



**Titlul proiectului:** S.T.E.A.M. challenges

**Perioada de implementare:** MARTIE-MAI 2022

**Scurtă descriere:**

Activitățile acestui proiect sunt axate pe subiectele STEAM (știință, tehnologie, inginerie, artă și matematică) și în egală măsură pe limbă și științe umaniste. Proiectul își propune să stimuleze gândirea critică și creativă a elevilor, precum și abilități de rezolvare de probleme. Învățarea activă a disciplinelor STEAM stimulează inovația, imaginația și creativitatea elevilor. Implicarea în proiectele interdisciplinare permite elevilor să gândească creativ și liber și să facă legături între diferite discipline. Participarea la activitățile STEAM, îi pregătește mult mai bine pentru a face față provocărilor apărute la viitoarele lor locuri de muncă și cariere. Elevii sunt încurajați să experimenteze cu obiecte din viața reală, să proiecteze și să reproiecteze produse noi. Activitățile din acest kit se bazează pe proiecte eTwinning despre STEM și STEAM.

Noi am gândit proiectul pe o abordare multidisciplinară. Într-o perioadă de o lună/ 2 săptămâni ne-am proiectat orele pe una dintre teme proiectului. Am predat transdisciplinar, îmbinând disciplinele. 99% din proiect s-a desfășurat în orele de curs. Am știut de la început ce competențe și conținuturi vizăm (vezi Padlet-INTEGRAREA ÎN CURRICULUM). A vizat conținuturi, competențe de română (realizarea de cvintete-prezentarea partenerilor; scrierea corectă a cuvintelor, propozițiilor etc.), muzică și mișcare (învățarea, interpretarea imnurilor „Oda bucuriei” ziua eTwinning și României -videoconferința); arte vizuale și abilități practice (realizarea de machete; roboți din 7 coli/ legume/ reciclabile; realizarea planetelor-tehnica Papier Macher; asamblarea cubului; realizarea de corpuri geometrice din scobitori și pufuleți etc.), dezvoltare personală (feedback de la finalul fiecărei activități; 9 mai-Școala de vis; activitățile Salvați Copiii, Adfaber-siguranței online); matematică (figuri și geometrice-Quiver; axa de simetrie evaluată cu Ozoboții; Sistemul Solar, formarea zilelor, anotimpurilor (Ex: Activitate este descrisă în documentul colaborativ din PAGINI\_ 7); măsurarea lungimii-planetele au fost așezate în funcție de distanța de la Soare s-a măsurat cu unități standard etc.); de comunicare, lingvistice, exprimare a opiniei, evidențiere a unor caracteristici specifice formelor și corpurilor geometrice, rezolvare de probleme, formularea de concluzii în urma experimentelor.

**Țări partenere:** România, Republica Moldova

**Parteneri din școală:** Miricioiu Carmen Alexandra (coordonator), Bejinaru Claudia, Lecoiu

Alexandra, Radu Mărioara, Ciovlică Isabella, Manole Maria Adriana.

## Rezultate:

Impactul elevi: interes pentru proiectele eTwinning, pentru colaborarea cu alți copii din alte țări europene; interes pentru studiul disciplinelor STEAM, științelor spațiale, carierelor în domeniu; dezvoltarea competențelor digitale.

Impact profesori: Noi, în școală, am format o echipă puternică, am înțeles ce înseamnă STEAM, am învățat noi aplicații utile în învățare, ne-am dezvoltat din punct de vedere al predării transdisciplinare.

Școala noastră și-a promovat imaginea, deține cadre didactice care s-au perfecționat și elevi interesați de colaborări cu parteneri din străinătate. S-a extins mult echipa eTwinning.

Rezultatul deosebit-sustenabilitatea proiectului (acesta a continuat cu o tabără comună între clase și cu activități la Școala de Vară)

Rezultate:

\*3 documente colaborative (Google Forms) în care sunt descrise activitățile prin care am descoperit, experimentat, învățat multe despre geometrie și spațiul cosmic, despre cum putem integra roboții în activitatea la clasă. Fiecare conținut din programa școlară fiind gândită din perspectivă științifică, tehnologică, e(i)nginerească, artistică și matematică. Aceste documente au luat forma unui ghid cu ISBN, kit pentru elevele noastre de practică și nu numai.

\*logo proiect

\*machete, crafturi pe tema proiectului

\*premiile de la competiția internațională ESA\_Paxi

\*benzi desenate, cvintete personalizate

\*decorul realizat în clasa în care ne desfășurăm activitatea

\*calendarul

\*povestea din benzi desenate

**Link către proiect/ padlet activități etc.:**

<https://padlet.com/miricioiu/4t51lwby4t4lqc2>

## Fotografii realizate în timpul desfășurării activităților



