és una proposta...

Checklist STEAM

1) global i transversal que intenta trobar una possible solució a una situació problemàtica real.

sí ☐ no ☐

2) significativa i contextualitzada, en quan a que parteix de la realitat de l'alumnat i dels seus coneixements i experiències prèvies

sí ☐ no ☐

3) que fomenta el pensament crític, ja que promou que l'alumnat analitzi situacions per poder posicionar-s'hi i prendre decisions al respecte, tot avaluant les conseqüències de les seves decisions

sí ☐ no ☐

4) que fa servir una metodologia activa, fomentant la proactivitat de l'alumnat: ser investigador, creador, cercador de solucions, dissenyador, avaluador..., desenvolupant aspectes com la curiositat, la formulació de preguntes, el "tinkering", la gestió de l'error i de la frustració...entre altres.

sí ☐ no ☐

5) en què l'aprenentatge està centrat en l'alumne, proposa un canvi de paradigma, on el docent passa a ser un acompanyant, un facilitador de bastides, alhora que l'alumnat es fa responsable de la consecució de la seva feina i n'és el seu propi avaluador

sí ☐ no ☐

6) sostenible, ja que es promou que les metodologies emprades puguin reproduir-se en diferents situacions, temes, moments....de la manera més sostenible possible

sí ☐ no ☐

7) que parteix del treball cooperatiu i col·laboratiu de l'alumnat (incloent el treball en xarxa), alhora que també individual.

sí ☐ no ☐

8) inclusiva i integradora en un sentit ampli, atenent a diferents escenaris i realitats relacionades amb els agents del procés d'aprenentatge, tenint en compte la perspectiva de gènere i l'equitat social.

sí ☐ no ☐

Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació

CC BY NC SA