



# STEAM ȘI COMPETENȚE DIGITALE: ÎN CĂUTAREA NOULUI LEONARDO

2021-1-EL01-KA220-SCH-000027823  
28/02/2022 - 27/02/2024

## Scopul proiectului:

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

## Obiective 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.



Prima întâlnire de lansare a avut loc la Arta în perioada 14-17 iunie 2022, fiind organizată de Direcția de Învățământ Primar din Arta, în calitate de instituție coordonatoare a proiectului.

Pe parcursul celor două zile de desfășurare a lucrărilor, au fost stabilite condițiile, termenele și cadrul de dezvoltare a contextului, au fost convenite procedurile de punere în aplicare, au fost desemnate obligațiile participanților, iar opiniile și ideile au fost schimbate într-un mediu de dialog constructiv și o aură de cooperare.

Eveniment viitor: a doua întâlnire transnațională de proiect în Osmaniye-Türkiye (octombrie 2022)

## PARTENERIAT

Direcția de Învățământ Primar din Arta (GR) – coordonator

Anaptixiako Kentro Thessalias -  
Trikala(GR)

Centro Internazionale per la  
Promozione Dell' Educatione e lo  
Sviluppo Associazione (CEIPES,  
Palermo - IT)

Siauliai Technines Kurybos Centras  
(Siauliai - LT)

Inspectoratul Școlar Județean Iași  
(Ro)

Osmaniye il Milli Egitim Mudurlugu  
(Osmaniye -TR)

# STEAM ȘI COMPETENȚE DIGITALE: ÎN CĂUTAREA NOULUI LEONARDO

2021-1-EL01-KA220-SCH-000027823

## Rezultate:

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 studieze STEAM
3. Scenarii de predare  
educaționale care utilizează  
practici educaționale STEAM



S.T.E.E.A.M (Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics) este o practică educațională care pune accentul pe aplicarea cunoștințelor în situații reale și pe abordarea predării prin experimentare și cercetare, favorizează creativitatea, inovarea și cooperarea în școală.

Acesta face legătura între științe, matematică și artă și aplicațiile tehnologice contemporane, îmbunătățind performanțele școlare ale elevilor și dezvoltând competențe de nivel înalt în rândul celor implicați.

## URMĂRIȚI ACTIVITATEA NOASTRĂ



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

[@https://www.facebook.com/SteamProjectEU](https://www.facebook.com/SteamProjectEU)



[https://instagram.com/steam\\_and\\_digital\\_skills?  
igshid=YmMyMTA2M2Y=](https://instagram.com/steam_and_digital_skills?igshid=YmMyMTA2M2Y=)

Srijinul 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 ea.