Dezvoltare Profesională în Educația STEAM

Integrarea interdisciplinarității, inovării digitale și incluziunii în practicile moderne de la clasă

Profesori: Albu Lucia, Luca Violina, Vasiu Sanda

Perioada 14-18 aprilie 2026

ACREDITARE ERASMUS+	PROMOTOR PROIECT	PARTENER PROIECT
2022-1-RO01-KA120-SCH-000109619	Școala Gimnazială Comuna Dumbrăvița, România	Kemalpaşa Ferzent Bulum Anadolu Lisesi, Izmir, Turkiye

Obiectivele Principale ale Formării

Consolidarea Competențelor

Dezvoltarea competențelor profesionale în educația STEAM prin participarea la cursul de formare internațional.

Focusul a fost pe predarea interdisciplinară, creativitate, inovație digitală, promovând incluziunea și sustenabilitatea în mediul școlar actual.

Proiectare și Metodologie

Introducere în proiectarea activităților didactice bazate pe metode practice experimentale.

Aceste tehnici inovative combină direct gândirea științifică riguroasă cu expresivitatea și creativitatea artistică la clasă.

ZIUA 1 – Introducere în Educația STEAM

Integrare Interdisciplinară

Am participat la sesiuni introductive axate pe principiile fundamentale ale educației STEAM.

Am explorat moduri practice prin care știința, tehnologia, ingineria, artele și matematica sunt integrate armonios în predare.

O importanță deosebită a fost acordată stimulării gândirii critice, creativității și învățării colaborative ca elemente-cheie ale clasei moderne.









ZIUA 2 – Atelier de Design de Proiect Creativ

Dezvoltare Practică

Participarea la ateliere interactive menite să susțină crearea de proiecte interdisciplinare complexe.

Aceste activități practice au sprijinit generarea și rafinarea ideilor ce urmează a fi integrate în activitatea curentă.

Sinergia Domeniilor

Am dezvoltat strategii pentru a aduce în interiorul clasei concepte variate adaptate contextului școlar local.

Proiectele propuse creează legături clare între istorie, cultură regională, științe aplicate și gastronomie tradițională.









ZIUA 3 – Instrumente Digitale pentru STEAM

Povestiri Vizuale și Simulări

Am explorat și testat noi instrumente digitale dedicate povestirilor vizuale (digital storytelling) și simulărilor interactive la clasă.

Accentul principal s-a pus pe selectarea riguroasă a acelor resurse digitale care îmbunătățesc în mod real implicarea elevilor.

Lecțiile inovatoare create ajută la o livrare eficientă a cunoștințelor în multiple arii de studiu.



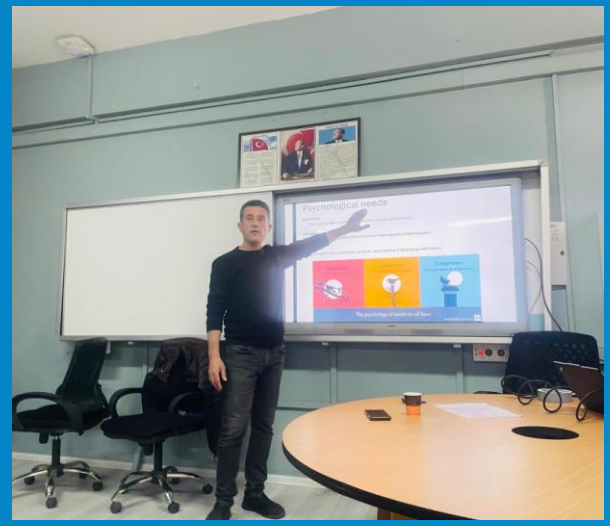
ZIUA 4 – Observare și Patrimoniu

Inspirație Culturală

Am efectuat vizite educaționale deosebite în siturile istorice și culturale din **Efes, Șirince și Nazarköy**.

Am analizat cum patrimoniul istoric, stilul arhitectural și produsele tradiționale locale pot deveni surse majore de inspirație pentru activitățile STEAM.

Prin colaborarea strânsă cu cadre didactice din Turcia și Italia, am desfășurat discuții libere, schimburi valoroase de bune practici și am testat scenarii inedite de predare.







ZIUA 5 – Prezentare, Reflecție și Feedback

Prezentare Rezultate

Fiecare echipă a expus rezultatele proiectelor interdisciplinare dezvoltate pe parcursul săptămânii, demonstrând soluțiile STEAM create.

Feedback Reciproc

Sesiunile interactive de feedback ne-au oferit sugestii constructive și perspective diverse din partea colegilor europeni.

Reflecție

Am evaluat profund întreaga experiență de formare și am conturat strategii viitoare pentru diseminarea și aplicarea noilor cunoștințe.







Impact și Perspective Viitoare

Dezvoltare Profesională Continuă Dezvoltarea de noi competențe metodice moderne care revitalizează activitățile curente de la clasă.

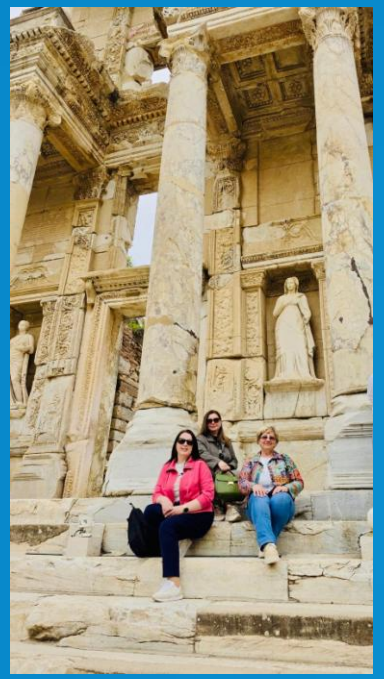
Cooperare Internațională Consolidată Întărirea legăturilor parteneriale și construirea unor viitoare proiecte de colaborare școlară la nivel european.

Metode Inovatoare și Incluzive Aplicarea practică a elementelor STEAM și a resurselor digitale pentru un mediu de învățare incluziv, stimulativ și sustenabil.











Prof. VASIU SANDA – Clasa a IV-a C













Prof. ALBU LUCIA – Clasa Pregătitoare F







Prof. LUCA VIOLINA – Clasa a VII-a C

Oracolul de Mircea Cărtărescu



Oracolul de Mircea Cărtărescu

Fișă didactică pentru gimnaziu – Clasele V-VI

O călătorie în lumea textului narativ prin experiențele autentice ale copilăriei

Date generale despre lecție

Cadrul didactic

- **Disciplina:** Limba și literatura română
- **Nivel:** Gimnaziu (clasele V–VI)
- **Tipul lecției:** Lectură și înțelegere a textului narativ
- **Durata:** 50 de minute

Competențe vizate

- Dezvoltarea capacității de înțelegere a textului narativ
- Identificarea și analiza trăsăturilor personajelor
- Exersarea strategiilor de comprehensiune
- Cultivarea empatiei și interpretarea situațiilor emoționale

Activități de reflecție și creativitate



Reflecție personală (5 minute)

Scrie 4–5 rânduri: Cum ai fi reacționat dacă ai fi fost colegul naratorului? Ce i-ai fi spus pentru a-l susține?





Evaluare și încheierea lecției

Criterii de evaluare

- **Participare activă**
  Implicarea în discuțiile de clasă și calitatea intervențiilor orale
- **Comprehensiunea textului**
  Corectitudinea și profunzimea răspunsurilor la întrebările de înțelegere
- **Reflecție și argumentare**
  Capacitatea de a formula opinii personale bine susținute cu exemple
- **Utilizarea vocabularului**

Echipa de documentare : clasa a VII-a C



