



Carissime e carissimi,

d'intesa con la Scuola di Dottorato e nell'ambito delle attività del Teaching & Learning Centre - Centro per l'innovazione ed il miglioramento della didattica universitaria - CIMDU, abbiamo calendarizzato per **venerdì 3 maggio 2024** una giornata dedicata alla “Innovazione didattica a supporto delle STEAM - scuola e università a confronto”. STEAM è l'acronimo in inglese di Science, Technology, Engineering, Art e Mathematics. Nell'approccio della STEAM Education, queste materie tecnico-scientifiche, arricchite da una giusta dose di arte e creatività, dialogano tra loro in un continuo scambio interdisciplinare che allena le menti al pensiero critico e creativo, alla manualità e al problem solving.

L'idea dell'incontro nasce da una proposta nata in seno al corso di **Dottorato in Tecnologie e metodi per la formazione Universitaria** e ha come obiettivo una condivisione delle esperienze didattiche improntate sull'innovazione didattica tecnologica e metodologica nelle discipline STEAM.

Si invitano tutti gli interessati ad inviare **entro il 15 marzo 2024**, agli indirizzi mail [cimdu@unipa.it](mailto:cimdu@unipa.it) e [eleonora.spada@unipa.it](mailto:eleonora.spada@unipa.it), un titolo e un breve abstract (max 300 parole) in cui si sintetizza, esplicitando obiettivi e metodologie, l'esperienza di didattica innovativa da presentare nel corso della giornata, così da definire un programma di lavoro. Sarà inoltre necessario indicare il codice (**COD**) del topic per il quale si sceglie di partecipare.

Gli autori dei contributi più significativi saranno invitati a scrivere degli articoli da pubblicare sulla rivista “Quaderni di ricerca in didattica”.

Sessione Università: “STEAM: L' INNOVAZIONE DIDATTICA NELLA RICERCA”	
<b>COD</b>	<b>TOPIC</b>
<b>Uni01</b>	Strategie e metodologie innovative per migliorare l'insegnamento delle STEAM all'università
<b>Uni02</b>	Tecnologie digitali nell'insegnamento delle discipline STEAM



<b>Uni03</b>	Educazione STEAM attraverso scenari immersivi: AR e VR
<b>Uni04</b>	Scuola e Università: collaborazioni
<b>Uni05</b>	L'apprendimento formale e informale nelle discipline STEAM

Sessione scuola: "STEAM: INNOVAZIONE DIDATTICA A SCUOLA"	
<b>COD</b>	<b>TOPIC</b>
<b>Scu01</b>	Strategie e metodologie innovative per migliorare l'insegnamento delle Steam a scuola
<b>Scu02</b>	Tecnologie digitali nell'insegnamento delle discipline STEAM
<b>Scu03</b>	Educazione STEAM attraverso scenari immersivi: AR e VR
<b>Scu04</b>	L'apprendimento formale e informale nelle discipline STEAM

Crediamo che l'incontro possa essere una buona occasione sia per conoscere quanto già avviene in Ateneo e nelle scuole sia per avere spunti per migliorare la qualità della didattica INNOVATIVA nelle STEAM.

Cari saluti,

La Presidente del TLC CIMDU

Luisa Amenta