

# INTEGRAREA STEAM ÎN PROIECTELE ETWINNING

**Camelia - Raluca Frunză**, profesor Școala Gimnazială "Grigore Moisil", Galați

**Dorina Andrei Nicoară**, profesor Școala Gimnazială Nr.29, Galați

Proiectele eTwinning oferă experiențe care ar trebui încercate de cadrele didactice pentru oportunitățile și beneficiile pe care le oferă, atât în perfecționarea activității didactice cât și în dezvoltarea personală. Una dintre cele mai importante valori ale comunității eTwinning este colaborarea dintre profesori, elevi, școli, părinți și autorități locale, implicând cadrele didactice și elevii în activități diverse și inedite de învățare, creând produse educaționale prin utilizarea noilor tehnologii și comunicând cu echipe din alte țări. Colaborarea presupune contribuții din partea fiecărui membru al echipei, respectiv efort individual și de grup, în același timp. Astfel, având un rol activ, toți participanții interacționează, analizează, iau decizii, se respectă reciproc și află despre reguli de comunicare.

Proiectul „Travel with STEAM”, derulat în anul școlar 2021-2022, a pornit de la premisa că învățarea bazată pe proiecte este esențială : implementând activitățile din cadrul proiectului, elevii vor câștiga experiențe de învățare cu aplicații în timp real și vor aplica diferitele domenii ale STEAM în moduri care îi vor ajuta să facă o conexiune între sala de clasă și lumea din jurul lor.

Obiectivele urmărite în cadrul proiectului , prin utilizarea activităților STEAM:

- dobândirea abilităților de lucru domeniile în știință, **matematică** și tehnologie,
- dobândirea abilităților de gândire creativă și critică,
- conștientizarea problemelor de viață pe care le vor întâmpina în viața de zi cu zi,
- consolidarea abilităților de lucru în colaborare,
- dezvoltarea abilităților de comunicare
- dezvoltarea interesului față de schimbare și inovare.

Rezultatele așteptate :

- educație STEAM și aplicarea tehnologiei,
- fiecare elev își va folosi creativitatea și își va dezvolta abilitățile de gândire critică.
- dobândirea abilităților de gândire matematică,
- concentrarea pe aplicații din viața reală a abilităților de rezolvare a problemelor într-un mediu de învățare combinat, și mai puțin pe educația tradițională;
- elevi vor înțelege cum pot fi aplicate principiile științifice în viața de zi cu zi.

Planul proiectului a propus următoarele etape :

- ✓ în luna februarie : pregătirea videoclipului și a broșurii de prezentare a proiectului; deschiderea conturilor de social media ; completarea formularului pentru detaliile de contact ale profesorului; obținerea acordului părinților ; distribuirea responsabilitatilor ; activități de Ziua Siguranței pe Internet ; întâlniri online și față în față a profesorilor ; pregătirea colțului ETwinning ; știri despre proiect pe site-urile web ale școlilor ; aplicarea pretestelor -profesori -elevi-părinți ; proiectarea și selectarea posterului și a siglei proiectului
- ✓ în luna martie : activități din domeniile Știință-Tehnologie și Inginerie ; Scrierea unui acrostih (produs comun)
- ✓ în luna aprilie : activități din domeniile artă și matematică ; aplicarea post-testelor pentru profesori-elevi-parinti ; întocmirea raportului proiectului

Proiectul eTwinning TRAVEL WITH STEAM a fost o oportunitate excelentă, deoarece a permis obținerea mai multor informații despre modelul de învățare STEAM. S-a demonstrat impactul pozitiv și rolul aplicațiilor STEAM în utilizarea la clasă și în activitățile extracurriculare. În plus, proiectul a permis dobândirea de noi abilități pedagogice care să fie folosite în practicile de predare în clasă și în afara ei. Nu în ultimul rând, am putut învăța despre sistemele de învățământ în cadrul abordărilor și metodologiilor inovatoare și ne-am bucurat de colaborarea cu colegi și educatori din diferite culturi.



Bibliografie :

<https://iteach.ro/cursuri/mod/resource/view.php?id=4> (accesat 11.05.2023)