

STEAM like Leonardo Proiect Erasmus+ 2018-2020

**Coordonator proiect, profesor Camelia Timofte
Școala Gimnazială „George Emil Palade” Buzău**

Science Technology Engineering Arts Mathematics (STEAM) constituie abordarea potrivită pentru o personalitate universală atât de complexă, precum cea a lui Leonardo da Vinci (1452-1519). Cel puțin așa au considerat cei 5 parteneri europeni care și-au identificat în organizațiile lor nevoi educaționale comune, pe care le-au cristalizat într-un demers colaborativ-participativ pentru următorii doi ani școlari, 2018-2019/ 2019-2020. Printre ei și **Școala Gimnazială George Emil Palade din Buzău**, care reia, după câțiva ani de pauză, inițiativa implementării proiectelor europene Erasmus+, prin proiectul K229-**STEAM like Leonardo**.

Cunoscut mai ales pentru capodoperele sale, picturile *Mona Lisa* și *Cina cea de taină*, Leonardo a fost un vizionar al timpurilor sale, reprezentant al Renașterii italiene, un spirit inovator, o inteligență debordantă, manifestată în domenii diverse. Cu toate acestea, multe dintre studiile și invențiile sale sunt necunoscute publicului larg.

Leonardo da Vinci este coagulantul celor cinci parteneri europeni - Spania, Italia, Belgia, Polonia și România – care vor să readucă la lumină, prin intermediul unor activități activ-participative, tezaurul lăsat umanității de către omului de știință, odată cu împlinirea a jumătate de secol de la dispariția sa.

În secolul în care timpul a prins o altă pantă de alunecare, tinerii aflați în fața unei avalanșe de informații, deseori își identifică eronat modele de urmat. Proiectul în sine are nu numai o componentă teoretică, ba dimpotrivă am zice, el marșează pe abordarea din perspectivă CLIL (Content and Language Integrated Learning) a unei teme atât de generoase, precum personalitatea lui Leonardo da Vinci. Colaborarea și schimbul de bune practici sunt pilonii pe care se va ridica întreaga activitate educativă, pe intervalul a 24 de luni. Proiectul prevede o întâlnire inițială a coordonatorilor de proiect, urmată de 5 mobilități, câte una în fiecare țară parteneră. Coordonatorii s-au cunoscut pe platforma etwinning pe care o vor folosi de-a lungul proiectului pentru diseminarea tuturor produselor educaționale realizate. Aplicațiile moderne își vor găsi locul printre alte metode educative, astfel încât să vină în întâmpinarea nevoilor educabililor, nativi digitali: Whatsapp, Hangouts, Tricider, Storybird sau Voki, ca să enunțăm doar câteva dintre ele.

Anticipăm că impactul implementării proiectului va fi amplificat prin cooptarea nu numai a familiilor elevilor ce vor fi implicați în mobilități, dar mai ales prin angrenarea întregii comunități școlare în mai 2019, odată cu sosirea partenerilor europeni în România. Mobilitatea presupune integrarea cadrelor și a elevilor în desfășurarea tipică a programului școlar în țara noastră, astfel încât, prin contact nemijlocit, partenerii să poată surprinde elementele esențiale ale sistemului de învățământ românesc. Activitățile proiectate vor avea drept creuzet tematica proiectului, dar vor permite acestora să ia contact timp de o săptămână cu tradițiile și cultura poporului român. Astfel, elevii își vor îmbogăți competențele de abordare STEAM ce le vor solicita gândirea critică, autonomia dar și creativitatea prin rezolvarea de probleme, își vor dezvolta competențele interculturale, iar utilizarea metodelor inovative le va încuraja inițiativa și, în ultimă instanță, stima de sine. Cadrele didactice își vor îmbogăți repertoriul didactic prin schimb de bune practici cu partenerii, își vor dezvolta competențele lingvistice și TIC, vor potența colaborarea între ariile curriculare prin abordarea STEAM/CLIL. Școala și comunitatea vor beneficia la rândul lor, prin îmbunătățirea și menținerea colaborării cu familiile, prin implicarea

Comitetelor de Părinți și a Asociației de Părinți ai școlii în activitățile ce vor fi proiectate, prin afirmarea organizației în comunitate și prezentarea acesteia pe plan european.

Printre obiectivele generale ale proiectului enumerăm:

- Inițierea elevilor în abordarea STEAM a unei teme educaționale (Leonardo da Vinci)
- Dezvoltarea competențelor interculturale, precum și a competențelor digitale și de comunicare prin utilizarea TIC
- Incluziune socială și de gen prin oferirea de șanse egale la educație
- Inovație educațională prin utilizarea STEAM, gamification, CLIL, Augmented Reality, prin acceptarea și promovarea diversității culturale.

Tematica acestuia vizează domeniile în care acesta s-a afirmat prin studii, creații, invenții: *Leonardo Da Vinci și timpurile sale, Artistul, Anatomistul, Vizionarul, Inventatorul, Omul de știință și matematicianul.*

Diseminarea produselor educaționale va fi realizată local, național și internațional, de către toți partenerii. Printre produsele finale enumerăm expoziții ale reproducerilor creațiilor lui Leonardo realizate prin colaborare, filme educaționale și Trivial Pursuit Game.

Cuvinte cheie Leonardo da Vinci, STEAM, Proiect Erasmus+

Rezumat limba engleză

STEAM like Leonardo is an Erasmus+ project whose main objectives are collaboration and change of good practices between the five partners of it while tackling a major personality as Leonardo da Vinci. The core of the project is the same educational needs of the partners which find themselves on etwinning platform and decided to design a partnership together to accomplish educational tasks collaboratively. STEAM and CLIL are the desirable approaches which will be the focus of the whole activities during the mobilities. The final product will be a Trivial Pursuit Game about Leonardo.