

Partenariato

Nel progetto sono coinvolti partner di 4 diversi Paesi europei:

Universidad de León (Spain) 

Universidad de Salamanca (Spain) 

CEE NTRA. SRA. del Sagrado Corazón (Spain) 

Instituto Politécnico de Bragança (Portugal) 

University of Eastern Finland (Finland) 

Colégio Internato dos Carvalhos (Portugal) 

Pixel Associazione (Italy) 

Scoala Primara EuroEd (Romania) 



**Co-funded by
the European Union**

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Per informazioni contattare

Miguel Angel Conde Gonzalez

Universidad de León

Leon, Spain

e-mail: mcong@unileon.es



universidad
de león

Andrea Anzanello

Pixel Associazione

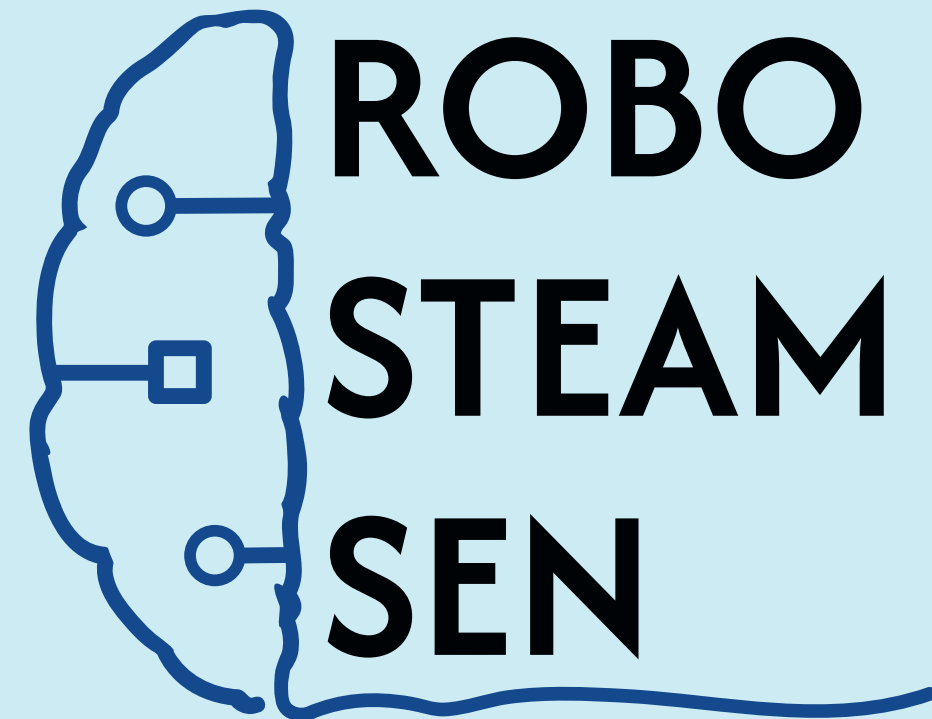
Florence, Italy

e-mail: andrea.anzanello@pixel-online.net



Numero di Progetto

2023-1-ES01-KA220-SCH-000155379



**Training SEN teachers to
use ROBOTICS for fostering
STEAM and develop
computational thinking**

<https://robosteamsen.eu/>

CONTESTO

01.

La società attuale richiede professionisti con competenze del XXI secolo. Le discipline STEAM hanno dimostrato di essere particolarmente importanti per facilitarne l'acquisizione. Tuttavia, in queste discipline l'inclusione di studenti con disabilità intellettive o dello sviluppo (IDD) è molto difficile. RoboSTEAMSEN mira a supportare i processi educativi fornendo agli insegnanti di studenti con IDD metodologie e strumenti per promuovere lo STEAM utilizzando la robotica e le metodologie di apprendimento attivo.

OBBIETTIVI

02.

Gli obiettivi del progetto sono:

- Comprendere le esigenze degli studenti disabili e adattare robotica e le metodologie di apprendimento attivo alle loro diverse disabilità
- Definire programmi di formazione per gli insegnanti in modo che possano adattare l'apprendimento degli studenti con studenti con IDD
- Sviluppare una comunità di pratica per fornire un punto d'incontro per gli insegnanti e i decisori punto di incontro per insegnanti e decisori su come avere successo nell'educazione STEAM per gli studenti con IDD

GRUPPI TARGET

03.

Il progetto si indirizza a:

- Insegnanti
- Studenti con IDD
- Decision makers
- Genitori

RISULTATI

04.

Il principale risultato del progetto dovrebbe essere il miglioramento dell'educazione STEAM per gli studenti con IDD. Per raggiungere questo obiettivo, produrremo diversi risultati:

- Una tassonomia progettata per classificare le risorse per gli studenti con studenti con IDD
- Un modello utente volto a personalizzare le esperienze di apprendimento per gli studenti con IDD.
- esperienze di apprendimento per gli studenti con IDD Guide, risorse e corsi su misura per gli insegnanti che lavorano con studenti con IDD
- Modelli di workshop progettati per diffondere i risultati del progetto risultati del progetto in modo efficace
- Un ecosistema tecnologico creato per supportare una comunità di pratica incentrata sull'argomento

