

Wstęp

Rozdział 1. Czym jest STEAM?

- 1.1. STEAM A STEM
- 1.2. STEAM a kompetencje przyszłości
- 1.3. STEAM a konstrukcjonizm
- 1.4. STEAM A TEL (Technology Enhanced Learning)

Rozdział 2. Edukacja przedszkolna, czyli czy to nie za wcześnie?

- 2.1. Dlaczego STEAM warto rozpocząć już w przedszkolu?
- 2.2. Jak pracują dzieci realizujące koncepcję STEAM?
- 2.3. Metody i formy pracy w przedszkolu wykorzystywane w STEAM
- 2.4. Innowacyjne metody dydaktyczne wykorzystywane w STEAM
 - 2.4.1. Design Thinking
 - 2.4.2. EduScrum

Rozdział 3. Przestrzeń kreatywnej pracy – przedszkole STEAMLab

- 3.1. Co to jest przedszkole STEAMLab?
- 3.2. Jak przebiegają zajęcia w STEAMLab przedszkolu?
- 3.3. Jak przygotować zajęcia STEAM?
- 3.4. Narzędzia pracy w STEAMLab1
 - 3.4.1. Przykłady narzędzi wykorzystywanych w STEAM

Rozdział 4. Zajęcia STEAM – przykładowe koncepcje zajęć

- 4.1. Mój przyjaciel Jeż
- 4.2. Zwierzęta na wsi
- 4.3. Odkrywamy kosmos
- 4.4. Co kryją oceany?
- 4.5. Zdrowe odżywianie
- 4.6. Roboty
- 4.7. Dookoła świata
- 4.8. Budujemy wynalazki
- 4.9. Znani ludzie
- 4.10. Las i jego mieszkańcy
- 4.11. Ja człowiek
- 4.12. W krainie sztuki
- 4.13. Lekcja muzyki
- 4.14. Śladami dinozaurów
- 4.15. Cyfry
- 4.16. Litery
- 4.17. STEAM-owe obrazy
- 4.18. Gotujemy
- 4.19. Pory roku
- 4.20. Świat pszczół
- 4.21. Komputery
- 4.22. Jane Goodall i szympansy

Podsumowanie

Bibliografia

Spis rysunków
Spis tabel