



STEAM ȘI COMPETENȚE DIGITALE: ÎN CĂUTAREA NOULUI LEONARDO

2021-1-EL01-KA220-SCH-000027823

28/02/2022 - 27/02/2024

Scopul proiectului:

Să echipeze cadrele didactice cu cunoștințe și competențe digitale și să introducă un nou mod de predare în ciclul primar prin metodologia STEAM

Objective principale:

• Dezvoltarea abilităților cognitive ale elevilor din ciclul primar
• Conectarea componentelor STEAM (știință, tehnologie, inginerie, arte și matematică) cu mediul cultural, uman, crescând creativitatea și abilitățile elevului, formând, pe termen lung, cetățeanul activ de mâine



A doua întâlnire transnațională de proiect a avut loc la Osmaniye în perioada 20 - 21 octombrie 2022, fiind organizată de Direcția Provincială de Educație.

Pe parcursul celor două zile au fost efectuate activități specifice:

- analiza raportului State of ART
- analiza activităților de diseminare și exploatare
- prezentarea capitolelor din Ghidul proiectului
- aspecte Administrare de calitate

Eveniment viitor: cea de-a treia întâlnire transnațională de proiect din Palermo-Italia (martie 2023)

PARTENERIAT

- The Directorate of Primary Education Of Arta (GR) - coordinator
- Anaptixiako Kentro Thessalias - Trikala (GR)
- Centro Internazionale per la Promozione Dell' Education e lo Sviluppo Associazione (CEIPES, Palermo - IT)
- Siauliai Technines Kurybos Centras (Siauliai - LT)
- Inspectoratul scolar judetean Iasi (Ro)
- Osmaniye il Milli Egitim Mudurlugu (Osmaniye - TR)



STEAM ȘI COMPETENȚE DIGITALE: ÎN CĂUTAREA NOULUI LEONARDO

2021-1-EL01-KA220-SCH-000027823

28/02/2022 - 27/02/2024



URMĂRIȚI ACTIVITATEA NOASTRĂ

<https://www.steamedu-project.eu/>



@<https://www.facebook.com/SteamProjectEU>



https://instagram.com/steam_and_digital_skills?igshid=YmMyMTA2M2Y=

REZULTATE AȘTEPTATE

1. Cadrul metodologiei STEAM. Ce este, cum se aplică și cum se analizează fiecare dintre pilonii săi.
2. Platformă integrată de învățământ la distanță pentru profesorii care doresc să predea STEAM
3. Scenarii educaționale de predare ce utilizează practici educaționale STEAM

S.T.E.A.M (Bilim, Teknoloji, Mühendislik, Sanat ve Matematik), bilginin gerçek durumlara uygulanmasını ve deney ve araştırma yoluyla öğretme yaklaşımını vurgulayan, okulda yaratıcılığı, yeniliği ve işbirliğini destekleyen bir eğitim uygulamasıdır.

Fen bilimleri, matematik ve sanatı çağdaş teknolojik uygulamalarla ilişkilendirerek öğrencilerin okul performansını artırır ve katılanlar arasında üst düzey beceriler geliştirir.

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în aceasta