



Panoramica del programma

Il programma STEAM è molto più di scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica incorporate nel programma di attività pomeridiane. I workshop STEAM sviluppano il pensiero critico e creativo degli studenti nella loro interazione multisensoriale con il mondo fisico aiutandoli allo stesso tempo a sviluppare il linguaggio necessario per descrivere le esperienze che stanno vivendo.

Introduzione

Galway, dichiarata una delle città più amichevoli al mondo, è la capitale culturale dell'Irlanda occidentale e porta d'accesso ai panoramici parchi nazionali di Connemara e Burren. Questa affascinante città medievale situata sulla costa è a metà strada lungo la Wild Atlantic Way e solo 2,5 ore dall'aeroporto di Dublino. Conosciuta come la città delle Tribù e Città dei Festival, Galway calorosamente accoglie persone vicine e lontane ad esplorare le sue strade acciottolate e sperimentare l'atmosfera vivace degli artisti di strada che cantano e ballano lungo le vie della città. Il Festival Internazionale delle Arti di Galway ogni luglio offre mostre straordinarie e bellissimi spettacoli che attirano numerosi ospiti e artisti internazionali: un "must visit" anche per i nostri studenti! Il programma culturale si svolge presso il Campus dell'Università di Galway proprio nel cuore della città, accogliendo gli studenti presso la moderna residenza universitaria.

L'Università di Galway

L'Università di Galway, fondata nel 1845, è un'università leader a livello mondiale. Situata sul fiume Corrib, proprio nel cuore della città di Galway, è stata nominata "Università dell'anno" per ben quattro volte dalla Guida alle Università del Sunday Times grazie ad una rinomata reputazione che si distingue per l'eccellenza nell'insegnamento e nella ricerca, accogliendo oltre 19.000 studenti ogni anno. Nonostante il campus abbia più di 175 anni, negli ultimi dieci anni è stato trasformato grazie ad un programma di investimento di 400 milioni di euro. Con oltre 90 palazzi su 105 ettari di terreno, tutti gli edifici del campus hanno grandi aule illuminate da luce naturale e ogni stanza è dotata con le ultimissime novità tecnologiche che vengono utilizzate nel programma STEAM.

- La residenza degli alloggi si trova all'interno del campus ed è a meno di 15 minuti a piedi dalla città - [clicca qui per vedere il percorso](#).
- L'approccio accademico utilizza la tecnologia nell'insegnamento della lingua inglese offrendo un approccio unico nel suo genere. Per saperne di più su come funziona in pratica [clicca qui](#).



- Comunicazione, Collaborazione, Computer, Creatività contraddistinguono questo programma. Per saperne di più clicca qui!

Attività pomeridiane

Dato che il programma si svolgerà presso l'Università di Galway, c'è il vantaggio di poter utilizzare tutte le strutture del campus. Il programma pomeridiano è stato quindi creato per avere un forte collegamento con le lezioni del mattino. Esempi di workshop pomeridiani, guidati da insegnanti qualificati, includono: Elettronica, Scienza, Programmazione, Robotica, Fotografia, Arte, Teatro, Musica e molto altro ancora!

Le attività pomeridiane si svolgono a partire dalle 14:00 alle 16:20 cinque volte a settimana. Un giorno alla settimana gli studenti rimarranno dopo la scuola e faranno un'attività a Galway. Verso le 19:00 gli studenti rientreranno alla residenza.

Escursioni di un'intera giornata

Ogni sabato è prevista un'escursione di un'intera giornata in pullman privato. Alcuni dei luoghi più belli e interessanti, che sono stati scelti per le escursioni in modo da mostrare agli studenti la natura meravigliosa e l'incantevole paesaggio dell'Irlanda, includono: tour della città di Dublino, visita alle Scogliere di Moher, Parco Nazionale di Connemara, Abbazia di Kylemore e il castello di Athenry.

Attività serali

Gli studenti hanno un programma fitto di attività con cinque attività serali che coinvolgono tutti gli studenti e due serate libere supervisionate.

Le due serate libere consentono un po' di svago necessario agli studenti per trascorrere del tempo con i loro amici dopo un'intensa giornata di lezioni e attività pomeridiane o un'intera giornata in escursione. Qualche esempio: tour a piedi serale, escape rooms (gioco di fuga dal vivo), caccia al tesoro, discoteca, giochi a quiz di gruppo, musica e danza irlandesi, sport.

Sistemazione

Poiché la residenza si trova all'interno del campus dell'Università di Galway, gli studenti possono facilmente raggiungere la mensa dal loro alloggio in 10 minuti e poi recarsi in aula per lezioni e attività.

Il residence Goldcrest Village è composto da appartamenti luminosi, spaziosi e indipendenti con zona lounge-kitchenette a pochi passi dalla città di Galway. Gli appartamenti sono



costituiti da 4-6 camere singole con bagno privato e sono arredate con guardaroba e scrivania.

I programmi STEAM

Lavoro a progetto

Gli studenti lavoreranno individualmente o in gruppi per esplorare un argomento e creare un prodotto digitale (un blog, un sito web, un video o animazione) che descriva la loro esperienza, comprensione, opinione e/o interpretazione dell'argomento. Lavoro a progetto significa che gli studenti dovranno collaborare per scoprire di cosa tratta il loro argomento, pianificare come lo mostreranno, risolvere eventuali problemi tecnici e produrre qualcosa che sono orgogliosi di pubblicare. La tecnologia è uno strumento in questi progetti, ma è nel descrivere quanto pianificato e il processo per realizzarlo che le competenze linguistiche saranno sviluppate. I progetti di gruppo implicano il lavoro con ragazzi provenienti da luoghi e culture diversi, gli studenti dovranno così sviluppare in modo collaborativo il processo che li porterà a risolvere i problemi che incontreranno. Le competenze - linguistiche, tecnologiche, comunicative - che si sviluppano nel corso della realizzazione del progetto rappresentano un risultato chiave che sarà riconosciuto nel certificato finale.

Uso consapevole della tecnologia

La tecnologia viene utilizzata quando può aiutare a migliorare l'apprendimento: coinvolgere, informare e motivare gli studenti, nonché fornire loro un'esperienza di contesto linguistico autentico. La tecnologia è ormai un elemento essenziale nella comunicazione moderna ed è la comunicazione il focus principale del progetto. Non viene insegnato il linguaggio della programmazione, semplicemente il programma didattico riconosce che la tecnologia è ormai un elemento imprescindibile della vita degli studenti, motivo per cui chiediamo loro di portare un proprio dispositivo da utilizzare durante la lezione. Imparare ad utilizzare il proprio dispositivo con un percorso didattico aiuta gli studenti a portare quelle abilità a casa con sé, in modo che il percorso effettuato sia qualcosa che resti nel tempo. Un uso scorretto della tecnologia può causare problemi nel modo di comunicare, motivo per cui i dispositivi devono a volte essere riposti e a volte condivisi per garantire che gli studenti lavorino insieme correttamente.

Contenuti integrati

L'integrazione dei contenuti nell'apprendimento delle lingue, solitamente noto come CLIL, si basa sul principio che gli studenti traggano vantaggio dall'essere esposti alla lingua in



diverse aree disciplinari del loro curriculum scolastico, non solo nella loro lezione di inglese. Per questo motivo il programma pomeridiano è gestito da insegnanti delle scuole superiori specialisti nelle proprie aree disciplinari. Le attività pomeridiane saranno anche collegate alle lezioni mattutine che saranno propedeutiche alle attività pomeridiane.

Obiettivi di apprendimento

Al termine del corso i partecipanti:

- avranno sviluppato una maggiore comprensione dell'uso responsabile ed efficace della tecnologia ai fini della comunicazione e dell'informazione
- avranno lavorato in team nel lavoro a progetto utilizzando le capacità di problem solving per completare le attività in modo creativo
- saranno diventati più capaci di relazionarsi con persone e culture diverse e allo stesso tempo più in grado di identificare la causa di eventuali incomprensioni e risolverle in gruppo
- avranno migliorato le proprie competenze linguistiche attraverso lo scambio di informazioni, l'espressione delle proprie opinioni e la capacità di sostenere argomentazioni complesse esprimendo le proprie idee ed incorporando quelle di altri
- avranno una maggiore motivazione e soddisfazione nello svolgere il proprio lavoro attraverso attività quali il lavoro a progetto e la creazione di ePortfolio individuali come quello creato in Irlanda

Tipico programma giornaliero:

GIORNO 1:

- Saluto di benvenuto e presentazione del codice etico: rispetto, partecipazione, motivazione ad utilizzare l'inglese
- Attività di gruppo per testare la capacità di comunicazione orale
- Introduzione alla tecnologia, accesso online e net etiquette.
- Formazione delle classi: giochi 'rompighiaccio', regole in aula e presentazione del programma
- Introduzione al diario o portfolio digitale
- Configurazione del diario o portfolio digitale ed invio dei link ai genitori ed agli accompagnatori



GIORNO 2:

- Introduzione completa al portfolio digitale (ePortfolio)
- Attività di comunicazione di gruppo per preparare / riflettere sulle attività pomeridiane
- Introduzione al certificato finale, autovalutazione e definizione degli obiettivi personali

GIORNO 3:

- Completamento del lavoro introduttivo e definizione degli obiettivi per il progetto video digitale che si andrà a creare
- I responsabili del progetto video eseguono la pianificazione del progetto ed assegnano le responsabilità
- I responsabili del progetto video scrivono gli script dei dialoghi / la narrazione del video
- Attività di comunicazione di gruppo per preparare / riflettere sulle attività pomeridiane ed aggiornare il diario digitale
- Introduzione ai premi per la partecipazione, collaborazione e comunicazione della prima settimana

GIORNO 4:

- I responsabili del progetto video eseguono l'editing del video e caricano il portfolio online
- I responsabili del progetto video preparano una presentazione di riflessione sul progetto, mostrano il video e lo presentano alla classe
- La classe vota il miglior video
- Attività di comunicazione di gruppo per preparare / riflettere sulle attività pomeridiane ed aggiornare il diario digitale

GIORNO 5:



- Revisione degli obiettivi ed eventuali aggiustamenti
- Attività di comunicazione di gruppo per preparare / riflettere sulle attività pomeridiane
- Consegna dei premi della prima settimana per la miglior partecipazione, collaborazione e comunicazione
- Scelta del miglior portfolio / diario della settimana ad ogni livello / gruppo di età

GIORNO 6:

- Preparazione e scambio di domande interculturali e verifica di comprensione
- Aggiornamento della sezione escursioni del portfolio
- Attività di comunicazione di gruppo per preparare / riflettere sulle attività pomeridiane.

GIORNO 7:

- Creazione della sezione 'About Me' del portfolio e preparazione di poster / presentazione sulla base dei propri interessi ed abilità
- Attività di comunicazione di gruppo per preparare / riflettere sulle attività pomeridiane.

GIORNO 8:

- Introduzione al video blog interculturale di gruppo per riflettere sulle differenze tra l'Irlanda e il proprio paese di origine
- I responsabili del progetto video eseguono la pianificazione del progetto ed assegnano le responsabilità
- I responsabili del progetto video scrivono gli script dei dialoghi / la narrazione del video
- I responsabili del progetto video si esercitano nella pronuncia degli script
- I responsabili del progetto video registrano il proprio video
- Attività di comunicazione di gruppo per preparare / riflettere sulle attività pomeridiane



GIORNO 9:

- Aggiunta della pagina del progetto video al portfolio / diario digitale
- Completamento della pagina interculturale del progetto sul portfolio / diario digitale
- Le squadre dei video montano il proprio video e lo presentano
- I video sono mostrati in classe e i migliori ricevono la nomination
- Le nomination sono presentate a tutta la scuola
- Consegna dei premi per il miglior video
- Attività di comunicazione di gruppo per preparare / riflettere sulle attività pomeridiane ed aggiornare il diario digitale

GIORNO 10:

- Conclusione delle attività del portfolio / diario digitale.
- Attività di comunicazione di gruppo per preparare / riflettere sulle attività pomeridiane ed aggiornare il diario digitale
- Premi per la partecipazione, collaborazione e comunicazione della seconda settimana

Certificato finale

Le seguenti capacità saranno valutate durante il soggiorno anche sulla base di sistemi internazionalmente riconosciuti:

- Capacità comunicative (Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue)
- Capacità tecnologiche (Quadro di Riferimento Europeo per le Competenze Digitali)
- Problem-solving collaborativo (PISA)