



Co-funded by
the European Union

CURS de FORMARE: From STEM to STEAM education: a new learning approach

din cadrul proiectului de acreditare Erasmus : 2023-1-RO01-KA121-SCH-000116531

Atena, GRECIA

Perioada: 29 octombrie- 4 noiembrie 2023

Participanți: Harhătă Maura, Enia Mădălina

- ☉ Obiectivul cursului este dezvoltarea de competențe pentru o abordare integrativă a conținuturilor învățării prin STEM/STEAM.
- ☉ Modelul educațional STEM își propune să promoveze și utilizeze metode de predare bazate pe investigare și analiză directă, pentru a implica elevii în mod direct în învățare .

Educația STEM, ajută copiii să înțeleagă conceptele abstracte prin experimentare și joacă. De exemplu, pot înțelege cum se construiește o casă, cum funcționează un motor sau chiar cum se face un robot, totul într-un mod proactiv și chiar distractiv

- ☉ STEAM este o abordare educațională a învățării care folosește Știința, Tehnologia, Ingineria, Arte și Matematică ca puncte de acces pentru ghidarea învățării, a dialogului și gândirii critice a elevilor.

LECȚII ÎNVĂȚATE

- ☉ Metoda presupune explorarea aceluiași concept din punctul de vedere al tuturor disciplinelor și găsirea de noi moduri creative de explorare a conținuturilor.
- ☉ trezește interesul elevilor prin faptul că împletește știința cu arta și cu studiul limbilor străine .

- ⊙ intervine în dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor.
- ⊙ elevii se implică în procesul de învățare.
- ⊙ împărtășesc cu ceilalți ideile proprii sau descoperirile, fac asta cu plăcere.
- ⊙ dezvoltă abilitățile de comunicare.
- ⊙ dezvoltă sentimentului de empatie.
- ⊙ dezvoltă participanții din punct de vedere cognitiv,
- ⊙ dezvoltă creativitatea și imaginația,

RESURSE DIGITALE UTILIZATE ÎN CADRUL CURSULUI DE FORMARE ERASMUS+

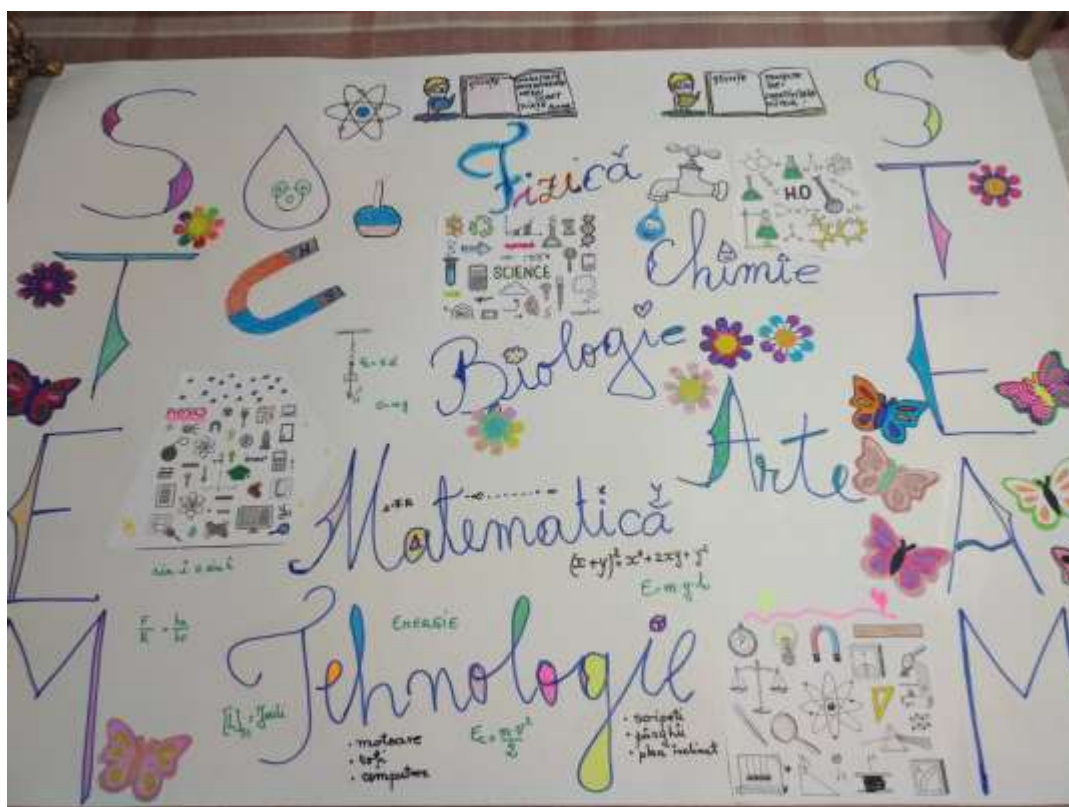
„ From STEM/STEAM Education a New Learning Approach”

- **TRELLO** –aplicație gratuită, foarte popular pentru un **management eficient al proiectelor**; cu ajutorul Trello, utilizatorii pot să își organizeze eficient timpul și să administreze **numeroase proiecte** alături de colegii de echipă, toți având acces la “organizator” și putând face orice modificări doresc;
- **SCREENCAST.MATIC**– aplicație care permite adăugări de comentarii audio și video pentru materialele utilizate;
- **EDPUZZLE** – platformă online care permite profesorilor să transforme orice videoclip existent într-o lecție interactivă; profesorul poate încărca un videoclip de pe YouTube sau din diverse alte surse, apoi poate adăuga întrebări și adnotări pe toată durata clipului;
- **NEARPOD**– elevii au capacitatea de a participa la lecții care conțin realitate virtuală, obiecte 3D, simulări PhETși multe altele.
- **GENIALLY** –este un instrument bazat pe web, disponibil gratuit, care permite crearea de infografice animate, prezentări interactive și jocuri de evadare;
- **QUIZZIZ** –Gamification – este unul din cele mai bune programe de chestionare pentru școală;
- **BLOOKET**– aplicația permite crearea de jocuri interactive de cărți în special pentru clasele primare și grădiniță;
- **TINKERCAD** – aplicație web gratuită pentru proiectare 3D; este un foarte bun instrument STEM;

- **BOOK CREATOR**- aplicație permisivă și atractivă, care poate fi accesată la adresa webbookcreator.com, oferind posibilitatea să se creeze cărți digitale



- pe diferite teme;



Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorului, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care conținutul informației va fi folosit.