



Carissime e carissimi,

nell'ambito delle attività del Teaching Learning Centre – CIMDU, d'intesa con la Scuola di Dottorato di Ateneo, con il Corso di Dottorato in Tecnologie e Metodi per la Formazione Universitaria e il patrocinio dell'Associazione ITWIIN A.P.S. ETS (Italian Women Inventors Innovators Network), abbiamo calendarizzato per **martedì 20 maggio 2025** l'evento **“STEAM e innovazione didattica: scuola e università a confronto”**, una giornata dedicata alla Science, Technology, Engineering, Art e Mathematics (STEAM). Nell'approccio della STEAM Education, queste materie tecnico-scientifiche dialogano tra loro in un continuo scambio interdisciplinare che allena le menti al pensiero critico e creativo, alla manualità e al problem solving.

L'evento 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 giorno 11 aprile 2025**, agli indirizzi mail cimdu@unipa.it e leonora.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.

Sessione Università: “STEAM: L' INNOVAZIONE DIDATTICA NELLA RICERCA”	
COD	TOPIC
Uni01	Strategie e metodologie innovative per migliorare l'insegnamento delle STEAM all'università



Uni02	Tecnologie digitali nell'insegnamento delle discipline STEAM
Uni03	Educazione STEAM attraverso scenari immersivi: AR e VR
Uni04	Scuola e Università: collaborazioni
Uni05	L'apprendimento formale e informale nelle discipline STEAM

Sessione scuola: "STEAM: INNOVAZIONE DIDATTICA A SCUOLA"	
COD	TOPIC
Scu01	Strategie e metodologie innovative per migliorare l'insegnamento delle STEAM a scuola
Scu02	Tecnologie digitali nell'insegnamento delle discipline STEAM
Scu03	Educazione STEAM attraverso scenari immersivi: AR e VR
Scu04	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

F.to Luisa Amenta