

Resultatmål

Børn og unges
motivation, læring,
trivsel og personlige
mestring styrkes

Alle børn og unge
arbejder med STEAM
mindst fire gange
hvert år

Det pædagogiske personale
bruger læringsmiljøer og
teknologier for at
understøtte børn og unges
læring

Det pædagogiske
personale planlægger,
gennemfører og
evaluerer STEAM-
læringsforløb

Rød tråd i STEAM-
indsats på 0-18-års
området

Skoler og dagtilbud
samskaber børn og
unges læring sammen
med deres omverden

Indsatsområder

Kompetencer

Læringsmiljøer

Samarbejde
(samskabelse)

Kapacitetsopbygning

Aktuelle indsatser

- Kom Ud i Dag
- Matematisk opmærksomhed
- Mini League
- First Lego League
- Teknologisk mestring
- Skolernes Krimimesse

- FabLabs på skoler (v/Insero)

- Kom Ud i Dag
- Engineering didaktik workshops (v/Insero)
- Aktionslæringsforløb for medievejledere
- Analyserapport af behov for kapacitetsopbygning (v/programleder)

Fremtidige indsatser

Samarbejde og
samskabelse i
skolerne og
dagtilbuddenes
nærområder.
(Evt. sammenhæng
med Projekt
Samspil).

FabLabs i dagtilbud:
Hvordan skaber
man inspirerende
og kreative
læringsmiljøer?

'Horsens fremme
på beatet'
– et eksemplarisk
STEAM-
læringsforløb med
et musik afsæt

STEAM-kanon for
0-18-års området

Organisationsudvikling
og videndeling i
Horsens Kommune