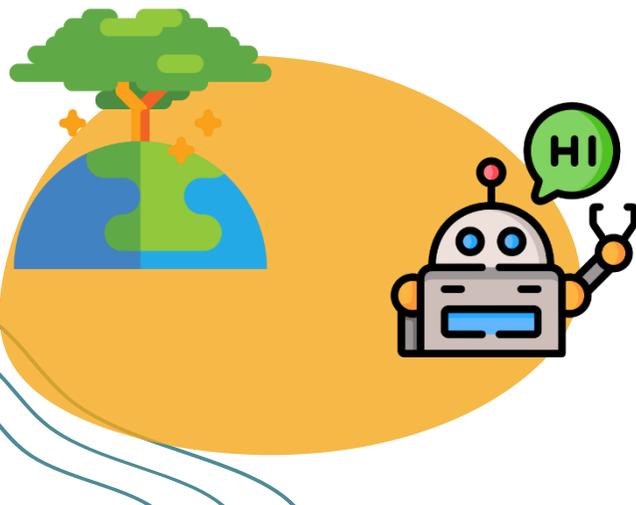


Resultados y productos

- ✓ Manual de educación ambiental STEAM.
- ✓ Programa extraescolar de educación STEAM (Taller en recreo).
- ✓ Storytellings (libros electrónicos basados proyectos creados por los estudiantes), que se centrarán en:
 - STEMAcción contra la contaminación
 - STEMAcción contra el cambio climático
 - STEMAcción para reducir las emisiones
 - STEMAcción para una energía limpia y ecológica
 - STEMAcción para el futuro



Socios del proyecto

- ♦ **IES Ramón y Cajal Spain Castilla-La Mancha Albacete**
<http://iesramonycajal.com>
- ♦ **Základná škola, Škultétyho 1, Nitra, Slovakia**
<https://zsskultetyhonitra.edupage.org>
- ♦ **Yenikoy Ortaokulu Turkey -Antalya Dosemealti**
<http://yenikoyortaokulu.meb.k12.tr>
- ♦ **Siauliu Jovaro progimnazija Lithuania Šiaulių apskritis Siauliai**
www.jovaras.com
- ♦ **Alanya Alaaddin Keykubat University Turkey Antalya Alanya**
www.alanya.edu.tr
- ♦ **Dr Petar Beron Sofia Bulgaria Sofia**
www.25ou.com
- ♦ **Zeleni Subotice Serbia**
www.zelenisubotice.rs
- ♦ **Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 1 w Świdniku, Poland**
<http://www.sp7.swidnik.pl>

Erasmus+



STEMAction for the Future

ERASMUS+
2021-1-ES01-KA220-SCH-000029752



Co-funded by
the European Union

STEMAction

Objetivo del proyecto:

- ✓ Desarrollar un plan de estudios STEAM que sea inclusivo, aplicable y accesible para nuestros estudiantes, desarrollando actitudes medioambientales activas hacia un futuro medioambiental sostenible.

Este programa educativo dará lugar a la puesta en marcha de aplicaciones digitales que aborden cuestiones climáticas y medioambientales.

STEAM

Science (Ciencia)

Technology (Tecnología)

Engineering (Ingeniería)

Arts (Arte)

Mathematics (Matemáticas)

STEAM
IES RAMÓN Y CAJAL
ALBACETE



Beneficio para los alumnos

- ✓ Adaptación al cambio medioambiental en el siglo XXI.
- ✓ Mejorar la adquisición de habilidades básicas y competencias clave en las disciplinas STEAM.
- ✓ Aumentar la concienciación sobre el cambio climático y su impacto en el medioambiente.
- ✓ Potenciar la necesidad de la sostenibilidad.
- ✓ Animar a los estudiantes a explorar diferentes soluciones a un problema, fomentando la tolerancia, las diferencias de opinión y cultura.
- ✓ Participación activa en la resolución de problemas en lugar de la observación pasiva.
- ✓ Obtener una visión de su futuro.
- ✓ Aumentar la confianza en sí mismos y las habilidades lingüísticas en el trabajo en equipo a nivel internacional.

Beneficio para los profesores

- ✓ Desarrollo de las habilidades necesarias para aplicar las nuevas herramientas tecnológicas en la educación STEAM en la enseñanza, tanto dentro como fuera del aula.
- ✓ Creación de unidades didácticas diseñadas con un enfoque STEAM.
- ✓ Ayuda en la mejora de las competencias y habilidades de los alumnos y en la superación de las dificultades en su aprendizaje.
- ✓ Desarrollo de habilidades para diseñar, implementar y evaluar la educación STEAM.
- ✓ Mayores oportunidades de desarrollo profesional.
- ✓ Mejora en la comprensión de los vínculos entre la educación formal y no formal.
- ✓ Aplicación en el aula de estrategias para que la educación y el aprendizaje sean más atractivos para todos los alumnos.
- ✓ Impacto positivo en la comunidad escolar en general.