humanística
- Competencia para comunicarse en el propio idioma

Actividades

- La WebAPP ofrece retos concretos que el alumnado puede llevar a cabo, con un enfoque pedagógico de aprendizaje activo.
- Las actividades se desarrollan en torno a las áreas temáticas de STEAM, y están vinculadas a situaciones y entornos de la vida diaria, desafiando al alumnado adulto a realizarlas.
- 60 retos creados.
- El alumnado tiene la posibilidad de realizar los retos de forma individual o en equipo, así como online u offline.



Objetivos

Nuestro proyecto trata de:

- **Difundir** el modelo de educación STEAM en las prácticas de educación de adultos en Europa.
- **Promover** la cultura del pensamiento científico para la toma de decisiones, la resolución de problemas, el análisis, la innovación, la creatividad y el pensamiento crítico en el alumnado adulto.
- **Mejorar** la percepción de los adultos sobre las áreas STEAM, desarrollando sus competencias en esos campos.
- **Preparar** al alumnado adulto para el aprendizaje continuo y autónomo, desarrollando el pensamiento crítico y promoviendo la equidad, la cohesión social y la ciudadanía activa.
- **Promover** el desarrollo profesional de los formadores de adultos para la integración de los modelos STEAM en sus actividades formativas.