

Danalog, inżynier ds. samouczenia maszyn, projektant interakcji człowiek - maszyna, architekt rozwiązań...Znacie te zawody? ☐☐ My też nie...Jeszcze!!☐

Ale już za kilka lub kilkanaście lat uczniowie, którzy teraz siedzą w szkolnych ławkach będą mogli się w nich realizować. Pod jednym warunkiem - że będą potrafili myśleć nieszablonowo, być kreatywni, odważni, innowacyjni.

A jak wykształcić takich ludzi? Otóż jednym z rozwiązań jest model nauczania STAEM, o którym wczoraj opowiadali prelegenci podczas konferencji "Zaprogramuj swoją przyszłość. STEAM-owe lekcje".

Nauczyciele, dyrektorzy szkół i przedstawiciele JST mogli wysłuchać m.in. prof. Marleny Plebańskiej, jednej z prekursorok polskiej e-edukacji i propagatorki STAEM w Polsce. Prelegentka przekonywała, że w rozwijaniu kontekście kompetencji przyszłości, tj. myślenie projektowe i międzydyscyplinarność, kształcenie w oparciu o naukę, technologię, inżynierię, sztukę i matematykę jest kluczowe, by za kilka lat nasi uczniowie odnosili sukcesy i mogli pracować w zawodach, których jeszcze nie znamy; Tiiny Malste z ISKU z Finlandii, która na podstawie doświadczeń we własnym kraju opowiadała, jak ważna dla efektywnej nauki jest właściwie zaaranżowana przestrzeń w szkole i klasie;

Podczas konferencji wystąpiły także: Małgorzata Szczepanik z Apple oraz Barbara Halska, Nauczyciel Roku 2014.

Integralną częścią wydarzenia były warsztaty: STEAM-owe lekcje (odbywały się w specjalnie zaaranżowanej przestrzeni), Everyone can Create oraz Everyone can Code realizowane z wykorzystaniem iPadów, ozobotów i aplikacji.

Dziękujemy Manufaktura Czekolady Płock za niezwykle "słodkie" przywitanie naszych gości!

Konferencję pod patronatem Marszałka Województwa Mazowieckiego oraz Ambasadora Finlandii w płockim Wydziale MSCDN zorganizowali STEAM Polska, MSCDN, ISKU oraz iSpot.

Patronat medialny: KRDP FM Tygodnik Płocki RADIO PŁOCK FM Portal Płock oraz Gazeta Wyborcza

Dziękujemy!

[/plock/art/2019\\_10\\_21\\_STEAM](/plock/art/2019_10_21_STEAM)