



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# European Conference

# ***STEAM: INSPIRATION AND MOTIVATION IN EDUCATION***

SUCEAVA

6<sup>TH</sup> MARCH 2021





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Planul prezentării:

- STEAM – o perspectivă educațională
- STEAM – inspirație
- STEAM – motivație
- STEAM – educație

## Presentation plan:

- STEAM - an educational perspective
- STEAM - inspiration
- STEAM - motivation
- STEAM - education





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## STEAM – o perspectivă educațională

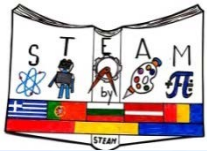
STEAM (Știință, tehnologie, inginerie, artă + design și matematică) este un cadru educațional care aduce realitatea în sala de clasă prin conectarea diferitelor subiecte într-un mod în care acestea se vor raporta atât la lumea reală, cât și la cea a afacerilor și una la alta.

## STEAM – an educational perspective

STEAM (Science, Technology, Engineering, Art + Design and Math) is an educational framework that brings reality into the classroom by connecting different subjects together in a way that they will relate to both the real and business world and to each other.







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## STEAM – o perspectivă educațională

STEAM este al doilea pas al educației STEM, în care se încorporează abilitățile artistice și de proiectare și procesele de gândire în procesul de învățare a elevilor.

Următorul pas este STREAM.

## STEAM – an educational perspective

STEAM is the second step of STEM education, in which one incorporates the artistic and design- related skills and thinking processes to student-learning process.

The next one is STREAM.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Aspirați să inspirați

Expresia „aspirați la inspirație” descrie modul în care învățarea este esențială pentru dezvoltarea ca profesor. Aspirația de a fi cât mai bun posibil și de a inspira elevii să contribuie la propria lor dezvoltare.

## Aspire to inspire

The phrase ‘aspire to inspire’ describes how learning is essential to the development as a teacher. The aspiration to be as good as possible and to inspire pupils to contribute to their own development.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Aspirați să inspirați

O temă comună apare în discuții este legată de modul în care profesorii nu au simțit că și-au dezvoltat caracteristica „inspiratională” în mod izolat. În aproape toate cazurile, cadrele didactice ar putea indica momente și exemple specifice în care lucrul cu elevii lor a avut un impact transformator asupra practicii lor ca profesori în timp ce nu erau împreună în sala de clasă.

## Aspire to inspire

A common theme emerges in discussions is related to how teachers did not feel that they had developed their ‘inspirational’ characteristic in isolation. In nearly all cases, the teachers could point to specific times and examples of when working with their pupils had had a transformational impact on their practice as teachers while they were not together in the classroom.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Aspirați să inspirați

Un profesor cu abilitatea de a inspira elevii este tipul de profesor de care își vor aminti mult timp. Inspirația pentru elevi este esențială pentru asigurarea succesului și pentru încurajarea acestora de a-și valorifica potențialul. Elevii care sunt inspirați de profesorii lor pot realiza lucruri uimitoare și această motivație le rămâne aproape pentru totdeauna.

## Aspire to inspire

A teacher with the ability to inspire students is the type of teacher who will be long remembered. Inspiring students is integral to ensuring their success and encouraging them to fulfill their potential. Students who are inspired by their teachers can accomplish amazing things, and that motivation almost always stays with them.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Aspirați să inspirați

Asta pentru că inspirația este unul dintre cele mai importante daruri pe care un profesor le poate oferi elevilor. Un profesor care inspiră este un model, o influență care depășește cu mult realizările academice.

Dacă doriți să fiți un mare educator, trebuie să vă conectați cu elevii dvs. și să ajungeți la ei pe mai multe niveluri, deoarece cei mai buni profesori sunt dedicați elevilor lor atât în interiorul, cât și în afara clasei.

## Aspire to inspire

That's because inspiration is one of the most important gifts a teacher can provide students. A teacher that inspires is a role model, an influence that goes far beyond academic achievement.

If you want to be a great educator, you must connect with your pupils and reach them on multiple levels, because the best teachers are committed to their students both inside and outside the classroom.







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Aspirați să inspirați

Un profesor minunat face ca învățarea să fie distractivă, deoarece lecțiile stimulante și antrenante sunt esențiale pentru succesul academic al unui elev.

Unii elevi care sunt mai predispuși la comportament greșit, absență sau dezangajare sunt mai dependenți de un profesor angajat.

## Aspire to inspire

A great teacher makes learning fun, as stimulating, engaging lessons are pivotal to a student's academic success.

Some pupils who are more prone to misbehavior, truancy or disengagement are more dependent on an engaging teacher.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Aspirați să inspirați

A face din clasa dvs. un mediu interesant pentru învățare va păstra fascinația elevilor, iar elevii învață cel mai bine atunci când sunt ambii provocați și interesați. Face parte din motivarea studenților, ceea ce poate să nu fie ușor, dar care îi va aduce beneficii nemăsurat pe termen lung.

## Aspire to inspire

Making your classroom an exciting environment for learning will hold the students' fascination, and students learn best when they are both challenged and interested. It's part of motivating students, which may not be easy, but which will benefit students immeasurably in the long run.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Cum funcționează inspirația

„Crede, realizează, reușește” este o abordare care împuternicește elevii în mod holistic, învățându-i strategii de învățare și motivație. Scopul este de a sublinia faptul că, concentrându-ne pe partea emoțională a învățării, problemele de bază pot fi abordate de jos în sus.

## How inspiration works

"Believe, Achieve, Succeed" is an approach that empowers students holistically by teaching them learning and motivational strategies. The aim is to emphasize that focusing on the emotional side of learning, the core problems can be tackled from the bottom up.







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Cum funcționează inspirația

Rădăcina latină a educației înseamnă „a scoate”, în timp ce rădăcina echivalentă pentru a inspira înseamnă „a inspira”. Diferența este ilustrativă. Educația scoate la iveală cunoștințe pe care elevii nici nu știau că le au.

## How inspiration works

The Latin root of education means “to draw out,” while the equivalent root for inspire means “to breathe into.” The difference is illustrative. Education brings out knowledge that students didn’t even know they had.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Cum funcționează inspirația

A inspira elevii este, în anumite privințe, un obiectiv mai ambițios. Este nevoie nu doar de a le arăta ceea ce dețin deja, ci și de a le ridica la un nou nivel - nu numai să scoată la iveală cunoștințe ascunse, ci și să respire o viață nouă..

## How inspiration works

To inspire students is in some ways a more ambitious goal. It requires not only drawing out what they already have, but also raising them to a new level -not only bringing out hidden knowledge, but also breathing in new life.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**Predarea - este vorba de  
inspirație, nu de informație**

„Nimănui nu-i pasă cât de mult  
știi, până când oamenii nu știu  
cât de mult îți pasă.”

Theodore Roosevelt

**Teaching - it's about  
inspiration, not information**

“Nobody cares how much you  
know, until people know how  
much you care.”

Theodore Roosevelt







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**Predarea - este vorba de  
inspirație, nu de informație**

De fapt, în lumea de astăzi,  
când informațiile sunt la  
îndemâna noastră, nu trebuie să  
mergem la școală pentru a afla  
fapte și cifre, o căutare rapidă  
pe Google, o privire asupra  
Wikipedia ne oferă răspunsuri.

**Teaching - it's about  
inspiration, not information**

In fact, in today's world, when  
information is at our  
fingertips, we don't need to go  
to school to learn facts and  
figures, a quick Google  
search, a glance at Wikipedia  
offer us answers.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Așadar, care este rolul profesorilor?

Predarea înseamnă într-adevăr despre inspirație, nu despre informații. Predarea eficientă se concentrează pe de ce și cum, nu ce. Scopul ar trebui să fie să provoace imaginația fiecărui elev, să găsească un cârlig în inima și mintea lor, astfel încât să simtă nevoia să învețe materialul. Restul este ușor, deoarece elevul își conduce apoi învățarea.

## So, what is the role of teachers?

Teaching is really about inspiration, not information. Effective teaching focuses on why and how, not what. The goal should be to spark each student's imagination, to find a hook in their heart and mind so that they feel a need to learn the material. The rest is easy, because the student then drives his or her learning.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Motivație în educație

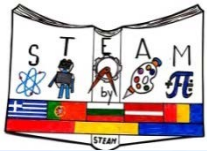
Definiția motivației este următoarea: „Dezvoltarea capacității oamenilor de atingerea unor niveluri ridicate de performanță și de depășire a barierelor pentru a se schimba”. Motivația este motorul îndrumării, al controlului și perseverenței în comportamentul uman.

## Motivation in education

The definition of motivation is the following: “Powering people to achieve high levels of performance and overcoming barriers in order to change”. Motivation is the driver of guidance, control and persistence in human behavior.







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## De ce este importantă motivația în educație?

Motivația este starea care poate menține atenția și comportamentul elevilor, precum și oferă mai multă energie necesară pentru a duce sarcinile la finalizare. Astfel, poate ajuta la susținerea activităților pe o perioadă de timp. În educație, motivația poate avea o varietate de efecte asupra comportamentului, preferințelor și rezultatelor elevilor.

## Why is motivation in education important?

Motivation is the state that can maintain students' attention and behavior as well as provides with more energy to needed to lead tasks to completion. Thus, it can help sustain activities over a period of time. In education, motivation can have a variety of effects on students' behavior, preferences, and results.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## De ce este importantă motivația în educație?

Cel mai important lucru este acela că motivația ne îndeamnă să efectuăm o acțiune. Fără aceasta, finalizarea acțiunii poate fi dificilă sau chiar imposibilă.

## Why is motivation in education important?

Most importantly, motivation urges to us perform an action. Without it, completing the action can be hard or even impossible.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Factori care influențează motivația elevilor în educație

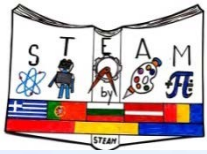
1. Structura clasei și a curriculumului
2. Comportamentul și personalitatea profesorului
3. Metodele de predare
4. Comportamentele și implicare părinților
5. Relațiile între colegi
6. Learning Environment
7. Evaluarea



## Factors that influence students' motivation in education

1. Class and Curriculum structure
2. Teacher behavior and personality
3. Teaching methods
4. Parental habits and involvement
5. Peer relationships
6. Learning Environment
7. Assessment





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Cum afectează motivația activitatea de învățare

Motivația are un impact direct asupra modului în care un individ învață. Efectele motivației sunt, în mod normal, de mare amploare, deoarece crește nivelul de energie al unui individ, determină persistența în atingerea unui obiectiv specific, afectează tipurile de tehnici de învățare utilizate și procesele de gândire ale unui individ.

## How motivation affects learning activity

Motivation has a direct impact on how an individual learns. The effects of motivation is normally far reaching because it increases an individual's energy level, determines the persistence in reaching a specific goal, affects the types of learning techniques used and an individual's thinking processes.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Aplicarea STEAM pentru îmbunătățirea motivației elevilor

Motivarea elevilor este una dintre provocările majore cu care noi, profesorii, ne confruntăm în fiecare zi. Concepte precum energia și impulsul elevilor de a se angaja, de a învăța și de a lucra eficient și de a-și atinge potențialul la școală, precum și motivația și interesul lor joacă un rol important în interesul și satisfacția elevilor în școală (Martin 2006, 73)

## Application of STEAM for improving students' motivation

Motivating students is one of the major challenges that we, teachers deal with every day. Concepts like students' energy and drive to engage, to learn and to work effectively, and to achieve their potential at school, as well as their motivation and interest play a large role in students' interest and satisfaction in school (Martin 2006, 73)





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



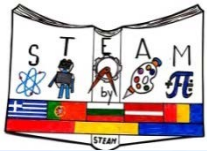
## Aplicarea STEAM pentru îmbunătățirea motivației elevilor

Învățarea sintetică bazată pe practică în știință, tehnologie, inginerie, artă și matematică, de fapt educația STEAM prin experimente de laborator sau lecții practice în sălile de clasă arată elevilor modul în care aplicarea cunoștințelor științifice și tehnologice este legată de viața reală.

## Application of STEAM for improving students' motivation

The synthesized practice-based learning in Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics, in fact STEAM education through laboratory experiments or practical lessons in the classroom show the students how the application of scientific and technological knowledge is related to real life.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## **STEAM - Folosirea artei pentru a motiva învățarea**

Ar trebui să considerăm arta ca un instrument de învățare motivațională. Este o componentă care îi motivează pe elevi la fiecare disciplină. Da, Știința, tehnologia, ingineria și matematica vor oferi elemente de bază pentru un viitor de succes - dar arta poate fi vehiculul necesar pentru a face călătoria elevului plăcută și chiar distractivă în mijlocul programului școlar STEAM.

## **STEAM - Using Art to motivate learning**

We should consider art as a motivational learning tool. It's a component that motivates pupils in every subject. Yes, Science, Technology, Engineering and Math will provide building blocks for a successful future – but Art may be the vehicle needed to make the student's journey enjoyable and even fun in the midst of the STEAM school program.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## STEAM - Știință, tehnică, artă

În 2002, Mae Jemison, prima femeie afro-americană din spațiu, a spus-o astfel: „*Diferența dintre știință și artă nu este că acestea sunt fețe diferite ale aceleiași monede ... sau chiar părți diferite ale aceluiasi continuum, ci mai degrabă, acestea sunt manifestări ale aceluiasi lucru. Artele și științele sunt avatare ale creativității umane. ”*

## STEAM - Science, Tech, Art

Back in 2002, Mae Jemison, the first African American woman in space, put it this way: “*The difference between science and the arts is not that they are different sides of the same coin...or even different parts of the same continuum, but rather, they are manifestations of the same thing. The arts and sciences are avatars of human creativity.*”.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



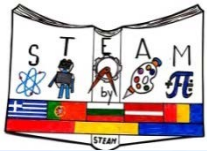
## **STEAM - Știință, tehnică, artă**

Nu trebuie să fii artist pentru a reuși în domeniile științifice. Dar o minte creativă are potențialul de a visa, de a construi și inventa. Mulți oameni de știință, inclusiv cei care au câștigat premiile Nobel, au fost pictori. Deși este posibil ca acest aspect creativ să nu fi fost în fruntea dezvoltărilor și progreselor lor științifice, acesta a fost un pas important în procesul creativ.

## **STEAM - Science, Tech, Art**

You don't need to be an artist to succeed in scientific fields. But a creative mind has the potential to dream, build, and invent. Many scientists, including those who won Nobel Prizes, were painters. While this creative aspect may not have been at the forefront of their developments and scientific breakthroughs, it was a guiding step in the creative process.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## STEAM - Știință, tehnică, artă

Arta ar putea fi o modalitate de a introduce elevii în minunile STEAM și în marile oportunități din viitor. Aducând creativitatea în clasă, îi încurajezi să exploreze în timp ce învață. Vor descoperi soluții în timp ce își dezvoltă propriile abilități creative. Gândiți-vă la artă nu ca un subiect separat, ci ca un vehicul pentru motivație și implicare.



## STEAM - Science, Tech, Art

Art might be a way to introduce pupils to the wonders of STEAM and the great opportunities in the future. By bringing creativity into the classroom, you encourage them to explore while learning. They'll discover solutions while developing their own creative skills. Think of art not as a separate topic, but as the vehicle for motivation and engagement.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Avantajele învățării STEAM

Cu educația STEAM (știință, tehnologie, inginerie, arte și matematică), este important ca educatorii să înțeleagă că ea produce o serie întreagă de beneficii, cum ar fi dezvoltarea abilităților soft (creativitate, rezolvarea problemelor, colaborare), creșterea angajamentului și a motivației și personalizarea experienței de învățare.

## The benefits of STEAM learning

With STEAM (science, technology, engineering, the arts and mathematics) education, it's important for educators to understand that it produces a whole host of benefits, such as developing soft skills (creativity, problem-solving, collaboration), increasing engagement and motivation, and personalizing the learning experience.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## STEAM și motivația

**Motivația** îi face pe oameni să evolueze. **Motivația** stârnește interese. **Motivația** creează „dorința de a atinge un scop”. **Motivația** este cheia succesului academic, precum și promovarea învățării pe tot parcursul vieții.

## STEAM and Motivation

**Motivation** gets humans going. **Motivation** arouses interests. **Motivation** creates the “want to achieve a goal”. **Motivation** is the key to academic success as well as promoting lifelong learning.







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## STEAM și motivația

Educația STEAM îi va motiva pe elevii noștri să atingă competențele cheie de care au nevoie.

Ca urmare, vor fi:

- ❖ Interesați de ceea ce se întâmplă în lume.
- ❖ angajați în propria lor învățare.
- ❖ își vor construi propriile cunoștințe și creând medii de învățare

## STEAM and Motivation

STEAM education will motivate our pupils to achieve the Key Competences they need.

As a result, they will be:

- ❖ interested in what's happening in the world.
- ❖ engaged in their own learning.
- ❖ building their own knowledge and creating learning environments



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# Modelul didactic 6E al STEAM

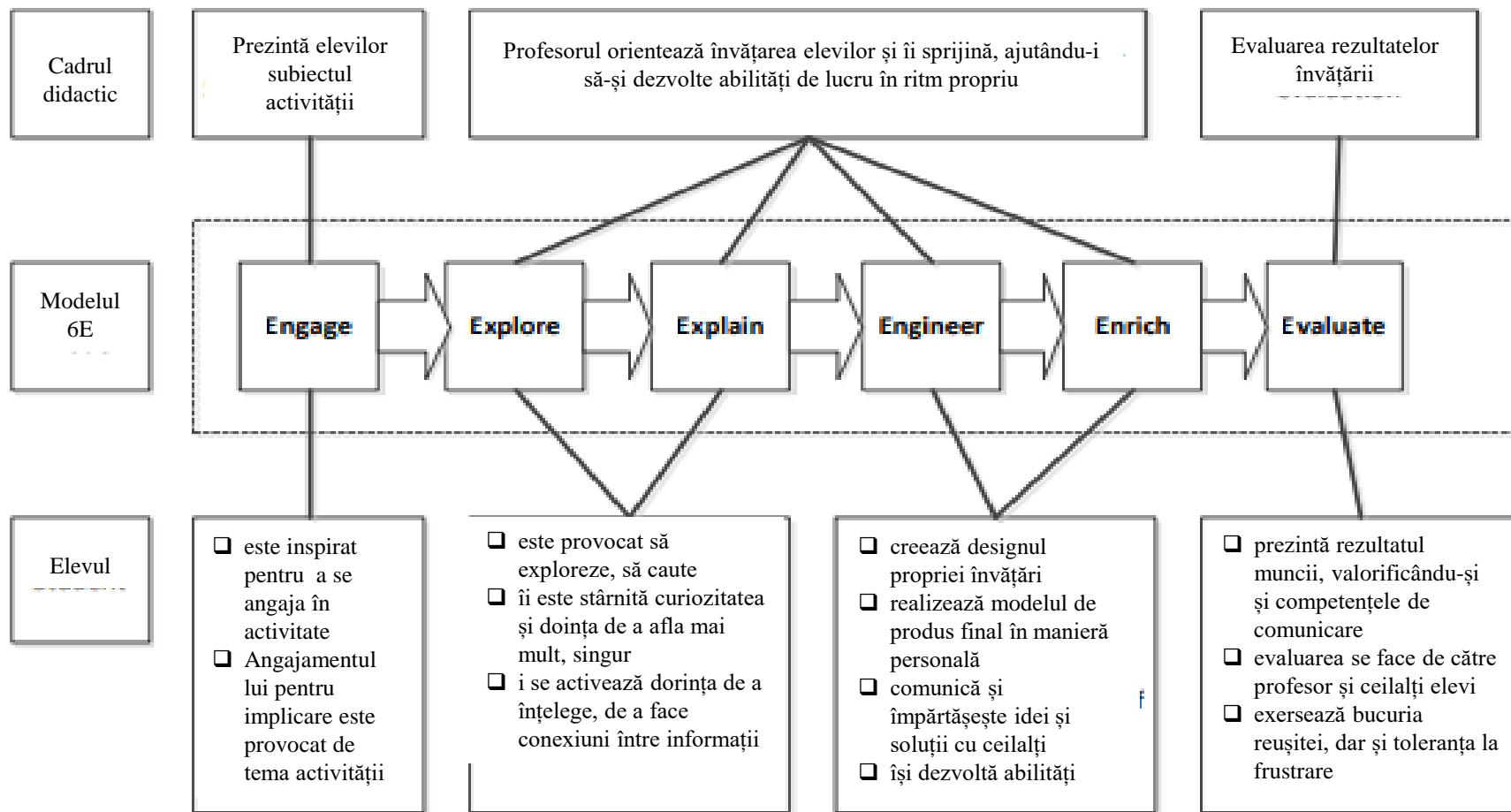


Fig. 1. 6E teaching model of STEAM.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# The 6E teaching model of STEAM

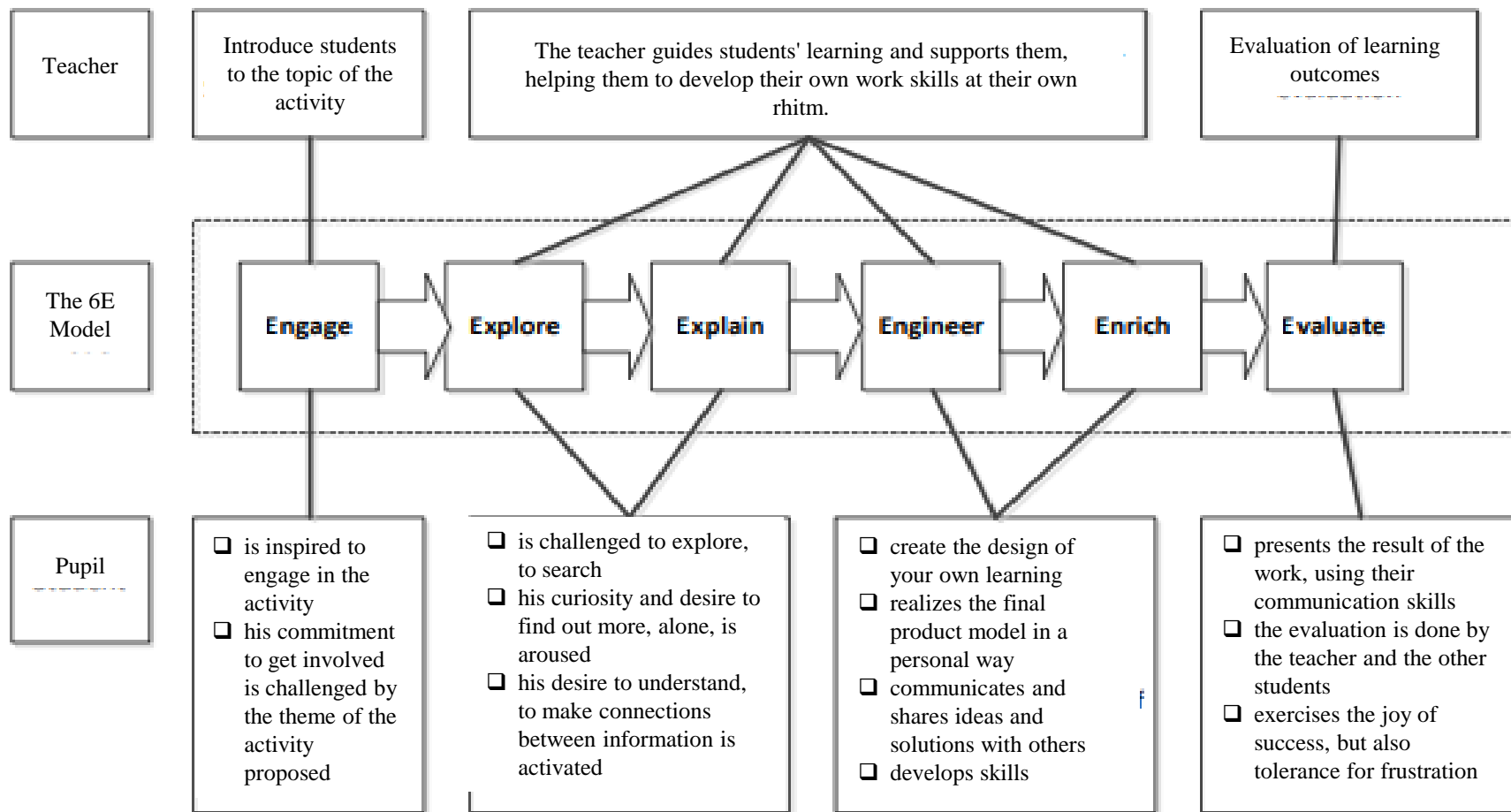


Fig. 1. 6E teaching model of STEAM.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## STEAM și abilitățile Soft

Abilitățile soft sunt o combinație de abilități sociale, de comunicare, trăsături de caracter sau de personalitate, atitudini, attribute ale carierei, inteligență socială și coeficienți de inteligență emoțională, printre altele, care permit oamenilor să se manifeste în mediul lor, să lucreze bine cu ceilalți, să aibă performanțe, și să își ating obiectivele.

## STEAM and Soft Skills

Soft skills are a combination of social and communication skills, character or personality traits, attitudes, career attributes, social intelligence and emotional intelligence quotients, among others, that enable people to navigate their environment, work well with others, perform well, and achieve their goals.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## STEAM și abilitățile Soft

Următoarele abilități sunt legate de STEAM:

### 1. Alfabetizare tehnologică:

STEAM împinge elevii să încorporeze elemente de tehnologie, programare computerizată și inginerie în lucrările de clasă și proiecte

## STEAM and Soft Skills

The following skills are linked to STEAM:

### 1. Technology Literacy:

STEAM pushes students to incorporate elements of technology, computer programming, and engineering into classwork and projects.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## STEAM și abilitățile Soft

**2. Abilități de gândire computerizată:** sunt definite ca procesul utilizat pentru a formula o problemă și a exprima soluția într-un mod în care un computer poate înțelege și implementa.

## STEAM and Soft Skills

**2. Computational Thinking Skills:** they are defined as the process used to formulate a problem and express the solution in a way a computer can understand and implement.







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## STEAM și abilitățile Soft

**3. Gândirea critică:** oferă elevilor capacitatea de a gândi în mod critic despre cum ar rezolva o anumită problemă. În multe cazuri, unele probleme sunt rezolvate prin utilizarea unei abordări care unifică simultan două materii.

## STEAM and Soft Skills

**3. Critical Thinking:** it gives students the ability to think critically about how they would solve a particular problem. In many instances, some problems are solved by using an approach that unifies two subject areas at once.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## STEAM și abilitățile Soft

**4. Colaborarea la sarcini și proiecte:** cu STEAM, pot exista mai multe moduri de a rezolva o problemă, dar rămâne la latitudinea elevilor să se reunească și să cadă de acord asupra celui mai bun mod de a o rezolva. Acesta este un mod excelent de a încuraja colaborarea în clasă.

## STEAM and Soft Skills

**4. Collaboration On Tasks and Projects:** with STEAM, there can be many ways to solve a problem, but it's up to the students to come together and agree upon the best way to solve it. This is an excellent way to foster collaboration in the classroom.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## STEAM și abilitățile Soft

**5. Leadership:** elevii se pot gândi la modalități creative de a se focaliza mai multe subiecte care îi pasionează, pot fi mai buni la materia respectivă și se pot simți mai confortabil vorbind despre subiecte care îi pasionează, dezvoltându-și competențe de lideri.

## STEAM and Soft Skills

**5. Leadership:** students can think of creative ways to bring in more subjects that they are passionate about, they can be better at the subject and feel more comfortable talking about topics they are passionate about, developing leadership skills.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## STEAM și abilitățile Soft

**6. Abilități sociale:** cu STEAM, în special atunci când lucrează în diverse grupuri cu provocări complexe, cross-curriculare în care toată lumea ar putea dori să-și exprime opinia sau interesul, acest lucru îi provoacă pe elevi să lucreze la fiecare element al învățării lor sociale și emoționale.

## STEAM and Soft Skills

**6. Social Skills:** with STEAM, particularly when working in diverse groups with complex, cross-curricular challenges where everyone may want to voice an opinion or interest, this challenges students to work on every element of their social and emotional learning.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## STEAM și abilitățile Soft

**7. Competență culturală:** atât sala de clasă, cât și lumea de lucru viitoare sunt pline de oameni diferiți cu care studenții vor trebui să interacționeze. Se referă la studenții care comunică cu oameni care pot avea diferențe culturale diferite de ale lor și care permit un dialog deschis, invitând pentru a înțelege diferențele.



## STEAM and Soft Skills

**7. Cultural Competence:** both the classroom and future working world are full of diverse people that students will need to interact with. It refers to students communicating with people who may have cultural differences that are different than their own and allowing for an open, inviting dialogue to understand the differences.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Dilemele directorilor de școli

În calitate de lideri educaționali, directorii sunt însărcinați cu crearea și implementarea unei viziuni comune despre predare și învățare. Majoritatea profesorilor își direcționează sălile de clasă pe baza mesajelor explicite și implicite ale administratorilor lor despre cum ar trebui să arate predarea și învățarea.



## The School Leader's Dilemma

As educational leaders, principals are charged with creating and implementing a shared vision of teaching and learning. Most teachers direct their classrooms on the basis of their administrators' explicit and implicit messages about what teaching and learning are supposed to look like.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Dilemele directorilor de școli

Luând în considerare valoarea tipului de învățare STEAM bazată pe rezolvarea de probleme sau cea bazată pe proiecte, liderii ar trebui să reflecteze asupra propriilor filosofii de instruire, răspunzând la următoarele întrebări:

## The School Leader's Dilemma

In considering the value of the kind of problem-based STEAM learning or project-based learning, leaders should reflect on their own instructional philosophies by answering the following questions:





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Dilemele directorilor de școli

1. Este mai important ca elevii să poată aminti informații sau să pună întrebări?
2. Credeți că atenția elevilor trebuie să se concentreze asupra profesorului pentru o învățare optimă?

## The School Leader's Dilemma

1. Is it more important for students to be able to recall information or to ask questions?
2. Do you believe students' attention must be focused on the teacher for optimal learning?





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Dilemele directorilor de școli

3. Cum ați evalua un profesor care răspunde cel mai adesea la întrebările elevilor cu o altă întrebare în loc să ofere răspunsuri și explicații?
4. Școala dvs. utilizează spațiul în moduri creative și flexibile pentru a extinde posibilitățile și a atrage elevii?

## The School Leader's Dilemma

3. How would you evaluate a teacher who most often responds to students' questions with another question instead of providing answers and explanations?
4. Does your school utilize space in creative and flexible ways to expand possibilities and entice learners?





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Dilemele directorilor de școli

Ați găsit răspunsurile? Următorul pas este să luați în considerare modul în care sistemele de susținere și de evaluare a profesorilor din școala dvs. - ca să nu mai vorbim de propriile așteptări exprimate tacit - pot fi reconfigurate pentru a încuraja tipul de instruire pe care o apreciați cu adevărat și pe care o considerați importantă.

## The School Leader's Dilemma

Got your answers? The next step is to consider how your school's teacher-support and evaluations systems—not to mention your own tacitly expressed expectations—can be reconfigured to encourage the kind of instruction you genuinely value and know is important.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Dilemele directorilor de școli

Acest lucru poate însemna să nu subliniem calități precum controlul și consistența în săli de clasă și să facem mai mult pentru a înțelege și a susține practicile de instruire care promovează energia, expresivitatea și întreprinderea.

## The School Leader's Dilemma

This may mean de-emphasizing qualities like control and consistency in classrooms and doing more to understand and support instructional practices that foster energy, expressiveness, and enterprise.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Așadar... De ce STEAM?

- Elevii noștri sunt diferiți de elevii din trecut
- Societatea noastră este diferită în zilele noastre
- Pregătim oameni pentru locuri de muncă ce nu există acum
- Există schimbări nu numai în societate, ci și în alte domenii ale vieții noastre, deci trebuie să fim pregătiți.

## So... Why STEAM? Because:

- Our pupils are different than the ones in the past
- Our society is different nowadays
- We prepare people for jobs that doesn't exist right now
- There are changes not only in the society, but in other fields of our lives, so, we need to be prepared.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Așadar... De ce STEAM?

- STEAM este o învățare personalizată
- Există zeci de dovezi care arată că STEAM motivează cu adevărat elevii
- STEAM implică angajamentul elevilor
- Personalizează învățarea pentru punctele forte, nevoile, abilitățile și interesele fiecărui elev

## So... Why STEAM? Because:

- STEAM is a personalized Learning
- There are dozens of proves that show that STEAM truly does motivate students
- STEAM involves pupils' engagement
- It customizes learning for each student's strengths, needs, skills and interests



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## **Bibliografie:/Bibliography:**

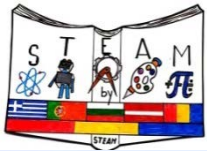
Andrews, Andy. The Young Traveler's Gift. Nashville, Thomas Nelson, 2004.

<https://medium.com/@tseelig/teaching-its-about-inspiration-not-information-1f64ddf019e7>

<http://pamsterling.com/portfolio-items/your-comfort-zone-where-the-magic-happens/>

<https://www.leaderinme.org/blog/finding-inspiration/>

<https://www.teachthought.com/pedagogy/6-tips-finding-inspiration-in-your-teaching/>



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## **Bibliografie:/Bibliography:**

<https://theinspiredclassroom.com/2013/07/how-motivation-affects-learning/>

<https://everfi.com/blog/k-12/using-art-to-motivate-learning-in-your-steam-school-program/>

<https://samllabs.com/us/blog/2020/02/18/the-benefits-of-steam-learning-in-k-12-education>

<http://www.ijeeee.org/vol9/491-TM0021.pdf>

[http://www.ascd.org/publications/educational\\_leadership/oct17/vol75/num02/The\\_STEAM-Powered\\_Classroom.aspx](http://www.ascd.org/publications/educational_leadership/oct17/vol75/num02/The_STEAM-Powered_Classroom.aspx)