

NR PROIECT: 2023-1-RO01-KA121-SCH-000116531

DENUMIRE MOBILITATE : „From STEM/STEAM Education a New Learning Approach”

DESTINAȚIA: Atena, Grecia

PERIOADA: 29 octombrie – 4 noiembrie 2023

CADRU DIDACTIC PARTICIPANT: Enia Mădălina

DESCRIEREA MOBILITĂȚII:

În perioada 29 octombrie – 4 noiembrie 2023, am participat la mobilitatea Erasmus + „From STEM/STEAM Education a New Learning Approach” derulată în Atena, Grecia.

Cursul a propus o abordare completă și complexă a celor doua concepte STEM și STEAM prin intermediul cărora procesul de învățare integrată se extinde de la domeniile științifice la cele socio-umane.

Intrucât disciplina pe care o predau este limba franceză, preocuparea mea recurentă a fost pe de o parte aceea de a descoperi și utiliza platforme care să permită utilizarea documentelor audio autentice în limba franceză, pentru a exploata competența de exprimare orală într-o limbă străină, cât și integrarea resurselor digitale în proiecte de tip STEAM.

Resursele digitale utilizate în timpul cursului și cărora le-am găsit aplicabilitate în cadrul activităților didactice școlare și extrașcolare sunt:

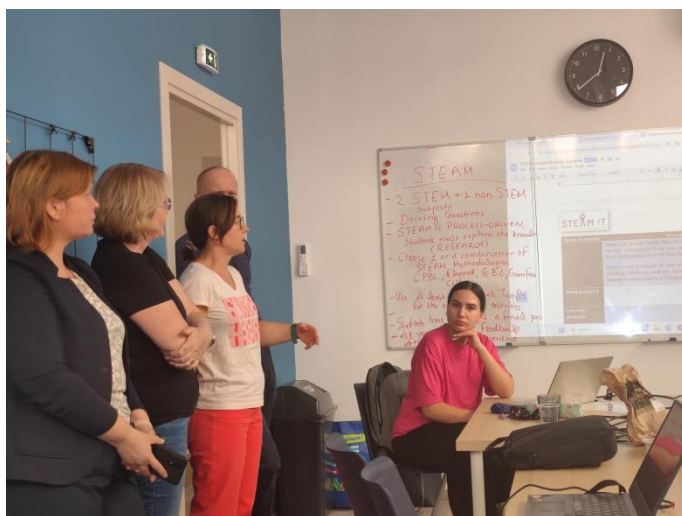
- **TRELLO** – <https://trello.com/>, aplicație gratuită, foarte populară pentru un management eficient al proiectelor; cu ajutorul lui Trello, utilizatorii pot să își organizeze eficient timpul și să administreze numeroase proiecte alături de colegii de echipă, toți având acces la “organizator” și putând face orice modificări doresc;
- **SCREENCAST.MATIC** - <https://screenpal.com/> – aplicație care permite adăugări de comentarii audio și video pentru materialele utilizate;
- **EDPUZZLE** –<https://edpuzzle.com/>- 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;
- **GENIALLY** –<https://genial.ly/> - este un instrument bazat pe web, disponibil gratuit, care permite crearea de infografice animate, prezentări interactive și jocuri de evadare;
- **BLOOKET** –<https://www.blooket.com/> aplicația permite crearea de jocuri interactive de cărți, în special pentru clasele primare și grădiniță

NR PROIECT: 2023-1-RO01-KA121-SCH-000116531

Utilizarea acestor instrumente digitale și-a dovedit ulterior eficiența prin:

- gestionarea eficientă a timpului;
- ridicarea standardelor competențelor digitale;
- diversificarea metodelor de predare-învățare-evaluare;
- utilizarea metodelor interactive de predare-învățare, centrate pe competențele cheie, în vederea lucrului eficient cu elevii din categoriile cu risc;
- atractivitatea activităților prin promovarea interdisciplinarității și trasdisciplinarității;
- evaluarea imediată a rezultatelor obținute de elevi prin intermediul instrumentelor digitale;
- stimularea elevilor de a învăța prin colaborare;

Cursul „From STEM/STEAM Education a New Learning Approach” mi-a oferit oportunitatea de a avea o nouă abordarea asupra procesului de predare-învățare-evaluare, de a lua contact cu noi metode și tehnici de utilizare a tehnologiei în contextul învățării autentice, prin observație directă, prin colaborare și cooperare, prin tratarea cu abilitate a competențelor specifice ariilor curriculare diverse.



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