

STEM ÎN ȘCOLILE EUROPENE

- INOVARE ȘI INTERDISCIPLINARITATE -

Prof. Chican-Lăpădat Stela

„Cel mai puternic argument pentru interdisciplinaritate este chiar faptul că viața nu este împărțită pe discipline”, Jean Moffet.

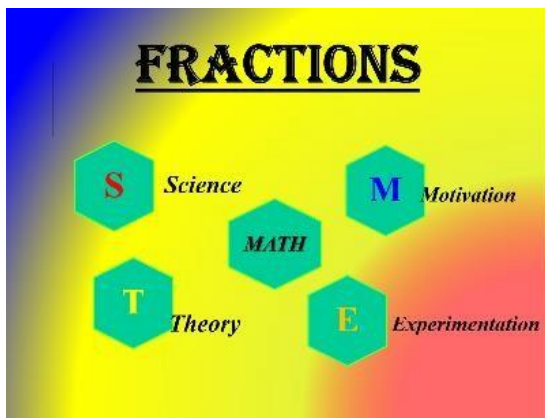
Proiectul ERASMUS + - STEM a fost desfășurat în perioada septembrie 2018-septembrie 2021, în parteneriat cu două școli din Bulgaria și Turcia, fiind o experiență de împărtășire și socializare cu profesori și elevi care provin din multe culturi și religii diferite. Prin acest proiect s-a oferit șansa înțelegerii limbii engleze ca



liant pentru alte cunoștințe, apropierea de noile tehnologii printr-o învățare cooperativă, gândirea liberă și abandonarea treptată a stereotipurilor culturale pe care fiecare cultură le aduce și cunoașterea caracteristicilor geografice ale țării noastre. Școlile din proiect au făcut schimb de informații, cunoștințe, strategii, acest lucru ducând la o îmbunătățire a vieții școlare.



Proiectul a implicat toate organizațiile de părinți și părinții elevilor din școli, deoarece fără ele nu ar fi fost posibil să se îndeplinească toate obiectivele proiectului. Această abordare a sprijinit un alt aspect al Europei moderne – legăturile de familie care sunt atât de dramatic distruse în aceste vremuri moderne. Un alt aspect a fost înțelegerea internațională și sprijinul pentru mobilitățile europene. Rezultatele din Pisa 2012 arată faptul că elevii au cunoștințe slabe, iar motivația pentru matematică și discipline similare este scăzută. Implicarea priorităților Comisiei Europene, cum ar fi e-learning, va crește motivația și, de asemenea, va dezvolta abilități de bază și va îmbunătăți cunoștințele în științe, matematică, fizică și TIC.

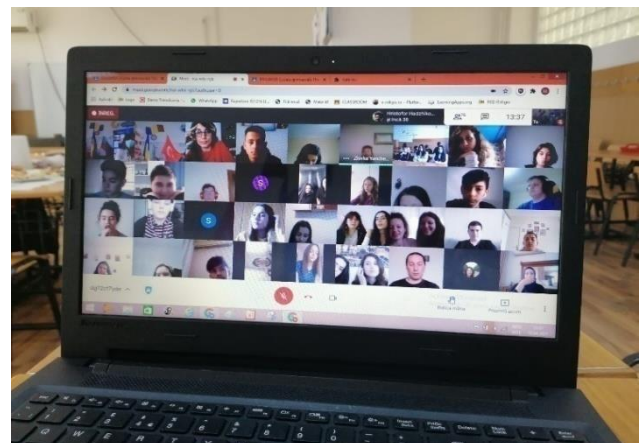


Abilitățile în știință, tehnologie, inginerie și matematică (STEM) devin o parte din ce în ce mai importantă a alfabetizării de bază în economia cunoașterii de astăzi. Creativitatea echipelor internaționale, împărtășirea valorilor proprii și reciproce, munca proprie a fiecărei școli în domeniul



STEM, întâlniri reciproce offline și online împreună cu dezvoltarea conținutului digital - toate aceste abilități într-un singur proiect au creat o provocare fantastică nu numai pentru elevi dar și pentru profesori.

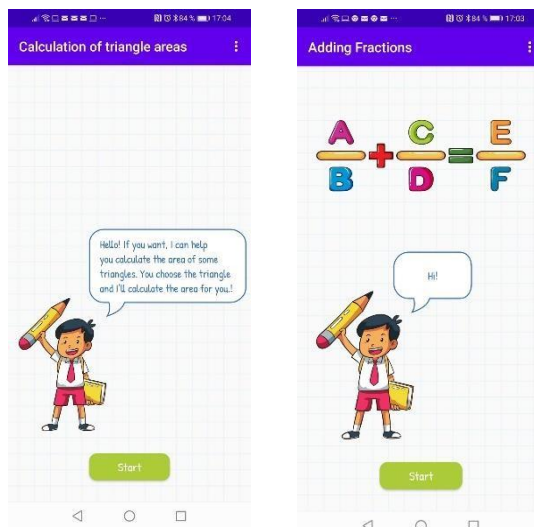
Printre obiectivele proiectului, s-a urmărit și introducerea tinerilor (13-17 ani) în lumea de CODIFICARE și COMPUTING.



Activitatea s-a desfășurat în luna aprilie 2021, online, în contextul pandemiei COVID-19. Aplicațiile android create au la bază noțiuni elementare de matematică prezentate elevilor și profesorilor prin intermediul aplicației Google Meet, folosind prezentarea PowerPoint.

Aplicațiile pentru android au fost instalate pe telefon de către fiecare participant din cadrul proiectului, aceștia bucurându-se de o experiență inedită de interdisciplinariate, prin care elevul poate învăța matematica, jucându-se pe telefon.

Tinerii nu înțeleg de ce au nevoie de tot ce au de învățat. Acest lucru duce la pierderea motivației și la părăsirea timpurie a școlii. Cred că motivația este factorul cheie și poate fi atins prin



studii inspiratoare și îmbunătățirea nivelului de performanță al tinerilor. Îmbunătățirea competențelor pentru capacitatea de angajare ajută la combaterea sărăciei și excluziunii sociale. Tinerii ar trebui să fie antreprenori și capabili să se adapteze la schimbările de pe piața muncii. Cu ajutorul acestui proiect ne-am dorit ca elevii noștri să se gândească și să învețe mai multe despre modul în care cunoștințele și abilitățile învățate la școală îi pot ajuta în viață.

Într-o lume în care totul este în continuă schimbare și dezvoltare, noi, cadrele didactice și nu numai, trebuie să educăm elevii într-un spirit practic, cu capacități de formare de priceperi și deprinderi, astfel încât aceștia să înțeleagă necesitatea și utilitatea învățării științelor exacte, noțiuni ce ne sunt necesare pentru dezvoltare, cultivare și realizare pe plan profesional și personal.

