



**Curs de mobilitate școlară  
ERASMUS+”Educație școlară”  
Nr. 2021-1-RO01-KA121-SCH –  
000007250**

**”INNOVATIVE MATHEMATICS  
AND SCIENCE TEACHING  
– STEAM”**



În perioada 11 iulie-15 iulie 2022, în Malaga, Spania a avut loc cel de-al doilea curs de formare **“Innovative Mathematics and Science Teaching – STEAM”** din cadrul acreditării Erasmus+ 2021-2027, furnizor de formare **“Plus Project”**.





Acest curs a fost destinat profesorilor de matematică și științe și, din echipa de profesori ai Colegiului Național "Roman-Vodă", au făcut parte:

- prof. Cătălin - Constantin Macovei – director adjunct,
- prof. Claudia Macovei – geografie,
- prof. Cristina Radu – fizică,
- prof. Marian Ursărescu – matematică.





La acest curs au participat 12 profesori din:  
România (jud. Neamț și Olt), Turcia, Ungaria, Cehia și  
Polonia.





## Principalele obiective ale acestui proiect:

1. Familiarizarea cu o abordare modernă, interdisciplinară a actului de predare – învățare la clasă, și anume prin metoda STEAM. Acest acronim STEM/STEAM, preluat din limba engleză, cuprinde următoarele semnificații:

S = science/știință,

T = technology/tehnologie,

E = engineering/inginerie,

A = art/artă,

M = mathematics/matematică.

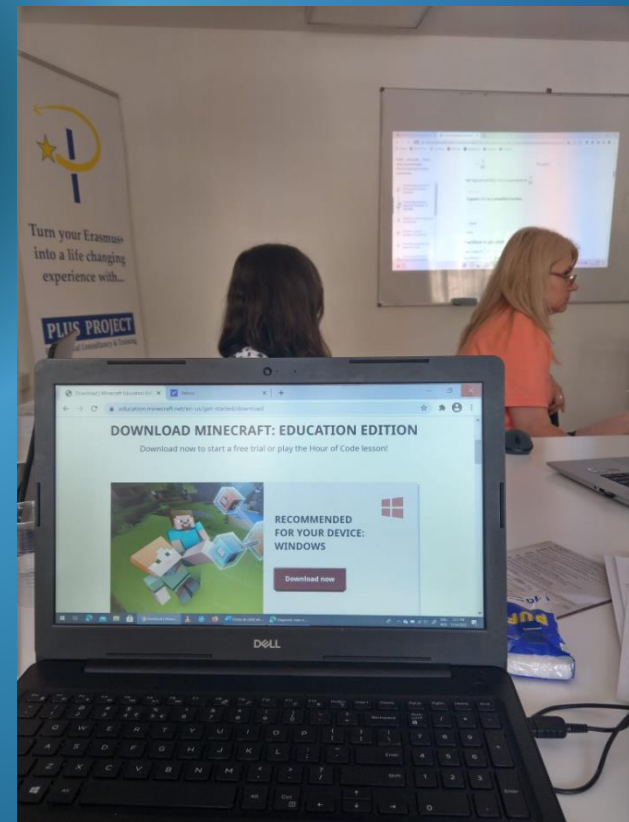
Promovează conceptul artistului-om de știință, punând în legătură arta, creativitatea, imaginația elevului cu latura sa tehnică, științifică, tehnologică. Valorifică în cadrul aceluiași activități ambele laturi ale personalității elevului.



Activități pe echipe  
multiculturale:



2. Îmbunătățirea competențelor digitale ale cadrelor didactice care predau matematică și științe în vederea adaptării învățământului la cerințele secolului XXI și oferirea unei educații de calitate care să faciliteze o carieră școlară de succes pentru toți elevii.





## Conținuturile

abordate interactiv prin metoda STEAM au fost:

1. introducerea jocului în activitatea didactică de predare-învățare la clasă (game – based learning, GBL vs gamification);
2. robotica – metodă de predare STEAM (educational robotics in STEAM education);
3. innovative educational projects – STEAM experiments;







**Beneficiile învățării prin această metodă sunt: încurajarea elevilor pentru a încerca lucruri noi, îmbunătățirea aptitudinilor de cooperare și lucru în echipă, aplicarea în practică a cunoștințelor teoretice, ajută elevii să se adapteze la situații noi, formează abilități de rezolvare a problemelor prin implicarea creativității.**





**A fost o experiență inedită care ne-a solicitat pe lângă abilitățile de comunicare și pe cele creative, tehnice și de lucru în echipă.**

