

CHALLENGE STEAM

— APRENTATGE BASAT EN PROJECTES

El projecte STEAM té com a finalitat desenvolupar la investigació participativa, fent que les alumnes siguin motors de canvi en temes de salut i benestar social, sostenibilitat i consum responsable.

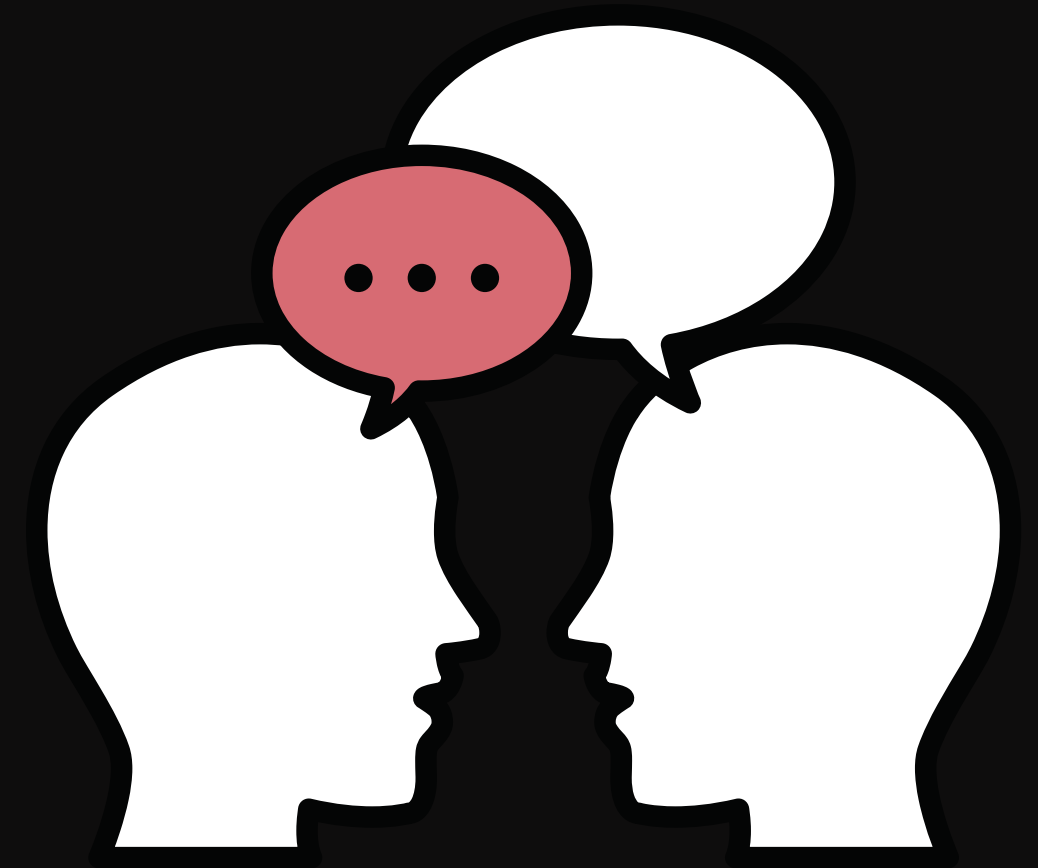


Guanyadores Challenge 2019-20

Fases del challenge

FASE I: TREBALL A L'AULA

Durant tot el curs, s'apliquen metodologies didàctiques en assignatures específiques per donar forma al tema que es treballarà i conformarà la pàgina web per presentar-la.



Fases del challenge

FASE 2: CAMPUS FORMATIU

Es presenta el treball i el jurat decideix els guanyadors per participar en el Campus. Dies intensos d'activitats i trobades lúdiques que serveixen d'aprenentatge i inspiració.



Participants Campus virtual 2020-21



CAMPUS VIRTUAL

Desde 2012

Fases del challenge

FASE 3: BOOTCAMP

Els guanyadors del Campus viatjaran a Estats Units (Boston o Nova York) per realitzar una estada formativa i lúdica que els impulsarà a nous reptes.



Guanyadores Challenge 2020-21

Fases del challenge

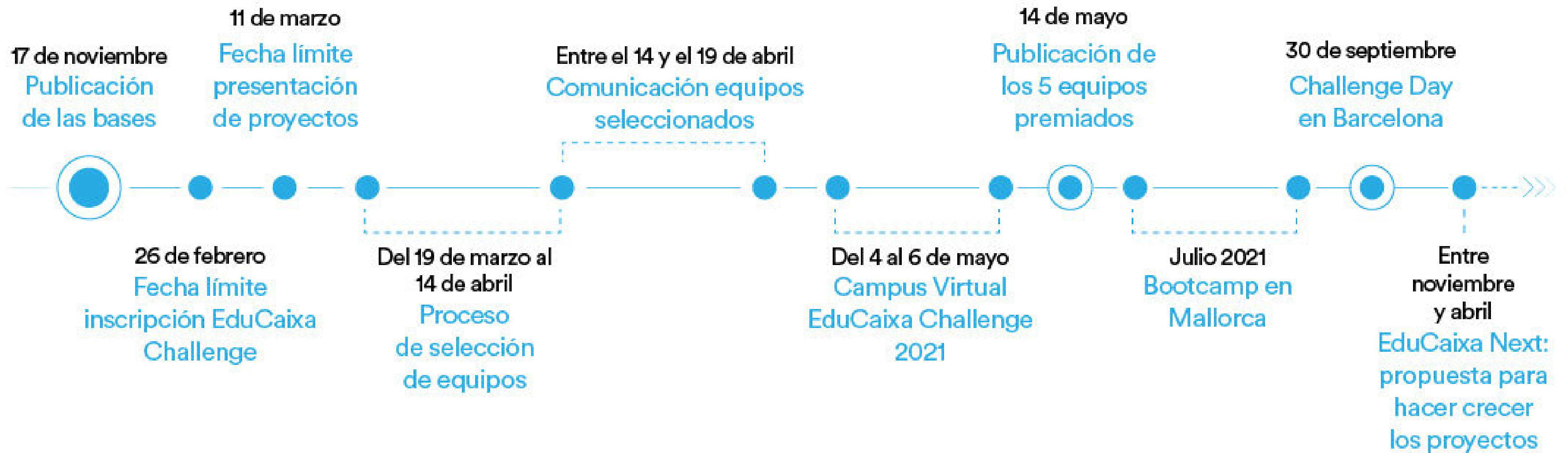
FASE 4: NEXT

Una vegada finalitzat el Challenge es proposa seguir per fer créixer el seu projecte amb Educaixa Next, on treballaran durant sis mesos i de manera sincrónica amb mentors i professionals de la seva temàtica de projecte.



Guanyadores Next 2020-21

CALENDARI



TREBALLEM PER PROJECTES PER
POTENCIAR LES SEVES CAPACITATS I
SUPERAR LES MANCANÇES, SENT AIXÍ MÉS
CRÍTICS I AMB ESPERIT DE SUPERACIÓ.

