

QUÈ TENEN EN COMÚ LES BONES PRÀCTIQUES STEAM?		Avaluo:
CONTEXT		
Sorgeix d'una situació significativa, propera i vivencial? real i autèntica?		
Parteix de problemes socials rellevants?		
Implica a "anar més enllà" que una recerca d'informació?		
Aplica coneixements adquirits?		
Afaveix situacions per generar nous aprenentatges?		
Parteix d'una bona pregunta?		
Comporta l'ús d'habilitats cognitives de diferent complexitat?		
PROPOSTES ORIENTADES A L'ACCIÓ		
Propicia que l'alumnat pensi solucions creatives amb valors de justícia social i ambiental?		
Fomenta crear, dissenyar i/o buscar solucions?		
Implica un posicionament argumentat des dels valors de justícia social i ambiental?		
Implica metodologies actives?		
Propicia l'aprenentatge global?		
Genera situacions de participació?		
Fomenta l'autonomia?		
Fomenta la cooperació entre iguals?		
Col·labora amb alguna institució o entitat?		
Desenvolupa competències digitals?		
Utilitza eines digitals?		
COMPETÈNCIES PRÒPIES.		
S Provoca situacions de pràctica científica?		
T Provoca situacions en el que hi ha processos tecnològics?		
E Contempla processos de creació?		
A Fomenta el pensament social?		
M Provoca situacions de raonament matemàtic?		
AVALUACIÓ		
Contempla l'error com a una eina de reflexió, millora i autoregulació de l'aprenentatge?		
Contempla moments per tal que l'alumnat pugui pensar i reflexionar durant el procés d'aprenentatge?		

CHECK LIST

En la valoració de la vostra activitat/projecte, cal tenir present que **no és imprescindible** que reuneixi **tots els requisits** que us presentem en aquesta check list, però sí que en compleixi un o dos de cadascun dels apartats en què està organitzada.