

Xarxa Node-STEAM

És ben veritat que avancem cap a un futur altament tecnològic i, alhora, estem immersos en un canvi de paradigma que afecta el marc educatiu, en el qual l'educació ha de perdurar al llarg de tota la vida. Actualment els centres educatius es repensen per donar resposta a les inquietuds i les necessitats d'infants i joves en una societat que evoluciona constantment. Han començat processos de transformació educativa en què els aprenentatges traspassen les parets de les aules, per treballar amb una perspectiva global que mira de trobar connexions entre diferents camps del coneixement. En aquest context és clau dotar les persones d'eines que els permetin desenvolupar al màxim les seves competències. Així doncs, les STEAM s'han convertit en una eina fonamental.

D'aquesta manera, incloure les STEAM en les visites als museus afavoreix un cercle virtuós que implica la societat, la comunitat educativa i el museu mateix, i ens ofereix el pretext i el relat per fomentar un concepte de museu obert, sense murs ni barreres, amb tot d'experiències que comencen abans d'entrar-hi i que no s'acaben fins que no n'hem sortit i on les tecnologies i l'entorn digital esdevenen uns aliats de gran valor.

A mesura que la línia entre la virtualitat i la realitat es desdibuixa i esdevenen complementàries, integrar les STEAM en les propostes educatives dels museus i del patrimoni té un valor afegit perquè s'hi involucren els visitants i la comunitat educativa, i això crea un cercle virtuós on tothom surt guanyant.

Node-STEAM Network

Without a doubt, we are bound for a highly technological future. At the same time, we are in the midst of a paradigm shift that is having an impact on the entire framework of education, which must last a lifetime. Today, educational institutions are being rethought to respond to the priorities and needs of children and young people in a constantly-evolving society. We have begun educational transformation processes in which learning goes beyond the walls of the classroom, to work with an all-encompassing approach that attempts to find connections among different fields of knowledge. In such a context, it is crucial to equip individuals with tools that will empower them to develop their skills to the highest possible degree. Therefore, STEAM have become a fundamental instrument.

Therefore, including STEAM in visits to the museums feeds a virtuous cycle that involves society, the educational community and the museum itself, providing us with the pretext and narrative to promote a museum concept that is open, free from walls or barriers, with an entire slate of experiences that begin before the visitor enters, and do not end until they have left, and in which technologies and digital environments become invaluable allies.

As the line between virtual and real blurs and renders the two concepts complementary, integrating STEAM into educational proposals around museums and heritage brings added value because they involve visitors and the educational community, adding to the virtuous cycle in which everyone stands to benefit.

