



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