

## De la STEM la educația STEAM: o nouă abordare a învățării

**Cursul:** ”De la STEM la educația STEAM: o nouă abordare a învățării”

**Locație:** Berlin, Germania

**Perioada:** 4-9 mai 2026

**Număr locuri disponibile:** 2

- Destinat vorbitorilor de **limba engleză de nivel intermediar (B1+)**
- Intercurricular

### Descriere

Pentru a ține pasul cu societățile și locurile de muncă complexe, mediile educaționale ar trebui să ofere elevilor oportunități de învățare care să **integreze o varietate de discipline și competențe** .

S-au înregistrat investiții sporite în inițiative multidisciplinare în școli, însă aceste activități sunt rareori planificate corespunzător sau uneori se concentrează doar pe subiecte științifice.

În plus, profesorii simt uneori că nu dispun de instrumentele necesare pentru a-și organiza predarea, astfel încât elevii să poată **accesa conținutul din** perspective mai largi și multidisciplinare.

Acest curs își propune să abordeze nevoia unor activități de învățare multidisciplinare mai complete și să dobândească competențe specifice secolului XXI, prin **introducerea participanților în educația STEAM** .

Participanții vor învăța cum să implice elevii în activități de învățare utile și stimulative, în care știința, tehnologia, ingineria și matematica ( **componentele de bază ale educației STEM** ) se conectează cu artele într-un sens mai larg.

Prin intermediul STEAM , elevii pot explora și experimenta relațiile dintre materiile școlare și viața reală și au mai multe oportunități de **dialog interdisciplinar, investigare și rezolvare a problemelor**.

În cadrul acestui curs, participanții vor dobândi o înțelegere practică a ceea ce este cu adevărat STEAM, cum diferă de STEM și cum propriile medii de învățare ar putea **încorpora eficient activitățile STEAM** .

Participanții vor explora exerciții în stil STEAM și vor colabora pentru a dezvolta atât abilități „hard”, cât și abilități „soft” la intersecția dintre disciplinele STEM și Arte și Design .

Până la sfârșitul acestui curs, participanții își vor fi dezvoltat propriile strategii și activități inedite pentru a încorpora învățarea STEAM în sălile lor de clasă.

### Rezultate ale învățării

Cursul îi va ajuta pe participanți să:

- Identificați caracteristicile cheie ale STEM și STEAM;
- Definirea obiectivelor de învățare care integrează disciplinele STEM și Artă și Design pentru a crește implicarea elevilor în învățare;
- Conectează și corelează diferite subiecte prin activități STEAM creative, bazate pe experiențe din viața reală și concrete;
- Construiește o lecție STEAM autentică;
- Aveți încredere în importanța jocului, distracției și implicării în învățare;
- Integrarea competențelor legate de artă și design în mediul general de învățare și în programa școlară.

### **Program provizoriu**

#### **Ziua 1 – Introducere în curs și îmbunătățirea predării**

##### **Introducere în curs**

- Introducere în curs, școală și activități externe din săptămâna respectivă;
- Activități de spargere a gheții.

##### **Îmbunătățirea predării**

- Introducere în STE(A)M;
- Cum să îmbunătățim predarea;
- Profesorul ca formator;
- Prezentări ale școlilor participanților.

#### **Ziua 2 – Începerea unui program STEAM**

- Cum să începi un program STEAM în clasa ta;
- Activități practice individuale și de grup;
- Prezentarea cazurilor.

#### **Ziua 3 – Activități practice**

- Exerciții practice, [povestire digitală](#), creare și proiectare.

#### **Ziua 4 – Lucru individual și în grup**

- [Comunicare și colaborare](#) în STE(A)M;
- Activități practice individuale și de grup.

#### **Ziua 5 – Sesiune de lucru**

- Design și Tehnologie și Sesiune de Lucru: pregătirea Capodoperei.

#### **Ziua 6 – Închiderea cursului și activități culturale**

- Evaluarea cursului: recapitulare a competențelor dobândite, feedback și discuții;
- Acordarea Certificatului de Participare la curs;
- Excursii și alte activități culturale externe.