



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Interactivity

Revista online



LICEUL TEORETIC
DAVID VONIGA
GIROC

ISSN 3045- 2325
ISSN-L 3045 2325

Anul II, nr. 2 aprilie 2025



edumi
Punem educația pe ON

anpcdefp



INTERACTIVITY

Revistă online trimestrială

COORDONATOR: Prof. Murgilă Rita Gabriela

CONSULTANT DE SPECIALITATE

Inspectoratul Școlar Județean Timiș/ Proiecte și programe europene

Prof. Ioan Ciprian Blaj

Prof. Lidia Bachner

Revista Interactivity se adresează tuturor cadrelor didactice. Această publicație reflectă exclusiv punctele de vedere ale autorilor, este o revistă de resurse educaționale și schimburi de bune practici în care pot fi publicate articole de specialitate, studii de specialitate, proiecte educaționale, recenzii, rezumate, referate, exemple de bună practică din activitatea didactică care abordează teme din sfera educației, punerea în valoare a parteneriatelor internaționale Erasmus și eTwinning.

Întreaga responsabilitate asupra conținutului științific al lucrărilor aparține autorilor.

ISSN 3045- 2325
ISSN-L 3045 2325

Co-autori

Ioan Ciprian Blaj
Lidia Bachner
Adelin Bachner
Antal Liliana
Antal Ilie
Adina Udrescu
Adriana Maria Jupineanț
Ana Hegyi
Andrada-Gabriela Ionescu

Aura Comorașu
Bartic Ana-Maria
Berindeiu Florina
Blede Laura
Boanchiș Minodora
Bogdan Ileana Alina
Bordaș Maria Magdalena
Bresteanu-Faur Roxana
Chiorean Maria-Paula
Chirilă Mona-Marinela
Chirițoiu Monica Delia
Clapou Crina
Copolovici Dina
Cornoiu Carmen-Victoria
Coroiu Liana Ioana
Cristina Simona Moșoni
Cserni Carla
Dan Gabriel Borteș
Daniela-Ramona Croitoru
Diana Aura Popescu
Doina Mazga
Dragomir Cristian
Dulea Lucia Ștefania
Duman Mihaela Elena
Eftinca Sintescu Mărioara
Enoescu Naziana Georgiana
Florea Valentina
Furdui Gabriela
Gabriela Andrei
Gabriela Ciobanu
Gheșescu Nadia-Geanina
Giurca Dana Simiorina
Golban Miloranca
Grațian-Daniel Goloșie
Grecu Daniela
Hebel Sorina
Hrițcu Cristina
Hudișteanu Carmen Daniela
Iacob Tatiana
Ichim Adriana-Ramona
Ina-Clara Vlad
Irimie Andreea
Ivănescu Camelia
Jianu Adelina
Jivulescu Codruța Adelina
Joița Eugenia Alina

Jucuți Alina Ileana
Kovacs Alina
Lăzărescu Cristina
Lazea Ionela Camelia
Lup Florina Simona
Luspenec Grațian
Luspenec Teodora Maria
Macsim Simona-Lorena
Manea Ștefania
Manoloaia Simona-Ionela
Marcu Simona Elena
Mera Alina Ioana
Miclău Alexandra-Ioana
Micșescu Florentina Gabriela
Mihăese Andra Iulia
Militaru Iolanda
Mioc Cristina-Adina
Miron Alina-Liliana
Moldovan Violeta
Moldoveanu Aurelia
Monica Borteș
Morar Roxana Georgeta
Moroșanu Livia Ricuța
Moț Cornelia Alina
Munteanu Alina-Maria
Mureșan Anamaria
Mureșan Denisa
Murgilă Rita Gabriela
Muscalu Mihaela Lavinia
Nada Pittner Stojici
Nicoletta Huștiuc
Novacovici Georgeta
Olteanu Loredana
Oprea Elena
Orieta Popa
Păpară Adina Maria
Pariza Nicoleta Georgiana
Pereni Teodora Amalia
Petcov Lucia
Petrescu Ana-Maria
Pintican Emanuela
Pop Lioara
Preda Anișoara
Pușcă Maria Cristina
Racovici Iasmina
Racz Corina

Rad Liliana Maria
Ramona Tămâian
Raț Daniela
Rein Elena
Ricardo Suárez Fehrenbach
Roiban Maria
Roșian Geanina Cosmina
Rus Marinela
Săbăreanu Lăcrimioara
Schiller Melinda Diana
Scridon Simona
Șerban Simona Marinela,
Sidia Stănculescu
Șincari Ana-Maria
Smaranda-Cobuz Ilinca-Elena
Socea Magelona
Stanciu Eugenia
Stanciu Nicoleta
Sulea Vasile Alin
Surugiu Alina-Elena
Tahir Luiza Veronica
Teodora Palaghia
Toth Ana-Maria
Trif Alexandra-Anamaria
Tulpan Emanuela
Udrescu Florela Hermina
Ursa Ana Olțița
Vancea Bianca
Voicu Corina Valentina
Zamfirescu Georgeta Raluca

CUPRINS

Titlul/ nume prenume cadru didactic/instituția	Pag.
Sinergia Erasmus și eTwinning: Oportunități pentru educație globală , Prof. Blaj Ciprian Ioan/ Liceul Tehnologic "Valeriu Braniste" Lugoj /Inspector scolar pt proiecte educatiomale ISJ Timiș	11
eTwinning în context European: O Rețea Pan-Europeană care transformă Educația , Prof. Lidia Bachner/ Liceul Tehnologic Special "Gheorghe Atanasiu"/ Inspector scolar pt proiecte educationale ISJ Timiș	13
eTwinning: Conectând Școlile și Inimile din Europa , Prof. Pascu Mihaela Liceul teoretic "David Voniga" Giroc	15
Deschidem inimi prin proiectele eTwinning , Prof. maistru instructor Adelin Bachner, Liceul Tehnologic Special "Gheorghe Atanasiu"	16
Proiectele eTwinning la vârsta școlară mică , prof. Antal Liliana, Liceul Teoretic David Voniga	17
Impactul proiectelor eTwinning la copiii cu CES , Prof. psihopedagog Antal Ilie, Liceul Tehnologic Special "Gheorghe Atanasiu"	20
Alfabetizarea digitală prin intermediul proiectelor eTwinning , prof. Murgilă Rita Gabriela, Liceul Teoretic David Voniga	22
Unitate În Diversitate , Prof. inv. primar, Novacovici Georgeta, Prof. inv. primar, Lăzărescu Cristina, Școala Gimnazială comuna Dumbrăvița	25
Proiectele eTwinning și Erasmus: Inovație, Colaborare și Dezvoltarea Competențelor Digitale , prof. Orieta Popa, Școala Gimnazială nr 7 "Sfânta Maria" Timișoara	28
Bune practici în proiectele eTwinning și Erasmus+ din domeniul educației plastice , prof.Nada Pittner Stojici profesoară de educație plastică,Școala gimnazială din Samniahaiul Roman	31
Rolul Proiectelor Etwinning Și Erasmus+ În Procesul De Interrelaționare Al Elevilor , prof. Boanchiș Minodora și Petcov Lucia, Școala Gimnazială Nr. 7 „ Sfânta Maria „, Timișoara, jud. Timiș	38
eTwinning: Când prietenia cu animalele deschide inimi și conectează copii - Un exemplu de bună practică , prof. Lup Florina Simona, Școala Generală Nr. 7 "Sfânta Maria"	41
Creativitate, Colaborare Și Respect În Etwinning , prof. inv. primar Bogdan Ileana Alina, Școala Gimnazială "Traian" Craiova	45
Contribuția eTwinning, platforma dedicată colaborării școlare online, și Erasmus+, programul european de educație și mobilitate în activitatea elevilor și profesorilor , prof.inv.primar Chirilă Mona-Marinela, Liceul Teoretic "David Voniga" Giroc/Școala Școala Gimnazială "Iosif Ciorogariu" - Chișoda, jud. Timiș	48
Proiectele Etwinning , prof. dr. Gabriela Ciobanu, Școala Gimnazială „Dan Barbilian”, Galați	50
Arta, voluntariatul și relațiile interumane , profesor - arte plastice, Cornoiu Carmen-Victoria, Liceul de Arte „Constantin Brăiloiu”, Târgu Jiu	53
Proiectele eTwinning la preșcolari , prof . Coroiu Liana Ioana, Școala Gimnazială”Martin Suboni”Jebel, România	55
Programul Erasmus+ Promovează Educația Pentru Dezvoltare Durabilă , prof. Daniela-Ramona Croitoru, Liceul ”Ștefan Procopiu” Vaslui	58
Implementarea proiectelor eTwinning în grădinița de copii , prof.inv.preșcolar: Cserni Carla	61

Grădinița cu Program Prelungit Giroc, Timiș	
Proiectul eTwinning „We are valuable with values” – Învățare prin colaborare și schimb cultural între elevii și profesorii Europei , prof. învă. primar Duman Mihaela Elena, Liceul Teoretic „Traian Lalescu” Hunedoara, jud. Hunedoara	63
Proiectele eTwinning la vârsta preșcolară , prof. Furdui Gabriela, prof. Racz Corina, Grădinița p.p. 14 Timișoara	66
eTwinning - Oportunități pentru educație colaborativă în Europa , prof.ing. Grațian-Daniel Goloșie, Liceul Tehnologic “Azur” Timișoara	69
Diseminarea activităților derulate în eTwinning , prof. Educație timpurie Giurca Dana Simiorina, prof. Educație timpurie Moldovan Violeta, Grădinița cu P.P. nr.33, Bistrița Năsăud	71
Activități derulate în cadrul proiectului eTwinning „Let’s Code for ErasmusDays” , prof. Mihăese Andra Iulia, prof. Toth Ana-Maria, Grădinița Cu Program Prelungit Nr. 3 Bistrița	74
Proiectul eTwinning „Let’s Code for ErasmusDays” , (exemple de bune practici), prof. ed.timpurie: Rus Marinela, prof. ed.timpurie: Ursa Ana Olțița, GPP Nr.3 Bistrița	77
PROIECTELE Etwinning – PROIECTE INTERNAȚIONALE DE COLABOARE ÎN GRĂDINIȚĂ , prof.educație timpurie: Bartic Ana-Maria, Grădinița cu Program Prelungit Nr.3 Bistrița	80
Proiectul eTwinning „Code4EU” , profesor educație timpurie: Chiorean Maria-Paula Morar Roxana Georgeta,,	84
Conferința Națională eTwinning 2025 , prof. Clapou Crina, Grădinița cu Program Prelungit nr. 3 Bistrița	89
Promovarea programării și a valorilor europene prin proiectul eTwinning Code4EU , Grădinița cu P.P. nr.3 Bistrița Ambasador eTwinning, prof. Lazea Ionela Camelia, Grădinița cu Program Prelungit nr. 3 Bistrița	90
Exemple de activități desfășurate în grădiniță prin proiecte eTwinning și Erasmus , prof. Mureșan Anamaria, Grădinița cu Program Prelungit Nr.3, Bistrița	94
Proiect eTwinning „Dream Design Produce” , profesor educație timpurie: Pintican Emanuela, GPP Nr. 3 Bistrița	98
Proiectele Etwinning – De La Combaterea Bullyingului La Explorarea Lumii Plantelor , prof. Grecu Daniela, Școala Gimnazială “Sf. Dumitru” Craiova	102
EUpress – Jurnalism european pentru tineri cetățeni , prof. Hrițcu Cristina, Colegiul Tehnic ”Emanuil Ungureanu”, Timișoara	105
Erasmus+ Oportunități Educaționale , prof. Hudișteanu Carmen Daniela, Liceul Teoretic „David Voniga” Giroc, Liceul Teoretic Special „Iris” Timișoara	106
Proiectul eTwinning "Water Voyage" , prof. Iacob Tatiana, prof. învă. primar, Școala Gimnazială Hărău, prof. Hebel Sorina, prof. învă. primar, Școala Gimnazială Hărău	114
Proiectul eTwinning "Healthier together" , prof. învă. preșc. Jianu Adelina, prof. învă. preșc. Scridon Simona, Grădinița cu program prelungit Giroc	116
Importanța colaborării școlilor din Europa prin proiectele Erasmus și eTwinning , prof.Jivulescu Codruța Adelina, Liceul Teoretic „Iulia Hasdeu”, Lugoj, Jud.Timiș	118
Rolul educației non-formale prin proiectele eTwinning și Erasmus+ în dezvoltarea tinerilor și în promovarea unui învățământ mai deschis, mai diversificat și mai accesibil , prof.pt.înv.primar Jucuți Alina Ileana, Școala Gimnazială Nr.16 „Take Ionescu”Timișoara, prof.pt învă. Primar Pereni Teodora Amalia, Școala Gimnazială Nr.16 „Take Ionescu”Timișoara	119
Experiența Unui Proiect Etwinning- „Unite Against Bullying” , prof. Educație Timpurie Kovacs Alina, Grădinița Cu Program Prelungit Nr.4, Lugoj, Jud. Timiș	121

eTwinning Project "Winter in Europe,, – inovație și colaborare, un plus de competențe antrenante, în beneficiul elevilor , prof. Luspeneș Teodora Maria, prof. Luspeneș Grațian, Liceul Tehnologic Special "Gheorghe Atanasiu" Timișoara, Județul Timiș	125
„Paddington and the Symphony of European Castles”, prof. Macsim Simona-Lorena, Grădinița cu Program Prelungit Giroc, jud. Timiș	128
Proiectul eTwinning „BE SMART, STAY GREEN”: Educație pentru sustenabilitate și dezvoltare personală prin colaborare internațională , prof. Manea Ștefania, Colegiul Național „Mihai Eminescu”, Petroșani, Jud. Hunedoara	130
Create Future Gaming , prof. inv. primar Mera Alina Ioana, Școala Gimnazială „Horea, Cloșca și Crișan”, Turda	132
Proiectele Etwinning: Educație, Colaborare, Creativitate, Inovație , prof. Doina Mazga, Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui	134
Mobilitate Erasmus la o instituție școlară din Spania: Oportunități de învățare și dezvoltare , prof. inv. primar Miclău Alexandra-Ioana, Liceul Teoretic "David Voniga" Giroc	139
e-Twinning și ERASMUS+ , profesor în Educația Timpurie: Micșescu Florentina Gabriela, Școala Gimnazială nr 6 Timișoara	144
Technology in Classroom - ICT in the Digital Era –Tablets Educational Apps’ , prof. Zamfirescu Georgeta Raluca și Militaru Iolanda, Liceul Voievodul Mircea, Dâmbovița	146
„The Magic of Winter”- exemple de bune practici eTwinning , prof. Mioc Cristina-Adina, Școala Gimnazială Găvojdia	149
Winter in Europe- eTwinning PROJECT , prof. inv. primar, Moroșanu Livia Ricuța, Școala Gimnazială „Anastasie Panu” Huși	152
Strategii De Prevenție A Bullyingului În Școala Specială , profesor psihopedagog Cristina Simona Moșoni, Centrul Școlar Pentru Educație Incluzivă "Alexandru Roșca" Lugoj	154
Spunem STOP BULLYING prin proiecte eTwinning , prof. Moț Cornelia Alina, Școala Gimnazială Găvojdia, Județul Timiș	157
"Jocuri Și Tehnici Teatrale Pentru Copii"Exemple De Bună Practică , profesori psihopedagogi: Munteanu Alina-Maria, Miron Alina-Liliana, C.Ș.E.I "ALEXANDRU ROȘCA" LUGOJ	158
Job Shadowing Erasmus - IES La Foia d'Elx, Spania , prof. Muscalu Mihaela Lavinia	162
Călătorii educaționale prin Europa – patru capitale, o singură pasiune: învățarea , prof. Nicoletta Huștiuc, ambasador eTwinning, Erasmus, Scientix, Code week leading teacher, Școala Gimnazială Nr. 3 Cugir. Jud. Alba	166
CELE 7 ARTE ÎN ETWINNING , prof. Oprea Elena, Școala Gimnazială Răciu, Dâmbovița	168
Inovație și colaborare în educație prin eTwinning și Erasmus între unități de învățământ preșcolar , prof. ed. timpurie Păpară Adina Maria / Prof. ed. timpurie Pușcă Maria Cristina, Grădinița cu Program Prelungit nr.12, Mediaș-jud. Sibiu	169
ERASMUS+ „Călătoria Furnicii”, prof. Pariza Nicoleta Georgiana, Grădinița cu Program Prelungit Mihail Kogălniceanu, Liceul Teoretic Mihail Kogălniceanu	172
Exemple de bune practici în cadrul proiectului e-Twinning “Say Hello To Space”, Prof.educație timpurie Pop Lioara, Prof.educație timpurie Vancea Bianca, Grădinița cu P.P. Floare de Iris, Cluj-Napoca	176
Începuturile Sunt Cele Mai Frumoase...Mobilitate Vidin Bulgaria, Exemple De Bune Practici, Erasmus + Learning Programme For Activities In Group Mobility Of School Pupils, 2021-1-Ro01-Ka121-Sch-000012651 Profesor Psihopedagogie Specială: Diana Aura Popescu, Profesor-Educator: Andrada-Gabriela Ionescu, Centrul Școlar Pentru Educație Incluzivă „Alexandru Roșca” Lugoj	180
The Magic of Winter –primul proiect eTwinning, prof.Preda Anișoara, Grădinița cu P.P. Nr.33 Brașov	185

Valorificarea proiectelor etwinning , Prof. înv.primar Racovici Iasmina, Prof.în.v.primar Roiban Maria, Liceul Teoretic "David Voniga", Giroc	188
Joacă și învățare în context european la preșcolari , prof. Raț Daniela, prof. Irimie Andreea, Grădinița cu program prelungit nr.14 Timișoara	190
Experiințe Educaționale Cu Erasmus+ , prof. Rein Elena, Liceul Teoretic Special „Iris”, Timișoara	194
Proiectul eTwinning "Say YES to Sustainable Aquatic Wildlife" , prof. Săbăreanu Lăcrimioara Școala Gimnazială „George Călinescu”, Onești	198
Inovație și colaborare în educație prin eTwinning , prof. Schiller Melinda Diana, Grădinița cu P. N. Găvojdia, Județul Timiș	199
Art, Creativity And Skill Artă, Creativitate Și Îndemânare , prof. înv. primar, Socea Magelona, Școala Gimnazială, Comuna Borlești-Structura Mastacăn-Jud.Neamț	201
"Let's play and learn together"-proiect eTwinning , prof. Surugiu Alina-Elena, Grădinița P. P. Giroc, prof. Berindeiu Florina, Grădinița P. P. Giroc	203
Activități desfășurate în grădiniță prin proiecte eTwinning , profesor educație timpurie Șincari Ana-Maria, Școala Gimnazială nr.6, Timișoara	205
Erasmus+: experiențe internaționale pentru dezvoltare personală și profesională , prof. Adina Udrescu, Liceul Tehnologic de Transporturi Auto Baia Sprie	207
Rezultate Ale Proiectelor Erasmus+ Și Etwinning Prezentate La Competiția "Made For Europe" , prof. Ina-Clara Vlad, Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui	209
Competențe Istorice Prin Proiectele Etwinning Și Erasmus , prof. Voicu Corina, ambasador eTwinning și Erasmus+, Liceul Tehnologic Aiud	212
Incluziune prin Artă: Dezvoltarea Tehnicilor de Lucru cu Tinerii cu Autism în cadrul Proiectului Erasmus + Artă pentru autism la Palatul Copiilor Iași , prof. Ana Hegyi și prof. Dr. Gabriela Andrei, Palatul Copiilor Iași	215
Experiența Job shadowing Palomares, Spania 27-31.05.2024 , prof.consilier școlar Chirițoiu Monica Delia, CJRAE Timiș-Liceul Teoretic „David Voniga,, Giroc, Prof. Breteanu-Faur Roxana, Liceul Teoretic „David Voniga,, Giroc	219
Metode Și Tehnici De Evaluare Folosite În Cadrul Proiectelor Etwinning , prof. Aura Comorașu, Școala Gimnazială "Explorator Teodor Gh. Negoită", Sascut, Bacău	221
Atât De Multă Sănătate, Atât De Multă Fericire", „So Much Healt, So Much Happiness" , prof. Copolovici Dina, prof. Eftinca Sintescu Mărioara, Grădinița P. P. Nr. 4 Lugoj, Timiș	223
Diseminarea proiectului ERASMUS + CHANGE MAKER , prof. Joița Eugenia Alina, Tulpan Emanuela, Liceul de Arte Constantin Brăiloiu, Târgu Jiu, Gorj	226
Importanța Proiectelor Erasmus Plus , prof. Dulea Lucia Ștefania, prof. Șerban Simona Marinela, Liceul Teoretic "Constantin Brâncoveanu" Dăbuleni	230
Programul Erasmus+ în Educația Timpurie , prof. ed. timpurie: Enoescu Naziana Georgiana Școala Gimnazială Băilești – G.P.P. Băilești	232
Activități STEAM derulate în cadrul proiectului eTwinning, „Let's Code for ErasmusDays!" , prof. Florea Valentina, Rad Liliana Maria, Grădinița cu P.P.Nr.3.Bistrița	236
Importanța proiectelor eTwinning , prof. în. primar Gheșescu Nadia-Geanina, prof. înv. primar Trif Alexandra-Anamaria, Colegiul Național Pedagogic „Regina Maria” Deva, jud. Hunedoara	238
Proiectele eTwinning și ERASMUS-acces spre multiculturalitate -profesor pentru Educația timpurie, Manoloaia Simona-Ionela, Școala Gimnazială Băilești-G.P.P. Băilești	240
O Călătorie De Învățare În Erasmus + , prof. Golban Miloranca, Liceul Teoretic „David Voniga" Giroc	242

Proiectul eTwinning „Winter in Europe” , prof. Petrescu Ana-Maria, Școala Gimnazială Nr. 4 Lugoj, Județul Timiș	245
Proiect Erasmus+ Croația-Zagreb- prof. inv. preșcolar, Mureșan Denisa, Școala Gimnazială Giarmata, Timiș, Prof. Ichim Adriana-Ramona, CJRAE Timiș ,(Liceul Teoretic “Jean – Louis Calderon”, Liceul de Artă “Ion Vidu”, Timișoara	247
Școli Fericite, Dascăli Fericiți, Proiect Erasmus +- 2023-1-Ro01-Ka120-Sch-000192305 , director, Profesor Moldoveanu Aurelia, profesor Olteanu Loredana, Școala Gimnazială Comuna Cislău	250
(Inclusion. Diversity. Equality. Action. Support.) For A Unique And Powerful World , prof. Smaranda-Cobuz Ilinca-Elena, Colegiul Economic “Ion Ghica” Bacău, prof. Stanciu Nicoleta, Colegiul Național de Agricultură Tecuci	264
Valoare- Inovație- Profesionalism , prof. Ramona Tămăian, Grădinița Cu Program Prolungit „Otilia Cazimir”, Baia Mare, Maramureș	266
My values are valuable (Valorile mele sunt valoroase) , prof. Monica Borteș, Colegiul Național ”Avram Iancu” Câmpeni, Alba	268
Exemple de bune practici în cadrul participării în proiectele Etwinning la nivel preșcolar , prof. Roșian Geanina Cosmina, prof. Marcu Simona Elena	271
Implementarea metodelor nonformale prin proiecte Erasmus , prof. Teodora Palaghia, Liceul cu Program Sportiv Bacău	276
Inovație și colaborare în educație prin eTwinning și Erasmus+ , profesor educație timpurie Tahir Luiza Veronica, Grădinița cu P.P.’’ Phoenix” , Craiova,Dolj	277
JOB-SHADOWING, o experiență minunată , prof. Udrescu Florela Hermina, prof. Sulea Vasile Alin Școala Gimnazială Sf. Nicolae, Tg. Jiu, Gorj	279
Magia primăverii, Proiect eTwinning , prof. Educație timpurie Blede Laura, Școala Gimnazială nr. 6 Timișoara	280
Exemple de activități desfășurate în grădiniță prin proiecte eTwinning și Erasmus , prof. Mureșan Anamaria, Grădinița cu Program Prolungit Nr.3, Bistrița	282
Music, Art and Nature in Harmony, An Inspirational Journey through the "Keeping Life Alive" eTwinning Project , professor Sidia Stănculescu	285
Proiectul eTwinning ”Inventours for Future with STEM” – O aventură a cunoașterii , prof. Bordaș Maria Magdalena, Școala Gimnazială Nr. 9 ”Nicolae Orghidan” Brașov	290
Impactul programului Erasmus+ „Time to Act” asupra educației în școală , prof. Dragomir Cristian, Școala Gimnazială Dragomirești	294
Colaborare și învățare prin eTwinning Prof. Stanciu Eugenia, Școala Gimnazială "Sf. Dumitru" Craiova	296
Educational Robotics and the Erasmus+ Programme/ Key to Europe's Industrial Future , Prof. Adriana Maria Jupîneanț; Ricardo Suárez Fehrenbach	298

Sinergia Erasmus și eTwinning: Oportunități pentru educație globală

Prof. Blaj Ciprian Ioan

Liceul Tehnologic "Valeriu Braniste" Lugoj

Inspector scolar pt proiecte educationale ISJ Timiș

În contextul educațional actual, **Erasmus+** și **eTwinning** sunt două dintre cele mai importantedouă dintre cele mai importante inițiative ale Uniunii Europene, având ca scop promovarea unei educații inclusive, accesibile și de calitate pentru toți elevii. Deși fiecare dintre aceste platforme are scopuri și abordări specifice, dacă este **evidentă** și oferă oportunități valoroase pentru școli din Europa și nu numai.

Atât **Erasmus+**, un program european dedicat educației, formării, tineretului și sportului, cât și **eTwinning**, o platformă de învățare și colaborare online pentru școlile din Europa, sunt concepute pentru a sprijini dezvoltarea educațională și profesională a elevilor și profesorilor. Colaborând împreună, aceste două inițiative creează un cadru educațional dinamic, în care **învățarea** și **schimbul cultural** sunt amplificate, iar **mobilitatea** și **tehnologia** sunt integrate în mod eficient în procesul educațional.

Erasmus+ este un program care sprijină mobilitatea educațională, permițând elevilor și profesorilor să participe la **proiecte de mobilitate**, schimburi culturale și stagii de formare în afacerea educațională europeană. Prin această experiență, elevii și educatorii să **dobândească abilități internaționale**, să se familiarizeze cu diverse culturi și să participe activ la dezvoltarea lor personală și profesională.

Pe de altă parte, **eTwinning** este o platformă online care permite școlilor să colaboreze la distanță, fără a fi necesar să călătorească. Proiectele eTwinning încurajează **colaborarea virtuală** între școli din diferite țări, oferind oportunități pentru elevi și profesori de a învăța unii de la alții, de a împărtăși resurse educaționale și de a dezvolta competențe digitale.

Prin urmare, în timp ce **Erasmus+** se concentrează pe experiențe de mobilitate și învățarea în afacerea internațională, **eTwinning** oferă un mediu virtual unde colaborarea și învățarea pot fi continuate și extinse, chiar și atunci când nu sunt posibile

călătoriile. **Sinergia** între cele două platforme este astfel evidentă, iar combinarea lor permite **îmbogățirea experiențelor educaționale** prin mobilitate și colaborare virtuală simultan.

Unul dintre cele mai bune exemple de **sinergie** între Erasmus + și eTwinning între Erasmus și eTwinning țările **proiecte comune** care combină atât mobilitatea, cât și colaborarea virtuală. De exemplu, un proiect Erasmus+ poate implica un **schimb de elevi** între școli din între țări, unde aceștia împărtășesc experiențe și învață unii de la alții prin diverse activități. Aceste mobilități sunt susținute de **platforma eTwinning**, care le permite elevilor și profesorilor să continue **colaborarea online** înainte și după schimburile fizice, realizând activități comune, schimburi de materiale și promovând învățarea continuă.

Prin urmare, **eTwinning** poate completa **Erasmus+** prin crearea unei platforme educaționale **constante** care susține **colaborarea** pe termen lung. După ce elevii se întorc dintr-un schimb Erasmus+, pot continua să colaboreze cu colegii lor din alte școli europene prin proiectele eTwinning, aprofundându-și învățăturile și consolidând prietenii internaționale.

Într-o eră globalizată, **competențele interculturale**, **abilități de comunicare** și **gândirea critică** sunt esențiale pentru viitorul elevilor. Sinergia dintre Erasmus+ și eTwinning contribuie semnificativ la **dezvoltarea acestor competențe**. Participarea la proiecte Erasmus+ le permite elevilor să aplice aceste abilități în **medii reale** de învățare, în timp ce **eTwinning** le permite să **extindă orizonturile** prin colaborarea digitală, să învețe cum să comunice și să coopereze eficient cu colegii din diverse culturi.

De asemenea, utilizați platformei eTwin proiectele Erasmus+ în cadrul ajutorului pentru elevii să **dobândească competențe digitale** importante, în timp ce învățarea față de loc, în mobilităților Erasmus+, le permite să aplice aceste competențe într-un context fizic, interactiv.

Atât **Erasmus+**, cât și **eTwinning** oferă profesorilor oportunități valoroase de **dezvoltare profesională**. Participarea la mobilități Erasmus+ le permite acestora să observe **practice educaționale** din alte țări și să aplice învățămintele învățate în propriile lor școli. De asemenea, profesorii pot beneficia de **formare continuă** în diverse domenii educaționale, consolidându-și competențele pedagogice și didactice.

În paralel, platforma eTwinning le oferă acces la o **rețea educațională** internațională, unde pot schimba idei, resurse și bune practici cu alți educatori din Europa. **Colaborarea online** le permite să creeze proiecte comune cu școli din alte țări, să participe la forme și să participe activ în dezvoltarea unei educații mai moderne și inovative.

Pe măsură ce educația continuă să evolueze, **sinergia dintre Erasmus+ și eTwinning** va rămâne o forță esențială în crearea unui **sistem educațional global**, conectat și incluziv. Pe viitor, aceste platforme vor continua să îmbine **mobilitatea și să colaboreze digitală** într-un mod dinamic, ajutând elevii și profesorii să învețe unii de la alții și să se pregătească pentru provocările unei lumi în continuare.

Prin colaborarea dintre Erasmus+ și eTwinning, Uniunea Europeană consolidează angajamentul de a oferi o educație de calitate și de a crea **o comunitate educațională globală** bazată pe **solidaritate, înțelegere reciprocă și schimb cultural**.

eTwinning în context European:

O Rețea Pan-Europeană care transformă Educația

Prof. Lidia Bachner,

Liceul Tehnologic Special "Gheorghe Atanasiu"

Inspector scolar pt proiecte educationale ISJ Timiș

În inima peisajului educațional european, programul eTwinning s-a afirmat ca o inițiativă emblematică, țesând o rețea vibrantă de colaborare între școli și profesori din întreaga Europă și dincolo de granițele ei. Finanțat de Uniunea Europeană prin programul Erasmus+, eTwinning nu este doar o platformă online; este un catalizator pentru inovare pedagogică, dezvoltare profesională continuă și promovarea cetățeniei europene active. Plasând școlile în centrul unei comunități de învățare pan-europene, eTwinning reconfigurează modul în care educația este concepută și implementată în contextul diversității culturale și lingvistice a Europei.

Un Pilon al Politicii Educaționale Europene:

eTwinning se aliniază perfect cu obiectivele strategice ale Uniunii Europene în domeniul educației și formării profesionale. Prin facilitarea colaborării transfrontaliere, programul contribuie la îmbunătățirea calității și relevanței sistemelor de învățământ, la promovarea incluziunii sociale și la dezvoltarea competențelor cheie pentru secolul XXI. Încurajând parteneriatele școlare, eTwinning sprijină mobilitatea virtuală ca o componentă esențială a experienței educaționale europene, complementară mobilității fizice.

Unul dintre punctele forte ale eTwinning este accesibilitatea sa. Platforma online oferă un spațiu sigur și gratuit unde profesorii pot găsi parteneri, pot dezvolta proiecte colaborative pe diverse teme curriculare și pot face schimb de idei și bune practici. Această democratizare a accesului la colaborarea internațională elimină barierele geografice și financiare, permițând chiar

și școlilor din zone mai izolate sau cu resurse limitate să participe la proiecte inovatoare cu omologii lor europeni.

eTwinning nu se limitează la facilitarea conexiunilor; el acționează ca un motor pentru inovare pedagogică. Prin intermediul proiectelor colaborative, profesorii sunt încurajați să exploreze noi metodologii de predare, să integreze tehnologia în mod creativ și să adopte abordări centrate pe elev. Platforma oferă, de asemenea, o gamă largă de oportunități de dezvoltare profesională, inclusiv seminarii web, cursuri online și forumuri de discuții, permițând profesorilor să își îmbogățească competențele și să facă schimb de experiență cu colegi din întreaga Europă. Această dimensiune de formare continuă contribuie semnificativ la creșterea calității actului educațional.

Într-o Europă din ce în ce mai interconectată, eTwinning joacă un rol crucial în promovarea cetățeniei europene active și a înțelegerii interculturale. Prin intermediul proiectelor, elevii au ocazia să interacționeze cu colegi din alte țări, să învețe despre culturile, istoria și valorile lor, depășind astfel stereotipurile și prejudecățile. Această expunere directă la diversitate contribuie la formarea unor tineri deschiși la minte, toleranți și conștienți de apartenența lor la o comunitate europeană mai largă. Proiectele pot aborda teme legate de drepturile omului, democrație, mediu sau patrimoniu cultural, încurajând elevii să devină cetățeni activi și responsabili.

În contextul transformării digitale a societății, eTwinning sprijină integrarea eficientă a competențelor digitale în procesul de învățare. Profesorii și elevii utilizează diverse instrumente online pentru comunicare, colaborare și creare de conținut digital. În același timp, platforma pune un accent deosebit pe promovarea siguranței online și a utilizării responsabile a tehnologiei, educând utilizatorii cu privire la riscurile și oportunitățile lumii digitale.

De la lansarea sa în 2005, eTwinning a evoluat constant, adaptându-se la noile provocări și oportunități din domeniul educației. Numărul de profesori și școli înregistrate crește anual, formând o comunitate dinamică și angajată. Programul a extins, de asemenea, sfera de colaborare dincolo de granițele Uniunii Europene, incluzând țări vecine și state din alte continente, subliniind vocația sa de platformă globală pentru schimb și învățare.

În contextul european, eTwinning reprezintă mai mult decât un simplu program educațional online. Este o forță motrice pentru transformarea pedagogică, un instrument esențial pentru dezvoltarea profesională a profesorilor și un promotor activ al cetățeniei europene și al înțelegerii interculturale. Prin facilitarea colaborării transfrontaliere și prin oferirea unui spațiu sigur și inovator pentru proiecte comune, eTwinning contribuie semnificativ la construirea unei Europe a educației mai conectată, incluzivă și orientată spre viitor. Pe măsură ce provocările globale continuă să modeleze lumea, rețeaua eTwinning rămâne un pilon fundamental în eforturile de a pregăti tinerii europeni pentru un viitor complex și interdependent.

eTwinning: Conectând Școlile și Inimile din Europa

Prof. Pascu Mihaela

Liceul Teoretic "David Voniga" Giroc

Într-o eră a globalizării și a tehnologiei, educația devine din ce în ce mai importantă nu doar pentru formarea intelectuală, dar și pentru dezvoltarea relațiilor interculturale. și înțelegși înțelegerea diversității . Platforma eTwinning a fost creată pentru a sprijini aceste obiective, conectând școlile din Europa și facilitând colaborarea între elevi și profesori din diferite culturi și țări. Prin eTwinning, educația nu mai cunoaște granițe – este o rețea internațională în care învățarea este împărtășită, inovația este încurajată, iar inima educației bat împreună, la nivel european.

Platforma este un spațiu sigur și deschis pentru elevi și profesori , care pot să lucreze împreună, să dezvolte proiecte inovative și să învețe unii de la alții. Participarea la aceste proiecte aduce beneficii majore în dezvoltarea abilităților de comunicare , colaborare și gândire critică pentru toți cei implicați.

Unul dintre principalele obiective ale eTwinning este conectată școlilor din Europa . Prin această platformă, elevii nu învață doar din cărți sau din materialele de curs, ci se conectează direct cu colegii din diverse colțuri ale continentului, învățând despre diferite culturi, tradiții și obiceiuri. Fiecare proiect în eTwinning este o oportunitate de a crea puncte de legătură între școlile din diverse țări, încurajând schimbul cultural și social.

Prin platformei, profesorii pot construi relații profesionale cu colegii din alte școli europene, schimbând idei, resurse educaționale și metode de predare. Astfel, eTwinning contribuie activ la crearea unei comunități educaționale europene , în care toate școlile se sprijină reciproc și beneficiază de cunoștințele și expertiza diversă a educației din alte colțuri ale Europei.

Un alt beneficiu semnificativ al participării la proiectele eTwinning este dezvoltarea abilităților elevilor , atât din punct de vedere cognitiv , cât și emoțional . Într-un proiect eTwinning, elevii nu doar că îmbogățesc, dar sunt implicați într-un proces activ de învățare , în care trebuie să rezolvăm opiniile, să colaboreze, să știe și să dezvolte proiecte comune.

De asemenea, colaborarea între elevi din diverse culturi le dezvoltă abilități interculturale și îi ajută să îmbunătățească competențele de în limbi străine. Într-o eră a digitalizării, eTwinning le permite să dezvolte și competențe digitale , prin utilizarea unor platforme online, aplicații educaționale și resurse interactive.

Proiectele eTwinning sunt, de asemenea, o modalitate de a încuraja creativitatea și inovația . Elevii pot lucra împreună pentru a crea produse comune , cum ar fi site-uri web, prezentări video, pliante, afișe și multe altele, care reflectă nu doar cunoștințele lor academice, dar și viziunea asupra lumii.

eTwinning nu este doar o oportunitate pentru elevi, ci și pentru profesori , care beneficiază de un spațiu de învățare continuă și de dezvoltare profesională . Profesorii din Europa pot participa la

seminarii online, cursuri de formare și sesiuni de schimb de bune practici, îmbogățindu-și astfel propriile strategii didactice și metode de predare .

Prin colaborarea internațională , profesorii pot să îmbogățească abilitățile de predare și să descopere noi tehnici pedagogice care pot fi aplicate în școlile lor. În plus, prin crearea de proiecte comune cu colegii din alte țări, aceștia pot să adreseze provocările educaționale cu care se confruntă într-un mod mai creativ și mai inovator .

Deschidem inimi prin proiectele eTwinning

Prof. maistru instructor Adelin Bachner,

Liceul Tehnologic Special "Gheorghe Atanasiu"

Într-o lume tot mai interconectată, educația devine cheia prin care deschidem nu doar minți, ci și **inimi** . Platforma **eTwinning** oferă un cadru ideal pentru acest tip de învățare. Proiectele educaționale realizate prin această platformă nu sunt doar o oportunitate de a învăța împreună, dar și de a **construi legi emoționale** , de a descoperi culturi diferite și de a promova valori comune.

eTwinning nu este doar o platformă digitală; este un **punct de întâlnire** între profesori și elevi din diverse colțuri ale Europei . Aceasta nu încurajează să învățăm din experiențe altora și să împărtășim , la rândul nostru , cunoștințele și tradițiile noastre . În cadrul acestui proces , **între** profesori și elevi din diverse colțuri ale Europei. Aceasta nu încurajează să învățăm din experiențe altora și să împărtășim, la rândul nostru, cunoștințele și tradițiile noastre. În cadrul acestui proces, **inima educației** bate puternic în fiecare interacțiunebate puternic în fiecare interacțiune, în fiecare schimb de idei și de valori. Fiecare proiect este o fereastră deschisă către o lume mai largă, iar fiecare activitate aduce mai aproape elevii, profesorii și părinții.

Ieri , în trecutul apropiat, eTwinning a început cu scopul de a conecta școlile din Europa într-un cadru colaborativ, iar azi este o rețea vastă care a transformat radical învățământul european. Prin activitățile desfășurate, elevii nu doar că îmbogățesc, dar formează și competențe sunt în viitor: **gândire critică, colaborare interculturală, abilități digitale** . Această dezvoltare continuă învățătorilor și elevilor, având un impact profund asupra tuturor celor implicați.

Proiectele eTwinning se caracterizează printr-o **colaborare activă** între școli din diverse țări, ceea ce face cu atât mai valoroase. **În aceste proiecte, fiecare persoană contează** . Atât

elevii, cât și profesorii învață să lucreze împreună, să exprime ideile, să asculte puncte de vedere diferite și să valorifice diversitatea. Când acești copii, veniți din medii diferite, sunt încurajați să colaboreze, văd mult mai mult decât simple concepte; învață să **aprecieze diferențele**, să **deschidă mințile** și să **deschidă** unul altuia.

Mâine, direcția de dezvoltare a proiectelor eTwinning este o clară: **inclusivitate, diversitate și dezvoltare personală**. Într-o lume în continuă schimbare, proiectele educaționale vor continua să joace un rol esențial în formarea unor **cetățeni responsabili**. În plus, pe măsură ce tehnologia evoluează, eTwinning va deveni tot mai accesibil și mai ușor de integrat în educația modernă, aducând laolaltă **inovația educațională și colaborarea globală**. Astfel, **deschidem inimi** pentru un viitor mai bun, un viitor în care învățăm împreună, ne respectăm și colaborăm pentru o lume mai bună.

Proiectele eTwinning la vârsta școlară mică

Prof. Antal Liliana
Liceul teoretic "David Voniga" Giroc

În peisajul dinamic al educației europene, programul eTwinning se distinge ca o inițiativă valoroasă, ce conectează școli și profesori din întreaga Europă prin intermediul unor proiecte colaborative online. Dacă la nivelurile superioare de învățământ beneficiile sunt evidente, importanța proiectelor eTwinning devine cu atât mai semnificativă la vârsta școlară mică. Această perioadă, esențială pentru modelarea personalității și a atitudinilor, oferă un teren fertil pentru cultivarea colaborării, a creativității, a competențelor digitale incipiente și, nu în ultimul rând, a unei prime forme de înțelegere interculturală. Prin urmare, acest articol își propune să exploreze în profunzime modul în care proiectele eTwinning pot îmbogăți experiența educațională a elevilor din ciclul primar, deschizându-le porțile către o lume de oportunități de învățare și interacțiune.

Beneficiile Multidimensionale ale eTwinning pentru Elevii Mici:

Participarea la proiecte eTwinning aduce cu sine o paletă largă de beneficii, influențând pozitiv diverse aspecte ale dezvoltării elevilor mici.

În sfera **competențelor sociale și emoționale**, interacțiunea cu copii din alte țări, chiar și în mediul virtual securizat al platformei eTwinning, le oferă elevilor oportunitatea de a-și depăși timiditatea și de a construi primele relații transnaționale. Înțelegerea faptului că există copii cu limbi, obiceiuri și perspective diferite contribuie la dezvoltarea empatiei și la acceptarea diversității. Activitățile colaborative, fie că implică realizarea unui desen comun sau rezolvarea

unei probleme simple, îi învață pe elevi să lucreze în echipă, să negocieze idei și să își asume roluri, chiar și la distanță.

Din punct de vedere al **dezvoltării cognitive și lingvistice**, proiectele eTwinning expun elevii la limbi străine într-un context autentic și motivant. Chiar dacă comunicarea directă verbală poate fi limitată la această vârstă, schimbul de mesaje simple, etichete, denumiri de obiecte sau scurte fraze în limba partenerilor le stârnește curiozitatea și le îmbogățește vocabularul. Activitățile care implică compararea culturilor, a tradițiilor sau a aspectelor vieții de zi cu zi le dezvoltă gândirea critică și capacitatea de a face conexiuni.

Creativitatea și imaginația sunt stimulate prin activitățile artistice, narrative și ludice realizate în colaborare. Proiectele pot include crearea unor povești comune, ilustrarea unor poezii, realizarea de colaje sau chiar organizarea unor mini-spectacole virtuale. Utilizarea instrumentelor digitale simple pentru a crea și a împărtăși rezultatele le oferă elevilor primele experiențe de exprimare digitală.

În ceea ce privește **competențele digitale de bază**, proiectele eTwinning introduc elevii în utilizarea responsabilă și sigură a tehnologiei. Ei învață să folosească instrumente online simple pentru comunicare (cum ar fi trimiterea de mesaje text sau vocale scurte sub supraveghiderea profesorului), pentru partajarea de imagini sau pentru vizionarea unor materiale video scurte. Aceste prime experiențe digitale sunt fundamentale pentru dezvoltarea lor ca cetățeni digitali.

Nu în ultimul rând, proiectele eTwinning joacă un rol crucial în **promovarea cetățeniei europene și a înțelegerii interculturale**. Conștientizarea faptului că fac parte dintr-o comunitate europeană mai largă, în care există diversitate, dar și valori comune, este un prim pas spre dezvoltarea unui sentiment de apartenență și respect față de ceilalți. Interacțiunile cu elevi din alte țări contribuie la combaterea stereotipurilor și la formarea unei perspective mai deschise asupra lumii.

Pentru ca proiectele eTwinning să aibă un impact semnificativ, este esențial ca ele să fie integrate în mod organic în curriculumul școlar. Profesorii pot identifica conexiuni naturale între temele abordate în proiect și obiectivele de învățare din diverse discipline. De exemplu, un proiect despre anotimpuri poate fi legat de lecțiile de științe ale naturii, de limba și literatura română (prin descrieri și poezii) sau de arte plastice (prin realizarea de desene și colaje). Proiectele eTwinning pot deveni astfel o modalitate de învățare transdisciplinară, în care elevii explorează o temă din perspective multiple și își consolidează cunoștințele în mod integrat. Adaptarea complexității

proiectelor la nivelul de dezvoltare al elevilor din ciclul primar este crucială pentru a asigura succesul și implicarea tuturor.

Platforma TwinSpace, spațiul virtual de lucru al proiectelor eTwinning, poate fi utilizată într-un mod simplu și vizual pentru elevii mici. Profesorii pot crea pagini ușor de navigat, cu imagini și instrucțiuni clare. Există numeroase **instrumente online** adaptate vârstei, cum ar fi aplicații pentru crearea de desene, animații scurte sau înregistrări audio simple, care pot fi integrate în proiecte. De asemenea, se pot utiliza **platforme sigure** pentru partajarea de fotografii și mesaje text sau vocale scurte, întotdeauna sub supravegherea atentă a profesorului.

Implementarea proiectelor eTwinning cu elevi mici poate veni cu anumite provocări. **Diferențele de limbă și modalități de comunicare** pot fi depășite prin accentul pus pe comunicarea vizuală și pe activități non-verbale (desene, gesturi, muzică). **Diferențele de fus orar** pot fi gestionate prin planificarea flexibilă a activităților sincrone (dacă sunt necesare) și prin concentrarea pe activități asincrone. **Nivelul diferit de competențe digitale** poate fi adresat prin oferirea de suport individualizat și prin alegerea unor instrumente ușor de utilizat. Menținerea **motivației elevilor pe durata proiectului** necesită o varietate de activități atractive și rezultate vizibile care să le ofere un sentiment de realizare.

Participarea la proiecte eTwinning în ciclul primar are un impact durabil asupra dezvoltării elevilor. Această experiență contribuie la dezvoltarea unei **atitudini pozitive față de învățarea limbilor străine** și față de alte culturi, plantând semințele curiozității și ale deschiderii către lume. De asemenea, ajută la formarea unor **cetățeni europeni activi și responsabili**, conștienți de diversitatea și de valorile comune ale continentului. Reușitele colaborative din cadrul proiectelor **cresc încrederea în sine și stima de sine** ale elevilor. În cele din urmă, experiența eTwinning **stimulează curiozitatea și dorința de a explora lumea**, pregătindu-i pentru o viață de învățare continuă și de interacțiune globală.

Concluzie:

Proiectele eTwinning reprezintă un instrument educațional valoros și inovator pentru elevii din ciclul primar. Ele oferă oportunități unice de a cultiva colaborarea, creativitatea, competențele digitale incipiente și înțelegerea interculturală încă de la primele bănci ale școlii. Încurajăm cu căldură profesorii din ciclul primar să exploreze cu încredere oportunitățile oferite de eTwinning, pentru a îmbogăți experiența de învățare a elevilor lor și pentru a le deschide orizonturi europene,

formând astfel generații de cetățeni deschiși, colaborativi și conștienți de apartenența lor la o comunitate globală.

Impactul proiectelor eTwinning la copiii cu CES

Prof. psihopedagog Antal Ilie,
Liceul Tehnologic Special "Gheorghe Atanasiu"

Într-o lume educațională diversificată, în care fiecare elev are nevoi și abilități diferite, **proiectele eTwinning** oferă un cadru ideal pentru a sprijini dezvoltarea copiilor cu **cerințe educaționale speciale (CES)**. Aceste proiecte, care promovează **colaborarea internațională** între școli din diverse colțuri ale lumii, pot adresa în mod eficient nevoile acestora, încurajând-i să participe activ la învățare într-un mediu incluziv, accesibil și susținător.

Pentru copiii cu CES, învățarea bazată pe **colaborare** este deosebit de valoroasă, deoarece aceste proiecte pot să le ofere sau să fie serie de **beneficii cognitive, sociale și emoționale** lor personală. În, contribuind la integrarea lor în comunitatea școlară și la dezvoltarea lor personală. În cadrul proiectelor eTwinning, elevii cu CES au oportunitatea unei interacțiuni cu colegii din alte țări și culturi, depășind astfel barierele geografic-emoționale și dezvoltându-și abilități de **comunicare, colaborare și empatie**.

1. Colaborare și învățare activă

Unul dintre cele mai mari avantaje ale proiectelor eTwinning pentru copii cu CES este **accesibilitatea** pe care platforma și oferă **flexibilitate** în procesul de învățare. Major proiectelor eTwinning sunt **interdisciplinare** și includ activități interactive, care pot fi izolate pentru a răspunde nevoilor personalității copilului, inclusiv celor cu CES. De exemplu, copiii care au dificultăți în a învăța prin metode tradiționale beneficiază de activități vizuale, video, audio sau digitale, care pot face învățarea mai ușor de înțeles și mai atractivă.

Prin colaborarea online cu elevi din alte școli, acești copii pot participa la activități care să le permită să dezvolte abilități de **rezolvare a problemelor, gândire critică și creativitate** într-un mod adaptat nevoilor lor. Participarea activă în proiecte internaționale le permite să învețe într-un ritm, să colaboreze cu colegii din diverse culturi și să exprime propriile idei într-un mediu mai relaxat și mai încurajator.

2. Dezvoltarea abilităților sociale și emoționale

Un alt beneficiu semnificativ al proiectelor eTwinning pentru copiii cu CES este **dezvoltarea abilităților sociale** . Copiii care au dificultăți în interacțiunile sociale, fie din cauza unei dizabilități intelectuale, pot experimenta sau crește fizic **semnificativ** a abilității lor de a comunica și a se conecta cu alți copii prin activităților online. Platforma eTwinning le oferă oportunități de a dezvolta **empatie** , **compasiune** și **înțelegere interculturală** , lucrând alături de colegii din diferite culturi.

În cadrul proiectelor, copiii cu CES sunt încurajați și să exprime opiniile, să participe activ la discuții, să colaboreze la realizarea unor produse comune, ceea ce le îmbunătățește **autocunoașterea** și **încrederea în sine** . Acest proces le oferă o **experiență de învățare pozitivă** , în care sunt susținuți și încurajați de către colegii și profesori, contribuind la **creșterea stimei de sine** .

3. Accesibilitate și personalizare

Un alt factor important care contribuie la succesul proiectelor eTwinning în sprijinul copiilor cu CES este caracterul **accesibil** și **personalizat**. al activităților activităților. Platforma eTwinning permite personal activităților în funcție de nevoile respective elev, iar acest lucru este esențial pentru copiii cu CES, care pot avea stiluri de învățare diferite. De exemplu, pentru un copil cu **dificultăți de învățare** , activitățile pot fi simplificate, și pentru un copil cu **autism** , platforma permite un acces mai controlat și un ritm de învățare adaptat.

Mai mult, eTwinning utilizează o gamă largă de **resurse digitale** , care pot include imagini, animații, videoclipuri sau aplicații interactive, făcând procesul de învățare mai atractiv și mai accesibil. **Instrumentele digitale** permit elevilor să învețe în moduri diverse, care le pot stimula **curiozitatea** și le pot oferi un **sentiment de reușită** .

4. Abilități digitale și independență

Participarea la proiectele eTwinning îi ajută pe copiii cu CES să îmbunătățească **abilități digitale** , o componentă crucială a educației moderne. Fie că este vorba despre utilizarea unor aplicații pentru a crea prezentări, desene sau videoclipuri, fie despre **comunicarea online** cu colegii colegii lor din alte țări, elevii cu CES au oportunitatea de a învăța să folosească tehnologia într-un mod constructiv. Aceste abilități esențiale în dezvoltarea lor viitoare și le pot crește gradul de **independență** în procesul de învățare.

Mai mult, învățarea prin tehnologie poate oferi sau mai mare **autonomie** în realizarea în realizarea sarcinilor, oferindu-le copiilor posibilitatea de a învăța în ritmul lor propriu și de a lua decizia cu privire la modul în care abordează activitățile.

Proiectele eTwinning un **instrument valoros** în sprijinul copiilor în sprijinul copiilor cu CES, oferindu-le o serie de **beneficii educaționale și sociale**. Acestea contribuie la dezvoltarea lor intelectuală, socială și emoțională într-un mediu incluziv, susținător și adaptat nevoilor lor. În plus, **tehnologia** și **colaborarea** și **colaborarea internațională** le oferă o **platformă** oferă o **platformă unică** pentru a învăța, dezvoltarea pentru a învăța, a se conecta și a se exprima într-un mod creativ și autonom. Participarea la proiectele eTwinning ajută oare cu CES să depășească barierele educaționale și să dezvolte abilități esențiale pentru a contribui astfel la o **societate mai mare inclusă** și solidară.

Alfabetizarea digitală prin intermediul proiectelor eTwinning

Prof. învăț. primar Murgilă Rita Gabriela

Liceul Teoretic David Voniga, Giroc, Timiș

„Educația are dificila misiune de a transmite o cultură acumulată de secole, dar și o pregătire pentru un viitor în bună măsură imprevizibil.” – Jacques Delors

O definiție și o circumscriere a domeniului pedagogiei digitale sau pedagogia predării cu suportul tehnologiei pleacă de la o bună cunoaștere a pedagogiei. Putem spune acest lucru deoarece acest tip de pedagogie este și va fi o proiecție a pedagogiei în spațiul virtual, digital.

De asemenea, este necesară o cunoaștere de bază a ceea ce este posibil ca tehnologia să transpună în situații concrete de predare-învățare-evaluare.

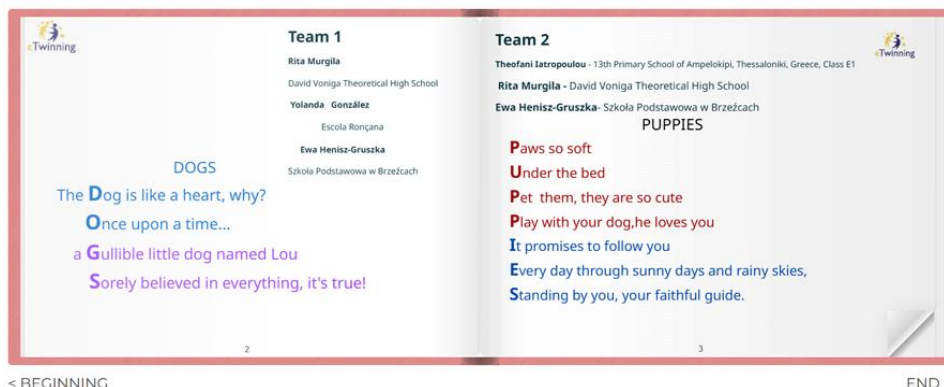
Personal am folosit mult tehnologia la clasă, nu doar pentru predarea conținuturilor de învățare ci și în cadrul participării la proiectele internaționale Erasmus și eTwinning. Pot să spun că toate aceste activități nu ar fi fost posibile fără a apela la tehnologie și la pedagogia digitală. Aceste două aspecte se întrepătrund, lansând un efect pozitiv asupra dezvoltării elevului, dar și asupra cadrului didactic.



Este de remarcat faptul că, interacțiunile profesor-elev de la clasă au o valoare extraordinară și ar trebui să fie departe gândul de a fi înlocui complet de tehnologie. Profesorii trebuie să fie pregătiți și motivați pentru a folosi tehnologia ca o modalitate necesară pentru a spori eficacitatea nu doar a predării ci și a evaluării. Astfel, tehnologia, dacă este folosită într-un mod creativ și adecvat pentru a sprijini și îmbunătăți activitatea didactică menține importanța comunicării și relației dintre profesori și elevi în clasă.



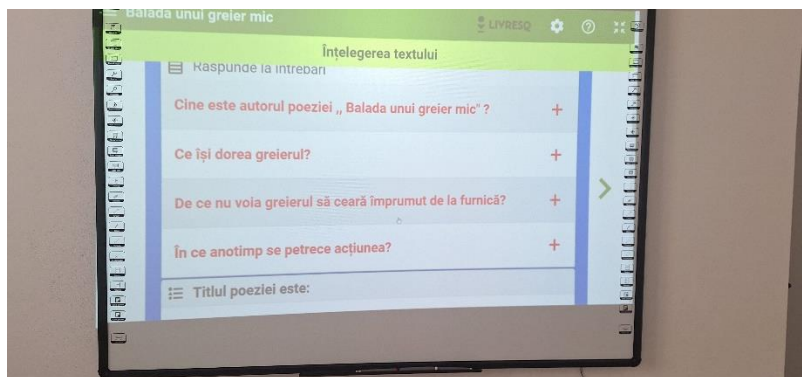
Pentru a crea experiențe plăcute și reușite trebuie să ne focusăm pe ideea că tehnologia nu este neapărat un scop în sine, ci un mijloc care ne permite să dăm viață lecțiilor, le facilităm legătura cu viața de zi cu zi. Ca acest lucru să fie fezabil este necesar să apreciem și să identificăm în ce situații sunt utile instrumentele digitale și cum anume să integrăm utilitatea lor în planul nostru de lecție sau planul de activitate eTwining, dar mai ales să identificăm ce abilități dezvoltă. Trăim într-o perioadă dinamică, în care schimbarea și mișcarea este o normalitate, elevii sunt adaptați la acest stil de viață, sunt curioși în privința tehnologiei digitale. Așadar, putem folosi acest fapt în avantajul nostru. Deși integrarea tehnologiei digitale la clasă poate fi o strategie perfectă pentru a crește implicarea elevilor în procesul de învățare, trebuie să fim atenți să nu supraîncărcăm cu prea multe instrumente noi odată.



În cele ce urmează voi prezenta , din experiența proprie, câteva beneficii ale dezvoltării comunicării scrise și vizuale în rândul elevilor, pornind de la clasa pregătitoare până la clasa a IV-a . Toate aplicațiile care vor urma a fi menționate au fost aplicate atât în predarea la clasă cât și la activitățile desfășurate în cadrul proiectelor. De fapt, în cadrul proiectelor se urmărește integrarea curriculară a acestora.

Gândirea critică și creativitatea, inovarea: Elevii pot fi încurajați să gândească în mod critic și logic, să găsească mai multe modalități prin care o informație sau o idee poate fi transmisă. A învăța eficient să comunici vizual și în scris poate constitui o premisă a dezvoltării gândirii critice și a creativității.

Îmbunătățirea abilităților de citire și scriere, precum și de prezentare orală: Elevii învață să interpreteze în mod personal texte, să sintetizeze informații utile și să-și îmbunătățească exprimarea scrisă. De asemenea, prin prezentarea proiectelor realizate, elevii învață de mici să transmită informații într-un mod mai atractiv și captivant



Abilități de comunicare eficiente: înțelegerea și exprimarea clară a gândurilor și ideilor în scris sau prin imagini poate fi esențială pentru reușita în învățare.

În cele ce urmează voi prezenta câteva instrumente eficiente de lucru, scopul acestora precum și abilitățile pe care acestea le pot dezvolta elevilor. Acest lucru este deosebit de important pentru a putea crea un design eficient al lecției sau al activităților eTwinning

Numele platformelor/aplicațiilor sau instrumentelor : Google Maps , Google Earth ,Google Arts & Culture

Scopul acestor instrumente este acela de a descoperii minunata lume înconjurătoare, de a vedea virtual locuri în care probabil că nu vom putea ajunge niciodată.

Abilități pe care le dezvoltă : gândire critică și creativitate , abilități de cercetare și investigație

Numele platformelor/aplicațiilor sau instrumentelor: WordArt , Canva , ChatterPix Kids , Story Jumper, Bookcreator

Scopul acestor instrumente este acela de a dezvolta comunicarea scrisă și vizuală.

Abilități pe care le dezvoltă : abilități de comunicare eficientă, gândire critică și creativă, îmbunătățirea abilităților de citire și scriere, prezentarea orală.

Numele platformelor/aplicațiilor sau instrumentelor: Padlet, Edpuzzle, Nearpod, Math Learning Center, Kahoot

Scopul acestor instrumente este acela de a utiliza/exersa o învățare interactivă și o evaluare prin joc.

Abilități pe care le dezvoltă : implicarea activă a elevilor în activitate, gândirea critică, abilități de rezolvare a problemelor, spiritul de echipă

UNITATE ÎN DIVERSITATE

Prof. înv. primar, Novacovici Georgeta

Prof. înv. primar, Lăzărescu Cristina

Școala Gimnazială comuna Dumbrăvița

Unitate în diversitate este un material pe care l-am creat în vederea aplicării la clasă a cunoștințelor însușite și a competențelor formate în urma participării la cursul Non formal for inclusion din cadrul mobilității Erasmus+ din Tenerife, Spania la finalul anului trecut școlar.

Întregul scenariu a fost conceput ca o metodă RED complexă <https://sites.google.com/scoaladumbravitatm.ro/copie--unitate-n-diversitate/pagina-de-pornire> care conține subteme care sunt, la rândul lor, resurse RED, fiind create atât de învățătorul clasei cât și de către elevi. Această resursă a primit avizul I.S.J. Timiș în sesiunea de evaluare a resurselor educaționale deschise la nivelul județului nostru, derulată în acest an școlar.

Activitatea s-a desfășurat de-a lungul a 2 ore de educație civică și a avut ca scop conștientizarea de către copii a unicității în diversitate.

Competențele urmărite a fi formate au fost:

1.2. Identificarea unor elemente relevante pentru apartenența la diferite comunități (locală, națională, europeană)

1.3. Explorarea unor norme morale care reglementează relațiile cu ceilalți oameni

2.1. Explorarea unor valori morale care stau la baza relațiilor cu ceilalți oameni

2.2. Recunoașterea unor comportamente moral-civice în viața cotidiană

3.3. Participarea la proiecte cu conținut moral-civic, în cadrul clasei, al școlii sau al comunității locale

* Competențe digitale - capacitatea de a utiliza și crea conținuturi digitale prin utilizarea de aplicații, site-uri, programe

Lecția de a avut următoarele obiective:

- să identifice caracteristicile unei comunități/societăți multiculturale;
- să dea exemple de elemente ale patrimoniului cultural românesc și/sau de moștenire culturală;
- să-și însușească principiile și atitudinile specifice unei societăți multiculturale;
- să descopere soluții și oportunități pentru rezolvarea de conflicte determinate de diferențele dintre oameni;
- să numească aspecte de diversitate și multiculturalitate în colectivul clasei din care fac parte;
- să utilizeze aplicația ChatterPix Kids pentru a crea scurte video-uri despre ei înșiși (calități, defecte, hobby-uri etc.);

și a fost structurată astfel:

1. **Joc de spargere a gheții** – Elevilor li s-a cerut să își rostească prenumele și, totodată, o calitate definitorie pentru ei care să aibă aceeași literă inițială ca și a prenumelui lor.
2. **Vizionarea unui scurt video de pe canalul youtube – Povestea ariciului**



Filmul ilustrează modul în care personajele găsesc o soluție de rezolvare al unui conflict determinat de personajul principal, ariciul, care le rănește, fără voie, datorită anumitor caracteristici ale corpului său fizic. Deși diferențele par a fi un motiv major care duce la excludere, ingenioasa soluție descoperită și toleranța celorlalți a condus la acceptarea diversității și la integrarea în grup a ariciului.



3. *Discuție colectivă*

Se propun elevilor câteva întrebări legate de conținutul videoului, care conduc spre concluzia că fiecare dintre noi e unic în felul său, iar această unicitate o manifestăm într-un spațiu multicultural în care primează diversitatea. Acceptarea și integrarea sunt cuvintele cheie pentru o bună conviețuire.



4. *Diversitatea și multiculturalitatea - noțiuni teoretice*

Le-am prezentat elevilor un powerpoint în care am inclus principalele noțiuni teoretice legate de tematica lecției: multiculturalitate, societate interculturală, patrimoniu și moștenire culturală, tradiții și obiceiuri, egalitate de șanse, acceptare, toleranță și solidaritate.

1. Care sunt personajele din acest video?
2. De ce credeți că era respins Ariciul?
3. Ce emoții și sentimente experimentate de arici ați putut identifica în filmuleț?
4. Ce își dorea Ariciul?
5. Ce soluție au găsit colegii lui de clasă?
6. Credeți că Ariciul și-a rănit colegii cu intenție?

5. *Diversitate și multiculturalitate în clasa noastră –*

Elevii au răspuns la întrebările din cadrul unei Roți aleatorii concepută pe platforma Wordwall.



6. *Tur virtual prin țările Europei* – vizionarea unui video pe pe canalul youtube despre țările de pe continentul nostru și capitalele lor, în care au fost prezentate, succint, curiozități și informații interesante despre relieful, cultura și/sau istoria acestora.



7. *Diversitate culinară în țările Europei și în lume*

8. ***Cine sunt eu? – autoportret în aplicația ChatterPix*** - Realizarea de fotografii vorbitoare în care elevii se prezintă pe ei înșiși (calități/defecte, hobby-uri).



Copiii au fost foarte receptivi și implicați în toate secvențele pe care le cuprinde această resursă RED, integrând astfel, cu succes, la nivelul clasei informații, metode, tehnici deprinse în cadrul cursului de formare din timpul mobilității

din Puerto de la Cruz - Tenerife, Spania.

De aceea, consider că acest material poate îmbunătăți performanțele elevilor raportate la conținuturile acestei unități de învățare din cadrul disciplinei educație civică și forma în rândul acestora valori precum integritate, respect, responsabilitate, demnitate, egalitate, civism, toleranță, dezvoltare durabilă.

Să fie spre folosul cât mai multor dascăli și a cât mai multor elevi!

Proiectele eTwinning și Erasmus: Inovație, Colaborare și Dezvoltarea Competențelor Digitale

Prof. Orieta Popa

Școala Gimnazială nr 7 “Sfânta Maria” Timișoara

Educația modernă impune adaptabilitate și inovație într-un cadru global. Programele eTwinning și Erasmus facilitează aceste cerințe, oferind oportunități de a colabora internațional și de a dezvolta competențe esențiale pentru viitor. Această lucrare își propune să evidențieze exemple de bune practici în proiectele eTwinning și Erasmus, subliniind rolul acestora în promovarea inovației, îmbunătățirea colaborării, dezvoltarea competențelor digitale și creșterea participării. Programul eTwinning și programul Erasmus+ reprezintă inițiative cheie ale Uniunii Europene care promovează cooperarea și mobilitatea în educație. Aceste programe oferă oportunități extraordinare pentru elevi, cadre didactice și instituții școlare, facilitând schimbul de experiență, inovarea pedagogică și dezvoltarea competențelor cheie.

Bune practici în proiecte eTwinning:

ETwinning, platforma dedicată școlilor din Europa, permite colaborarea online între cadre didactice și elevi din diferite țări. Succesul unui proiect eTwinning depinde de o serie de factori, printre care:

Obiective clare și realizabile: Proiectele de succes încep cu obiective bine definite, specifice, măsurabile, realizabile, relevante și cu termen limită (SMART). De exemplu, un proiect care își propune să dezvolte competențele lingvistice ale elevilor prin crearea unui dicționar multilingv are un obiectiv clar și măsurabil.

Planificare riguroasă: O planificare detaliată a activităților, a calendarului și a rolurilor fiecărui partener este esențială. Utilizarea unor instrumente de colaborare online, cum ar fi platformele de gestionare a proiectelor sau documentele colaborative Google, facilitează organizarea și comunicarea eficientă.

Colaborare autentică: Colaborarea autentică între parteneri, bazată pe respect reciproc și pe împărtășirea responsabilităților, este crucială. Fiecare partener trebuie să contribuie activ la proiect, iar deciziile trebuie luate în comun.

Utilizarea eficientă a tehnologiei: eTwinning oferă o gamă largă de instrumente digitale care pot fi utilizate pentru a facilita colaborarea, comunicarea și crearea de conținut. Utilizarea creativă a acestor instrumente poate îmbogăți experiența de învățare a elevilor. Exemple: TwinSpace, forumuri, wiki-uri, instrumente de creare de prezentări etc.

Evaluare continuă și feedback: Evaluarea continuă a proiectului, atât din perspectiva cadrelor didactice, cât și a elevilor, permite identificarea punctelor forte și a aspectelor care necesită îmbunătățiri. Feedback-ul oferit de parteneri este esențial pentru adaptarea proiectului la nevoile participanților.

Bune practici în proiecte Erasmus+:

Erasmus+ oferă oportunități de mobilitate pentru elevi, cadre didactice și personalul din instituțiile de învățământ. Succesul unui proiect Erasmus+ depinde de:

Alegerea unui parteneriat strategic: Selecția partenerilor potriviți, cu obiective comune și experiență în domeniul relevant, este esențială.

Elaborarea unui plan de proiect coerent: Planul de proiect trebuie să fie bine structurat, să descrie clar obiectivele, activitățile, rezultatele așteptate și bugetul.

Implementarea eficientă a activităților: Activitățile trebuie să fie bine planificate și implementate, respectând calendarul stabilit. Monitorizarea progresului proiectului este crucială.

Asigurarea calității: Evaluarea periodică a proiectului și monitorizarea progresului sunt importante pentru asigurarea calității.

Diseminarea rezultatelor: Rezultatele proiectului trebuie diseminate către un public larg, prin intermediul unor rapoarte, prezentări, publicații sau evenimente.

Exemple concrete de bune practici Erasmus+:

Proiecte de mobilitate pentru elevi: Proiecte care oferă elevilor oportunități de a studia sau de a efectua stagii în alte țări, îmbunătățindu-și competențele lingvistice și culturale.

Proiecte de mobilitate pentru cadre didactice: Proiecte care oferă cadrelor didactice oportunități de formare profesională și de schimb de experiență cu colegi din alte țări.

Proiecte de parteneriate strategice: Proiecte care implică colaborarea între instituții de învățământ din diferite țări, pentru dezvoltarea de proiecte comune și pentru inovarea pedagogică.

În concluzie, atât proiectele eTwinning, cât și proiectele Erasmus+ oferă oportunități valoroase pentru dezvoltarea profesională a cadrelor didactice și pentru îmbogățirea experienței de învățare a elevilor. Succesul acestor proiecte depinde de o planificare atentă, de o colaborare eficientă și de o evaluare continuă. Exemplele prezentate în această lucrare evidențiază importanța unor elemente-cheie, cum ar fi stabilirea unor obiective clare, utilizarea eficientă a tehnologiei și diseminarea rezultatelor. Promovarea bunelor practici și împărtășirea experiențelor contribuie la dezvoltarea unor proiecte educaționale inovatoare și de succes

Bune practici în proiectele eTwinning și Erasmus+ din domeniul educației plastice

Nada Pittner Stojici profesoară de educație plastică.

Școala gimnazială din Samniihaiul Roman

Introducere

Educația plastică joacă un rol esențial în dezvoltarea creativității, sensibilității estetice și abilităților de exprimare vizuală ale elevilor. Prin integrarea în proiecte eTwinning și Erasmus+, această disciplină devine un instrument de colaborare internațională, permițând elevilor să exploreze noi tehnici artistice, să interacționeze cu colegi din alte țări și să își dezvolte competențele interculturale.

În calitate de profesor de educație plastică, am implementat mai multe proiecte internaționale în care arta a fost mijlocul principal de comunicare și colaborare. Aceste inițiative au demonstrat că, indiferent de limba vorbită, arta este un limbaj universal care poate uni elevi din diferite colțuri ale Europei.

Exemple de bune practici

1. Proiectul eTwinning „Artă fără frontiere”

Acest proiect a fost realizat în colaborare cu școli din Spania, Italia și Polonia și a avut ca scop explorarea diversității artistice europene prin tehnici tradiționale și moderne.

Obiective:

- Familiarizarea elevilor cu tehnici artistice din diferite culturi europene.
- Utilizarea platformelor digitale pentru a colabora și a prezenta lucrările realizate.
- Dezvoltarea gândirii critice și a creativității prin reinterpretarea unor opere celebre din diverse epoci artistice.

Activități:

- Schimb de lucrări artistice digitale: Elevii au creat reinterpretări moderne ale unor opere clasice din cultura partenerilor și le-au prezentat prin expoziții online.
- Ateliere de artă virtuale: Profesorii și artiști invitați au susținut sesiuni interactive despre tehnici specifice (mozaic italian, pictură flamandă, gravură poloneză etc.).
- Realizarea unei reviste online cu lucrările și reflecțiile elevilor despre procesul creativ.

Rezultate:

- Creșterea motivației elevilor pentru studiul artei.
- Îmbunătățirea abilităților digitale prin utilizarea platformelor eTwinning și a aplicațiilor de editare grafică.
- Dezvoltarea toleranței culturale prin înțelegerea influențelor artistice internaționale.

2. Proiectul Erasmus+ „Culorile Europei: Artă, Patrimoniu și Identitate”

Acest proiect a implicat mobilități în Franța și Grecia, unde elevii au participat la ateliere de artă murală și grafică urbană.

Obiective:

- Conștientizarea importanței patrimoniului artistic european.
- Crearea unor lucrări de artă colective, inspirate din elemente culturale comune.
- Dezvoltarea spiritului de echipă și a abilităților de comunicare interculturală.

Activități:

- Vizite de studiu la muzee și galerii pentru a înțelege evoluția artei europene.
- Crearea unor murale colaborative în spațiile școlilor partenere, fiecare contribuind cu elemente specifice culturii sale.
- Organizarea unei expoziții itinerante cu lucrările elevilor, promovând diversitatea artistică.

Rezultate:

- Elevii au descoperit noi moduri de a-și exprima identitatea prin artă.
- A fost consolidată colaborarea între școlile partenere, dezvoltând proiecte ulterioare.
- Participanții au dobândit competențe noi în utilizarea tehnicilor de artă murală și street art.

Concluzii

Implementarea proiectelor eTwinning și Erasmus+ în educația plastică a demonstrat că arta poate fi un punct de întâlnire între culturi și un instrument eficient pentru învățarea colaborativă. Elevii și profesorii implicați în aceste inițiative au beneficiat de o experiență educațională interdisciplinară, îmbinând arta cu tehnologia, istoria și comunicarea interculturală.

Astfel de proiecte nu doar îmbogățesc cunoștințele elevilor, ci contribuie și la dezvoltarea lor personală, încurajând creativitatea, toleranța și gândirea critică. Educația plastică, integrată în context internațional, devine mai dinamică și mai relevantă, oferind elevilor oportunități reale de a-și valorifica talentul artistic într-un cadru global.

Fiind profesor de educație plastică și având experiență în proiecte eTwinning și Erasmus+, ai multe oportunități de a implica elevii în activități creative și colaborative. Iată câteva idei concrete:

1. Proiecte eTwinning interactive

- „Povești ilustrate în culori” – Elevii creează benzi desenate sau ilustrații pentru povești tradiționale din țările partenere, pe care le schimbă și le îmbină într-o carte comună.
- „Jurnal vizual european” – Fiecare clasă documentează artistic peisaje, clădiri sau evenimente culturale locale și creează un album digital cu desene și picturi.
- „Autoportret european” – Elevii creează autoportrete inspirate de stilurile artistice din diferite țări și le compară cu cele ale colegilor din alte școli.

2. Ateliere creative internaționale

- „Arta reciclării” – Elevii creează lucrări artistice din materiale reciclate și compară tehnicile folosite cu partenerii din alte țări.
- „Colaj cultural” – Copiii lucrează împreună online pentru a compune colaje cu elemente artistice specifice fiecărei culturi.
- „Artă și tehnologie” – Folosirea aplicațiilor digitale pentru a transforma desenele tradiționale în animații sau artă digitală.

3. Activități Erasmus+ cu impact vizual

- „Murale internaționale” – Dacă aveți mobilități fizice, elevii pot colabora cu partenerii pentru a picta pereți ai școlilor sau spații publice cu teme europene.
- „Expoziție de artă itinerantă” – Fiecare școală contribuie cu lucrări care călătoresc între țările partenere și sunt expuse fizic sau digital.
- „Correspondență artistică” – Elevii creează cărți poștale pictate/desenate pe teme europene și le trimit colegilor din alte țări.

Colajul este o tehnică versatilă și expresivă, perfectă pentru proiecte eTwinning și Erasmus+, deoarece permite integrarea diversității culturale și colaborarea la distanță. Iată câteva idei specifice de activități:

1. „Colaj cultural european”

- Fiecare țară-partener creează colaje inspirate de elemente artistice, istorice sau arhitecturale locale.

- Elevii combină elementele într-o lucrare comună, fie digital, fie fizic, sub forma unui panou colectiv.

2. „Jurnal vizual în colaje”

- Elevii documentează o săptămână din viața lor prin imagini decupate, desene și texte, apoi compară jurnalele vizuale cu ale colegilor din alte țări.

3. „Portretul identității”

- Fiecare elev creează un autoportret-colaj folosind imagini, simboluri și text care îl definesc, iar apoi le schimbă cu partenerii internaționali pentru a descoperi similarități și diferențe culturale.

4. „Arta reciclării – colaj ecologic”

- Elevii creează colaje din materiale reciclate, promovând sustenabilitatea și conștientizarea problemelor de mediu.

5. „Colaj digital colaborativ”

- Folosind instrumente digitale (ex. Canva, Miro, Jamboard), elevii din diferite țări adaugă elemente pe un colaj virtual, creând o lucrare comună în timp real.

Excelent! Colajul pe tema ecologiei și reciclării creative poate fi un instrument puternic de conștientizare și expresie artistică. Iată câteva idei specifice pentru proiecte eTwinning sau Erasmus+:

1. „Arta din deșeuri” – Colaj din materiale reciclate

- Elevii creează colaje folosind hârtii vechi, ambalaje, ziare, reviste, textile uzate.
- Se poate realiza o expoziție online sau fizică cu lucrările, evidențiind mesajul ecologic.

2. „Mesaj pentru planetă” – Afișe ecologice din colaj

- Fiecare echipă creează un afiș cu mesaje de protejare a mediului, folosind doar materiale reciclate.
- Afișele sunt prezentate într-o campanie vizuală la nivel internațional.

3. „Harta verde a Europei” – Colaj colaborativ

- Fiecare țară creează o parte a unei hărți a Europei, ilustrând elemente ecologice specifice.
- Colajele sunt unite digital într-o lucrare comună.

4. „Portret din Natură” – Autoportret ecologic

Nu • Elevii își creează autoportretele doar din elemente naturale și reciclabile (frunze, reviste vechi, bucăți de țesături).

- Proiectul poate fi transformat într-o expoziție virtuală.

Aceste activități pot fi integrate în proiecte internaționale, implicând elevii activ în protejarea mediului prin artă.

„Cutia cu surprize” este o temă excelentă pentru a stimula creativitatea elevilor și a le oferi o perspectivă nouă asupra reciclării. Această activitate poate fi realizată atât individual, cât și în echipe, iar fiecare cutie devine o operă de artă unică, cu un mesaj ecologic.

Cum se poate desfășura activitatea?

1. Colectarea materialelor

- Elevii aduc obiecte reciclabile precum sticle de plastic, capace, hârtie, resturi textile, carton, materie vegetală uscată.
- Se discută despre noțiunea de „identitate a obiectului” și cum poate fi transformat prin artă.

2. Crearea compozițiilor

- Fiecare elev/echipă primește o cutie (de pantofi, carton, etc.) ca spațiu de lucru.
- Compozițiile pot fi basoreliefuri (lipirea elementelor pe suprafața cutiei) sau structuri 3D (aranjarea lor în interiorul cutiei pentru a crea o scenă).

3. Modelarea și reinterpretarea obiectelor

- Elevii își folosesc imaginația pentru a transforma materialele: o lingură din plastic poate deveni un personaj, un capac poate deveni un ochi, o frunză poate simboliza o aripă.

4. Prezentarea lucrărilor

- Fiecare participant își prezintă creația, explicând transformarea materialelor și mesajul artistic/ecologic al lucrării.
- Se pot organiza expoziții fizice sau virtuale pentru a împărtăși rezultatele.

Integrarea în eTwinning sau Erasmus+

- Expoziție online internațională – Elevii din diferite țări creează și împărtășesc imagini sau videoclipuri cu lucrările lor.
- Colaborare virtuală – Grupuri mixte din mai multe țări își trimit materiale pentru a crea cutii „hibrid” cu elemente reciclate din diverse culturi.
- Ateliere video – Elevii pot realiza tutoriale despre tehnicile folosite și le pot împărtăși cu colegii internaționali.

Această activitate încurajează gândirea creativă, conștientizarea ecologică și colaborarea internațională.

Integrarea unui element digital în „Cutia cu surprize” poate transforma proiectul într-o experiență interactivă și captivantă pentru elevi. Iată câteva moduri în care tehnologia poate fi utilizată:

1. Expoziție virtuală 3D

- Elevii fotografiază sau scanează lucrările și le transformă în modele 3D folosind aplicații precum Sketchfab, Tinkercad sau Polycam.
- Lucrările pot fi expuse într-o galerie digitală, iar vizitatorii pot explora fiecare „cutie” în detaliu.

2. Realitate augmentată (AR)

- Cu ajutorul aplicațiilor precum Artivive sau EyeJack, elevii pot adăuga animații digitale peste colajele fizice.
- De exemplu, un obiect reciclat din cutie poate „prinde viață” pe ecranul telefonului, explicând povestea sa ecologică.

3. Stop-motion și animație digitală

- Elevii creează scurte animații stop-motion folosind aplicații precum Stop Motion Studio, în care obiectele reciclate din cutie devin personaje într-o poveste vizuală despre mediu.
- Alternativ, pot folosi Canva sau Adobe Express pentru a crea prezentări animate ale lucrărilor lor.

4. Colaj digital colaborativ

- Elevii pot scana elemente din colajele fizice și le pot combina într-o lucrare digitală comună, folosind platforme precum Miro, Canva sau Google Jamboard.
- Aceasta poate deveni o „cutie digitală” internațională în care fiecare țară-partener adaugă propriile elemente reciclate.

Aceste opțiuni îmbină arta tradițională cu tehnologia, oferindu-le elevilor o experiență multidimensională.

Resurse necesare:

- Materiale reciclabile: plastic, hârtie, carton, textile, elemente naturale.
- Instrumente digitale: telefoane/tablete pentru fotografiere, aplicații pentru AR, animație și colaj digital.
- Platforme de colaborare: eTwinning, Google Drive, Padlet pentru schimb de idei și lucrări.

Gândirea spațială este esențială în educația gimnazială, deoarece îi ajută pe elevi să înțeleagă relațiile dintre forme, volume, perspective și structuri, dezvoltând astfel abilități esențiale pentru matematică, știință, artă și tehnologie. Prin activități creative precum colajul și proiecte interactive,

elevii pot învăța într-un mod intuitiv și aplicat, dezvoltându-și imaginația și capacitatea de a vizualiza și transforma obiecte.

Gândirea spațială și lucrul aplicat prin colaj la gimnaziu

Lucrul aplicat prin colaj le permite elevilor să exploreze concepte precum stratificarea, textura, dimensiunea și compoziția. Prin tehnici de suprapunere, decupare și asamblare, ei dezvoltă:

- Percepția tridimensională – înțeleg cum formele pot fi combinate și reorganizate pentru a crea compoziții noi.
- Orientarea în spațiu – recunosc relațiile dintre elemente și își îmbunătățesc coordonarea ochi-mână.
- Creativitatea și gândirea critică – găsesc soluții pentru a combina materiale și forme diverse într-un mod armonios.
- Abilități de rezolvare a problemelor – trebuie să ia decizii privind poziționarea elementelor și modul în care acestea se completează reciproc.

Tema „Cutia misterelor” – o abordare interdisciplinară

Această temă poate fi adaptată astfel încât să stimuleze atât creativitatea, cât și gândirea logică și investigativă. Poate fi utilizată pentru:

1. Explorarea materialității și a formelor – elevii primesc o cutie cu materiale neașteptate (hârtie reciclată, plastic, fire, obiecte naturale) și trebuie să creeze o compoziție 3D sau un basorelief.
2. Conexiuni narative – fiecare cutie poate conține indicii pentru o poveste vizuală pe care elevii trebuie să o dezvolte prin colaj.
3. Integrarea realității augmentate (AR) – elevii pot crea colaje care prind viață prin aplicații digitale, combinând arta tradițională cu tehnologia.
4. Dimensiunea ecologică – folosind materiale reciclate, elevii învață despre sustenabilitate și re folosirea creativă a resurselor.

Această metodă transformă lecțiile de educație plastică într-o experiență interactivă și captivantă, contribuind la dezvoltarea gândirii spațiale într-un mod natural și intuitiv.

ROLUL PROIECTELOR ETWINNING ȘI ERASMUS+ ÎN PROCESUL DE INTERRELAȚIONARE AL ELEVILOR

Autori: Boanchiș Minodora și Petcov Lucia

Școala Gimnazială Nr. 7 „ Sfânta Maria „, Timișoara, jud. Timiș

„Cel mai bun mijloc de a învăța să te cunoști e să încerci a-i înțelege pe ceilalți.” – Andre Gide

Proiectele eTwinning și Erasmus+ permit elevilor să comunice cu alți elevi din țări participante , descoperirea diferitelor culturi , modelarea personalităților, pregătirea pentru un bun cetățean european. Prin participarea la activitățile comune desfășurate în cadrul acestor proiecte ne dorim dezvoltarea unui comportament moral- civic, de apropiere, de cunoaștere. Aceste proiecte conduc la dezvoltarea unor competențe sociale și civice prin cadrul atractiv de învățare, lucrul în echipă, sprijinul reciproc, găsirea celor mai bune metode de comunicare eficientă.

Un rol important al acestor proiecte este interacțiunea educabililor, expunerea lor la diversitatea culturală, respectarea obiceiurilor și tradițiilor altor popoare. Profesorii au acces la o mare varietate de resurse educaționale, oportunități de formare profesională , predarea colaborativă și digitalizată contribuie la îmbunătățirea calității oferite de către aceștia la clasă. Participarea la activitățile desfășurate contribuie la dezvoltarea competențelor lingvistice dar și digitale, două competențe esențiale pentru tinerii, viitorii adulți europeni.

Elevii claselor a III-a , în cadrul orelor de Educație civică au fost implicați în activități prin care să descopere pasiunile colegilor din alte țări prin schimbul de informații, de experiențe, lucru care a dus la apropierea acestora , trecerea peste anumite bariere emoționale și încredere în forțele proprii.

În cadrul activităților a avut loc o prezentare virtuală a țărilor elevilor participanți la proiectele eTwinning și Erasmus+. Elevii au făcut schimb de informații privind obiceiurile și tradițiile specifice țărilor lor. Au continuat cu schimbul de informații privind pasiunile pe care le au fiecare.

Prin integrarea tehnologiei și utilizarea platformei eTwinning se obțin experiențe unice , o comunicare care duce la descoperirea celorlalți și implicit pe sine. Elevii participă la aceste activități cu mare pasiune. Învăță să folosească diferite aplicații, să creeze videoclipuri, să-și prezinte și să-și susțină proiectele.

Activitățile se încheie cu un poster, lucrare practică, proiect. Pentru a realiza aceste lucrări ei trebuie să se documenteze , să -și verifice informațiile folosite, după care sunt prezentate în fața colegilor. Educabilii

sunt astfel implicați direct în construirea unor relații durabile bazate pe emoție, înțelegere, respect. Își dezvoltă răbdarea, deoarece ascultă fără să întrerupă pe cel care își prezintă punctul de vedere.

Posterele realizate de copii vin să demonstreze cât de multe avem în comun. Indiferent de felul cum arată chipul și trupul nostru, de hainele pe care le purtăm, toți avem pasiuni, sentimente și emoții.



Băznă Anisia



Micuț David

Prin activitățile desfășurate în cadrul acestor proiecte învățăm că deosebirile dintre noi nu trebuie să ducă la respingere și izolare. Prin schimbul de informații, experiențe și idei, elevii au descoperit că au în comun, acest lucru ducând la apreciere și deschidere spre activități noi care să ducă la cunoaștere.



Pop Maya

Indiferent de culoarea pielii, vârsta sau sex, locul sau țara unde trăiesc, felul de a fi a unei persoane este dat de faptele și calitățile sale. Lucrând împreună am descoperit pasiunile și emoțiile



Drăguț Lara

fiecăruia. Prin schimbul de idei și opinii, barierele privind înfățișarea, care până la urmă au fost și ele o provocare, am descoperit pasiunile care ne unesc, drumul spre cunoașterea de sine și a celor din jurul nostru.

Sîrbu Miruna



Cuvinte cheie: pasiune, schimb de experiență, emoție, apropiere

Bibliografie

1. **ISTRATE, O. et al.** (2013) Rolul proiectelor educaționale realizate prin parteneriate școlare internaționale. Raport preliminar eTwinning RO12. București, TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație.
2. <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/ro/programme-guide/part-a/priorities-of-the-erasmus-programme/objectives-features>
3. <https://iteach.ro/experiencedidactice/valoarea-proiectelor-etwinning-pentru-educatie>

eTwinning: Când prietenia cu animalele deschide inimi și conectează copii - Un exemplu de bună practică

Lup Florina Simona

Școala Generală Nr. 7 “Sfânta Maria”

Introducere: O scânteie de bucurie pentru o conexiune mai profundă

În dinamica unei clase primare, unde interacțiunile se limitează uneori la activitățile școlare, am observat o nevoie de a consolida legăturile dintre copii, de a le oferi un spațiu sigur pentru a împărtăși bucurii și pasiuni dincolo de bănci. Proiectul eTwinning "Do you need me? Because I need you!" a reprezentat nu doar o oportunitate de a explora fascinantă lume a animalelor de companie, ci și un catalizator neașteptat pentru dezvoltarea socio-emoțională a elevilor. Acest exemplu de bună practică ilustrează cum o temă captivantă, îmbinată cu activități interactive și joc, poate transforma o grupă de elevi într-o comunitate mai unită și mai expresivă.

Provocarea: Dincolo de manual, spre o relaționare autentică

Am identificat o problemă frecvent întâlnită: deși implicați în sarcinile școlare, copiii din clasa I nu manifestau spontaneitate în relaționarea extra-curriculară. Păreau să lipsească acele momente în care împărtășesc bucurii personale sau hobby-uri comune, esențiale pentru dezvoltarea unui sentiment de apartenență și empatie. Observațiile realizate în timpul activităților de grup au confirmat această nevoie de a stimula interacțiunile sociale autentice.

Obiective clare pentru o schimbare vizibilă:

Ne-am propus să atingem următoarele obiective:

- **O1: Identificarea comportamentelor care necesită sprijin** în clasa I, concentrându-ne pe aspectele legate de relaționare și exprimare emoțională.
- **O2: Organizarea unui joc-concurs captivant**, având ca temă iubirea pentru animale, pentru a facilita interacțiunea copiilor într-un context plăcut și familiar.
- **O3: Evaluarea impactului activității** asupra indicatorilor comportamentali, cu accent pe dezvoltarea socio-emoțională, prin intermediul unui chestionar adresat părinților.

Acțiunea: Defilarea animăluțelor – O aventură eTwinning plină de emoție

În inima proiectului eTwinning "Do you need me? Because I need you!", am creat un joc-concurs memorabil: "Defilarea animăluțelor de companie". Imaginați curtea școlii transformată într-o paradă festivă, unde fiecare copil își prezenta mândru animalul de companie (fie el real, fie o jucărie costumată), împărtășind cu entuziasm detalii despre el. Scopul a fost simplu, dar puternic: să oferim o platformă naturală și entuziastă pentru ca elevii să interacționeze, având ca punct de plecare pasiunea lor comună pentru animale.

Înainte de eveniment, am purtat discuții animate în clasă despre animalele preferate, despre cum le îngrijesc și despre costumele pe care le-ar putea crea. Entuziasmul a fost contagios! În ziua concursului, emoția era palpabilă, iar prezentările au fost pline de creativitate și afecțiune. Copiii nu doar și-au prezentat animalele, ci au interacționat spontan, au pus întrebări, au admirat și au aplaudat, creând o atmosferă de bucurie și camaraderie.

Rezultate: O schimbare vizibilă, oglindită în zâmbete și răspunsuri

Impactul jocului-concurs a fost remarcabil. Observațiile directe au arătat o implicare entuziastă a copiilor, dornici să împărtășească informații și să interacționeze cu colegii. După eveniment, am aplicat un chestionar părinților pentru a obține o perspectivă asupra schimbărilor observate acasă.

Analiza chestionarului a relevat următoarele:

- **Părerea despre proiectele eTwinning:** Majoritatea covârșitoare a părinților au perceput copilul ca fiind **încântat** de proiectele eTwinning.
- **Relația cu colegii:** Părinții au observat o îmbunătățire semnificativă în relația copiilor cu colegii, majoritatea răspunzând **Bine** sau **Foarte bine**.
- **Comunicarea despre școală:** Un număr semnificativ de părinți au confirmat că elevii au vorbit **Da** despre colegii de la școală acasă, după activitate, indicând o conexiune mai puternică între ei.
- **Contribuția la îmbunătățirea comportamentelor:** Majoritatea părinților au fost de acord că activitatea proiectului eTwinning a contribuit la îmbunătățirea comportamentelor copiilor, subliniind impactul pozitiv asupra socializării.

Aceste rezultate, coroborate cu observațiile din clasă, au confirmat că jocul de tip concurs realizat în cadrul proiectului eTwinning a fost o metodă eficientă pentru a stimula interacțiunile sociale și a sprijini dezvoltarea socio-emoțională a copiilor.

Factori de succes: Rețeta unei implicări reușite

Mai mulți factori au contribuit la succesul acestei bune practici:

- **Tema relevantă și captivantă eTwinning:** Iubirea pentru animale a fost un punct de interes comun care a stârnit entuziasmul copiilor.
- **Metoda interactivă și ludică :** Jocul-concurs a creat un mediu relaxat și distractiv, încurajând participarea activă și spontană.
- **Implicarea eTwinning :** Platforma eTwinning a oferit contextul și motivația pentru a extinde activitatea dincolo de granițele clasei, adăugând o dimensiune internațională (chiar dacă în acest exemplu focusul a fost pe dinamica internă a clasei).
- **Sprijinul și observația atentă:** Rolul cadrului didactic în facilitarea interacțiunilor și observarea impactului a fost esențial.

Transferabilitate: Inspirație pentru viitor

Acest exemplu de bună practică demonstrează puterea proiectelor eTwinning de a crea oportunități valoroase pentru dezvoltarea socio-emoțională a copiilor. Metoda jocului-concurs pe o temă dragă copiilor poate fi adaptată și aplicată în diverse contexte și pentru diferite grupe de vârstă. Fie că este vorba despre alte teme din curriculum sau despre abordarea altor aspecte ale dezvoltării personale, principiile rămân aceleași: identificarea unei nevoi, crearea unui context interactiv și relevant, și evaluarea impactului.

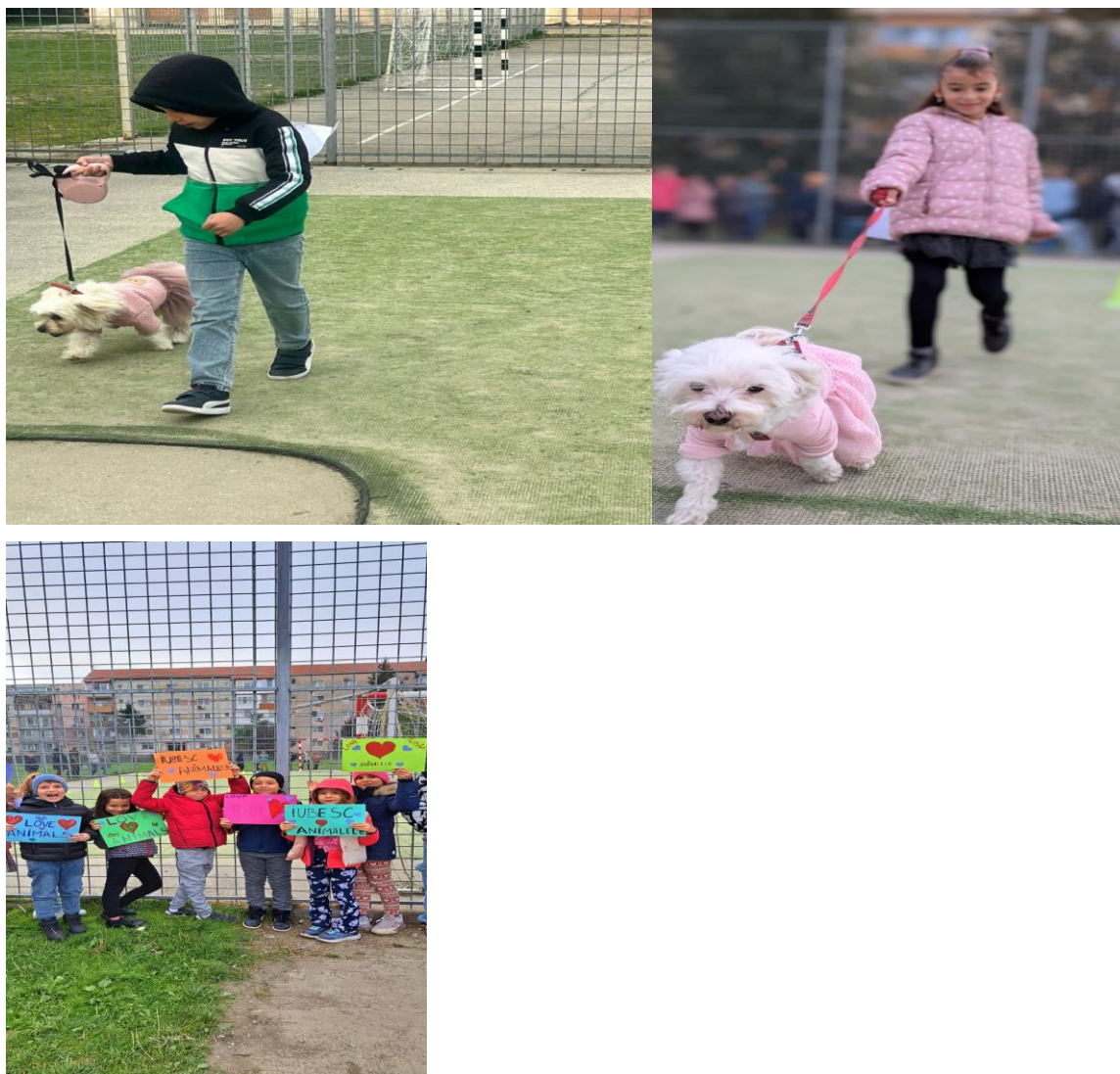
Concluzie: O punte spre o generație mai conectată

Proiectul eTwinning "Do you need me? Because I need you!" a fost mai mult decât o explorare a lumii animalelor. A fost o călătorie spre o mai bună înțelegere a dinamicii grupului, spre descoperirea bucuriei de a împărtăși și de a interacționa autentic. Acest exemplu de bună practică ne arată cum eTwinning poate deveni o platformă esențială pentru a construi punți între copii, ajutându-i să devină nu doar elevi mai buni, ci și cetățeni mai empatici și conectați. Afirmatia lui Jean Chateau, conform căreia "Jocul este o punte între etapa copilăriei și maturitate" (Chateau,1967), capătă o nouă dimensiune în contextul eTwinning, unde jocul devine și o punte între copii, între culturi, spre un viitor mai colaborativ. Jocul determină o bună dispoziție, eliberează o energie într-un mediu sigur și creator, determină o exersare a limbajului, dezvoltă creativitatea și gândirea oferind un cadru favorabil unei angajări reale (Fartușnic,2013).

1. Chateau, J. (1967). Copilul și jocul, trad. Dan Răutu, Editura Didactică și Pedagogică, București

2. Fartușnic, C. , cord UNICEF,Balica., M., Iosifescu, S.,(2013), Minighid ZEP, Viziune, Activități, Resurse, Editura Vanemonde





CREATIVITATE, COLABORARE ȘI RESPECT ÎN ETWINNING

*Prof. învă. primar BOGDAN ILEANA ALINA
Școala Gimnazială "Traian" Craiova*

eTwinning este o platformă europeană dedicată colaborării între școli, care oferă cadrelor didactice și elevilor oportunitatea de a desfășura proiecte educaționale comune, folosind tehnologia pentru a facilita învățarea interactivă și colaborativă. Prin eTwinning, profesorii și elevii din diferite țări pot comunica, colabora și dezvolta inițiative inovatoare, promovând schimbul cultural și dezvoltarea competențelor digitale, sociale și lingvistice.

Proiectele eTwinning, precum „**Unite Against Bullying**” și „**Magic of Winter**”, abordează teme esențiale precum prevenirea bullying-ului, siguranța online, creativitatea și

diversitatea culturală, oferind elevilor oportunitatea de a învăța într-un mediu dinamic, modern și incluziv. Astfel, platforma contribuie la crearea unei comunități educaționale europene, bazate pe cooperare, inovație și respect reciproc.

Bullying-ul, care este o parte importantă a violenței școlare, este o problemă comună în întreaga lume. Proiectul eTwinning **"Unite Against Bullying"** pe care îl desfășor cu elevii mei de clasa a II-a în acest an școlar are ca scop conștientizarea și prevenirea fenomenului de bullying în școli. În primele luni, ne-am concentrat pe crearea unei identități vizuale a proiectului prin logo-uri și postere, dar și pe stabilirea unor reguli de siguranță esențiale pentru elevi. Activitățile din octombrie și noiembrie au marcat evenimente internaționale importante, cum ar fi Ziua Internațională a Toleranței și Ziua împotriva violenței școlare, prin care am promovat respectul și

Safer Internet Day
Alina Bogdan, Traian Secondary School, Craiova, Romania



empatia în rândul copiilor.

În lunile de iarnă, elevii noștri s-au implicat activ în acțiuni interactive menite să întărească solidaritatea și incluziunea. Prin jocuri educative și activități tematice, cum ar fi Ziua Internațională a Nonviolentei în școli sau realizarea unor povești despre bullying, copiii au învățat să recunoască și să combată comportamentele agresive. De asemenea, ne-am concentrat pe siguranța online, oferind elevilor instrumentele necesare pentru a naviga responsabil pe internet. Aceste activități i-au ajutat să înțeleagă importanța sprijinului reciproc și a intervenției în cazurile de bullying.

Pe măsură ce proiectul se apropie de final, ne îndreptăm atenția spre acțiuni de sensibilizare și promovare a mesajului nostru. Prin scrierea de scrisori și crearea unor semne de carte tematice, elevii își vor exprima susținerea pentru prietenia și respectul reciproc. În aprilie și mai, vom realiza un flashmob "Stop Bullying", un poem acrostic al proiectului și un ghid de bune practici, toate menite să lase o amprentă pozitivă asupra comunității școlare. Încheiem proiectul cu o evaluare finală și oferirea certificatelor de participare, marcând astfel impactul pe care l-am avut în lupta împotriva bullying-ului.

Proiectul „**Magic of Winter**” a reunit elevi din mai multe țări europene, oferindu-le oportunitatea de a colabora și de a-și dezvolta competențele digitale și creative. La începutul proiectului, fiecare echipă și-a prezentat membrii prin mesaje interactive și videoclipuri pe platforma TwinSpace, facilitând astfel comunicarea internațională. Unul dintre primele obiective a fost crearea unei sigle reprezentative pentru echipă, proces care a stimulat creativitatea și

utilizarea instrumentelor grafice digitale. Elevii au participat la un concurs pentru alegerea celui mai reușit logo, experimentând astfel munca în echipă și competiția prietenoasă.

Pe parcursul lunilor de iarnă, participanții au contribuit la un „Jurnal de iarnă”, în care au încărcat fotografii, desene și descrieri despre tradițiile și peisajele specifice fiecărei țări. De asemenea, au realizat un calendar interactiv de Advent, prin care au împărtășit rețete, legende și cântece de sărbători. Activitatea i-a ajutat să descopere diversitatea culturală și să își dezvolte aprecierea pentru tradițiile internaționale. În plus, prin concursul de felicitări de Crăciun, elevii au avut ocazia să creeze și să trimită mesaje festive partenerilor de proiect, promovând astfel spiritul sărbătorilor și prietenia între participanți.

În luna ianuarie, activitățile au continuat cu proiecte literare și educaționale, printre care „Cartea magică de iarnă”, unde elevii au scris și ilustrat povești inspirate de sezon. Totodată, au realizat prezentări și videoclipuri despre obiceiurile de iarnă din țările lor, contribuind la un schimb cultural valoros. Un alt moment important al proiectului a fost organizarea „Zilei Safer Internet”, unde elevii au creat postere și materiale educative despre siguranța online, dezvoltându-și conștientizarea privind utilizarea responsabilă a internetului.

În februarie, atenția s-a îndreptat spre activități sociale și de programare. Elevii au participat la un atelier introductiv de codare, unde au învățat bazele programării prin jocuri interactive pe tema iernii. În plus, au creat un ghid anti-bullying și au discutat despre prevenirea hărțuirii online, promovând respectul și comportamentul pozitiv. Proiectul s-a încheiat cu activitatea dedicată Zilei Îndrăgostiților, în care elevii au realizat felicitări digitale și mesaje de prietenie, consolidând legăturile dintre participanți. Astfel, „Magic of Winter” a reprezentat o experiență valoroasă, îmbinând educația digitală, colaborarea internațională și creativitatea într-un



cadru prietenos și interactiv.

Proiectele „Unite Against Bullying” și „Magic of Winter” au avut un impact semnificativ asupra elevilor, oferindu-le oportunități valoroase de învățare și dezvoltare personală. Prin activitățile desfășurate, copiii au învățat să colaboreze eficient în echipe internaționale, să își exprime creativitatea prin diverse mijloace digitale și să își îmbunătățească abilitățile de comunicare. Mai mult decât atât, proiectele i-au ajutat să devină mai conștienți de importanța respectului reciproc, a siguranței online și a prevenirii bullying-ului, consolidând valori esențiale precum empatia, toleranța și responsabilitatea socială.

Participarea la aceste inițiative i-a sprijinit pe elevi în dobândirea unor competențe cheie pentru viitor, de la alfabetizare digitală și gândire logică, până la rezolvarea problemelor și luarea deciziilor în mod responsabil. Activitățile interactive, schimbul de experiențe culturale și

proiectele creative le-au oferit o perspectivă mai largă asupra diversității globale și a importanței incluziunii. Astfel, cele două proiecte nu doar că au îmbogățit cunoștințele elevilor, dar le-au oferit și instrumentele necesare pentru a deveni cetățeni activi, empatici și implicați în societate.

Contribuția eTwinning, platforma dedicată colaborării școlare online, și Erasmus+, programul european de educație și mobilitate în activitatea elevilor și profesorilor

Prof.înv.primar: CHIRILĂ MONA-MARINELA
Liceul Teoretic "David Voniga" Giroc/
Școala Școala Gimnazială "Iosif Ciorogariu" - Chișoda, jud. Timiș

În contextul educațional globalizat, inițiativele europene, cum sunt eTwinning și Erasmus+, joacă un rol esențial în dezvoltarea competențelor elevilor și în formarea continuă a cadrelor didactice.

Aceste programe oferă oportunități valoroase de învățare și colaborare, atât la nivel național, cât și internațional.

eTwinning, platforma dedicată colaborării școlare online, și Erasmus+, programul european de educație și mobilitate, contribuie la dezvoltarea unei educații mai moderne, mai interactive și mai accesibile, stimulând schimbul de idei și bune practici între profesori și elevi din diverse colțuri ale Europei.

I.A. eTwinning: Contribuția la activitatea elevilor

eTwinning este o platformă online care încurajează școlile din Europa să colaboreze prin proiecte educaționale comune. Platforma permite crearea de proiecte educaționale colaborative între școli, care pot include activități în diverse domenii, de la știință și matematică, până la arte și literatură. În ceea ce privește elevii, programul aduce multiple beneficii:

- *Dezvoltarea competențelor digitale: eTwinning permite elevilor să lucreze cu instrumente digitale avansate, să creeze conținut online, să colaboreze prin diverse platforme digitale (videocall, chat, documente online), ceea ce le îmbunătățește abilitățile IT.*

- *Abilități de comunicare interculturală: elevii din diferite țări colaborează într-un mediu virtual, ceea ce le permite să învețe despre alte culturi și să îmbunătățească abilitățile de comunicare într-o limbă străină (adesea engleza).*

- *Creșterea încrederii în sine: participarea într-un proiect internațional le oferă elevilor un sentiment de realizare și îi încurajează să devină mai încrezători în abilitățile lor.*

- *Colaborare și munca în echipă: În cadrul proiectelor eTwinning, elevii lucrează împreună la teme comune, învățând să-și împartă sarcinile, să rezolve probleme împreună și să accepte diverse perspective.*

Exemplu concret: Un proiect eTwinning despre mediu, în care elevii din România colaborează cu cei din Polonia și Franța, pentru a crea o campanie de conștientizare a protecției mediului. Elevii pot realiza postere, clipuri video sau cercetări comune pe tema poluării și pot împărtăși rezultatele cu școlile din alte țări.

B. eTwinning: Contribuția la activitatea profesorilor

eTwinning reprezintă o oportunitate excelentă și pentru profesori. Platforma oferă o comunitate de profesori din întreaga Europă, care pot colabora la dezvoltarea de proiecte educaționale și la schimbul de bune practici.

Beneficiile sunt semnificative:

- *Dezvoltarea competențelor profesionale: profesorii participă la formări online, învață să folosească tehnologii digitale avansate și își îmbunătățesc abilitățile pedagogice prin colaborarea cu colegi din alte țări.*
- *Crearea unei rețele internaționale: eTwinning le permite profesorilor să își construiască o rețea internațională, să învețe din experiențele altor cadre didactice și să colaboreze pe teme educaționale.*
- *Îmbunătățirea predării interdisciplinare: proiectele eTwinning implică adesea activități care unesc mai multe domenii, cum ar fi știința, artele și limbile, ceea ce îi ajută pe profesori să abordeze predarea într-un mod mai integrat și atractiv.*

A. Erasmus+: Contribuția la activitatea elevilor

Erasmus+ este programul Uniunii Europene care sprijină educația, formarea, tineretul și sportul, oferind oportunități de mobilitate pentru elevi și profesori.

Acesta are un impact semnificativ asupra dezvoltării elevilor în mai multe moduri:

- *Mobilități internaționale pentru elevi: prin Erasmus+, elevii pot participa la schimburi de tineri sau la stagii de practică în alte țări. Aceste experiențe contribuie la dezvoltarea abilităților personale și profesionale ale elevilor, la înțelegerea mai profundă a diversității culturale și la adaptabilitatea într-un context internațional.*
- *Îmbunătățirea abilităților lingvistice: Participarea la programele Erasmus+ oferă elevilor oportunitatea de a învăța sau de a-și perfecționa limbi străine într-un mediu autentic, prin interacțiunea cu tineri din alte țări.*
- *Creșterea motivației pentru învățare: Experiențele de mobilitate Erasmus+ oferă elevilor o perspectivă practică asupra învățării și îi motivează să își dezvolte cunoștințele și abilitățile într-un mod mai activ.*

B. Erasmus+: Contribuția la activitatea profesorilor

Pentru profesori, **Erasmus+** oferă o gamă largă de oportunități de formare continuă, prin participarea la cursuri de formare și mobilități de predare:

- *Formare profesională: Erasmus+ permite profesorilor să participe la cursuri de formare în alte țări, în domenii precum educația digitală, managementul clasei sau învățarea bazată pe proiecte. Aceasta îi ajută să rămână la curent cu cele mai recente metode educaționale.*
- *Colaborare între școli: Erasmus+ încurajează formarea de parteneriate între școli din diferite țări pentru a lucra la proiecte comune. profesorii beneficiază de colaborarea transnațională, schimbând idei și bune practici educaționale.*
- *Dezvoltarea competențelor interculturale: prin mobilitățile Erasmus+, profesorii dobândesc experiență în lucrul cu elevi din diverse culturi și în diverse sisteme educaționale, îmbunătățindu-le astfel abilitățile interculturale.*

Concluzie

Atât **eTwinning**, cât și **Erasmus+** au un impact semnificativ asupra dezvoltării elevilor și profesorilor, contribuind la formarea unei educații europene moderne, dinamice și incluzive.

Aceste programe ajută elevii să devină cetățeni europeni activi, să dezvolte abilități de comunicare interculturală și să aprecieze diversitatea, în timp ce profesorii beneficiază de oportunități de dezvoltare profesională continuă și de colaborare internațională.

Prin intermediul acestor programe, învățământul devine mai accesibil, mai interactiv și mai adaptat nevoilor unei lumi în continuă schimbare.

PROIECTELE ETWINNING

Prof. dr. Gabriela Ciobanu
Școala Gimnazială „Dan Barbilian”, Galați

Proiectele internaționale pot fi adesea o modalitate prin care elevii sunt motivați să descopere aspecte noi ale conținuturilor studiate, să lucreze în echipe, să colaboreze cu alți elevi și să depășească rigiditatea cadrului școlar obișnuit. Deși proiectele din cadrul Erasmus+ pot părea mai atractive datorită posibilității de a vizita o altă țară, de interacționa efectiv cu alți elevi și de lucra împreună cu aceștia în vederea atingerii obiectivelor proiectului, totuși proiectele eTwinning asigură baza colaborativă și reprezintă o modalitate importantă prin care elevii se familiarizează cu instrumentele digitale de lucru, fără să perceapă acest lucru ca pe o corvoadă școlară. De asemenea, proiectele eTwinning servesc adesea ca exercițiu pregătitor sau ca suport pentru cele desfășurate în cadrul programului Erasmus+. Comunitatea eTwinning este una care s-a clădit pe ideea inovației didactice și a colaborării între profesori și elevi provenind din sisteme diferite de învățământ.

Începând cu toamna anului 2022, platforma eTwinning se înnoiește, folosindu-se un sigur EU login (modalitatea de înscriere specifică platformele Comisiei Europene) pentru a accesa platformele-suport pentru Erasmus+, dar și pentru eTwinning și School Education Getaway. Ceea ce înseamnă că profesorii vor avea nevoie de un singur cont atât pentru a accesa cursurile de formare, publicațiile, pentru a colabora sau pentru a căuta parteneri, dar și pentru a desfășura propriu-zis activitățile din cadrul proiectelor.

Locul aparte pe care ar trebui să-l ocupe proiectele eTwinning în cadrul procesului instructiv-educativ se datorează faptului că accentul tinde să cadă în egală măsură pe formarea competențelor, dar și pe conținuturi și pe elev. Acestea adaugă învățării o componentă afectivă, atitudinală sau actanțială. Se urmărește stimularea creativității, a spiritului de echipă, dorinței de a afla.

Proiectul *Literature and traditions – read and play (LAT)*, derulat în parteneriat cu un liceu din Galați și școli din Spania, a avut ca obiective stimularea interesului elevilor pentru lectură, cultivarea gustului pentru frumos, dezvoltarea și stimularea expresivității și creativității elevilor, cultivarea sensibilității artistice, exersarea limbajului și a posibilităților de comunicare, asimilarea unor date esențiale despre unii scriitori români și opera acestora, dar și descoperirea unor scriitori de valoare aparținând patrimoniului cultural internațional. Proiectul a propus descoperirea tradițiilor și valorilor culturale proprii, dar și a celor specifice altor țări. Elevii au avut de făcut un plan al activităților proiectului, de selectat elementele-cheie pe care a trebuit să se axeze prezentarea lor. S-a lucrat în grupe mixte de vârstă, astfel încât elevii de liceu să-i poată ajuta și susține pe cei mai mici. S-au propus secvențe de discuții comune despre ceea ce e important să

descoperi despre cultura regiunii/țării respective (cărți interesante, peisaje, monumente, tradiții etc.) și s-au realizat materiale comune de prezentare.

Studiu de caz – *Literature and traditions – read and play*

Detalii despre proiect:

Vârsta medie a elevilor: 15 ani

Număr total de elevi participanți: 45

Număr de elevi din grupul-țintă: 12

Tipul proiectului: eTwinning

Proiectul „Literature and traditions - read and play” a propus o abordare creativă a subiectului Literatură și școală. S-a avut în vedere evidențierea aspectelor care unesc adolescenții din două țări diferite, Spania și România, în ceea ce privește activitățile școlare și extrașcolare, dar și cărțile care-i unesc sau cele care le subliniază individualitatea. Proiectul s-a desfășurat, în cea mai mare parte, în perioada în care atât școlile din România, cât și cele din Spania erau închise, educația realizându-se prin intermediul platformelor digitale. De aceea s-a integrat și trecerea de la tradiție (obiceiuri, practici specifice fiecărei școli) la modernitate, prin propunerea unui subiect menit să stimuleze creativitatea și gândirea optimistă a elevilor în situație de criză, *School of the future*. Activitățile s-au realizat atât individual, cât și în grupe organizate la nivel național sau mixte.

Obiectivele educaționale propuse: dezvoltarea capacității de a selecta, de a organiza logic informațiile, dezvoltarea creativității și a simțului estetic, dezvoltarea competențelor lingvistice și digitale, dezvoltarea abilităților de lucru în echipă, dezvoltarea interesului pentru lectură.

Abordări pedagogice: unele dintre activități s-au desfășurat independent (prezentarea proprie), altele în grupe restrânse (realizarea afișelor și a videoclipurilor, a albumului foto), pentru realizarea unei conexiuni mai profunde s-au încurajat și discuțiile despre pasiunile elevilor, elevii mai mari au avut sarcina de a realiza modele, de a-i sprijini pe cei din ciclul gimnazial.

Metode: spargerea gheții - cartoonize yourself - realizarea unui avatar digital pentru însoțirea prezentării, explicația - introducerea și explicarea modului în care funcționează 3 aplicații diferite de realizare a prezentărilor, respectiv 3 de realizare a jocurilor, lăsând elevilor posibilitatea de a alege ceea ce se potrivea cel mai bine pentru echipa de lucru, dezbateră - organizarea unei dezbateri pe tema *Școlii viitorului*, învățarea prin descoperire - organizarea grupurilor de lucru și încurajarea colaborării elevilor din cele două țări, cu realizarea unui videoclip-model despre promovarea lecturii, lectura critică – citirea și discutarea cărților în grupuri de lucru, învățarea prin joc – realizarea unui joc comun, pornind de la cărțile prezentate, proiectul și portofoliul – ca metode de învățare și de evaluare a activității elevilor.

Proiectul a făcut parte din activitatea școlară a elevilor. Elevii participanți la proiect sunt toți de la clasa a VII-a. Proiectul a fost și o modalitate de a evalua achizițiile de la unitatea de învățare *Școala – primul orizont al cunoașterii*, punând în valoare lecturile școlare ale elevilor, valorificând activitățile de scriere creativă (prezentările video ale școlii viitorului se bazează pe unele narațiuni realizate ca temă la clasă), dar și realizarea unor texte funcționale (recenzia de carte, afișul). Desigur abordarea a fost multidisciplinară, vizându-se și competența de comunicare în limba engleză, dar și competențele digitale.

S-a vizat și s-a realizat dezvoltarea unor competențe de comunicare în limba maternă și în limbi străine, dezvoltarea competențelor digitale (prin realizarea unor materiale diverse, de la formatarea textelor, la realizarea afișelor, la realizarea prezentărilor ppt sau a celor video și la realizarea chestionarelor-joc). S-a vizat și dezvoltarea competențelor sociale, dar și a capacității

de a învăța să învețe, structurându-și ideile și materialele, dar și stabilind planul de lucru și distribuind sarcinile în interiorul grupului.

S-a colaborat cu partenerii la stabilirea activităților proiectului, la realizarea calendarului, la distribuirea sarcinilor. Am avut o colaborare foarte bună atât cu partenerul din România, cât și cu cel din Spania. Elevii au lucrat împreună la majoritatea activităților: *Favorite book*, *School of the future*, *Farewell party*, au și concurat unii cu alții comparându-și punctajele și încercând să se (auto)depășească în cadrul jocurilor de la secțiunea *Our games*. Câțiva dintre ei au avut „curajul” să posteze și pe forumul eTwinning punctajele realizate la unele dintre aceste jocuri. S-a lucrat, în bună parte, respectându-se planul de lucru: propunerea ideilor atât pentru text, cât și pentru partea grafică, animată; s-au selectat ideile cele mai bune. În general sarcinile au fost distribuite în grup - unii au realizat textele, au selectat și organizat ideile, alții s-au ocupat de partea digitală. Grupurile de lucru au comunicat prin intermediul aplicației Hangouts, care permite o mai bună protecție a datelor cu caracter personal decât alte aplicații de chat. S-a realizat, în comun, revista/albumul proiectului cu ajutorul aplicației Storyjumper.

Obiectivele au fost atinse prin activitățile realizate: competențe de comunicare în limba română - pregătirea activităților, citirea cărților, discuții pe Meet, whatsapp, materiale încărcate pe Classroom și verificate, competența de comunicare în limba engleză - realizarea produselor proiectului, dar și utilizarea englezei conversaționale în discuțiile cu partenerii, competențele digitale - elevii au învățat să utilizeze aplicații digitale noi, a învăța să înveți - implicarea în realizarea planului, în distribuirea sarcinilor, în sintetizarea informațiilor, competențe interrelaționale - colaborarea cu partenerii.

Evaluarea proiectului s-a realizat prin: chestionarul de satisfacție și prin sondajul pe care l-au completat elevii, prin feedbackul primit de la colegi, prin realizarea unui videoclip de final care să sintetizeze achizițiile din cadrul proiectului.

Diseminarea s-a realizat atât în rândul elevilor prin afișe, cât și în cadrul sesiunilor de formare din cadrul proiectului CRED, respectiv la Cercul metodic al responsabililor comisiilor pentru proiecte europene. Așa cum reiese din chestionarul de feedback, elevii consideră că abilitățile dobândite în cadrul proiectului sunt transferabile și, de asemenea, își doresc să participe și la alte proiecte de acest tip.

Avantajele unui astfel de demers didactic sunt: ieșirea din monotonia parcursului didactic tradițional, posibilitatea unei predări integrate, multidisciplinare, creșterea motivației elevilor față de implicarea în procesul didactic, dezvoltarea competențelor specifice prin activități colaborative și competiționale.

În concluzie, școala trebuie să fie deschisă activităților extracurriculare, căci acestea, funcționând ca momente complementare activității de învățare realizată la clasă, urmăresc lărgirea sferei de interes și aprofundarea informațiilor, îl învață pe copil să-și folosească timpul liber într-un mod plăcut și util, orientează elevii către activități utile care să întregască educația școlară, contribuind la formarea personalității. De asemenea, în realizarea și organizarea acestor activități se constată că o utilizare moderată a instrumentelor digitale poate să ducă la reducerea resurselor utilizate și la creșterea motivației unor elevi de a participa.

Arta, voluntariatul și relațiile interumane

Profesor - arte plastice, Cornoiu Carmen-Victoria
Liceul de Arte „Constantin Brăiloiu”, Târgu Jiu

Ce poate fi mai bun, mai frumos și mai constructiv decât produsul dintre artă, voluntariat și relațiile interumane?

Pentru că relațiile interumane sunt interacțiuni care ne oferă oportunitatea de a învăța și de a ne dezvolta împreună cu cei din jurul nostru, arta vine în ajutorul acestor relații, umplându-le de culoare și de frumos, iar voluntariatul consolidează bazele valorilor morale și le înobilează.

Plecând de la acest produs, Liceul de Arte „Constantin Brăiloiu” din Târgu Jiu a dezvoltat un parteneriat împreună cu Centrul de Zi „Christian”. Proiect în care a fost valorificată creativitatea, imaginația, cât și relațiile interumane, dintre elevii liceului și persoanele cu dizabilități din Centrul de Zi „Christian”. Astfel, un banal gard de la complexul de recreație al Asociației Persoanelor cu Handicap din Oltenia s-a transformat în artă, culoare și bucurie.



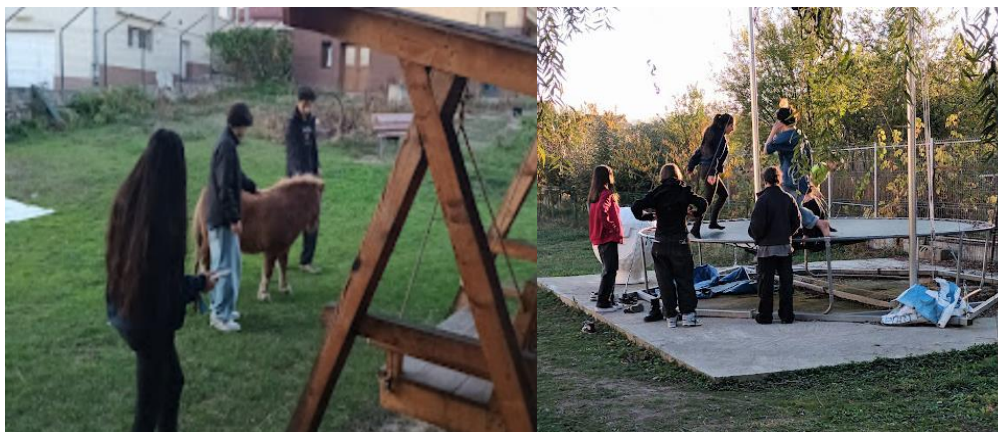
Complexul de recreație al Asociației Persoanelor cu Handicap din Oltenia este un loc unde, adesea, persoanele cu dizabilități își desfășoară diverse activități recreative, iar transformarea gardului exterior prin culoare și forme a adus energie pozitivă acestui loc.

Totodată implicarea elevilor, și nu numai, în activitățile de voluntariat, are un rol important în dezvoltarea personalității lor, prin conturarea valorilor după care se ghidează în viață. Atât elevii cât și adulții își conturează bine setul de valori, învață să apreciaze valorile, bucuriile pe care le-au creat celor din jur, setându-și astfel obiective mai realiste în viață. Prin colaborare, susținere și înțelegere se poate crea o lume mai bună și se poate da o șanșă în plus educației.

Viziunea elevilor de la Liceul de Arte „Constantin Brăiloiu”, din Târgu Jiu în transformarea gardului a reprezentat o alegorie inspirată din operele a doi mari artiști: Constantin Brâncuși, promotorul sculpturii moderne, și neoimpresionistul Vincent van Gogh, a cărui pictură a impresionat profund arta secolului al XIX-lea.



Această activitate nu a adus un plus de energie doar spațiului unde s-a desfășurat, ci și participanților. Elevii și-au dezvoltat empatia și au învățat lecții importante despre diversitate și solidaritate, iar persoanele cu dizabilități au avut ocazia de a-și exprima creativitatea și să se simtă parte activă a comunității. Interacțiunea dintre cele două grupuri, pe lângă creativitate și productivitate, a fost plină de bucurie și efervescență.



Activitățile din cadrul parteneriatului au demonstrat încă o dată importanța artei și a voluntariatului în formarea și consolidarea personalității morale și a comportamentului unei persoane și cât de importante sunt parteneriatele dintre școli și centre comunitare în promovarea incluziunii sociale.

Voluntariatul presupune schimb de idei, servicii, oportunități de a cunoaște oameni noi, de a lega tot felul de relații cu aceștia, implicare, dăruire, empatie, compasiune, bunătate, voință, iubire, înțelegere, toleranță și respect. În urma parteneriatului și a activităților desfășurate s-a demonstrat că voluntariatul are valențe educative extraordinare, fiind o formă de învățare și de educație prin acțiune practică.

Bibliografie:

-Legea privind activitățile de voluntariat în România, nr. 78/24 iunie

<http://legislație.just.ro/Public/DetaliiDocument/159292>

-Rolul voluntariatului în dezvoltarea personalității tinerilor

<http://ploiestiulnostru.ro>

Proiectele eTwinning la preșcolari

Prof. Coroiu Liana Ioana

Școala Gimnazială "Martin Suboni" Jebel, România

Scopul principal al proiectelor eTwinning este acela de a facilita comunicarea și colaborarea între școli din țările membre ale Uniunii Europene, implicând cadrele didactice și elevii în activități de învățare, Utilizarea noilor tehnologii în elaborarea cărora am colaborat cu echipe din alte țări. Am urmărit îmbunătățirea competențelor de utilizare a noilor tehnologii (atât în cazul cadrelor didactice cât și în cazul prescolarilor), îmbunătățirea comunicării în limbi străine, cunoașterea și dialogul intercultural. Prin utilizarea eTwinning, am deschis prescolarilor noi perspective:

- comunicarea cu colegii din alte școli din țară sau din alte țări;
- lucrul în echipe (organizate la nivelul grupei, al școlii și între școli din diferite țări);
- implicarea preșcolarilor;
- utilizarea TIC ,instrumente interesante pentru preșcolari, care au impact și asupra mediului de învățare.

–folosirea de cuvinte și expresii în limbi străine , am avut ocazia exersării competențelor de comunicare într-o limbă străină, am aplicat cunoștințele dobândite la diferite materii , matematica.;

Împărtășirea cunoașterii cu ceilalți colegi – eTwinning, o comunitate în care elevii și profesorii învață împreună.

Proiectul eTwinning a fost valorificat din perspectiva programei , la matematică, majoritatea însă având conexiuni bune și contribuții pentru mai multe discipline.

CURICULUM

Proiectul a promovat abordările integrate, pe de o parte, datorită valențelor recunoscute ale acestora, pe de altă parte, datorită diferențelor la nivelul curriculumului școlar din țările membrilor comunității eTwinning. Folosirea sistematică a abordărilor integrate ale conținuturilor curriculare în proiectele eTwinning creează premisele unor schimbări în practica de predare , privind proiectarea, realizarea și evaluarea activităților de învățare. Curriculumul integrat înseamnă realizarea de legături între cunoștințe, capacități, competențe, atitudini și valori ale unor discipline școlare diferite. Colaborarea este una dintre caracteristicile principale ale unui proiect eTwinning, proiectul a presupus muncă în echipă, sprijin reciproc, efort comun pentru rezolvarea unor sarcini, implicând astfel, pe lângă dimensiunea cognitivă a procesului de învățare, și dimensiunile afectivă și socială – acestea stimulând motivația, implicarea și performanța. Activitățile de proiect eTwinning presupun demersuri integrate, mai ales din perspectiva rezultatelor (atât sub forma competențelor dobândite, cât și a produselor realizate), care trebuie să fie valoroase și să-și dovedească durabilitatea în timp.

Astfel, temele sunt tratate interdisciplinar, dar și prin colaborarea între cadrele didactice care predau disciplinele respective.

Proiectele eTwinning a sporit în mod semnificativ motivația preșcolarilor, datorită caracteristicilor acestora: colaborarea, formarea de adevărate comunități de învățare, ajutarea elevilor cu abilități diferite printr-o abordare bazată pe inteligențele multiple și promovarea unei

utilizări naturale a TIC. Dezvoltarea profesională prin apartenența profesorilor la o comunitate profesională, prin schimbul de idei, de practică, prin oferirea unor surse de inspirație pentru ameliorarea propriei activități, prin stimularea creativității didactice. Schimbul de experiență, de idei, de cunoaștere, în ansamblu, reprezintă un element central într-o comunitate profesională precum eTwinning.

Colaborarea este una dintre caracteristicile principale ale unui proiect eTwinning, proiectele de acest tip presupun muncă în echipă, sprijin reciproc, efort comun pentru rezolvarea unor sarcini, implicând astfel, pe lângă dimensiunea cognitivă a procesului de învățare, și dimensiunile afectivă și socială – acestea stimulând motivația, implicarea și performanța. Activitatea din proiect a fost derulată în cooperare, și nu în paralel, dar ea poate îmbrăca mai multe aspecte. Un prim nivel al colaborării este cel de schimb de informații, de simple postări de fotografii sau prezentări Powerpoint ale școlii/ localității sau ale unor teme realizate prin marcarea unor sarbatori , prin participarea tuturor partenerilor si membrilor. Echipa parteneră a oferit feedback, prin comentarii si reacții la postări, discuții pe forum, sesiuni de chat. S-au dat exemplu, realizarea de chestionare, videoconferințe si concursuri care să motiveze și să dinamizeze aceste activități de cunoaștere reciprocă, să stimuleze elevii în a parcurge și a analiza lucrările partenerilor.

Cooperarea a început din stadiul de planificare a proiectului – cu găsirea unor activități realizabile, relevante și care să stimuleze interacțiunea elevilor – și a continuat până la evaluarea și diseminarea lui. Pot fi găsite numeroase instrumente TIC care au facilitat colaborarea și comunicarea fluentă și ritmică a cadrelor didactice: Google Drive pentru a crea documente, prezentări, foi de calcul, dar și instrumentele oferite de eTwinning Live. Sarcinile de lucru au fost clar distribuite între parteneri, în acord cu experiența acestora si vârsta elevilor

Prin lucrul în echipe de profesori se promovează interdisciplinaritatea, se asigură o învățare pe o anumită problematică, ce posedă o mare forță formativă asupra elevilor.

Activitățile de proiect eTwinning presupun demersuri integrate, mai ales din perspectiva rezultatelor (atât sub forma competențelor dobândite, cât și a produselor realizate), care trebuie să fie valoroase și să-și dovedească durabilitatea în timp. Astfel, temele sunt tratate interdisciplinar, dar și prin colaborarea între cadrele didactice care predau disciplinele respective.

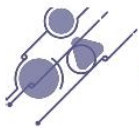
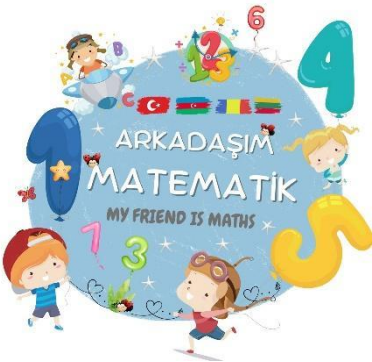
Prin participarea la proiecte eTwinning, își pot dezvolta noi competențe, experiențe, cooperând cu colegii.

Utilizarea mesageriei electronice, a Internetului, a aplicațiilor de tip Word, Excel, Power Point, bloguri și a altor instrumente TIC, contribuie la îmbunătățirea competențelor digitale ale cadrelor didactice.

Tehnologia instrumente online pe care le-am folosit în promovarea proiectului eTwinning:

- prezentările (Power Point, Prezi, Padlet);
- instrumente de tip videoconferințe (Chat, Skype, sondaje, webinar,);
- instrumente Mindmapping, www.mindmapping.com/;
- instrumente de vot, sondaje PollMaker, www.poll-maker.com/; obținerea de feed-back – AnswerGarden, answergarden.ch/;
- instrumente de scris, redactat Google Apps, www.google.ro/intl/ro/docs/about/;
- website-uri, bloguri, rețelele sociale;
- istorioare animate – Muvizu www.muvizu.com/;
- colectarea ideilor și a voturilor – Tricider www.tricider.com/;
- filmări video postate pe YouTube, www.youtube.com/;
- chestionare – Kahoot, getkahoot.com/;

- instrumente de transmitere idei/anunțuri – Twitter, twitter.com/; -instrumente de învățare în clasă
- Popplet popplet.com/; Twin Space.



**Twinning European
QUALITY LABEL**

Coroiu Liana Ioana

Scoala Gimnaziala „Martin Suboni”, Jebel, Romania

is awarded with the European Quality Label

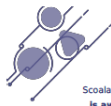
for the project:

**My Friend Is Maths (Arkadaşım
Matematik)**

12.11.2024

  
European School Education Platform


Sally Smith
Central Support Service
Project Manager



**Twinning National
QUALITY LABEL**

Coroiu Liana Ioana

Scoala Gimnaziala „Martin Suboni”, Jebel, Romania

is awarded with the National Quality Label

for the project:

**My Friend Is Maths (Arkadaşım
Matematik)**

09.10.2024

  
European School Education Platform


Mirela Alexandru
National Support Organisation
Romania



PROGRAMUL ERASMUS+ PROMOVEAZĂ EDUCAȚIA PENTRU DEZVOLTARE DURABILĂ

Prof. Daniela-Ramona CROITORU,
Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui

Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui deține Acreditare în domeniul educației școlare în cadrul programului ERASMUS+ pentru perioada 01.03.2021-31.12.2027. În ultimii doi ani școlari, sub umbrela Acreditării ERASMUS+, Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui a implementat două proiecte axate pe atingerea obiectivului nr.5 din Planul ERASMUS+ anume dobândirea de către elevi a cunoștințelor și competențelor necesare pentru promovarea obiectivelor de dezvoltare durabilă și a stilurilor sustenabile de viață.

Pe parcursul anului școlar 2023-2024, în calitate de membru în echipa de management și de implementare a proiectului ERASMUS+ pentru mobilități în domeniul educației școlare - nr. 2023-1-RO01-KA121-SCH-000122513, am realizat mai multe resurse educaționale despre dezvoltarea durabilă. un minicurs cu titlul "Pași spre dezvoltarea durabilă" care are ca scop familiarizarea elevilor cu obiectivele de dezvoltare durabilă (în special, cu cele referitoare la dimensiunea de mediu). Acest minicurs este structurat pe 9 capitole: I. Ce înseamnă dezvoltarea durabilă?, II. Întrebări despre obiectivele de dezvoltare durabilă, III. ODD 6-Apă curată și sănătate, IV. ODD 7-Energie curată la prețuri accesibile, Cap. V. ODD 11-Orașe și comunități durabile, VI. ODD 12-Consum și producție responsabile, VII. ODD 13-Acțiune climatică, VIII. ODD 14-Viața subacvatică, IX. ODD 15-Viața terestră.

De ce am optat pentru aceste 7 obiective de dezvoltare durabilă (ODD) din Agenda 2030? Deoarece aceste obiective de dezvoltare durabilă reprezintă esența dimensiunii de mediu, un aspect fundamental pentru asigurarea unui viitor sustenabil pentru toată planeta. Fără o protecție adecvată a mediului și a resurselor naturale, toate celelalte domenii ale dezvoltării durabile – cum ar fi economia, sănătatea, și bunăstarea socială – vor fi puternic afectate. Obiectivele 6, 7, 11, 12, 13, 14 și 15 sunt strâns legate între ele și se concentrează pe gestionarea resurselor naturale și protejarea ecosistemelor vitale pentru viața umană și a tuturor speciilor de pe planetă.

Obiectivele acestui minicurs sunt:

- familiarizarea elevilor cu conceptul general al obiectivelor de dezvoltare durabilă din Agenda 2030, importanța și scopul lor general;
- creșterea gradului de conștientizare al elevilor în ceea ce privește impactul schimbărilor climatice și al altor probleme de mediu asupra planetei și societății;
- încurajarea elevilor să integreze comportamente sustenabile în viața cotidiană.

La finalul cursului, sunt propuse 3 teste de evaluare finală realizate cu instrumentul Google Forms. Structura testelor: Secțiunea I: Adevărat sau Fals? (20p), Secțiunea II. Întrebări cu un singur răspuns corect (60p), Secțiunea III. Întrebări cu mai multe variante corecte de răspuns (10p). Se acordă 10 puncte din oficiu. La finalul cursului, este și un chestionar de feedback. Elevii urmează cursul online, asincron, în ritmul propriu.

Minicursul poate fi accesat aici:

<https://view.genially.com/66df3ee5344d81cabda17d18/interactive-content-pasi-spre-dezvoltarea-durabila>

În anul IV de finanțare, în perioada 01.06.2024-31.08.2025, Liceul ”Ștefan Procopiu” Vaslui implementează proiectul ERASMUS+ pentru mobilități în domeniul educației școlare cu nr. 2024-1-RO01-KA121-SCH-000211475. În cadrul acestui proiect, în luna mai 2025, 25 de elevi însoțiți de 4 profesori vor participa la mobilități de grup în Grecia.

Pe parcursul anului școlar 2024-2025, în calitate de membru în echipa de management și de implementare a proiectului din anul IV de finanțare, am realizat un site cu tema ”Educația pentru dezvoltare durabilă”. Informațiile și activitățile de învățare incluse în acest site sunt testate de profesorii din echipa de implementare (în perioada octombrie 2024-martie 2025, au fost organizate peste 70 de activități cu elevii în care au fost utilizate resursele educaționale propuse.

Site-ul poate fi accesat aici:
<https://sites.google.com/view/educaiepentrudezvoltaredurabil/pagina-de-pornire>

Primul capitol, ”Culorile dezvoltării durabile”, reprezintă punctul de plecare pentru înțelegerea conceptului de dezvoltare durabilă și este organizat astfel: I.1. Ce este dezvoltarea durabilă?, I.2. Problemele globale, I.3. Apariția și evoluția conceptului de dezvoltare durabilă, I.4. Obiectivele de dezvoltare durabilă, I.5. Activități finale (chestionare de evaluare). În primul subcapitol, este definit conceptul de dezvoltare durabilă, explicând modul în care acesta îmbină progresul economic, protecția mediului și echitatea socială pentru a asigura un viitor sustenabil generațiilor următoare. Următorul subcapitol analizează principalele probleme globale care impun adoptarea unui model de dezvoltare durabilă, cum ar fi schimbările climatice, exploatarea excesivă a resurselor, poluarea și inegalitățile economice. În continuare, se explorează evoluția acestui concept, de la primele inițiative internaționale la strategiile promovate de Uniunea Europeană și alte organizații mondiale. Se pune accent pe modul în care dezvoltarea durabilă a devenit un obiectiv mondial, prin politici și reglementări menite să sprijine tranziția către un model de creștere sustenabil. Sunt prezentate cele 17 Obiective de Dezvoltare Durabilă din Agenda 2030 adoptată de ONU în anul 2015. Capitolul se încheie cu activități de evaluare menite să consolideze înțelegerea acestor concepte și să faciliteze aplicarea lor în realitatea cotidiană.

Al doilea capitol, ”Să discutăm despre schimbările climatice” este structurat astfel: II.1. Ce sunt schimbările climatice?, II.2. Cauzele schimbărilor climatice, II.3. Consecințele schimbărilor climatice, II.4. Activități finale. Schimbările climatice reprezintă una dintre cele mai mari provocări ale epocii moderne, având efecte devastatoare asupra ecosistemelor și societății. Acest capitol își propune să clarifice conceptul de schimbări climatice, explicând cum fenomenele naturale și activitățile umane influențează sistemul climatic global. În primul subcapitol, sunt prezentate definițiile și caracteristicile schimbărilor climatice, alături de exemple concrete care demonstrează impactul acestora. Ulterior, se analizează cauzele schimbărilor climatice, punând

accent pe creșterea emisiilor de gaze cu efect de seră, defrișările masive și utilizarea intensivă a combustibililor fosili. Consecințele acestor fenomene sunt discutate în detaliu, incluzând evenimente meteorologice extreme, topirea ghețarilor, creșterea nivelului mărilor și afectarea biodiversității. Capitolul evidențiază, de asemenea, impactul asupra agriculturii, sănătății umane și economiei globale. În final, se pune accent pe soluțiile posibile, de la măsuri internaționale la acțiuni individuale, care pot contribui la reducerea impactului schimbărilor climatice.

În capitolul al treilea, "Fiecare furtună începe cu o picătură!", este subliniat impactul individual asupra resurselor planetei și importanța unor alegeri responsabile pentru un viitor sustenabil. Citatul „Fiecare furtună începe cu o singură picătură!” reflectă ideea că schimbările majore, inclusiv cele de mediu, încep adesea cu acțiuni mici și individuale care, cumulate, pot avea un impact semnificativ. Capitolul III este structurat astfel: III.1. Ziua Depășirii, III.2. Amprenta ecologică, III.3. Comportamente sustenabile, III.4. Activități finale.

Capitolul al IV-lea este dedicat economiei circulare, un concept esențial pentru un viitor sustenabil, oferind o alternativă viabilă la modelul tradițional de consum. În acest capitol, se explică ce reprezintă economia circulară și care sunt beneficiile sale. Spre deosebire de economia liniară, bazată pe extragere, utilizare și eliminare, economia circulară promovează un model regenerativ, în care materialele și produsele sunt refolosite și reciclate pentru a reduce risipa și impactul asupra mediului. Sunt analizate principiile economiei circulare, precum reducere, refolosire, reciclare. Capitolul pune un accent pe importanța colectării selective a deșeurilor și a reciclării, subliniind modul în care aceste practici contribuie la protejarea resurselor naturale. Un subcapitol dedicat contextului european prezintă inițiativele și politicile Uniunii Europene privind economia circulară. Activitățile finale oferă oportunități de aplicare a cunoștințelor prin exerciții practice și studii de caz, ajutând cititorii să înțeleagă impactul acțiunilor lor asupra mediului.

Capitolul al V-lea este dedicat pădurilor care sunt esențiale pentru menținerea echilibrului ecologic și a biodiversității, însă acestea sunt supuse unor presiuni tot mai mari din cauza activităților umane. Capitolul începe cu o analiză a statisticilor privind suprafața forestieră la nivel global, european și național, evidențiind tendințele actuale și principalele provocări. Este evidențiat rolul esențial al pădurilor în reglarea climatică, în producerea oxigenului și în susținerea ecosistemelor. Un subcapitol dedicat amenințărilor la adresa pădurilor detaliază efectele defrișărilor masive, incendiilor forestiere și exploatării ilegale a resurselor lemnoase. Capitolul pune accent pe soluțiile sustenabile pentru protejarea pădurilor, precum reîmpădurirea, gestionarea durabilă a resurselor forestiere și promovarea politicilor de conservare.

Site-ul "Educație pentru dezvoltare durabilă" conține o gamă variată de resurse educaționale digitale, menite să transforme procesul de învățare într-o experiență

interactive. Pentru consolidarea informațiilor, sunt propuse peste 120 de quiz-uri și jocuri realizate cu instrumente digitale precum Kahoot, Wordwall, Genially, Quizizz. Pentru aprofundarea conceptelor și organizarea eficientă a informațiilor, site-ul include 18 prezentări Google Slides, ce facilitează explicarea vizuală a conținutului educațional, precum și 19 hărți conceptuale realizate cu instrumentul digital Coggle, un instrument excelent pentru reprezentarea relațiilor dintre concepte. Prin aceste resurse digitale variate, învățarea devine mai accesibilă, interactivă și eficientă, adaptându-se nevoilor actuale ale elevilor și profesorilor.

Site-ul "Educație pentru dezvoltare durabilă" se caracterizează prin claritate și organizarea conținutului în capitole și subcapitole logice și bine delimitate, diversitatea resurselor educaționale digitale (circa 160), accentul pe activități de consolidare a informațiilor prin quiz-uri și jocuri, tematică relevantă și de actualitate.

Educația privind dezvoltarea durabilă, schimbările climatice, economia circulară și protecția mediului este esențială pentru formarea elevilor ca cetățeni responsabili. Studiarea acestor teme în școală îi ajută să înțeleagă provocările globale și să adopte un comportament sustenabil. Dezvoltarea durabilă îi învață să echilibreze progresul economic cu protecția mediului și bunăstarea socială, iar schimbările climatice le dezvoltă responsabilitatea față de reducerea amprente ecologice. Economia circulară evidențiază importanța reciclării și consumului responsabil, iar protecția pădurilor subliniază necesitatea conservării resurselor naturale. Aceste teme nu doar că dezvoltă competențe transversale, precum gândirea critică și luarea deciziilor informate, dar și îi pregătesc pe elevi pentru o societate care pune din ce în ce mai mult accent pe sustenabilitate. Prin includerea lor în curriculum, în săptămânile Școala Verde și Școala Altfel, școala devine un spațiu de formare pentru viitorii adulți conștienți de impactul acțiunilor lor asupra mediului și societății.

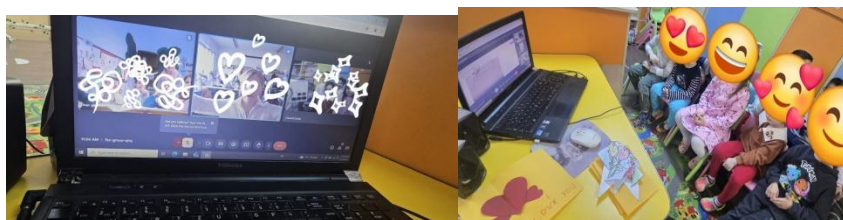
Proiectele ERASMUS+ reprezintă nu doar o oportunitate de mobilitate și schimb cultural, ci și un catalizator pentru formarea unei generații de elevi conștienți și responsabili față de provocările globale ale dezvoltării durabile.

Implementarea proiectelor eTwinning în grădinița de copii

Prof.înv.preșcolar: Cserni Carla
Grădinița cu Program Prelungit Giroc, Timiș

Contextul proiectelor europene eTwinning reprezintă un cadru complex de colaborare între școli și instituții de învățământ, din diverse state membre ale Uniunii Europene, proiectat să stimuleze schimbul de bune practici, inovația în metodologiile de predare și crearea unui spațiu virtual de dialog între educatori/profesori și preșcolari/elevi. În ultimii ani, acest program a cunoscut o evoluție semnificativă, adaptându-se la noile cerințe ale educației digitale și la schimbările determinate de globalizare. Implementarea proiectelor eTwinning în grădinițe a adus în prim-plan importanța dezvoltării competențelor digitale de la o vârstă fragedă, punând accent pe învățarea prin colaborare și pe integrarea tehnologiei în procesele educaționale încă din primii ani de viață.

În ceea ce privește grădinițele, contextul proiectelor eTwinning se remarcă prin accentul pus pe dezvoltarea holistică a copiilor. Colaborările internaționale oferă o platformă, prin care micuții pot interacționa, chiar și la distanță, cu colegi din culturi diferite, promovând astfel toleranța și înțelegerea interculturală încă de la o vârstă fragedă.



Acest tip de interacțiune nu numai că stimulează curiozitatea și dorința de explorare a preșcolarilor, dar contribuie și la dezvoltarea abilităților sociale și a competențelor de comunicare, esențiale pentru integrarea lor ulterioară în societate.

Un alt aspect important al contextului eTwinning este reprezentat de parteneriatele strategice care se formează între instituțiile de învățământ. Aceste parteneriate nu se limitează doar la schimbul de resurse și idei, ci implică și dezvoltarea unor proiecte comune care abordează teme relevante pentru societatea contemporană. În grădinițe, astfel de inițiative pot include activități care promovează educația ecologică, respectul pentru diversitate sau educația pentru sănătate. În plus, colaborarea internațională facilitează accesul la o varietate de resurse didactice și tehnologii educaționale, care pot fi integrate cu succes în activitățile de învățare formative.

Pe măsură ce tehnologia continuă să evolueze, contextul proiectelor eTwinning în grădinițe devine din ce în ce mai relevant, oferind posibilitatea de a crea medii educaționale hibrid, în care activitățile online și cele offline se îmbină armonios. Dezvoltarea competențelor digitale în rândul copiilor se realizează prin intermediul unor activități practice și interactive, care le permit să se familiarizeze cu instrumentele tehnologice de la o vârstă fragedă. Astfel, proiectele eTwinning contribuie la dezvoltarea unei gândiri critice și analitice, care la început se manifestă sub forma unor jocuri și activități ludice. Chiar dacă la această vârstă nu se folosesc limbaje complexe, copiii învață să-și exprime gândurile prin jocuri, desene sau activități interactive, ceea ce le dezvoltă abilitățile de comunicare și le îmbogățește vocabularul.



Proiectele eTwinning reprezintă o oportunitate esențială pentru educația timpurie, oferind beneficii semnificative atât pentru copii, cât și pentru educatori. Aceste proiecte internaționale contribuie la dezvoltarea competențelor fundamentale ale copiilor, precum și la crearea unui mediu educativ diversificat și stimulat.

Un alt aspect important al proiectelor eTwinning este stimularea creativității. Activitățile din cadrul acestor proiecte sunt de obicei interactive și ludice, promovând gândirea creativă prin jocuri educaționale, realizarea de desene sau povești. Aceasta contribuie la dezvoltarea imaginației și la încurajarea unei gândiri critice, abilități esențiale pentru educația timpurie.

În plus, proiectele eTwinning ajută educatorii să colaboreze între ei și să împărtășească bune practici în domeniul educațional. Prin această colaborare, educatorii din diferite țări pot învăța unii de la alții, adaptând și îmbunătățind metodele de învățare utilizate în grădinițele lor. Aceasta încurajează un proces continuu de dezvoltare profesională și învățare reciprocă.

În concluzie, proiectele eTwinning sunt esențiale pentru dezvoltarea unui mediu educațional inovator, bazat pe colaborare și învățare interculturală. Acestea oferă copiilor din grădiniță oportunități valoroase de a învăța prin joacă, de a interacționa cu copii din diferite culturi și de a-și dezvolta competențe fundamentale care le vor servi pe termen lung. Participarea la astfel de proiecte contribuie la formarea unor copii mai deschiși, mai creativi și mai pregătiți să facă față provocărilor unei lumi într-o continuă schimbare.

Proiectul eTwinning „We are valuable with values” – Învățare prin colaborare și schimb cultural între elevii și profesorii Europei

Prof. înv. primar DUMAN MIHAELA ELENA
Liceul Teoretic „Traian Lalescu” Hunedoara, jud. Hunedoara

De ce este necesară implementarea proiectelor educaționale în școli? De ce proiectul educațional dă o dimensiune europeană învățământului românesc actual? Îmi propun să răspund la aceste întrebări prin prisma experienței profesionale personale, deoarece consider că implicarea școlii, a cadrelor didactice și a elevilor în proiecte și programe educaționale favorizează în mod pozitiv promovarea valorilor interculturale.

Abordarea învățării prin proiecte, în special într-un context internațional, îi motivează în plus pe elevi, le dezvoltă atât competențele științifice, lingvistice cât și cele de comunicare. Se știe că platforma europeană ESEP/<https://school-education.ec.europa.eu/en> este disponibilă gratuit pentru toate școlile din învățământul preuniversitar și implicit pentru toți profesorii, indiferent de disciplina predată. Prin intermediul platformei, utilizatorii au acces la o rețea europeană în cadrul căreia pot propune și desfășura proiecte internaționale pe anumite teme. Una dintre cele mai importante dimensiuni ale acestei platforme este colaborarea dintre profesori, elevi, școli, părinți și autoritățile locale. În cadrul eTwinning, profesorii lucrează împreună și organizează activități

pentru elevii lor. Astfel, ei au un rol activ, interacționează, analizează, iau decizii, se respectă reciproc și dobândesc competențe specifice.

În anul școlar trecut am participat cu elevii clasei mele la proiectul eTwinning „We are valuable with values”, alături de parteneri din Macedonia de Nord, Grecia, Republica Moldova, Turcia și Italia. Scopul acestuia îl reprezintă posibilitatea de a le oferi copiilor ocazia de a cunoaște tradițiile, obiceiurile, limba, cultura, literatura, religia, arhitectura, îmbrăcămintea și mâncăruri tradiționale specifice altor popoare. Valorile umane dobândite încă din copilărie modelează viitorul oricărei persoane, deci recunoașterea și promovarea valorilor similare și/ sau apropiate de către elevii care au crescut în culturi diferite are o importanță deosebită, deoarece modelează viitorul oricărei persoane. Suntem apreciați de cei din jur prin prisma valorilor noastre.

Am urmărit pe parcursul derulării proiectului realizarea următoarelor obiective educaționale:

- îmbunătățirea abilităților de socializare și comunicare;
- recunoașterea și să promovarea valorilor similare și/sau apropiate ale elevilor care cresc în culturi diferite;
- asigurarea unității îmbinând valorile dreptății, prieteniei, dragostei, respectului pentru diferențe și responsabilitatea cu activitățile culturale;
- dezvoltarea creativității și a imaginației, pentru a crea produse originale;
- implicarea familiei în procesul de predare-învățare, oferind părinților ocazii de a petrece timp de calitate cu copiii lor.

Atingerea acestor obiective a fost posibilă în condițiile în care am utilizat la clasă mai multe forme de organizare a colectivului de elevi, mai precis munca independentă, munca pe grupe/echipe restrânse, dar și lucrul în perechi. Elevii mei sunt în clasa întâi, așa că am folosit în timpul activităților metode și tehnici tradiționale de lucru, dar mai ales metode și tehnici moderne, activ-participative: brainstorming-ul, știu/ vreau să știu/ am învățat, jurnalul cu dublă intrare, explozia stelară, ciorchinele, cadranele, diamantul, metoda Frisco, turul galeriei, cubul, bulgărele de zăpadă (piramida), mozaicul (jigsaw), discuția, problematizarea, proiectul, studiul de caz.

Activitățile proiectului au vizat, cu precădere, dezvoltarea și îmbunătățirea abilităților de socializare și comunicare și consolidarea acestor abilități prin activități practice, arătând posibilitatea de a asigura unitatea îmbinând valorile dreptății, prieteniei, dragostei și a respectului față de diferențele culturale. Astfel, pe parcursul activității de proiect, elevii mei au dobândit următoarele competențe și abilități cheie:

- abilitatea de a cultiva valori umane în contexte cotidiene acasă sau la școală;
- abilitatea de înțelege mesaje orale, inițierea, susținerea și încheierea unor conversații, în limba engleză;
- competențe sociale și civice prin formarea unei percepții bazate pe toleranță, diversitate și dialog intercultural;
- abilități de a folosi instrumente digitale pentru a produce, prezenta și înțelege informații;
- competențe de utilizare a TIC .

Partenerii au implementat sugestii sau idei proprii. Ei au făcut schimb de idei, au prezentat rezultatele activităților desfășurate pe spațiul virtual ESEP/eTwinning. Fiecare participant a desfășurat la clasă activități practice, care au fost organizate în aplicațiile Web.2.0. Padlet, Wakelet, Prezi sau Bookcreator, facilitând schimbul de bune practici educaționale și contribuind la dezvoltarea capacității instituțiilor școlare de a oferi servicii educaționale la standarde europene. La toate activitățile și la toate instrumentele web 2.0 folosite în proiect am colaborat cu partenerii implicați. În acest mod, folosind diferite aplicații, am realizat o bibliotecă online a activităților

noastre colaborative, după cum urmează:

- Greetings
- Our responsibilities
- Love
- Share
- Respect for differences
- Environmental awareness
- The acrostic poem of the project
- The games of our project
- Our

collaborative

book

Prin activitățile eTwinning elevii sunt solicitați să realizeze prin colaborare produse care sunt vizibile astfel într-un spațiu comun. Produsele finale ale proiectului le-au obținut folosind instrumentele web.2, cele oferite de ESEP/eTwinning, dar și altele, cum ar fi Jigsawpuzzle, Chatterpix Kids, Learningapps, Wordwall, Wakelet, Bookcreator, Prezi, Kahoot, Ourboox. Acest fapt a facilitat atât procesul de învățare, dar în același timp i-a ajutat să sesizeze importanța colaborării între participanții la proiect și a acceptării diferențelor de opinie. Valorile umane similare au fost cele care au ghidat întreaga colaborare pentru a obține reușita.

În prima parte a proiectului elevii s-au prezentat în twinspace și au ajutat la crearea logo-lui proiectului. În luna decembrie a avut loc o întâlnire online cu elevii participanți în proiect. O activitate plăcută și utilă a fost cea în care am discutat despre Crăciun și Anul Nou și am realizat felicitări dedicate acestui eveniment, felicitări care au fost trimise altor elevi participanți la proiect. O altă activitate la care elevii au lucrat împreună a fost cea în care unii au avut de redactat un slogan pentru o anumită valoare umană, iar alții au realizat un desen adecvat sloganului. Fiindcă au lucrat împreună cu colegii lor din alte țări i-a făcut mai motivați, mai curioși în a afla lucruri noi.

Competențele dezvoltate de către elevi au contribuit la creșterea stimei de sine. Îmbunătățirea abilităților de socializare și comunicarea, dezvoltarea creativității, a imaginației elevilor, a competențelor TIC, a lucrului în echipă sunt cele mai importante realizări ale acestui proiect. Tocmai de aceea, participarea la un proiect e-Twinning reprezintă o modalitate modernă, atractivă și eficientă de predare/învățare. Din punctul meu de vedere, experiențele de realizare a activităților de învățare descrise conduc la o singură concluzie: participarea la proiectele eTwinning aduce un plus de calitate procesului de predare-învățare.

Bibliografie

Gillian, A. et al. (2007) Learning with eTwinning. A handbook for teachers-2007, Brussels: Central Support Service for eTwinning European Schoolnet Centre for Staff and Learning Development.

Istrate, O. et al. (2013) Rolul proiectelor educaționale realizate prin parteneriate școlare internaționale. Raport preliminar eTwinning RO12. București, TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație.

Online: etwinning.ro/eTw_RO12_raport_preliminar.pdf
elearning.ro/avantajele-platformei-de-invatare-etwinning
schooleducationgateway.eu/ro/pub/resources/tutorials/etwinning-the-largest-commun.htm



Proiectele eTwinning la vârsta preșcolară

GRĂDINIȚA P.P. 14 TIMIȘOARA

prof. Furdui Gabriela

prof. Racz Corina

Proiectele eTwinning transformă educația timpurie într-un proces inovator și captivant. Prin colaborare internațională, copiii învață într-un mod ludic, iar educatorii își îmbunătățesc competențele pedagogice. Integrarea eTwinning în grădiniță deschide noi perspective pentru o educație modernă, adaptată cerințelor actuale și de perspectivă. Proiectele eTwinning reprezintă o oportunitate pentru elevi de a-și dezvolta creativitatea, inovația, gândirea critică, rezolvarea

problemelor, comunicarea, colaborarea. La nivel personal, copiii devin mai încrezători în abilitățile lor, mai sociabili, mai toleranți.

În anul școlar 2023-2024 împreună cu copiii de la grupa mare am participat la proiectul eTwinning „Let's play and learn together” prin intermediul căruia am împărtășit exemple de bune practici, am colaborat cu alte cadre didactice de la grădinițele partenere, am învățat prin intermediul jocurilor ghidate, precum și prin folosirea de noi tehnologii, unelte de tip Web2 pe care le-am folosit în pregătirea și desfășurarea activităților cu preșcolari.

Am folosit instrumente tehnologice precum computere desktop, tablete, plăci inteligente și smartphone-uri, imprimante, fotocopitoare și camere web. Am folosit un grup WhatsApp pentru a comunica. Am folosit PC-ul, laptopul și camera, conectate la televizor. Am diseminat activitățile proiectului prin Facebook, grupuri WhatsApp cu părinții, site-ul Grădiniței. Am ținut întâlniri online folosind aplicația Zoom. TwinSpace a fost folosit ca mediu de învățare pentru toți profesorii și studenții. Am folosit multe instrumente Web2 în proiectele noastre. Am pregătit afișe de proiecte, logo-uri, videoclipuri, prezentări și colaje foto cu Canva, InShoot. Am folosit aplicația YouTube pentru a publica videoclipurile. Am pregătit jocuri online pentru elevii noștri cu aplicația LearningApps, Wordwall, Jigsawplanet. Am lucrat în colaborare cu documentele Google. Am pregătit sondaje cu formulare Google, aplicații FormApp și Surveymonkey.

Ne-am asigurat ca fețele elevilor să nu fie vizibile în videoclipurile și imaginile pe care le-am pregătit. Înainte de începerea proiectului, am primit documente de autorizare semnate de la părinți pentru elevi. Am explicat regulile de etică a proiectului atât verbal, cât și în scris și le-am împărtășit pe paginile proiectului. Am folosit imagini fără drepturi de autor în imaginile pe care le-am distribuit.

Deoarece jocul este activitatea principală și preferată a copiilor, ne-am propus să îmbunătățim abilitățile cognitive și lingvistice (prin jocuri de știință și dezvoltare a limbajului), psihomotricitatea (prin jocuri sportive și muzicale), precum și abilitățile artistice (prin jocuri muzicale). Am încercat să contribuim la dezvoltarea abilităților cognitive și emoționale ale preșcolarilor. Pentru atingerea obiectivelor, am lucrat mai ales în grupuri mici sau cu întregul grup (jocuri muzicale și sportive), dar și individual (jocuri de știință și matematică, precum și jocuri de dezvoltare a limbajului).

Principalele metode folosite pentru implicarea copiilor au fost jocul - sub toate formele sale, jocurile didactice, explicația, observația și jocul dramatic.

Una dintre principalele influențe ale acestui proiect asupra preșcolarilor este dezvoltarea abilităților de observație. Pe lângă abilitățile de observație, proiectul stimulează creativitatea și imaginația. Preșcolarii sunt invitați să-și exprime ideile prin desen, pictură și alte forme de artă.

Această libertate creativă le permite să-și exprime emoțiile și gândurile într-un mod care să fie distractiv și plin de sens. În plus, activitățile creative contribuie la dezvoltarea abilităților motorii fine, esențiale pentru pregătirea școlară și pentru activitățile zilnice. Un alt aspect important este învățarea prin experiență. De asemenea, proiectul poate contribui la dezvoltarea abilităților sociale și a capacității de colaborare.

Pe parcursul acestui proiect ne-am jucat jocuri noi și am aflat lucruri interesante și folositoare pentru activitatea noastră didactică. Ne bucurăm că ne-am înscris pe platforma eTwinning, deoarece lucrurile pe care le-am învățat ne sunt de mare folos în activitatea didactică și se reflectă în rezultatele copiilor. A fost primul proiect eTwinning la care am participat și ne-a plăcut foarte mult. A fost o experiență nouă și interesantă pe care sigur o vom mai repeta.

Atașăm câteva poze din cadrul activităților desfășurate în timpul proiectului.

Bibliografie:

M. Ilie, R. Jugureanu, O.S. Păcurari, O. Istrate, E. Dragomirescu,,,"Manual de instruire a profesorilor pentru utilizarea platformelor eLearning", Editura Litera International, București, 2008

<https://twinspace.etwinning.net>



eTwinning - Oportunități pentru educație colaborativă în Europa

Prof.ing. Grațian-Daniel GOLOȘIE

Liceul Tehnologic "Azur" Timișoara

eTwinning este o platformă europeană dedicată colaborării între cadre didactice și elevi din diferite țări prin proiecte educaționale online. Lansată în 2005 ca parte a programului Erasmus+, inițiativa urmărește să îmbunătățească procesul educațional prin promovarea colaborării, schimbului de bune practici și dezvoltării profesionale continue a profesorilor. eTwinning sprijină inovarea pedagogică și contribuie la crearea unei comunități educaționale dinamice și interconectate.

Prin facilitarea colaborării între școli din Europa, eTwinning își propune să:

- Dezvolte competențele digitale și pedagogice ale profesorilor și elevilor.
- Promoveze incluziunea și diversitatea în educație.
- Încurajeze abordările interdisciplinare și metodele inovatoare de predare.
- Crească motivația și implicarea elevilor în procesul de învățare.
- Construiască punți între culturi diferite și să sprijine învățarea limbilor străine.

Beneficiile eTwinning:

1. **Învățare interactivă și colaborativă** – Platforma oferă un cadru modern pentru dezvoltarea competențelor digitale, lingvistice și sociale ale elevilor, prin utilizarea unor metode inovatoare de învățare.
2. **Schimb de bune practici între profesori** – Cadrele didactice pot colabora și împărtăși metode de predare eficiente, îmbunătățindu-și abordările pedagogice.
3. **Acces la resurse educaționale variate** – eTwinning pune la dispoziție o gamă largă de instrumente digitale, webinarii, cursuri online și ghiduri practice.
4. **Creșterea motivației și implicării elevilor** – Elevii sunt mai entuziasmați și implicați în procesul educațional datorită caracterului interactiv și practic al activităților desfășurate în cadrul proiectelor.
5. **Internaționalizare și diversitate culturală** – Prin colaborarea cu școli din alte țări, elevii și profesorii își îmbunătățesc abilitățile interculturale și lingvistice.
6. **Siguranță și protecția datelor** – eTwinning asigură un mediu online sigur pentru desfășurarea proiectelor educaționale, protejând datele utilizatorilor și promovând etica digitală.

Pentru a deveni membru al comunității eTwinning, profesorii trebuie să urmeze câțiva pași simpli:

1. **Înscrierea pe platformă** – Accesând www.etwinning.net, cadrele didactice își pot crea un cont gratuit și își pot configura profilul.
2. **Explorarea proiectelor existente** – Profesorii pot căuta proiecte relevante, pot intra în contact cu alți colegi și pot începe colaborări.

3. **Inițierea sau alăturarea unui proiect** – În funcție de interesele educaționale, profesorii pot crea un nou proiect sau se pot alătura unui deja existent.
4. **Participarea la formări profesionale** – eTwinning oferă webinarii, cursuri online și seminarii pentru dezvoltarea competențelor didactice.

Exemple de proiecte eTwinning:

- **„Green Future”** – Un proiect ecologic în care elevii din mai multe țări colaborează pentru a identifica soluții sustenabile pentru protecția mediului.
- **„Digital Storytelling”** – Elevii creează povești digitale folosind diverse aplicații, dezvoltându-și creativitatea și abilitățile tehnologice.
- **„Matematica în viața de zi cu zi”** – Un proiect care ajută elevii să înțeleagă aplicabilitatea matematicii prin exemple practice și interactive.
- **„Our Cultural Heritage”** – Proiect care promovează înțelegerea diversității culturale prin schimburi de informații despre tradițiile și patrimoniul cultural al fiecărei țări participante.
- **„Science Around Us”** – Un proiect interdisciplinar care combină științele exacte cu tehnologia și arta pentru a explora fenomenele naturale.

eTwinning nu este doar o platformă de colaborare, ci și un mediu de formare continuă pentru profesori. Cadrele didactice au acces la:

- Cursuri online tematice, care le permit să aprofundeze subiecte de interes pedagogic.
- Comunități de practică unde pot discuta și învăța unii de la alții.
- Ateliere internaționale unde pot interacționa direct cu colegi din alte țări.
- Resurse educaționale actualizate, oferite de experți în domeniu.

De-a lungul anilor, eTwinning a avut un impact major asupra educației europene, contribuind la:

- Modernizarea metodelor de predare prin utilizarea noilor tehnologii.
- Crearea unei rețele de școli și profesori care colaborează pentru îmbunătățirea educației.
- Dezvoltarea unui spirit de echipă și cooperare între elevi din diverse medii culturale.
- Creșterea calității actului educațional prin schimb de bune practici și inovație.

eTwinning facilitează colaborarea dintre școli din diferite țări europene, oferindu-le profesorilor oportunitatea de a:

- Face schimb de experiență și metode de predare;
- Dezvolta proiecte comune axate pe teme educaționale relevante;
- Participa la formări și webinarii pentru dezvoltare profesională.

Această rețea extinsă contribuie la îmbunătățirea calității educației și la promovarea unui învățământ modern și eficient.

eTwinning reprezintă o oportunitate valoroasă pentru educația modernă, oferind un cadru sigur și inovator pentru colaborare și învățare. Prin implicarea în această platformă, profesorii și elevii beneficiază de experiențe educaționale unice, dezvoltându-și competențele într-un mediu internațional. Dacă ești profesor și vrei să îți îmbunătățești metodele de predare, eTwinning este o alegere excelentă pentru a aduce un plus de valoare procesului educațional!

Bibliografie:

1. European Commission. (2020). "eTwinning Schools: Guidelines and Recommendations." Disponibil pe: <https://www.etwinning.net>
2. Redecker, C., & Punie, Y. (2017). "European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu)." Luxembourg: Publications Office of the European Union. Disponibil la: <https://publications.jrc.ec.europa.eu>
3. Kearney, C., & Gras-Velázquez, Á. (2018). "eTwinning in STEM Education: An Overview." European Schoolnet. Disponibil la: <http://www.eun.org>
4. Tragust, J., & Williamson, J. (2021). "Collaborative Learning and Digital Competencies through eTwinning Projects." Journal of Educational Technology & Society, 24(3), 45-60.
5. Erasmus+ Programme Guide (2023). "Opportunities for Teachers and Schools." Disponibil la: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu>

Diseminarea activităților derulate în eTwinning

Prof. Educație timpurie Giurca Dana Simiorina
Prof. Educație timpurie Moldovan Violeta

Proiectul eTwinning „Let’s Code for ErasmusDays!” a avut ca fondator pe colega noastră profesor pentru educație timpurie, Lazea Ionela Camelia din România, iar cofondator Natalja Varkki din Estonia. Proiectul s-a derulat pe perioada a două luni, septembrie- noiembrie 2023 iar partenerii în cadrul proiectului au fost aproape 2.500 de elevi cu vârste între 3 și 14 ani, 140 de profesori din 90 de grădinițe și școli din 13 țări: Croația, Estonia, Grecia, Italia, Lituania, Polonia, Republica Moldova, România, Slovenia și Bosnia și Herțegovina, Norvegia, Tunisia, Turcia. Au participat mulți alți colaboratori care ni s-au alăturat doar pentru activitățile Code Week, folosind codul nostru unic pentru a crea activități individuale. Acest proiect a urmărit organizarea unor evenimente de sărbătorire a Zilelor ErasmusDays, într-un mod creativ, inedit și unic, prin activități de codare și robotică.

Descrierea pe scurt a activităților STEAM derulate în proiectul „Let’s Code for ErasmusDays!”

În cadrul proiectului eTwinning „Let’s Code for ErasmusDays!”, preșcolarii împreună cu educatoarele grupei mici A, au derulat toate activitățile propuse, activități pe care copiii le-au desfășurat cu plăcere și interes. Deși erau în perioada de acomodare în grădiniță, proiectul începând

În luna septembrie, copiii și-au însușit abilități și deprinderi noi, importante în formarea și dezvoltarea lor.

Prima activitate derulată împreună cu preșcolarii a fost cea prin care am făcut o scurtă prezentare a grupei noastre pe care am postat-o în padlet, după care am urmărit împreună, pe calculator, postări ale partenerilor din proiect, imagini și filmulețe video care cuprindeau prezentări ale țărilor, orașelor, școlilor și grădinițelor înscrise alături de noi în acest proiect. Prin învățarea despre diferite țări, diferențele și asemănările, ne-am concentrat pe înțelegerea mediului înconjurător, dezvoltarea sentimentelor civice ale copiilor, spiritul toleranței și incluziunii. În primul rând, ne-am asigurat că preșcolarii sunt în siguranță în spațiul virtual și am obținut consimțământul părinților de a utiliza imaginea acestora. În vederea realizării primelor obiective ale proiectului am folosit mai multe instrumente TIC precum: camere foto, smartphone pentru a captura imagini sau realiza filmulețe necesare pentru prezentarea grădiniței și a mediului său extern sau instantanee ale activităților la clasă. Pentru a viziona postările celorlalți parteneri în spațiu virtual eTwinning și imagini reprezentative ale țărilor lor, am utilizat calculatorul, videoproiectorul.



În săptămâna 9-15 octombrie am sărbătorit ErasmusDays prin diferite activități artistice și de codare specifice nivelului de vârstă și de dezvoltare al copiilor din grupa noastră. Activitățile derulate au fost foarte îndrăgite de copii, manifestând curiozitate și interes și creativitate.



În perioada 16-22 octombrie 2023, activitățile vizate au fost cele de robotică, programare și codare. Activitățile desfășurate de preșcolarii grupei mici au constat în diverse jocuri logice pe bază de codare, fișe etc.





La finalul acestor două săptămâni, am raportat activitățile derulate pe platforma Code Week și am primit certificate, atât noi cadrele didactice, cât și preșcolarii. Certificatele primite au fost înmânate copiilor, care au fost extrem de încântați.



Preșcolarii grupei mici, s-au bucurat de întâlnirile on-line care au avut loc, s-au văzut și s-au salutat cu ceilalți copii care au fost prezenți, atât de la noi din țară, cât și din celelalte țări. Salutul a fost rostit în limba maternă, dar nu numai, apoi au mai avut loc și alte câteva discuții.

După primele întâlniri, a urmat o activitate comună a proiectului și anume, realizarea unei activități de scriere a cuvântului HELLO cu diferite materiale. Grupa noastră a ales să scrie acest cuvânt cu buline colorate care trebuiau lipite în funcție de codul fiecărei culori, formându-se astfel cuvântul HELLO.



Jocurile digitale create de participanții în proiect și postate în Twinspace, le-am trimis părinților și în funcție de fiecare părinte, a pus la dispoziția copilului telefonul, calculatorul sau tableta pentru a se juca și a interacționa cu instrumentele digitale și de asemenea pentru a explora programele în care au fost realizate aceste jocuri potrivite vârstei lor.



La sfârșitul proiectului, am trimis părinților link-uri către două chestionare. Unul era adresat părinților și unul copiilor. Feed-back-ul primit din partea acestora a fost unul pozitiv, majoritatea părinților cunoscând activitățile desfășurate în proiect de la copiii lor.

Activitățile derulate în acest proiect au fost corelate cu curriculum-ul național, adaptare specificului preșcolar, iar proiectarea s-a desfășurat prin planificarea și implementarea unui curriculum adaptat și adecvat cerințelor proiectului, precum și a unor practici de instruire bazate pe cunoașterea individuală a copiilor și pe cunoașterea nevoilor și valorilor comunităților. Activitățile au fost numeroase, interesante, bine planificate, într-o succesiune logică realizate printr-o foarte bună și strânsă colaborare.

Feedback-ul primit din partea părinților și a preșcolarilor a fost unul pozitiv, deoarece proiectul reflectă atât calitatea activităților didactice organizate la grupă, cât și interesul cadrului didactic pentru formarea continuă.

După etapa de evaluare a proiectului au fost eliberate și alte certificate atât cadrelor didactice cât și copiilor.



Bibliografie:

În lumea Grădiniței 3, nr.6, ISSN 2537-2599, 2024, Bistrița

Activități derulate în cadrul proiectului eTwinning „Let's Code for ErasmusDays”

**AUTORI: MIHĂESE ANDRA IULIA ȘI TOTH ANA-MARIA
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 3 BISTRIȚA**

Proiectul eTwinning „Let's Code for ErasmusDays!” a dorit organizarea unor evenimente de sărbătorire a Zilelor ErasmusDays. Durata proiectului a fost de 2 luni și a îmbinat 3 inițiative susținute de Comisia Europeană: eTwinning, ErasmusDays și Code Week.

Promovarea cunoștințelor despre Erasmus+, eTwinning și Code Week, prin implicarea copiilor în alfabetizarea digitală a fost obiectivul proiectului.

Proiectul a reunit aproape 2.500 de elevi cu vârste cuprinse între 3 și 14 ani, 140 de profesori din 90 de grădinițe și școli, din 13 țări: (Croatia, Estonia, Grecia, Italia, Lituania, Polonia, Republica Moldova, România, Slovenia, Bosnia și Herțegovina, Norvegia, Tunisia, Turcia). Obiectivele proiectului au vizat promovarea cunoștințelor despre Erasmus+, eTwinning și Code Week, prin implicarea copiilor în alfabetizarea digitală, jocuri digitale, puzzle-uri, videoclipuri, desen/picturi, postere, creații literare, fotografii, cântece sau jocuri. Pe tot parcursul proiectului s-a experimentat utilizarea codării și a roboticii, încurajarea colaborării și cooperării între profesori și elevi și s-a promovat bogata diversitate culturală a Europei și nu numai. Prin implementarea activităților proiectului am vizat îndeosebi dezvoltarea abilităților lingvistice a tuturor participanților, dar și utilizarea TIC ca instrument de succes pentru găsirea și folosirea de resurse web utile. În planificarea proiectului s-a avut în vedere două componente principale: participarea activă a profesorilor și elevilor pentru realizarea activităților propuse în proiect și mentoratul profesorilor prin prezentarea modalităților de înregistrare și raportare a evenimentelor sau de participare la webinarii și cursuri online pe platformele dedicate

Prima activitate a proiectului a constat în încărcarea în spații special create prezentări ale țărilor și orașelor lor natale, dar și ale grădinițelor/școlilor și grupelor/claselor lor. Toate aceste prezentări au fost vizionate de copii alături de cadrele didactice.

Următoarea activitate a constat în derularea unor evenimente de sărbătorire a ErasmusDays prin activități de codare și robotică (având la dispoziție fișe ajutătoare realizate de fondator), prin artă (desen, pictură, muzică, postere).



Copii au participat la întâlniri online prin care s-au putut vedea și saluta cu ceilalți parteneri din proiect. Activitatea comună a proiectului a fost: HELLO. Ei s-au prezentat și s-au salutat mai întâi în limba natală a fiecărei țări participante la întâlnire apoi s-au salutat cu toții folosind cuvântul comun HELLO.



Preșcolarii grupei mici B au realizat activități în care au format cuvântul Hello din diferite materiale: piese lego, bețișoare, materiale pentru construit.



Următoarea activitate a fost distractivă pentru copii și a constat în jocurile digitale care au fost create de parteneri special pentru acest proiect cu scopul de a fixa și consolida cunoștințe referitoare la Erasmus+, eTwinning, code Week, respectând nivelul de vârstă și de competențe digitale ale copiilor. Toate aceste jocuri digitale și multe din activitățile proiectului au fost realizate folosind o varietate de instrumente digitale precum: Padlet, UMAP, Jigsawplanet, Learning Apps, Wordwall, Canva, Scratch, Arloopa, Quiver, Storyspark, WordArt, Pixlr, YouTube, Befunky, Wheel of Names, Makecode, Genially etc.) adaptate vârstei și competențelor digitale ale elevilor și cadrelor didactice.



La sfârșitul proiectului, după ce au fost derulate toate activitățile cadrele didactice și copiii au primit certificate de participare pentru evenimentele organizate pe platforma ErasmusDays și certificatele de Excelență eliberate de Code Week.

Bibliografie:

Gutium, I., Mămăligă, M., Mumjiev, G. - *Parteneriatul pas cu pas*, Editura Fundația Internațională pentru sisteme Electorale, Chișinău, 2000

Istrate, O. - *Rolul proiectelor educaționale realizate prin parteneriate școlare internationale.*

Raport preliminar eTwinning,. București 2013

Proiectul eTwinning „Let’s Code for ErasmusDays” (exemple de bune practici)

Prof. ed.timpurie: Rus Marinela

Prof. ed.timpurie: Ursa Ana Oltița

GPP Nr.3 Bistrița

La începutul anului școlar 2023 – 2024 colega noastră profesor pentru educație timpurie, Lazea Ionela Camelia din România a inițiat și fondat un proiect eTwinning „Let’s Code for ErasmusDays!” alături de dna prof. Natalja Varkki din Estonia, la care au participat 2.500 de elevi cu vârste între 3 și 14 ani, 140 de profesori din 90 de grădinițe și școli din 13 țări: (9 țări UE: Croația, Estonia, Grecia, Italia, Lituania, Polonia, Republica Moldova, România, Slovenia și 4 țări non-UE: Bosnia și Herțegovina, Norvegia, Tunisia, Turcia). Pe parcurs s-au alăturat și alți colaboratori pentru activitățile Code Week, folosind un cod unic pentru a crea peste 200 de activități individuale.

Prin implementarea activităților proiectului s-a vizat îndeosebi dezvoltarea abilităților lingvistice tuturor participanților, dar și utilizarea TIC ca instrument de succes pentru găsirea și folosirea de resurse web utile.

În perioada septembrie-noiembrie 2023 am desfășurat la Grupa Mare C (Grupa Ursuleților) proiectul eTwinning „Let’s Code for ErasmusDays!”, proiect în care am derulat mai multe tipuri de activități foarte interesante și atractive pentru copii.

În cadrul primei activități derulată la grupă am realizat o prezentare a grupei noastre care este formată din 28 de preșcolari dintre care 16 fete și 12 băieți cu vârste cuprinse între 5-6 ani,

după care am vizionat prezentări cu partenerii noștri, școlile, orașele și țările din care aceștia fac parte.



În săptămâna 9-15 octombrie 2023 am sărbătorit ErasmusDays prin diferite activități artistice specifice nivelului de vârstă și de dezvoltare al copiilor din grupa noastră și am realizat un poster.



În săptămâna următoare (16-22 octombrie 2023) am sărbătorit Code Week prin activități de codare și robotică (am sortat capace de plastic colorate din care am realizat curcubeul, am pus floricele colorate în cofraje de la ouă după modelul indicat de pe cartonașe și l-am ajutat pe Roby să găsească drumul corect până la tortul aniversar prin săgeți indicatoare).



O mare bucurie a copiilor a fost participarea la întâlnirile online cu ceilalți parteneri în cadrul cărora copiii s-au salutat în limba maternă și în limba engleză, și au derulat activitatea comună HELLO.



După finalizarea activităților de codare și HELLO, a urmat o activitate distractivă pentru copii și anume jocurile digitale care au fost create de parteneri special pentru acest proiect cu scopul de a fixa și consolida cunoștințe referitoare la Erasmus+, eTwinning, Code Week sau parteneri. Pentru acestea copiii au avut la dispoziție telefoane și calculatoare.



În continuare au urmat o serie de întâlniri online cu partenerii dedicate tematicii proiectului.



În etapa de evaluare a proiectului au fost aplicate chestionare de evaluare atât copiilor, cadrelor didactice cât și părinților.



La fialul proiectului atât copiii cât și cadrele didactice au primit certificate de participare pentru evenimentele organizate pe platforma erasmusDays și cetIFICATELE de Excelență eliberate de Code Week pentru cadrele didactice ca urmare a participării într-un număr atât de mare la un eveniment comun.



Activitățile derulate pe parcursul acestui proiect au fost interesante și atractive atât pentru copii cât și pentru cadrele didactice.

PROIECTELE eTWINNING – PROIECTE INTERNAȚIONALE DE COLABOARE ÎN GRĂDINIȚĂ

Prof.educație timpurie: Bartic Ana-Maria
Grădinița cu Program Prolungit Nr.3 Bistrița

ETwinning este o platformă online, pentru proiecte de colaborare între profesori și elevi din țări diferite, care își propune să îmbunătățească învățarea și să promoveze cetățenia europeană prin intermediul activităților comune. Pentru a obține rezultate de succes în astfel de proiecte, inovația pedagogică și creativitatea sunt esențiale.

eTwinning este o comunitate consacrată profesorilor și altor categorii de cadre didactice din domeniul educației și formării profesionale inițiale, începând cu educația și îngrijirea copiilor preșcolari și până la instituțiile de învățământ superioare care pregătesc viitoare cadre didactice. eTwinning întruchipează o metodologie, o abordare pedagogică, o comunitate de practică și o platformă care facilitează inovarea, comunicarea și colaborarea.

Beneficiile implicate în proiectele eTwinning pentru elevi și profesori:

1. Dezvoltarea Abilităților de Colaborare și Comunicare - Participarea la proiecte eTwinning implică interacțiunea cu elevi și profesori din diverse țări, ceea ce promovează dezvoltarea abilităților de colaborare și comunicare într-un context global.

2. Îmbunătățirea Competențelor Digitale și Tehnologice - Participanții învață să utilizeze eficient platforma eTwinning și alte instrumente digitale, dezvoltându-și competențele digitale necesare în secolul XXI. Proiectele eTwinning aduc adesea cu sine oportunități de a experimenta și utiliza noi tehnologii în procesul educațional, pregătind astfel elevii pentru provocările unei lumi

digitale în continuă schimbare. Ei învață să folosească multe aplicații folositoare și instrumente digitale, de tipul Web 2.0, pentru realizarea activităților și a produselor finale: Canva (postere, logo), Wordall, Postermymwall, Publisher (colaje), Emaze (expoziții virtuale), Adobe spark (desene, colaje), Linoit (perete virtual), Jamboard (tabla virtuală), Voki (prezentări folosind avatar), Chatterpix (prezentări cu poză vorbitoare), Storyjumper, Bookcreator (cărți electronice), Animoto (creare video), learningapps (activități interactive), Answergarden, Padlet (perete interactiv), Mindmap (hărți mentale), jocuri interactive cu jigsaw, cram, quizizz, folosirea googledocs etc

3. Stimularea Creativității și Dezvoltarea Gândirii Critice- Lucrul în cadrul proiectelor eTwinning stimulează creativitatea participanților, încurajându-i să găsească soluții inovatoare pentru problemele întâlnite în timpul proiectului. Analizând și rezolvând provocările specifice proiectului, elevii dezvoltă gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor într-un context colaborativ și intercultural.

4. Cunoașterea și Aprecierea Diversității Culturale - Proiectele eTwinning facilitează învățarea interactivă și directă despre cultura altor țări, promovând astfel cunoașterea și aprecierea diversității culturale. Interacțiunea cu elevi din medii culturale diferite contribuie la dezvoltarea empatiei și a înțelegerii față de perspectivele diverse ale comunităților internaționale.

Proiectele eTwinning sunt ușor de realizat, partenerii pot fi găsiți ușor, astfel, beneficiile pentru elevi constau în faptul că învață lucruri importante într-un mod atractiv, colaborează cu elevi din țările europene, își dezvoltă abilitățile de comunicare în limbi străine, spiritul de colaborare, cooperare, lucru în echipă chiar și cu parteneri din alte țări, utilizează noțiunile TIC învățate în școală. Profesorii abordează creativ conținuturile din programa școlară, pot colabora on line, schimbând materiale didactice. Prin astfel de parteneriate se face și un schimb de bune-practici.

Grădinița cu Program Prelungit nr.3 Bistrița se numără printre instituțiile educaționale înscrise pe platforma eTwinning și care derulează în fiecare an proiecte internaționale.

În anul școlar 2023-2024 grupa mijlocie- grupa Fluturașilor a participat la trei proiecte internaționale eTwinning: Montessori Mathematics; Dream-Design-Produce și Let's Code for ErasmusDays!

Proiectul eTwinning "Montessori Mathematics" s-a desfășurat în perioada ianuarie-aprilie 2024 și la implementarea lui au participat profesori din România, Turcia, Lituania, Spania, Croația, Grecia, Iordania și Letonia. Scopul proiectului Montessori Mathematics a fost de a spori interesul copiilor în matematică, de a facilita învățarea și de a asigura predarea permanentă a conceptelor matematice. Învățarea ușoară și permanentă a operațiilor de adunare și scădere, a conceptelor de model și formă va fi realizată prin metoda Montessori.

Metoda Montessori se concentrează pe dezvoltarea abilităților sociale, emoționale și cognitive ale copiilor. Ea se bazează pe ideea că copiii învață cel mai bine când sunt lăsați să exploreze și să experimenteze în mod independent.

Cu ajutorul acestui proiect și al materialelor adaptate/create din ce avem la îndemână copilul a fost inițiat în tainele matematicii și a învățat noțiunile matematice într-un mod distractiv. Astfel, copilul a putut să-și structureze gândirea prin intermediul activităților de sortare și percepție vizuală a formelor, culorilor, dimensiunilor.



Activitățile din acest proiect au fost diversificate, astfel încât copilul a reușit să facă asocieri, a trasat cifre peste linia punctată, a numărat și a efectuat operații de adunare și scădere. De asemenea au realizat și activități de codare.



A fost un proiect complex cu activități multiple care au avut un efect pozitiv asupra copiilor. Motivația preșcolarilor față de matematică a crescut în mod semnificativ și, în același timp, au petrecut și timp de calitate într-un mod deosebit de relaxant. În cele din urmă, acest subiect a devenit viu și a creat o implicare emoțională. Copiii au înțeles că matematica este parte din viața lor și se pot uita acum la realitate cu o mai mare curiozitate.

Proiectul ‘‘Dream design Produce’’ a ținut copiii cu vârste cuprinse între 4 și 6 ani, participând un număr de 15 cadre didactice din România și Turcia. La acest proiect am participat ca și cofondator.

Inspirația pentru proiectul nostru a fost adaptarea exactă a desenelor copiilor de către artistul și scriitorul britanic Tom Curtis la obiecte și oameni reali. Această idee ne dezvăluie cât de extraordinare sunt desenele copiilor. Inspirați de acest lucru, am vrut să întruchipăm ideile și

desenele creative ale copiilor și, în această direcție, am decis să implementăm proiectul nostru constând în diverse activități artistice.

Proiectul a cuprins următoarele activități:

- Crearea de desene animate folosind desenele copiilor, prin programul <https://sketch.metademolab.com/>
- Realizarea unor modele artistice diverse cu pietre de mozaic și sculpturi mici cu lut ceramic
- Realizarea de către părinți a unor păpuși, având ca model desenul copiilor
- Organizarea unei expoziții care să cuprindă produsele realizate de copii pe perioada de desfășurare a proiectului.



Participarea la acest proiect a însemnat pentru o mare provocare, o mare experiență de învățare dar și o nouă practică educativă menită să stimuleze creativitatea copiilor și motivația acestora.. Schimbul de idei și bune practici cu colegii din țările partenere și-a demonstrat pe deplin eficacitatea, creativitatea și motivația.

Profesorii din Turcia și România au aplicat pentru eTwinning Quality Label și au obținut aceste certificate.

În urma obținerii celor două Certificate, am intrat automat în cursa pentru obținerea European Quality Label pe care l-am și obținut, fapt ce a încununat cu succes proiectul nostru. Acest certificat este o recunoaștere la nivel European a faptului ca am desfășurat un proiect deosebit, frumos, de calitate, după toate standardele europene, iar copiii au obținut eTwinning Pupil Quality Label pentru activitatea lor în cadrul proiectului.

Proiectele eTwinning transformă educația timpurie într-un proces inovator și captivant. Prin colaborare internațională, copiii învață într-un mod ludic, iar cadrele didactice își îmbunătățesc competențele pedagogice. Integrarea eTwinning în grădiniță deschide noi perspective pentru o educație modernă, adaptată cerințelor actuale și de perspectivă.

Bibliografie:

Florentina Sâmișăian, *O didactică a limbii și literaturii române, Provocări actuale pentru profesor și elev*, Editura Art, 2014.

Centrul Național eTwinning România. *Ghiduri eTwinning*. Online: <http://etwinning.ro/idei-si-resurse-pentru-proiecte/>

<https://school-education.ec.europa.eu>

https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/Monthessori_mathematics

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/dream-design-produce>

Proiectul eTwinning „Code4EU”

Profesor educație timpurie: Chiorean Maria-Paula

Morar Roxana Georgeta

Grădinița cu P.P. nr.3 Bistrița

Preșcolarii și doamnele educatoare de la grupa mare Ciupercuțele, Grădinița cu P.P. Nr.3, Bistrița au participat la Proiectul eTwinning Code4EU, derulat în perioada octombrie-decembrie 2024, fondat de colega noastră prof. Ionela Camelia Lazea. În cadrul proiectului s-au implementat activități prin care preșcolarii/elevii au aflat mai multe informații despre Europa, Erasmus+, eTwinning, sărbătorind Zilele Erasmus+ și organizând evenimente de programare/robotică.

Proiectul a fost creat pentru copiii de nivel preșcolar și primar cu vârste între 3 și 12 ani și a reunit 1.400 de elevi, 80 de cadre didactice (55 profesori pentru educație timpurie, 25 profesori pentru învățământul primar), 40 de instituții de învățământ din 6 țări: România – fondatoare (65), Grecia – co-fondatoare (5), Italia (3), Lituania (2), Macedonia de Nord (1), Turcia (4).

Am început acest proiect prin înregistrarea unor evenimente pe platformele <https://www.erasmusdays.eu/>, <https://codeweek.eu/>.

Am încărcat prezentări despre țara, orașul și grupa noastră în padletul din twinspace și în grupul de facebook al proiectului. Preșcolarii grupei mare B au cunoscut partenerii din cadrul acestui proiect vizionând prezentările țărilor, orașelor și grădinițelor. Copiii au fost încântați să cunoască alți copii care realizează aceleași activități.



Erasmus Days au fost sărbătorite prin întâlniri online și prin realizarea de către copii a unor desene, fișe, scriere de semne grafice cu mesajul „Happy Erasmus Days”. Am desfășurat următoarele activități de codare: la Centrul Știință preșcolarii au folosit pioaneze pentru a reda steagul Lituaniei, în Centrul de Artă au folosit codul de culoare pentru a desena steagul României și au înșirat mărgelile pe sfori pentru a realiza steagul Italiei. În cadrul jocului de mișcare, preșcolarii au fost provocați să parcurgă un traseu, să transporte mingi și să le așeze la locul potrivit pentru a realiza steagul țării noastre.



Ne-am raportat activitățile derulate pe platforma Code Week, iar pentru munca depusă, preșcolarii și cadrele didactice au fost recompensați cu certificate EU Code Week 2024.



În continuare, preșcolarii au învățat despre Europa împreună cu Yooki colorând steagurile țărilor membre, realizând astfel o carte.



O altă activitate interesantă a acestui proiect a fost crearea de jocuri digitale. Am creat jocuri folosind instrumente web precum jspuzzles, wordwall, Learning Apps, acestea au fost încărcate în padlet pentru a putea fi accesate și jucate de către toți copiii participanți la acest proiect. Am participat și la campionatul de jocuri digitale pe platforma educaplay în care broșcuța Froggy i-a ajutat pe copii să-și testeze conștiințele despre fiecare țară membră a UE., în cadrul căruia grupa noastră de preșcolari a câștigat locul III.



Pentru a realiza o altă sarcină din cadrul proiectului, am avut de pregătit un video și o hartă colaborativă/puzzle a UE. Fiecarui partener sau echipă de parteneri, i-a fost alocată aleatoriu, printr-un instrument web, o țară, o literă/cifră componentă a titlului proiectului sau un copil. Grupa noastră a realizat un filmuleț în care preșcolarii au transmis mesajul „Y love Europe!”, au decorat litera „d” și au colorat costumul popular pentru copilul din Macedonia.



Următoarea activitate a acestui proiect a fost vizionarea poveștii-video generată cu ajutorul Inteligenței artificiale în care roboțelul Code Week Ally călătorește în fiecare țară parteneră, experimentează cultura locală, și promovează activitățile de programare și valorile europene. Copiii i-au propus un titlu și s-a votat, de către toți parteneri, titlul poveștii.



În perioada următoare, pentru a obține feedback despre acest proiect, s-au aplicat chestionare cadrelor didactice, preșcolarilor și părinților acestora.



Sărbătorile de iarnă au adus o serie de activități opționale de codare, în campania Coding@Christmas specifice Crăciunului.



Proiectul s-a încheiat prin acordarea Certificatelor de participare din partea fondatoarei proiectului.



În această perioadă am primit și certificate de excelență din partea CodeWeek.



Conferința Națională eTwinning 2025

Prof. Clapou Crina
Grădinița cu Program Prolungit nr. 3 Bistrița

În perioada 18-19 ianuarie 2025, am avut onoarea de a participa, în calitate de director al Grădiniței cu Program Prolungit nr. 3 Bistrița, la Conferința Națională eTwinning, desfășurată la București. Alături de colega mea, prof. Ionela Camelia Lazea, am luat parte la un eveniment dedicat educației digitale, care a inclus acordarea Premiilor Naționale eTwinning 2024, o expoziție a proiectelor finaliste și prezentări susținute de cadre universitare de la Universitatea din București.

Ziua de 18 ianuarie a fost marcată de un moment deosebit: colega mea, Ionela Camelia Lazea, a obținut Premiul I la categoria „Utilizarea creativă a tehnologiei” pentru proiectul eTwinning „ECO-TEAM”.

În 19 ianuarie, am avut ocazia să particip la ateliere de formare, unde am aprofundat subiecte esențiale precum:

- „Storytelling în social media”, susținut de lect. univ. dr. Raluca Ciochină,
- „Proiecte colaborative internaționale și oportunități de învățare pentru școli”, coordonat de lect. univ. dr. Oana Moșoiu.

Aceste sesiuni ne-au oferit inspirație și motivație pentru a dezvolta proiecte educaționale inovatoare.

Storytelling-ul – Un Instrument de Comunicare în Social Media

Unul dintre conceptele-cheie discutate a fost storytelling-ul, definit ca arta de a transmite idei, experiențe și lecții de viață prin povești care generează emoții și conexiuni puternice. Acest instrument poate aduce multiple beneficii în promovarea activităților educaționale:

- Crearea unei conexiuni emoționale cu publicul,
- Evidențierea impactului pozitiv al proiectelor educaționale,
- Punerea accentului pe factorul uman (elevi, profesori, comunitatea educațională),
- Consolidarea încrederii și a reputației instituționale.

Într-un mediu digital competitiv, povestirea vizuală joacă un rol esențial, folosind imagini, videoclipuri și infografice pentru a face conținutul mai atractiv și mai ușor de distribuit.

Strategii de Promovare pe Rețelele Sociale

În cadrul conferinței, am explorat și strategii pentru creșterea vizibilității pe Facebook și Instagram, cele mai utilizate platforme de către școli. Printre recomandările esențiale se numără:

Facebook:

- Postări concise (maximum 15 cuvinte) cu întrebări sau afirmații captivante,
- Utilizarea emoticoanelor, hashtag-urilor și call-to-action,
- Crearea de conținut interactiv care să încurajeze comentariile și distribuirea,
- Publicarea postărilor în momentele de maximă activitate a utilizatorilor,
- Colaborarea cu pagini relevante și creatori de conținut.

Instagram:

- Integrarea de CTAs (call-to-action) pentru a stimula interacțiunea,
- Folosirea hashtag-urilor și tag-urilor pentru parteneri,
- Crearea de conținut autentic prin „Behind-the-Scenes” Stories,
- Publicarea la ore strategice pentru maximizarea vizibilității,
- Utilizarea Reels și Remix pentru a interacționa cu trendurile actuale,
- Optimizarea profilului pentru o mai bună înțelegere a conținutului de către algoritm.

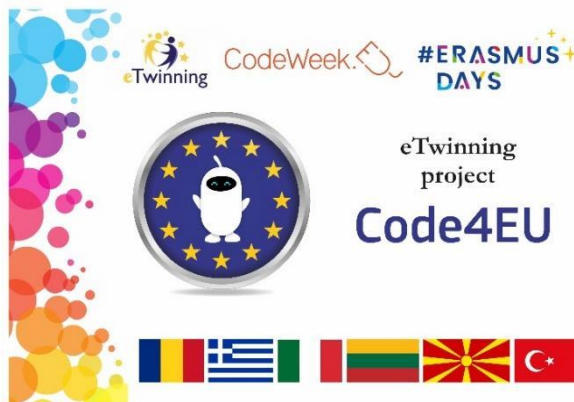
De asemenea, în context educațional, platforme precum LinkedIn și eTwinning rămân esențiale pentru conectarea profesorilor la rețelele profesionale.

Participarea la Conferința Națională eTwinning a fost o experiență extrem de valoroasă, oferindu-ne oportunitatea de a învăța despre importanța storytelling-ului și strategiile eficiente de promovare în social media. Aceste instrumente digitale pot transforma modul în care proiectele educaționale sunt comunicate și apreciate, contribuind la o vizibilitate crescută și un impact pozitiv asupra comunității educaționale.

Promovarea programării și a valorilor europene prin proiectul eTwinning Code4EU

Ambasador eTwinning, prof. Lazea Ionela Camelia
Grădinița cu Program Prelungit nr. 3 Bistrița

În toamna anului 2024, am inițiat și implementat proiectul eTwinning „**Code4EU**” (<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/code4eu?prefLang=el>) pentru a susține și promova activitățile de codare și robotică din cadrul Săptămânii UE a programării (Code Week), precum și valorile și cetățenia europeană, conform temei anuale eTwinning „Educația



pentru cetățenie: sărbătorind ceea ce ne unește”.

Acest proiect, fondat împreună cu doamna profesoară Kalliopi-Lina Kynigopoulou de la Grădinița nr. 32 din Thessaloniki, Grecia, a fost implementat între lunile octombrie și decembrie 2024 și, în cadrul lui, elevii au avut ocazia să învețe mai multe despre Europa și Erasmus+, celebrând Zilele Erasmus+ și organizând evenimente de programare și robotică.

Proiectul a fost destinat copiilor de vârstă preșcolară și primară (3-12 ani) și a implicat 1.400 de elevi, 80 de cadre didactice (55 din învățământul preșcolar, 25 din învățământul primar) și 40 de instituții educaționale din 6 țări: România (țară fondatoare - 65), Grecia (co-fondatoare - 5), Italia (3), Lituania (2), Macedonia de Nord (1), și Turcia (4). De asemenea, am avut numeroși colaboratori care s-au alăturat pentru activitățile Code Week, utilizând codul nostru unic cw24-IDIr5 pentru a crea peste 100 de activități individuale.

Obiectivele proiectului au fost diverse: promovarea cunoștințelor despre Europa, Erasmus+, eTwinning și Code Week; descoperirea diversității culturale a UE pentru a întări sentimentul de comunitate europeană; explorarea și discutarea aplicațiilor valorilor fundamentale europene și ale cetățeniei prin colaborarea cu profesori din diferite țări; întărirea educației pentru cetățenie în proiectele eTwinning pentru profesori și elevi; atragerea atenției asupra importanței programării, roboticii și competențelor digitale prin activități interactive; dezvoltarea creativității și abilităților de rezolvare a problemelor; încurajarea implicării copiilor în alfabetizarea digitală prin diverse activități precum jocuri, videoclipuri, desen și dramatică, promovând în același timp colaborarea și gândirea bazată pe proiecte.

Proiectul a fost structurat în jurul a două componente principale: implicarea activă a profesorilor și elevilor în activități, și mentoratul profesorilor, ajutând cadrele didactice începătoare să se familiarizeze cu eTwinning, Code Week (14-27 octombrie 2024) și ErasmusDays (14-19 octombrie 2024).

La debutul proiectului, toți partenerii au încărcat prezentări despre țările și orașele lor natale, precum și despre grădinițele sau școlile lor. Prezentările au fost accesibile copiilor cu ajutorul cadrelor didactice prin Twinspace-ul proiectului (<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/code4eu/twinspace>) sau pe grupul de Facebook dedicat - eTwinning project "Code4EU" (<https://www.facebook.com/groups/557858120262455>).

În perioada următoare, fiecare partener a organizat evenimente pe platforma <https://www.erasmusdays.eu/> și activități pe <https://codeweek.eu/>. Pe 11 octombrie 2024, majoritatea partenerilor au participat la evenimentul de deschidere Code Week, marcând startul celor două săptămâni oficiale de activități de programare în



Europa.

Între 14 și 18 octombrie 2024, am celebrat ErasmusDays prin activități de programare și robotică, artă, limbă și întâlniri online sau participarea la webinarul organizat de Code Week: Impactul AI asupra predării programării (18 octombrie 2024).

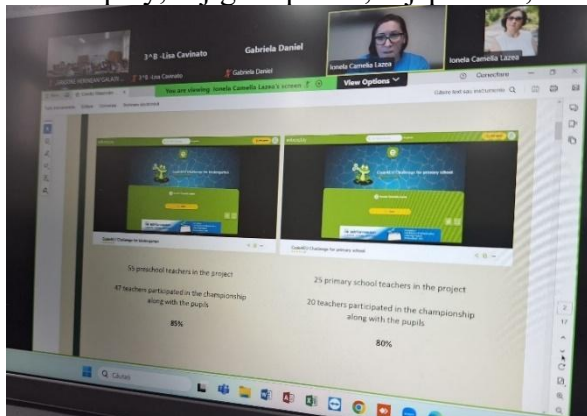
În săptămâna 21-25 octombrie 2024, alături de 4 parteneri moderatori, am clasificat activitățile de robotică și programare în 4 categorii: Coding with Arts and Crafts, Coding with Math and Science, Coding with Language și Coding with Physical Education. Ne-am concentrat pe activități unplugged, folosind resurse naturale, precum bețe, labirinturi, culori și povești, dar și activități cu roboți programabili sau inductivi, beeboți și instrumente web adaptate. Pe parcursul acestor două săptămâni, partenerii au avut ocazia să participe la 4 întâlniri online, unde s-au prezentat, au cântat și s-au salutat în limba fiecărei țări



implicate.

La începutul lui noiembrie 2024, partenerii au raportat activitățile desfășurate pe platforma Code Week și au primit certificate de participare pentru profesori și elevi.

Următoarea etapă din 11 – 15 noiembrie 2024, a inclus desfășurarea de jocuri digitale pentru aprofundarea, dar și evaluarea cunoștințelor elevilor. Am propus peste 50 de jocuri digitale create cu ajutorul partenerilor sau de pe platforma ESEP, respectând nivelul de vârstă și de competențe digitale ale copiilor: Puzzle-uri, Jocuri de memorie, Alege / Sortează / Potrivește corect, Găsește ... partenerii / steagul etc., Anagrame, Labirinturi create folosind instrumente web precum educaplay, jigsawplanet, jspuzzles, wordwall, Learning Apps, codycolour,



quizz.

Am organizat și un campionat de jocuri digitale. Broșuța Froggy de pe platforma educaplay i-a ajutat pe copii în 11 și 12 noiembrie 2024 să-și testeze cunoștințele despre fiecare țară membră a UE, iar în 14 noiembrie, în cadrul unui eveniment online, au fost acordate Certificate pentru toți participanții la campionat (cca. 83% din toți partenerii proiectului: 47 cadre didactice de la nivel preșcolar + copiii, 20 cadre didactice de la nivel primar + copiii).

Între 18 și 30 noiembrie 2024, partenerii au colaborat la crearea unei hărți puzzle a Uniunii Europene și a unui video cu mărturiile elevilor despre ce le place la UE și la țara lor.



lor.

În decembrie 2024, am generat o poveste-video cu ajutorul inteligenței artificiale despre un roboțel care călătorește prin țările partenere, experimentează cultura locală, și promovează activitățile de programare și valorile europene. După vizionarea poveștii, am solicitat copiilor să sugereze titluri pentru aceasta. Pentru că anul 2024 a fost an electoral în multe țări europene și în România se desfășurau alegeri în această perioadă, și elevii parteneri în proiect și-au exercitat dreptul de cetățeni europeni, dreptul de a vota. Din cele 47 de titluri propuse în mod democratic pentru poveste, câștigătorul a fost Ally coding for equality, propus de copiii de la o grădiniță parteneră din Bursa, Turcia, care a primit 21% din voturi (434 voturi din totalul de 2.067).



Etapa de evaluare a proiectului a început în 9 decembrie 2024 când au fost aplicate un set de chestionare elevilor, părinților și profesorilor.

În săptămâna premergătoare sărbătorilor de iarnă, partenerii doritori au participat la activități opționale în campania Coding@Christmas și au organizat activități de programare specifice Crăciunului.

Proiectul s-a încheiat cu acordarea certificatelor de participare și diseminări ale activităților



implementate în cadrul proiectului.

În luna martie 2025, activitățile înregistrate de cadrele didactice pe platforma Code Week au fost recompensate cu Certificate de Super Organizator și de Excelență.

Partenerii se pregătesc pentru depunerea aplicațiilor pentru certificatele naționale de calitate eTwinning în vara anului 2025.

Responsabilitatea asupra conținutului articolului revine în exclusivitate autoarei articolului, iar ANPCDEFP și eTwinning România nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

Exemple de activități desfășurate în grădiniță prin proiecte eTwinning și Erasmus

**Prof. Mureșan Anamaria,
Grădinița cu Program Prelungit Nr.3, Bistrița**

La sfârșitul lunii septembrie 2023, d-na prof. Lazea Ionela a inițiat și fondat alături de d-na prof. Natalja Varkki de la Haabersti Vene Gümnaasium din Tallinn, Estonia și dl prof. İbrahim Onur Gökdoğan de la Yıldırım İlçe MEM din Bursa, Turcia, proiectul eTwinning „Let’s Code for ErasmusDays!”, proiect în cadrul căruia am participat și eu alături de copiii din grupa mică C. Obiectivul principal al acestui proiect a fost promovarea cunoștințelor despre Erasmus+, eTwinning și Code Week, prin implicarea copiilor în alfabetizarea digitală.

Acest proiect a reunit aproximativ 2.500 de elevi cu vârste cuprinse între 3 și 14 ani, 140 de profesori din 90 de grădinițe și școli, din 13 țări: (Croatia, Estonia, Grecia, Italia, Lituania, Polonia, Republica Moldova, România, Slovenia, Bosnia și Herțegovina, Norvegia, Tunisia, Turcia).

În cadrul proiectului „Let’s Code for ErasmusDays” copiii de la grupa mică, „Albinuțele” au desfășurat diferite activități de codare marcând totodată Zilele Erasmus și Code Week.

La început copiii au urmărit prezentări video ale țărilor, orașelor și școlilor postate de partenerii noștri pentru a afla cât mai multe lucruri despre aceștia, despre cultura lor, școlile în care aceștia învață.



Am participat la întâlnirile desfășurate online pentru a ne cunoaște mai bine partenerii și pentru a afla lucruri noi.

Albinuțele au sărbătorit Zilele Erasmus ascultând imnul Europei și apoi executând mișcări de dans formând un cerc, iar apoi au colorat logo-ul proiectului folosind codarea.



De asemenea am sărbătorit Săptămâna Codării prin activități interesante și captivante de codare. Copiii au realizat omida, după model, folosind diferite materiale: capace de plastic și bulinuțe colorate.



Albinuțele și-au salutat partenerii scriind HELLO cu ajutorul castanelor, o activitate care le-a plăcut foarte mult și a fost realizată în concordanță cu tema săptămânii.



În ultima săptămână copiii au rezolvat puzzle-uri digitale, copiii învățând totodată cum să manipuleze mouse-ul pentru a putea îmbina piesele de puzzle.



Copiii au primit chestionare pentru a evalua cunoștințele dobândite pe parcursul proiectului. Au folosit tableta și totodată au învățat cum să o folosească.



La final atât copiii, cât și cadrele didactice au primit certificate pentru munca depusă, fiind foarte mândri de rezultatele obținute.

Bibliografie:

Istrate, O. – *Rolul proiectelor educaționale realizate prin parteneriate școlare internaționale. Raport preliminary eTwinning*, București, 2013

Proiect eTwinning „Dream Design Produce”

Profesor educație timpurie: Pintican Emanuela

Instituția: GPP Nr. 3 Bistrița

În acest proiect au fost implicate 14 cadre didactice din diferite țări. (Turcia – țară fondatoare – 10 membri, România – 4 membri). Fondatorul acestui proiect a fost Meryem Şirinsoy din Turcia, iar cofondator Ana – Maria Telcean din România.

Inspirația pentru acest proiect a fost adaptarea exactă a desenelor copiilor de către artistul și scriitorul britanic Tom Curtis la obiecte și oameni reali. Acest spectacol de idei ne dezvăluie cât de extraordinare sunt desenele pentru copii.

Așadar, am vrut să întruchipăm ideile și desenele creative ale copiilor și, în această direcție, am decis să implementăm proiectul nostru constând în diverse activități de artă. În domeniul de aplicare al proiectului copiilor, intenționăm să sprijinim abilitățile lor de gândire creativă, abilitățile motorii fine, imaginația și încrederea în sine prin învățarea prin practică.

Pe parcursul proiectului am folosit metode și tehnici variate pentru a-i atrage pe copii și a-i motiva: lucru în grupuri mici, individual sau cu toată grupa pentru a atinge obiectivele proiectului:

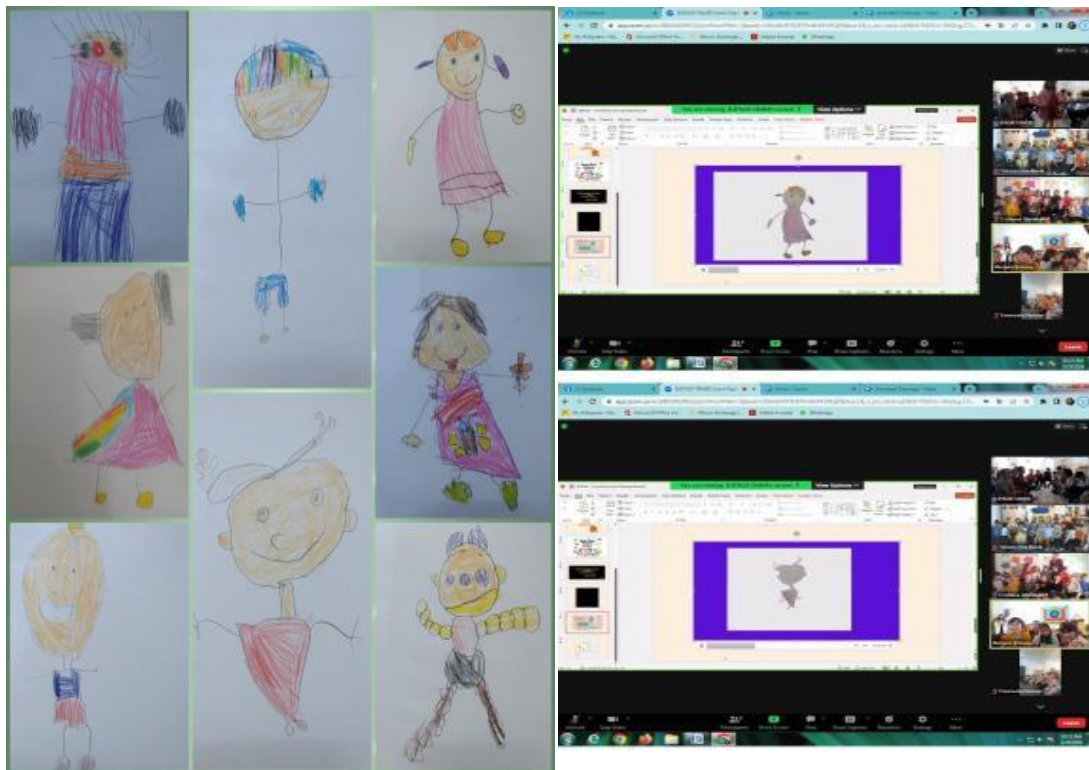
- dezvoltarea abilităților motorii fine ale copiilor și percepția lor artistică.
- implicarea preșcolarilor în diferite activități, cum ar fi jocuri digitale, puzzle-uri, videoclipuri, desene / picturi, postere, creații literare, fotografii, interpretarea unor cântece și imnuri, etc.

Prin folosirea unui calculator am urmărit dezvoltarea unor competențe TIC iar prin desene am urmărit să le dezvolt simțul practic și estetic. Prin învățarea despre diferite țări, diferențele și asemănările, ne-am concentrat pe dezvoltarea sentimentelor civice ale copiilor, spiritul toleranței și incluziunii.

Preșcolarii din grupa mijlocie au realizat diferite activități specifice acestui proiect și au fost încântați să cunoască ceilalți parteneri din proiect.



Una dintre activitățile proiectului a fost desenele copiilor, iar după desenul realizat de către ei am făcut un filmuleț cu desene animate. Cei mici au fost foarte încântați să vadă desenele animate realizate de ei și de ceilalți parteneri din proiect.



O altă activitate din cadrul proiectului eTwinning a fost realizarea unor mici sculpturi din aluat ceramic pe care preșcolarii din grupa mijlocie le-au pictat la final.



De asemenea, preșcolarii au realizat și un fluturaș vesel din piese mozaic. Au fost foarte încântați și de această activitate.



Ultima activitate din acest proiect a fost crearea unei copii concrete a animalului sau a persoanei pe care au desenat-o cei mici. În cadrul acestei activități, preșcolarii au fost ajutați de părinții lor.

La finalul proiectului am realizat împreună cu cei mici o expoziție pentru a vedea toate lucrările realizate din cadrul acestui proiect. De asemenea, în urma activităților desfășurate în cadrul acestui proiect, preșcolarii au primit diplome.



Acest proiect eTwinning a fost o mare oportunitate pentru mine și preșcolarii din grupa mijlocie deoarece am aflat cât mai multe informații despre Turcia prin joc și joacă dar și prin folosirea instrumentelor Tic. Cei mici au fost încântați să cunoască și alți copii din străinătate și au spus și părinților despre activitățile realizate în acest sens.

Bibliografie:

1. CUCOȘ, C. Educația, dimensiuni culturale și interculturale, Editura Polirom, Iași, 2000;
2. ISTRATE, O. Rolul proiectelor educaționale realizate prin parteneriate școlare internaționale. Raport preliminar eTwinning RO12, TEHNE - Centrul pentru Inovare în Educație, București, 2013.

PROIECTELE ETWINNING – DE LA COMBATEREA BULLYINGULUI LA EXPLORAREA LUMII PLANTELOR

Prof. Grecu Daniela
Școala Gimnazială “Sf. Dumitru” Craiova

Platforma eTwinning este o platformă educațională europeană care facilitează colaborarea dintre școli prin intermediul proiectelor online, promovând schimbul de idei, bune practici și experiențe de învățare inovatoare. Profesorii și elevii din diverse țări colaborează prin activități interactive, folosind tehnologia ca principal instrument de comunicare și creație. Prin intermediul eTwinning, școlile pot dezvolta proiecte interdisciplinare, îmbogățind experiențele de învățare și dezvoltând competențele digitale, lingvistice și sociale ale elevilor.

Proiectele eTwinning pun un accent deosebit pe utilizarea tehnologiei și colaborarea internațională, conectând elevi din medii culturale diferite, încurajându-i să lucreze împreună pentru obiective comune. Prin activități colaborative, elevii nu doar că învață despre subiectele propuse, ci și dezvoltă abilități esențiale pentru viitor, precum munca în echipă, comunicarea și utilizarea responsabilă a tehnologiei.

În anul școlar 2024-2025, elevii de clasa a VI-a de la Școala Gimnazială “Sf. Dumitru” din Craiova, desfășoară pe platforma eTwinning două proiecte, în colaborare cu alte școli din Europa și nu numai.

Proiectul eTwinning „**Unite Against Bullying**” a debutat prin prezentarea sa elevilor implicați, oferindu-le o perspectivă clară asupra obiectivelor și activităților ce urmau să fie desfășurate. În primele luni, elevii au participat la „Game of Security Rules”, un joc menit să le consolideze cunoștințele despre siguranța online și regulile esențiale de comportament responsabil în mediul digital. Totodată, colaborarea a fost un element-cheie încă de la început, elevii lucrând împreună pentru realizarea unei cărți digitale ce conține logo-urile proiectului, exprimându-și

creativitatea și înțelegerea temei abordate.



În luna octombrie, proiectul s-a aliniat inițiativei **Code Week** prin activitatea „Together, we decode anti-bullying messages”, unde elevii au descifrat mesaje și imagini generate cu ajutorul aplicației domowenauczanie.pl. Această activitate nu doar că a stimulat gândirea logică și digitală a elevilor, dar a și subliniat importanța tehnologiei în promovarea mesajelor anti-bullying. În noiembrie, elevii au celebrat Ziua Internațională împotriva Violenței și Bullyingului în Școli (7 noiembrie) prin crearea unei cărți colaborative în **StoryJumper**, urmată de o expoziție de desene cu tema „Lumea mea tolerantă” pe 16 noiembrie, cu ocazia Zilei Toleranței.

Luna decembrie a fost dedicată Zilei Internaționale a Persoanelor cu Dizabilități (3 decembrie), elevii realizând un videoclip comun cu mesaje și desene de susținere, promovând empatia și respectul pentru diversitate. De asemenea, proiectul a inclus și o componentă interactivă și educativă, prin jocul „STOP BULLYING” creat în **Kahoot**, oferind elevilor ocazia să învețe printr-o metodă atractivă și competitivă. Activitățile au continuat în ianuarie, când fiecare echipă a creat un poster dedicat Zilei Internaționale pentru Nonviolență în Școli (30 ianuarie), iar ulterior,



participanții au votat cel mai reușit poster.

În februarie, atenția s-a concentrat asupra siguranței online, marcând Ziua Siguranței pe Internet printr-un **board game** interactiv cu tematică anti-bullying. Aici, profesorii implicați în proiect au fost organizați în echipe mixte, fiecare având sarcina de a genera alături de elevi, scenarii pozitive sau negative despre bullying, folosind instrumente **AI** pentru a evidenția impactul acestui fenomen și soluțiile posibile. Aceste activități au demonstrat cât de importantă este utilizarea tehnologiei în educație, atât pentru conștientizarea problemelor legate de bullying, cât și pentru dezvoltarea unui comportament responsabil în mediul online.

Un al doilea proiect pe care îl implementăm, îl reprezintă cel intitulat "**Every Plant Tells a Story**". Acest proiect combină creativitatea cu tehnologia, oferindu-le elevilor ocazia să exploreze lumea plantelor din perspective variate. Prin participarea la activități în echipe mixte, transnaționale, elevii aprofundează cunoștințele despre plante, descoperindu-le prin legende, superstiții, curiozități și simbolismul mesajelor pe care acestea le transmit. Rezultatele colaborării vor fi colectate sub forma unor reviste online, cărți electronice, colecții, expoziții și jocuri.



Prima activitate, intitulată „PLANTS IN A DIFFERENT VIEW,” a adus șase provocări creative care le-au permis elevilor să își exprime imaginația și să exploreze tehnologiile digitale. Printre acestea, se numără generarea unei flori cu ajutorul (AI) inteligenței artificiale, animarea unei flori folosind aplicația **ChatterPix**, desenarea unei flori în aplicația **Pixel Art**, crearea unui rebus în **Canva**, scrierea numelui unei flori cu aplicația **FlamingText** și reconstrucția unui puzzle al unei flori. Aceste activități interactive au fost concepute pentru a dezvolta competențele digitale, artistice și creative ale elevilor, stimulând totodată colaborarea și inovația.

Cea de-a doua activitate, „CHRISTMAS TREE STORY,” le-a oferit elevilor oportunitatea de a descoperi magia plantelor, în special a bradului de Crăciun, prin două activități colaborative dedicate Sărbătorilor de Iarnă. Folosind fișele de colorat **Quiver**, elevii au creat și animat imagini legate de simbolul bradului de Crăciun, respectiv au creat un poster -puzzle, marcând bucuria și farmecul acestor sărbători. Activitățile au contribuit la întărirea spiritului de echipă și la

dezvoltarea

sensibilității

artistice.



În cadrul activității cu numărul trei, „PLANTS SECRETS”, elevii au explorat plante din diverse zone geografice, descoperindu-le frumusețea și secretele. Fiecare echipă a contribuit cu un articol despre o plantă aleasă, publicat în revista online „Untold Stories about Plants” realizată cu Canva. În luna februarie, colaborarea dintre școli a devenit interactivă: o echipă a citit articolul altei școli și a ilustrat planta folosind foaia de colorat „Yuri the Painter”, activată prin aplicația **Quiver**, oferind o experiență educativă augmentată. În paralel, o altă echipă a citit același articol

și a formulat o întrebare pentru jocul colaborativ „Let's Discover Plants” creat în **Kahoot**, stimulând astfel învățarea prin joc și schimbul de cunoștințe între participanți.

Așadar, proiectele eTwinning au un impact semnificativ asupra elevilor, oferindu-le oportunități unice de învățare prin colaborare internațională și utilizarea tehnologiei. Acestea contribuie la dezvoltarea competențelor digitale, lingvistice și sociale, încurajând creativitatea, gândirea critică și respectul pentru diversitate. Prin activități interactive și inovatoare, elevii învață să colaboreze, să rezolve probleme și să comunice eficient, pregătindu-se astfel pentru provocările unei societăți globalizate. Mai mult, eTwinning le oferă ocazia de a descoperi noi culturi și perspective, consolidându-le încrederea în sine și dorința de a învăța într-un mod atractiv și motivațional.

EUpres – Jurnalism european pentru tineri cetățeni

Hrițcu Cristina

Colegiul Tehnic ”Emanuil Ungureanu”, Timișoara

Educația modernă nu mai poate ignora importanța competențelor digitale, a gândirii critice și a colaborării internaționale. Proiectul Erasmus+ Knowing and Communicating Europe (Project: 101085232 — ERASMUS-JMO-2022-NETWORKS-SCHOOLS), un proiect de tip Jean Monnet, reprezintă o inițiativă inovatoare care le oferă elevilor oportunitatea de a deveni jurnaliști europeni, explorând tematici relevante pentru viitorul Uniunii Europene. Proiectul, desfășurat pe o perioadă de trei ani, reunește elevi și profesori din patru țări și beneficiază de sprijinul Universității Roma Tre. Alături de Colegiul Tehnic Emanuil Ungureanu din Timișoara, participă și Real Conservatorio de Almeria (Spania), Liceo Petrarca of Arezzo (Italia), Liceo Nicolò Machiavelli of Roma (Italia) și Liceo of Warsawa (Polonia).

Proiectul își propune să dezvolte competențele elevilor în domeniul jurnalismului și al educației media, oferindu-le instrumente esențiale pentru a înțelege și analiza critic evenimentele europene. Printre obiectivele principale se numără:

- Să înțeleagă procesul de integrare europeană și motivele care au stat la baza acestuia.
- Să analizeze rolul Europei în contextul socio-politic actual și să formuleze posibile scenarii viitoare.
- Să evalueze rolul tinerilor europeni în fața provocărilor globale ale mileniului trei.
- Să dezvolte încrederea în forța angajamentului și colaborării, care au transformat utopia Uniunii Europene în realitate.
- Să dobândească cunoștințe formale și informale despre cetățenia europeană, utilizând modele educaționale accesibile și atractive.
- Să creeze prototipuri de instrumente educaționale ce pot fi utilizate la scară largă.

La baza acestui proiect se află Manifestul de la Ventotene, redactat de Altiero Spinelli în timpul celui de-al Doilea Război Mondial. Acest document istoric propunea o Europă unită, bazată pe cooperare și solidaritate, fiind unul dintre textele fundamentale care au inspirat construcția Uniunii

Europene. Valorile promovate de manifest sunt acum reinterpretabile în contextul actual, iar elevii participanți au ocazia să analizeze impactul lor asupra generațiilor de azi.

Un moment definitoriu al proiectului a fost Școala de Vară EUpres, desfășurată în septembrie 2025, chiar pe insula Ventotene, locul unde Altiero Spinelli a scris manifestul său vizionar. Elevii au participat la ateliere de jurnalism, dezbateri despre viitorul Europei și sesiuni interactive privind dezinformarea și educația media. Experiența a fost un prilej unic de a înțelege istoria și de a dezvolta competențe esențiale pentru un cetățean european activ.

Unul dintre principalele produse ale proiectului este Caietul didactic EUpres, un material educațional inovator, elaborat de elevi în echipe internaționale. Acesta va conține articole jurnalistice pe teme europene, abordând subiecte precum:

- Urmărirea concluziilor Conferinței privind viitorul Europei
- Politica externă, de securitate și apărare a Europei
- Guvernanța economică europeană
- Pilonul social european
- Provocarea tranziției digitale și verzi europene

Prin activitățile desfășurate, proiectul EUpres demonstrează că educația nu este doar despre acumularea de cunoștințe, ci și despre formarea unor cetățeni activi, capabili să analizeze critic lumea din jur și să contribuie la dezvoltarea ei.

Proiectul confirmă că inovația și colaborarea sunt esențiale în educația viitorului, iar Erasmus+ rămâne un instrument de neînlocuit pentru dezvoltarea competențelor transversale și pentru crearea unei identități europene puternice.

Mai multe informații despre proiect și articolele dedicate experienței Școlii de Vară pot fi accesate la următoarele adrese:

 <https://scienze politiche.uniroma3.it/ricerca/progetti-europei/eupress/>

 <https://euractiv.it/?s=eupress>

ERASMUS+ OPORTUNITĂȚI EDUCAȚIONALE

Hudișteanu Carmen Daniela
Liceul Teoretic „David Voniga” Giroc
Liceul Teoretic Special „Iris” Timișoara

Erasmus+, programul Uniunii Europene adresat domeniilor educație, formare, tineret și sport ne-a oferit nouă, profesorilor din învățământul preuniversitar, acces la cursuri de formare, activități de predare, stagii pentru studiu sau voluntariat, activități de tip job-shadowing în școli din țări membre UE în cadrul proiectelor de mobilitate.

Proiectul ERASMUS+ „Soarele răsare pentru toți copiii” 2017-1-RO01-KA101-036735 depus de o echipă de profesori ai Liceului Teoretic Special „Iris” Timișoara a devenit eligibil în urma selecției proiectelor de mobilitate în domeniul educației școlare din data de 29 mai 2017 și a acordat șansa unui număr de 16 profesori ai liceului la care studiază elevi cu deficiențe de vedere

și deficiențe asociate să participe la cursuri de formare, având la bază următoarele premise în urma analizei de nevoi a școlii:

- dobândirea de noi tehnici eficiente de intervenție la elevii cu nevoi speciale;
- însușirea de noi metode de predare – învățare - evaluare care să fie utile în activitatea cu elevii cu cerințe educaționale speciale;
- cunoașterea unor metode și tehnologii de ultimă generație folosite în activitatea didactică;
- interacțiunea cu alte culturi care să contribuie la dezvoltarea personală a cadrelor didactice.

Un număr de 8 profesori au participat la curs de formare „Every pupil is important” desfășurat în Finlanda, furnizor eduKarjala, iar alți 8 profesori la curs de formare în Cehia, „Special needs children”, furnizor International Training Center.

Am participat la cursul de formare din Praga în perioada 14-18 mai 2018, ocazie cu care am descoperit un mod diferit de abordare a educației, am aflat metode noi care facilitează lucrul cu elevii cu CES, mi-am îmbogățit cunoștințele referitoare la tehnicile terapeutice de abordare a copiilor cu C.E.S.

În cadrul cursului au fost parcurse următoarele module:

- Dezvoltarea gândirii creative;
- Probleme emoționale și de comportament;
- Învățarea structurată la copiii cu autism;
- Folosirea tehnologiei în sala de clasă.

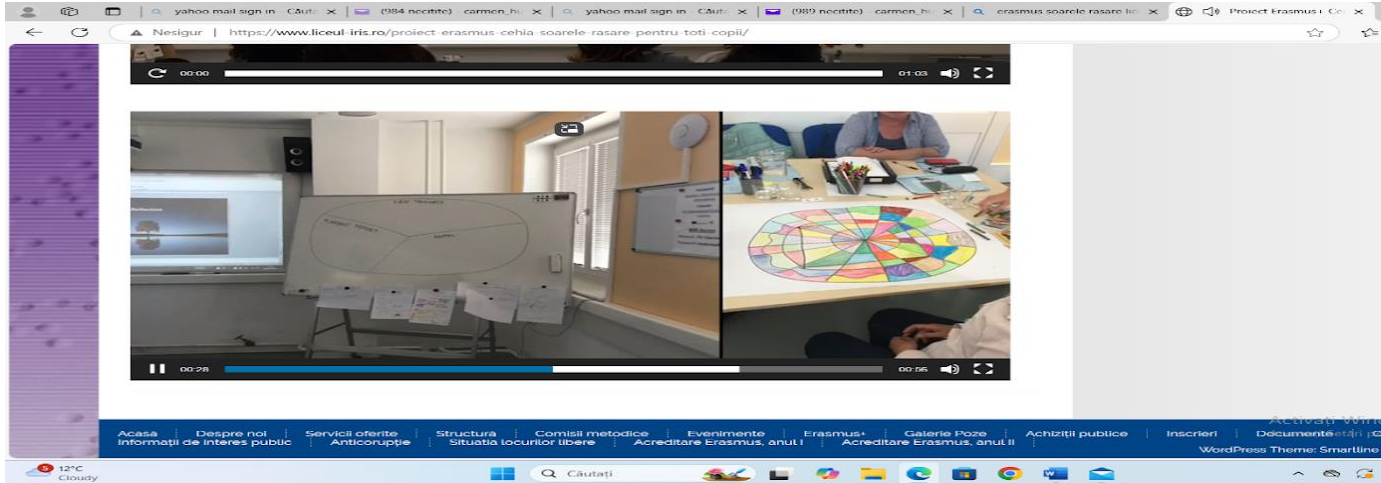
Cursul a fost bogat în activități practice interesante și bine organizate. Formatorii au creat o atmosferă prietenoasă și atractivă, reușind să realizeze conexiuni și schimburi de experiență între profesori din România, Irlanda, Serbia, Croația și Polonia.

În cadrul cursului am fost informați despre învățământul special din Cehia, a fost abordat aspectul „deficiență” din punct de vedere medical și social, s-a pus accent pe diferența dintre integrare și incluziune a elevului în colectiv, s-au desfășurat multe activități interactive.

Câteva dintre metodele didactice utile în lucrul cu elevii cu CES pe care le-am descoperit și exersat în cadrul cursului au fost:

1. Jocul pentru învățarea culorilor
2. Jocul de orientare: jocul numerelor
3. Utilizarea codurilor QR în timpul activității didactice
4. Jurnalul cu dublă intrare

1. Joc pentru învățarea culorilor



Obiectivele:

- dezvoltarea atitudinii de toleranță;
- educarea muncii în echipă;
- învățarea culorilor.

Pe o planșă a fost desenată o mandală. Pe masă sunt așezate creioane din culori diferite: roșu, portocaliu, galben, verde, albastru și violet. Elevii își aleg o culoare și vor colora simultan un segment din mandală, condiția fiind de a nu repeta culoarea pe un segment vecin.

2. Jocul



numerelor

Obiective:

- Educarea muncii în echipă,
- Antrenarea atenției,
- Stimularea capacității de comunicare

Fiecare copil va extrage un număr dintr-un bol. Elevul care are numărul 1 este legat la ochi. Pe masă sunt aranjate jetoane cu numere de la 1 la 10. Elevul va trebui să le ordoneze crescător, ghidat doar vocal de către colegi. Aceștia, vorbind pe rând, îi vor explica sarcina, spunându-i că ei îl vor ajuta să reușească. La final, elevul verifică dacă a îndeplinit cu succes sarcina.



3. Utilizarea codurilor QR în timpul activității didactice

Obiective:

- Exersarea capacității de analiză;
- Dezvoltarea gândirii logice;
- Dezvoltarea memoriei.

În sala de clasă sunt așezate bilețele cu coduri QR care conțin fragmente din lecția predată. Elevii caută bilețelele, citesc aceste coduri cu ajutorul telefoanelor mobile și așează informațiile în ordine. La final citesc informația în întregime. Pot lucra pe grupe de elevi sau individual.

4. Jurnalul cu dublă intrare

Obiective:

- Dezvoltarea gândirii
- Exersarea capacității de analiză
- Stimularea capacității de comunicare

Jurnalul cu dublă intrare oferă elevilor posibilitatea de a stabili legături între text și propria lor experiență și presupune mai multe etape: lectura textului (elevii citesc cu atenție un anumit text), alegerea unui fragment semnificativ și realizarea jurnalului cu dublă intrare: elevul/elevii vor primi o fișă care este împărțită în două coloane. În prima coloană elevul va descrie fragmentul ales iar în cea de-a doua coloană notează comentariile, impresiile personale referitoare la fragment.

Pasajul ales	Comentarii/Impresii personale
--------------	-------------------------------

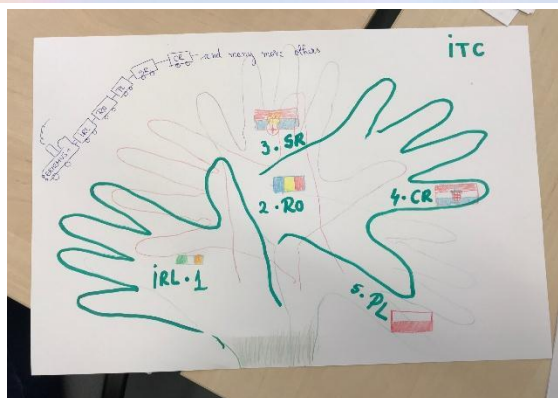
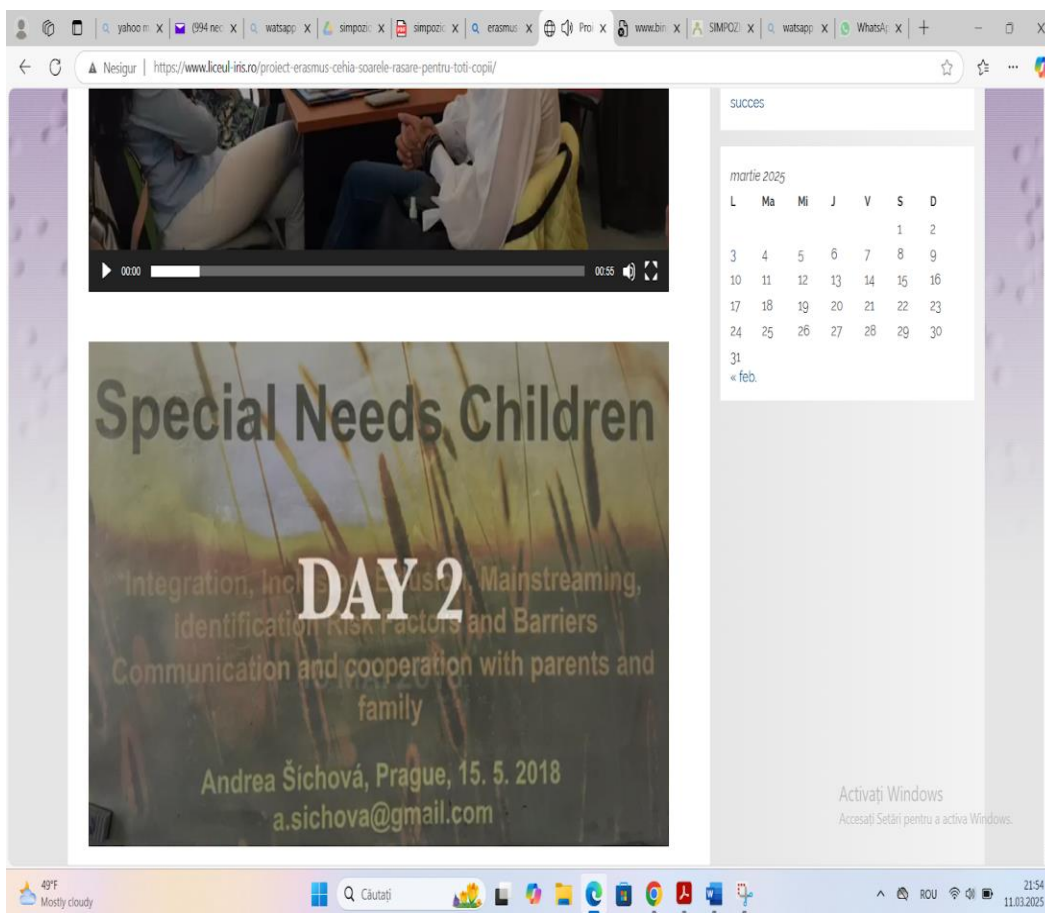
Programul Erasmus+ a reprezentat oportunitatea de a avea contact cu mentalități și culturi diferite. De asemenea, am învățat noi tehnici de predare, învățare și evaluare a cunoștințelor, mi-au fost prezentate sisteme de învățământ atât din țara gazdă cât și din alte țări de către colegii de la curs, respectiv Irlanda, Serbia, Croația și Polonia.

Alături de schimbul de experiență benefic, participarea la proiectul Erasmus+ mi-a oferit șansa de a vizita un loc încărcat de cultură și istorie, o țară deosebită din Europa, Cehia.

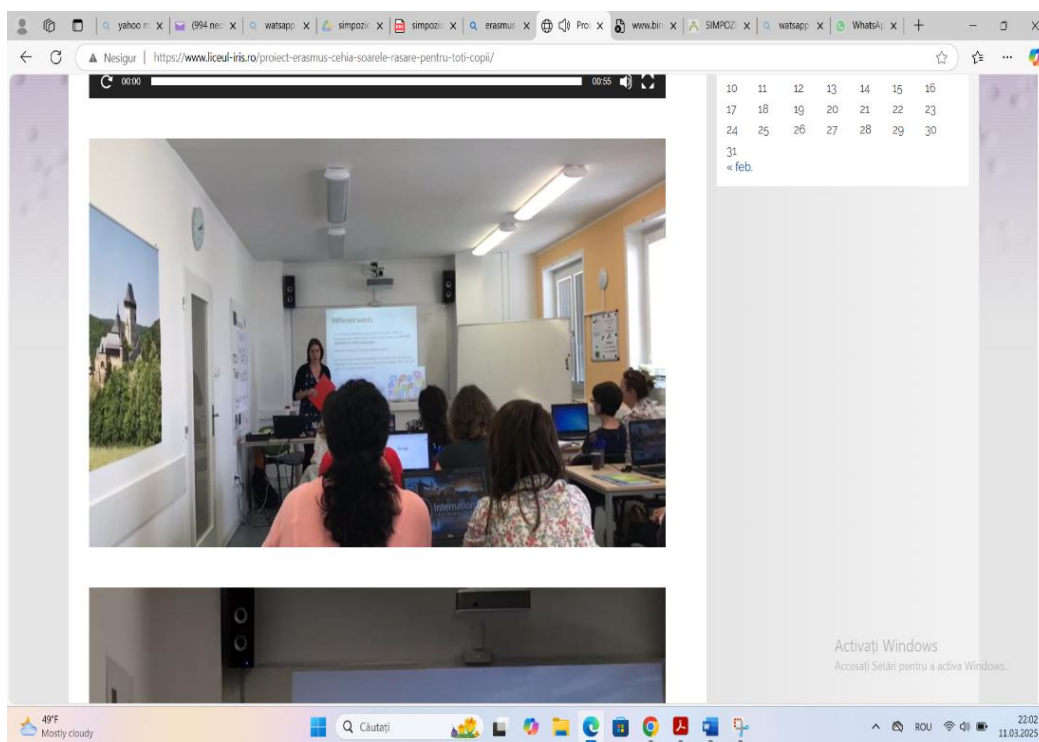
Bibliografie:

- Păștilă Marilena Camelia și colab., 2018, Erasmus+ Experiența care schimbă, Editura Eurobit, Timișoara;
- Rein Elena, 2019, Erasmus+ poveste într-un album, Editura Eurobit, Timișoara.

Fotografii din timpul activităților desfășurate în cadrul cursului „Special needs children”

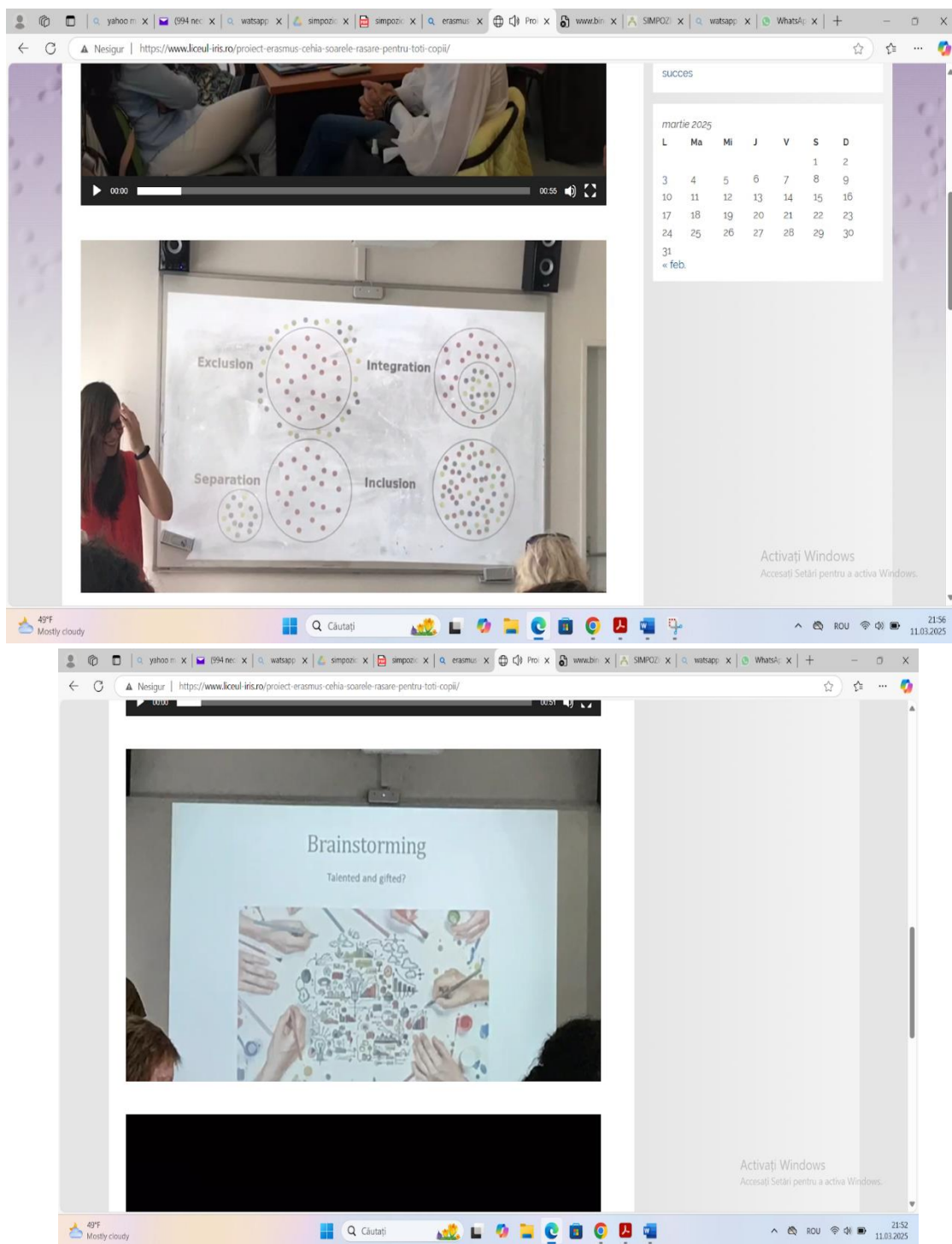


Participanții la curs au fost din aceste țări: România, Irlanda, Polonia, Croația, Serbia

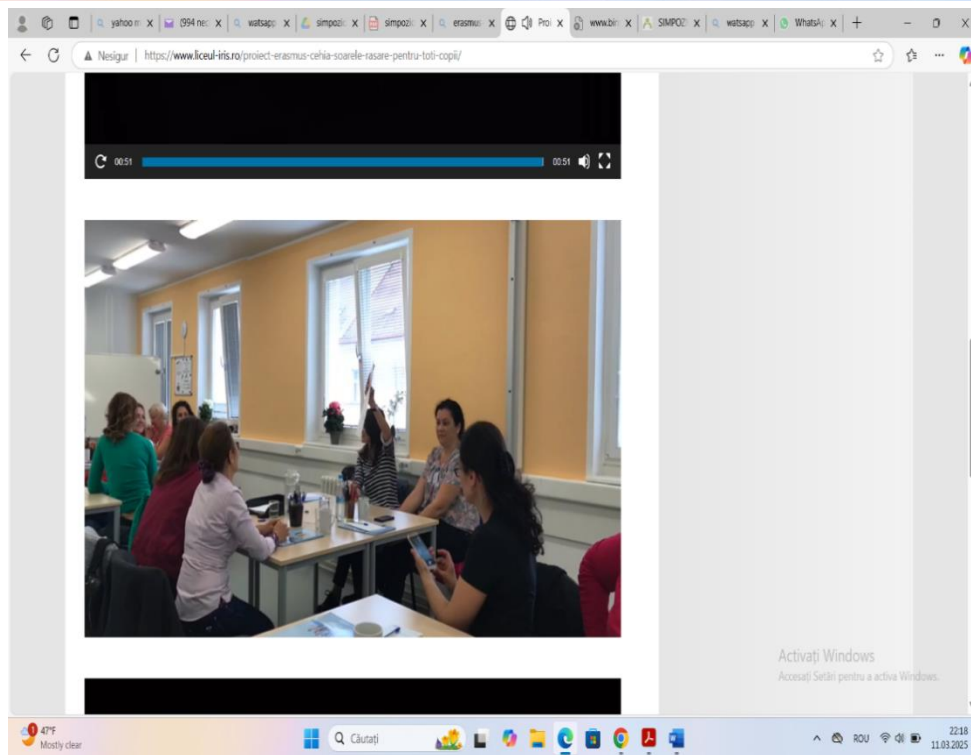
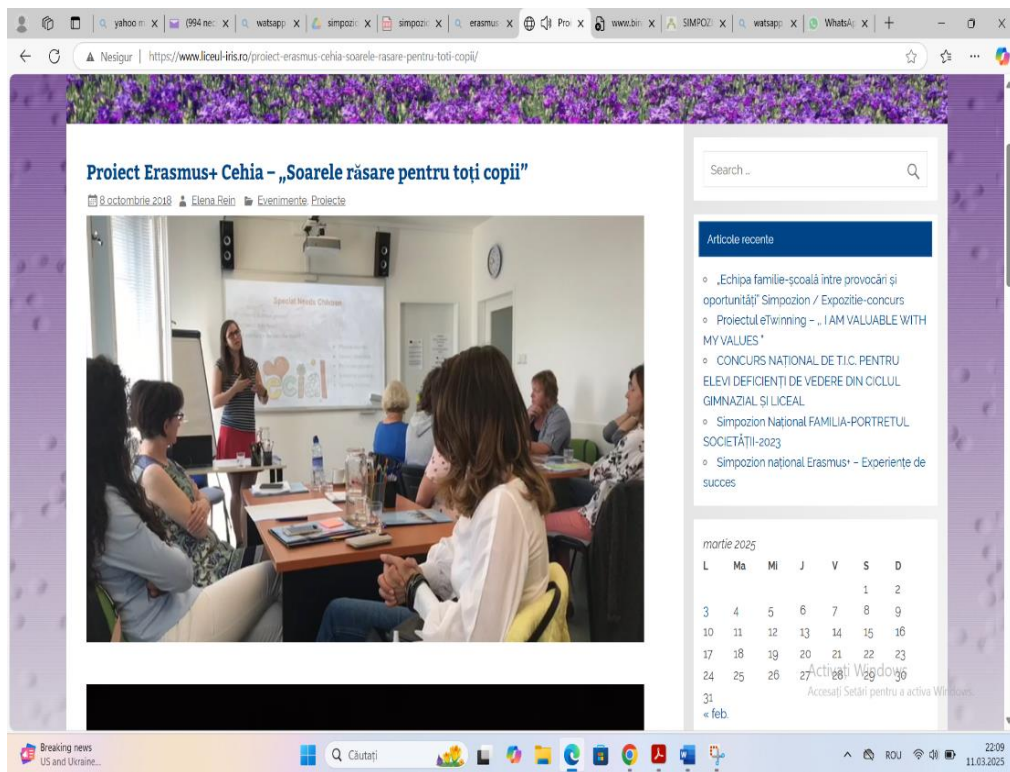


Utilizarea mijloacelor IT

Muncă în echipe

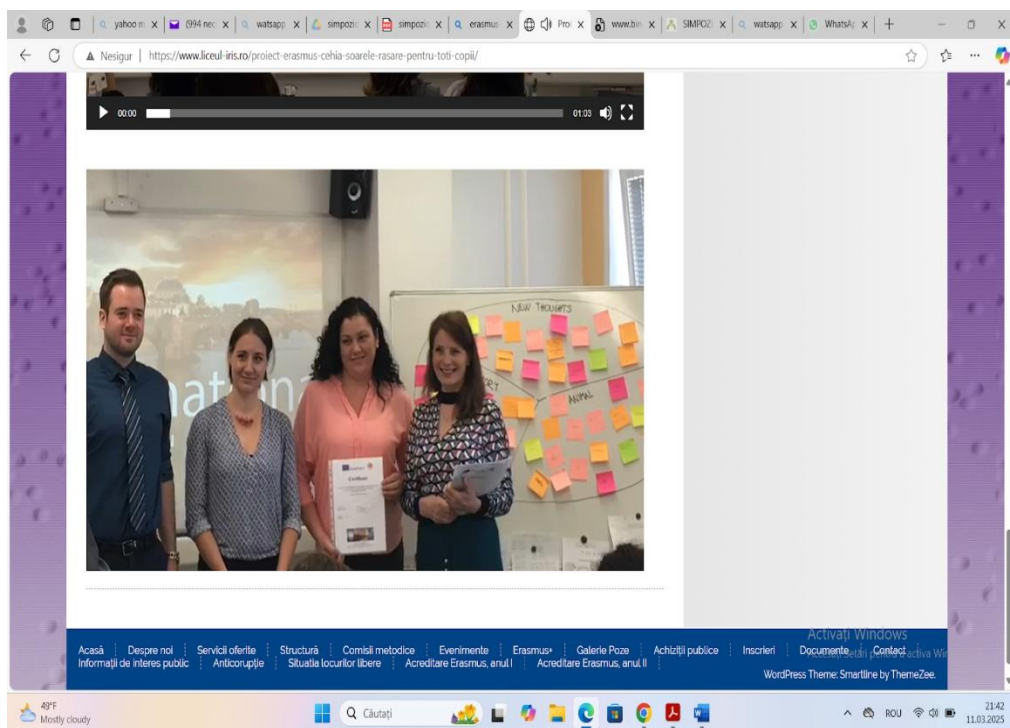


Împărtășim informații despre învățământul special



Interculturalitate

Brainstorming



Înmânarea diplomelor de către reprezentanții ITC

Proiectul eTwinning "Water Voyage"

Iacob Tatiana, prof. învăț. primar, Școala Gimnazială Hărău
 Hebel Sorina, prof. învăț. primar, Școala Gimnazială Hărău

Proiectul "Water Voyager" reprezintă o inițiativă educațională inovatoare care conectează elevi din zece țări într-o explorare colaborativă a geografiei și a gestionării resurselor de apă. Acest proiect demonstrează excelent cum tehnologia și colaborarea internațională pot transforma procesul educațional. „Water Voyager” a fost inițiat cu scopul de a-i ajuta pe elevi să înțeleagă geografia și gestionarea apei într-un mod distractiv și practic. Proiectul a reunit elevi cu vârste

între 7-15 ani din România, Polonia(fondator), Spania, Franța, Irlanda, Turcia(cofondator), Grecia, Georgia, Palestina și Iordania care au participat la o serie de activități în care și-au însușit cunoștințe despre resursele de apă, au discutat despre importanța râurilor și consumul eficient de apă, au căutat soluții eficiente de gestionare a acestei resurse a Terrei.

Toate activitățile proiectului au presupus comunicare și colaborare între școlile partenere. Activitățile proiectului au debutat cu un brainstorming(La ce te gândești când spui cuvântul apă?), urmate de activități în care elevii au discutat despre utilizarea apei și sursele de apă din localitatea lor. Elevii noștri s-au documentat despre râul Mureș care trece prin localitatea lor, l-au localizat pe harta fizico-geografică a țării, au adunat informații și fotografii despre râu, apoi au pasat aceeași sarcină elevilor dintr-o școală parteneră. La rândul lor, au preluat o sarcină asemănătoare de la o școală parteneră. Activitatea „Râuri creative” le-a lăsat libertatea de a oferi o imagine creativă asupra unui râu despre care au aflat de la partenerii lor. Elevii noștri au ales să caute informații despre râul Miño din Spania. Ei au primit o fotografie cu forma râului de la școala parteneră și au pornit în descoperirea altor informații. Elevii au desenat râul, apoi au adăugat elemente specifice țării pe care o traversează: case tradiționale din piatră, podul roman de peste râul Miño când trece prin orașul Orense, elemente de floră distinctivă a regiunii(pădurile de stejar și castan) și specii protejate din faună, elemente care amintesc de ocupațiile, tradițiile și obiceiurile locuitorilor. Râul Miño oferă un habitat pentru diverse specii de pești, iar pescuitul este o activitate comună în zonă. Au tras concluzia că râul Miño modelează stilul de viață, obiceiurile și tradițiile locuitorilor.

După ce elevii au aflat denumirea mai multor râuri propuse de la partenerii lor, ei s-au autoevaluat printr-un joc online cu itemi pereche.

Într-o altă activitate vocabularul elevilor s-a îmbogățit cu termeni științifici (eroziunea, transportul, depunerea, inundația, apele subterane, apele de ploaie, sedimentele), termeni pe care i-au adăugat în dicționarul multilingvistic. Elevii au scris de mână sau la calculator acești termeni, i-au ilustrat dovedind că le înțeleg sensul, i-au rostit în limba maternă dar au ascultat și cum sunt pronunțați de partenerii lor din alte țări.

Pentru a descoperi proprietăți ale apei, au realizat experimente, au observat la scară mică procese fluviale precum eroziunea și depunerea care schimbă înfățișarea reliefului și consecințe ale acestora.

În decembrie, elevii au colaborat la scrierea și ilustrarea poveștii „Călătoria fabuloasă a unei picături de apă”. Ei aveau informații despre circuitul apei în natură din orele de științe, dar noutatea activității a fost că trebuia să scrie texte creative despre etapele circuitului apei în natură. Momentele poveștii au fost împărțite între școlile partenere, fiecare echipă continuând povestea partenerului. S-au format echipe internaționale, o echipă a scris un fragment din textul poveștii iar altă echipă l-a citit și ilustrat.

În ianuarie, toți elevii au realizat o cercetare comună asupra deficitului de apă din zonele lor sau ale lumii și au evidențiat impactul pe care-l are apa asupra vieții oamenilor și asupra mediului. Activitatea a fost însoțită de realizarea unei hărți mentale care cuprinde soluțiile găsite de comunități la deficitul de apă. Elevii au împărtășit soluții de colectare și purificare a apei care sunt aplicate în comunitatea lor. Ei au vorbit despre acestea, le-au ilustrat și de asemenea au citit și ideile partenerilor lor pe care le-au comparat cu ale lor. Activitatea a fost obiectul unei cărți electronice.

În luna februarie, elevii au ascultat cântece propuse de fiecare școală pe tematica proiectului. Ce poate fi mai provocator decât să-ți însușești un cântec în limba maternă a partenerului? Așa, în cadrul activității „Flowing Music”, fiecare școală a propus un cântec inspirat

de subiectul proiectului și a învățat un cântec/ un fragment din cântec în limba maternă a partenerului.

Proiectul își desfășoară ultimele activități în luna martie, iar elevii prezintă cartea de identitate a unui râu și sărbătoresc ziua mondială a apei. Acest proiect a avut o abordare multidisciplinară, a integrat geografia cu științele naturii, a dezvoltat competențele lingvistice, abilitățile de utilizare a tehnologiei digitale, a promovat creativitatea artistică. Acest model de proiect poate servi ca exemplu de bună practică pentru alte inițiative educaționale internaționale, demonstrând puterea colaborării și a tehnologiei în educația modernă.

Proiectul eTwinning ”Healthier together”

Prof. înv. preșc. Jianu Adelina

Prof. înv. preșc. Scridon Simona

Proiectele eTwinning promovează colaborarea între școli prin utilizarea tehnologiei digitale. Aceste proiecte implică profesori și elevi sau preșcolari din diverse țări, care lucrează împreună pe teme comune, dezvoltând competențe digitale, lingvistice și interculturale. Platforma eTwinning oferă oportunități de învățare colaborativă, deoarece cadrele didactice pot comunica, partaja resurse și pot crea activități interactive. Un avantaj major al eTwinning este faptul că permite schimbul de bune practici și inovație educațională, fără a fi necesară deplasarea fizică, facilitând astfel accesul la experiențe internaționale chiar din clasă.

Proiectul eTwinning „Healthier Together” este o inițiativă educațională care reunește școli din 7 țări europene, având ca scop promovarea unui stil de viață sănătos în rândul preșcolarilor. Lansat pe platforma eTwinning, proiectul implică colaborarea între educatoare, copii și părinți pentru a dezvolta activități educative centrate pe sănătate fizică și mentală.

Scopul principal al acestui proiect este de a sprijini copiii să-și construiască propriile rutine sănătoase și o viață sănătoasă prin intermediul activităților propuse. Proiectul și-a propus formarea comportamentelor adecvate, folosind metode și mijloace specifice educației pentru sănătate. Acest proiect este un instrument de verificare a cunoștințelor copiilor despre corpul uman, despre ei înșiși, despre regulile de igienă fizică și alimentară. El oferă posibilitatea de a se cunoaște mai bine și de a-și proteja sănătatea, crescându-le astfel șansele de integrare în societate.

Proiectul ”Healthier together” s-a desfășurat în parteneriat cu educatoare din Turcia, Grecia, Italia, Portugalia, Polonia, Cehia și România, au participat peste 300 de preșcolari, a început în noiembrie 2023 și s-a încheiat în aprilie 2024. S-au integrat mai multe domenii curriculare: domeniul om și societate, domeniul psihomotric, domeniul estetic și creativ, domeniul științe.

În timpul proiectului, preșcolarii au învățat despre un stil de viață sănătos prin intermediul activităților variate. Am explicat copiilor cum să mănânce sănătos, cum să prepare gustări sănătoase la grădiniță, au învățat diverse metode de calmare, yoga, jocuri și au comunicat cu alți copii din alte țări, prin intermediul întâlnirilor online.

Activitățile au fost foarte bine structurate și au cuprins următoarele teme:

- Noiembrie: educație psihomotrică „Time for yoga”

- Decembrie: educație mentală „I like to eat”
- Ianuarie: educație digitată „It`s just a game”
- Februarie: educație mentală „Calming strategies”
- Martie: educație mentală „What`s on your plate?”
- Aprilie: educație psihomotrică „Let`s move”

Proiectul eTwinning "Healthier Together" are un caracter inovator datorită modului în care promovează educația pentru sănătate, prin colaborare internațională și utilizarea tehnologiei digitale, abordare interdisciplinară, metode de învățare inovatoare și promovarea unui stil de viață sănătos prin activități practice.

Sustenabilitatea activităților desfășurate și a rezultatelor obținute în cadrul proiectului eTwinning "Healthier Together" la nivel instituțional a fost asigurată prin mai multe strategii, care vizează atât continuitatea inițiativelor educaționale, cât și integrarea acestora în cultura școlii. Astfel, cadrele didactice integrează aceste activități în planificarea anuală și la nivelul grădiniței s-a organizat un concurs sportiv interjudețean „Micii campioni”.

Prin aceste măsuri, impactul proiectului nu se oprește odată cu finalizarea lui, ci devine parte din cultura educațională a școlii, contribuind la formarea unor generații conștiente de importanța sănătății.

Bibliografie:

1. Alice Nechita, Mihaela Mitroi „Educație pentru sănătate”- îndrumător, Ed Aramis.ro, 2008
2. Curriculum pentru educație timpurie
3. Peneș Marcela, „Igiena personală” Editura Ana, București, 2000
4. eTwinning Portal: <https://www.etwinning.net>





Importanța colaborării școlilor din Europa prin proiectele Erasmus și eTwinning

Prof. Jivulescu Codruța Adelina,
Liceul Teoretic „Iulia Hasdeu”, Lugoj, Jud. Timiș

Colaborarea internațională între școli a devenit o componentă esențială a procesului educațional modern, oferind elevilor și profesorilor oportunități valoroase de dezvoltare personală și profesională. Programele Erasmus și eTwinning, inițiate de Uniunea Europeană, au jucat un rol crucial în facilitarea schimburilor educaționale și culturale între instituțiile de învățământ din diferite țări europene. Acest referat explorează importanța acestor colaborări și impactul lor asupra comunităților școlare.

Programul Erasmus, lansat în 1987, s-a extins de-a lungul anilor, permițând atât studenților universitari, cât și elevilor și profesorilor din școlile preuniversitare să participe la mobilități internaționale. Obiectivul său principal este de a sprijini educația, formarea profesională, tineretul și sportul în Europa, promovând totodată incluziunea și diversitatea.

Pe de altă parte, eTwinning, lansat în 2005, este o platformă online care facilitează colaborarea între școli prin proiecte comune, utilizând tehnologia digitală. Acesta permite profesorilor să dezvolte parteneriate internaționale și să implementeze activități interactive în clasă, fără a fi necesare mobilități fizice.

Beneficiile colaborării internaționale în proiectele Erasmus și eTwinning

- Dezvoltarea competențelor interculturale

Participarea la proiecte internaționale le oferă elevilor posibilitatea de a interacționa cu colegi din diferite țări, contribuind la combaterea stereotipurilor și promovarea toleranței. Cunoașterea altor culturi și tradiții ajută la formarea unei perspective globale asupra lumii.

- Îmbunătățirea competențelor lingvistice

Schimburile Erasmus și colaborările eTwinning se desfășoară adesea într-o limbă străină, de obicei engleză, oferind elevilor ocazia să-și exerseze abilitățile lingvistice într-un context practic. Astfel, aceștia devin mai încrezători și mai competenți în utilizarea limbilor străine.

- Dezvoltarea abilităților digitale și pedagogice

Platforma eTwinning, prin instrumentele sale digitale, sprijină profesorii în integrarea noilor tehnologii în procesul de predare. Participarea la proiecte internaționale stimulează creativitatea, colaborarea online și utilizarea responsabilă a internetului.

- Creșterea motivației și a implicării elevilor

Participarea la proiecte Erasmus și eTwinning îi motivează pe elevi să învețe, deoarece aceștia înțeleg relevanța practică a cunoștințelor dobândite. Activitățile interactive și schimburile de experiență contribuie la dezvoltarea unei atitudini pozitive față de educație.

Impactul asupra profesorilor și instituțiilor de învățământ

Prin participarea la proiecte europene, profesorii își dezvoltă competențele profesionale, adoptă metode inovatoare de predare și își extind rețelele profesionale. De asemenea, instituțiile de învățământ devin mai atractive pentru elevi și părinți, fiind percepute ca moderne și deschise spre inovație.

Implementarea proiectelor Erasmus și eTwinning poate întâmpina dificultăți legate de finanțare, bariere lingvistice sau diferențe culturale. Totuși, printr-o planificare eficientă și formare continuă a profesorilor, aceste obstacole pot fi depășite.

Colaborarea cu școli din Europa prin proiectele Erasmus și eTwinning aduce beneficii considerabile atât elevilor, cât și profesorilor, contribuind la dezvoltarea unei educații de calitate, incluzive și orientate spre viitor. Investiția în astfel de parteneriate este esențială pentru a forma cetățeni europeni competenți, toleranți și deschiși spre diversitate.

Bibliografie

-Comisia Europeană. (2023). Erasmus+: A programme for education, training, youth and sport. Disponibil la: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu>

-eTwinning. (2023). Collaborate with schools across Europe. Disponibil la: <https://www.etwinning.net>

-Agenția Națională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale (ANPCDEFP). (2023). Ghid pentru implementarea proiectelor Erasmus și eTwinning.

-Lupu, M. (2021). Impactul proiectelor Erasmus asupra dezvoltării competențelor interculturale la elevi. Revista de Pedagogie.

Rolul educației non-formale prin proiectele eTwinning și Erasmus+ în dezvoltarea tinerilor și în promovarea unui învățământ mai deschis, mai diversificat și mai accesibil

Prof.pt.înv.primar Jucuți Alina Ileana-
Școala Gimnazială Nr.16 „Take Ionescu”Timișoara
Prof.pt înv. Primar Pereni Teodora Amalia
Școala Gimnazială Nr.16 „Take Ionescu”Timișoara

Educația non-formală este un concept care s-a conturat puternic în ultimii ani, fiind un proces educațional complementar învățământului formal, ce se derulează în activitatea școlii, fără a fi reglementat de un curriculum rigid sau un sistem de examinare standardizat. În acest context, programele internaționale de mobilitate educațională, cum sunt proiectele eTwinning și Erasmus+, joacă un rol esențial în dezvoltarea competențelor tinerilor, promovarea învățării interculturale și consolidarea relațiilor între instituțiile educaționale din Europa și nu numai.

Educația non-formală este o formă de învățământ organizat în afacerea structurilor educaționale formale, cum ar fi școlile și universitățile. Ea vizează învățarea prin activități voluntare, care se desfășoară în diverse forme, de la grupuri de discuții, ateliere, tabere educaționale, până la proiecte de schimb intercultural. Prin acest tip de educație, participanții dobândesc abilități și cunoștințe care le vor îmbunătăți viața personală și profesională.

eTwinning este o inițiativă a Comisiei Europene care facilitează colaborarea între școli din diferite țări europene prin intermediul tehnologiei informației și comunicării (TIC). Aceste proiecte non-formale le permit elevilor să colaboreze, să împărtășească idei și să învețe din perspectivele altor culturi. Beneficiile educației non-formale prin intermediul eTwinning includ:

- **Dezvoltarea competențelor digitale:** Elevii își îmbunătățesc abilitățile în utilizarea tehnologiei și în învățarea prin internet.
- **Înțelegerea interculturală:** Participanții la proiecte eTwinning învață să aprecieze diversitatea culturală, să își extindă orizonturile și să devină cetățeni europeni.
- **Îmbunătățirea abilităților de comunicare:** Prin colaborarea online, elevii dezvoltă abilități de comunicare în limbi străine și în limba maternă.

Programul Erasmus+ este una dintre cele mai cunoscute inițiative europene pentru educație, formare, tineret și sport. Acesta susține mobilitatea educațională pentru tineri, profesori și lucrători de tineret. Proiectele Erasmus+ oferă oportunități pentru formare, schimburi interculturale și dezvoltarea competențelor prin participarea la mobilități internaționale. Prin aceste activități, educația non-formală se centrează pe învățarea experiențială și pe auto-descoperire.

Beneficiile educației non-formale în cadrul Erasmus+ includ:

- **Încurajarea mobilității educaționale:** Participanții pot învăța în diferite țări, având oportunitatea de a explora diferite sisteme educaționale și culturi.
- **Dezvoltarea competențelor cheie:** Printre acestea se numără competențele sociale și civice, învățarea lingvistică și abilități interculturale.
- **Creșterea angajabilității tinerilor:** Experiențele internaționale și competențele dobândite în cadrul mobilităților Erasmus+ au un impact semnificativ asupra perspectivelor de angajare ale tinerilor.

Proiectele educaționale non-formale, precum cele de tip eTwinning și Erasmus+, au un impact major asupra dezvoltării personale a participanților. Tinerii implicați în aceste proiecte pot învăța să își gestioneze timpul, să colaboreze în echipă, să își exprime opiniile și să își îmbunătățească abilitățile de comunicare. Aceste experiențe nu doar că le măresc cunoștințele academice, dar le formează și abilități sociale valoroase pentru viața personală și profesională.

În plus, participarea în proiecte non-formale ajută la dezvoltarea unui sentiment de cetățenie activă și la integrarea în comunități educaționale internaționale, ceea ce le oferă tinerilor o înțelegere mai profundă a valorilor europene și a diversității culturale.

Educația non-formală prin proiectele eTwinning și Erasmus+ reprezintă o oportunitate valoroasă pentru tineri, profesori și instituții educaționale. Aceste proiecte contribuie la dezvoltarea competențelor transversale, esențiale în contextul globalizat al secolului XXI, și sprijină mobilitatea educațională și interculturală. Prin intermediul acestor inițiative, învățarea nu se limitează la clasele tradiționale, ci se extinde la experiențe de învățare inovatoare, interconectate și practice, care vor pregăti tinerii pentru provocările viitorului.

Bibliografie

1. **Comisia Europeană** (2020). *Programul Erasmus+ 2021-2027*. <https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/>
2. **eTwinning** (2021). *Platforma de colaborare pentru școli*. <https://www.etwinning.net/>
3. **Hargreaves, A. & Fink, D.** (2006). *Sustainable Leadership*. John Wiley & Sons.
4. **Dewey, J.** (1938). *Experience and Education*. Macmillan.
5. **O'Reilly, M., & Staeheli, L.** (2013). *Learning through exchange: Youth, learning and Erasmus+*. *European Educational Research Journal*, 12(1), 75-88.

EXPERIENȚA UNUI PROIECT ETWINNING- „UNITE AGAINST BULLYING”

PROF. EDUCAȚIE TIMPURIE KOVACS ALINA

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR.4, LUGOJ, JUD. TIMIȘ

eTwinning este o platformă europeană dedicată școlilor, care facilitează colaborarea între cadre didactice și elevi din diferite țări. Lansată în 2005, această inițiativă face parte din programul Erasmus+ și promovează educația prin proiecte online inovatoare. Profesorii pot crea și participa la proiecte educaționale comune, schimbând idei și bune practici într-un mediu sigur și creativ.



Proiectele eTwinning implică colaborarea între două sau mai multe școli din țări diferite. Acestea se desfășoară exclusiv online, pe platforma eTwinning Live și în spațiul virtual TwinSpace, unde profesorii și elevii pot comunica, partaja materiale și lucra împreună la activități interactive.

Fiecare proiect are o temă specifică, adaptată vârstei și intereselor elevilor, și poate aborda subiecte variate: limbă și literatură, științe, artă, educație civică, mediu, tehnologie și multe altele.

Beneficiile proiectelor eTwinning sunt:

- Dezvoltarea competențelor digitale: Elevii și profesorii învață să folosească instrumente tehnologice moderne pentru colaborare și creare de conținut.
- Îmbunătățirea cunoștințelor lingvistice: Comunicarea într-o limbă străină este esențială în majoritatea proiectelor, ceea ce contribuie la dezvoltarea abilităților lingvistice.
- Învățare interculturală: Participanții descoperă tradiții, obiceiuri și perspective diferite, dezvoltând respect și deschidere față de diversitate.
- Creativitate și inovație: Proiectele încurajează gândirea creativă, lucrul în echipă și găsirea unor soluții originale pentru diferite provocări.

Anul acesta școlar am pășit pentru prima dată într-un proiect eTwinning, o experiență inedită și plină de provocări. Am onoarea de a face parte din echipa proiectului „United Against Bullying”, un demers educațional care promovează toleranța, respectul reciproc și prevenirea fenomenului de bullying într-un mod creativ și colaborativ.

Bullying-ul reprezintă una dintre cele mai mari provocări ale mediului școlar contemporan, afectând milioane de copii din întreaga lume. Acest fenomen se manifestă sub diverse forme: fizic, verbal, emoțional și cibernetic, generând efecte negative profunde asupra stării de bine și dezvoltării copiilor. În acest context, proiectele educaționale care promovează prevenirea bullying-ului devin esențiale.

Proiectul a fost implementat în grădiniță și a implicat activ participarea copiilor. Activitățile desfășurate au avut ca scop dezvoltarea empatiei, a comunicării pozitive și a abilităților de rezolvare a conflictelor.

Un aspect inovator al proiectului a fost colaborarea internațională. Am avut ocazia să interacționăm cu alte școli și grădinițe din diferite țări europene, ceea ce a oferit copiilor o perspectivă mai largă asupra diversității culturale și a importanței unității în prevenirea bullying-ului.

Proiectul „United Against Bullying” urmărește o serie de obiective specifice:

- Creșterea conștientizării asupra efectelor negative ale bullying-ului în rândul elevilor, profesorilor și părinților.
- Dezvoltarea competențelor de comunicare și de soluționare a conflictelor prin activități de colaborare între elevii din diferite țări.
- Promovarea respectului reciproc și a înțelegerii interculturale, având în vedere că elevii participă din diverse contexte culturale și lingvistice.
- Folosirea tehnologiei pentru a crea un spațiu sigur de învățare și pentru a combate bullying-ul atât în mediul școlar, cât și în cel online (cyberbullying).

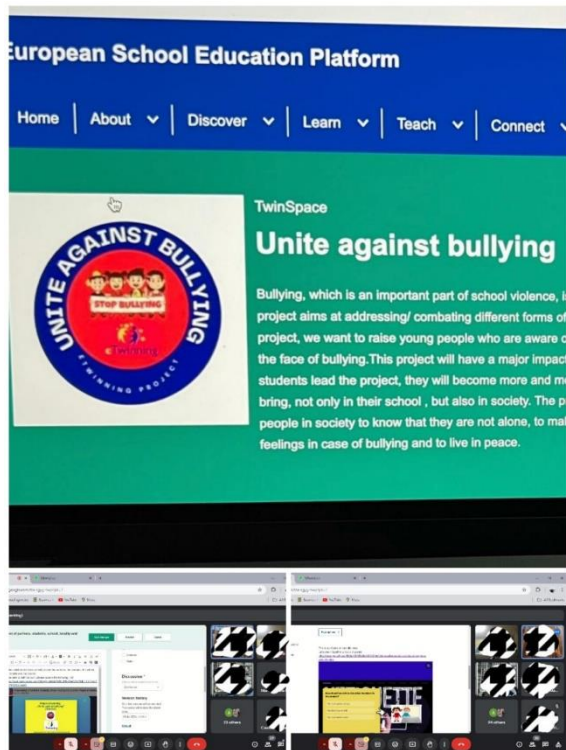
Școli din diverse țări europene se reunesc în cadrul proiectului, acestea lucrând împreună pentru a crea resurse educative, a organiza ateliere și evenimente și a încuraja schimbul de bune practici între elevi și profesori. Prin utilizarea platformei E-twinning, participanții pot comunica și colabora prin videoconferințe, forumuri și alte instrumente digitale. Țările participante: România, Spania, Polonia, Albania, Georgia, Turcia, Italia, Grecia, Croația etc.

Proiectul se derulează în perioada septembrie 2024- iunie 2025, implicand o varietate de activități educative și creative. Printre cele mai relevante activități se numără:



- Joc despre reguli de securitate;
- Concurs de creare a logo-ului proiectului;
- Carte colaborativă cu logo-urile create;
- Code week- activități de codare;
- Ziua Toleranței etc.





Proiectul "Unite Against Bullying" are un impact semnificativ asupra comunității școlare, promovând un climat de respect și incluziune. Participanții au posibilitatea să înțeleagă importanța empatiei și a comunicării eficiente, iar profesorii au acces la resurse educaționale valoroase pentru a combate bullying-ul în mod eficient.

Prin implicarea activă a elevilor în derularea proiectului, se anticipează o creștere a conștientizării asupra problemelor generate de bullying, nu doar în școli, ci și în societate. Proiectul își propune să transmită un mesaj clar că nimeni nu este singur în fața bullying-ului și că, prin eforturi comune, se poate construi un mediu mai sigur și mai armonios pentru toți.

Proiectele eTwinning reprezintă o oportunitate excelentă de a transforma educația tradițională prin colaborare internațională, creativitate și tehnologie. Ele contribuie la dezvoltarea unei comunități educaționale deschise și inovatoare, pregătind elevii pentru provocările unei lumi interconectate.

**eTwinning Project ”Winter in Europe,,
– inovație și colaborare, un plus de competențe antrenante, în beneficiul
elevilor**

**Prof. Luspeneș Teodora Maria,
Prof. Luspeneș Grațian**

Liceul Tehnologic Special ”Gheorghe Atanasiu” Timișoara, Județul Timiș

În luna februarie 2025 s-a finalizat **proiectul european eTwinning ”Winter în Europe”**, un proiect inovativ pentru elevii Liceului Tehnologic Special ”Gheorghe Atanasiu”, care au avut oportunitatea de a participa, colabora, schimba idei și învăța din experiența altor elevi din diferite țări ale Europei.

Având o tematică de iarnă, proiectul și-a propus să evidențieze impactul anotimpului iarnă asupra culturii, tradițiilor și obiceiurilor fiecărei țări participante la proiect! Elevii au fost angrenați, alături de profesorii coordonatori, în activități creative, colaborative și educaționale. În cadrul activităților, elevii au dobândit competențe noi, care le-au stimulat concentrarea, interesul și atenția pentru a realiza acțiuni frumoase și interesante pentru celelalte echipe de elevi, participante la proiect.



Obiectivele proiectului au fost:

1. Promovarea colaborării internaționale între elevii din diferite școli europene.
2. Cercetarea și valorificarea tradițiilor și obiceiurilor de iarnă caracteristice fiecărei țări



participante.

3. Stimularea creativității elevilor prin activități artistice, literare și digitale.
4. Consolidarea abilităților de comunicare în limbi străine.
5. Dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor.

În cadrul activităților artistice, literare și digitale, elevii și-au dezvoltat o multitudine de **competențe antrenate**, dintre care amintim:

- s-au implicat adecvat în interacțiunile cu profesorii lor, cu colegii de școală și din școlile partenere,

- au manifestat curiozități și au aflat informații despre obiceiurile și tradițiile de iarnă ale țărilor ai căror elevi participă la proiect;



- au manifestat inițiativă în cadrul activităților, au descoperit informații noi, au relaționat și au comunicat adecvat unii cu ceilalți;
- și-au exersat și dezvoltat capacitatea de concentrare și persistență în cadrul activităților de cercetare și de învățare;
 - au învățat să utilizeze tehnici și metode noi, prin intermediul platformelor educaționale în care au activat și au înregistrat noi



informații;

- au învățat să gândească critic, să fie selectivi și creativi în utilizarea diverselor dispozitive și platforme educaționale.
- și-au dezvoltat capacitatea de concentrare a atenției, perseverarea în lucru la o sarcină până la finalizarea corespunzătoare și verificarea propriei activități/activității de grup;
- și-au exersat asumarea responsabilității pentru propria învățare, monitorizarea progresului personal și autoreglarea în activități de învățare individuală sau de grup;

- au exersat responsabilitatea de lucru în cadrul sarcinilor de lucru



primite;

- au conștientizat asemănările și deosebirile dintre culturile țărilor participante la proiect.
- au recunoscut și împărtășit trăirile / emoțiile proprii în relația cu ceilalți, în diverse forme, în special prin jocul Kahoot și celelalte activități realizate;
- au manifestat interes pentru autocunoaștere, precum și pentru descoperirea obiceiurilor și tradițiilor de iarnă de la noi din țară;
- au pus în practică norme elementare de conduită în contexte cotidiene;
- au făcut cunoaștință și respectat diversitatea și diferențele dintre elevii scolilor din Europa, participante la proiect
- au învățat să relaționeze pozitiv cu ceilalți în contexte extrașcolare, prin exercitarea unor drepturi și asumarea de responsabilități de lucru date de profesorii din proiect;
- au avut disponibilitate pentru participarea civică în condițiile respectării regulilor grupului și valorizării diversității și diferențelor dintre ei.
- s-au promovat în situații concrete de viață – școlare, extrașcolare;
- au manifestat deschidere față de empatie, diversitate și incluziune.

Suntem foarte recunoscători pentru ca am avut oportunitatea să participăm la acest prim proiect eTwinning – WINTER IN EUROPE! La finalul proiectului, ne bucurăm de activitățile realizate alături de elevii noștri cu nevoi speciale și de parteneri. Am aflat informații interesante despre tradițiile și obiceiurile partenerilor, am colaborat cu elevi din alte țări prin schimburi de felicitări și am învățat să realizăm activități interesante cu ajutorul platformelor educaționale. Ne-am lăsat purtați de magia iernii, de entuziasm, creativitate și bucurie!

Așteptăm, cu nerăbdare, următoarele proiecte!



„Paddington and the Symphony of European Castles”

Prof. Macsim Simona-Lorena

Grădinița cu Program Prelungit Giroc, jud. Timiș

eTwinning este o platformă europeană destinată colaborării între cadre didactice și elevi din diferite țări, facilitând schimbul de idei și dezvoltarea proiectelor educaționale comune. În educația preșcolară, proiectele eTwinning oferă oportunități valoroase de învățare prin activități interactive, promovând dezvoltarea competențelor sociale, lingvistice și digitale ale copiilor.

Proiectul „Paddington and the Symphony of European Castles” a pornit de la ideea că ursul Paddington și-a petrecut vacanțele de vară la Castelul Windsor, fiind oaspetele special al Regelui Charles și al Reginei Camilla. Intrigat de acest minunat castel, el va face turul Europei prin poveștile unora dintre castele europene. Fiecare școală a proiectului va prezenta un castel din propria țară și povestea lui. În fiecare castel,



Paddington va găsi un indiciu muzical: la final toți copiii vor cânta și vor dansa împreună un cântec special.

Acest proiect s-a desfășurat în perioada septembrie 2024-mai 2025 și a avut 20 de coordonatori din 4 țări: România, Grecia, Polonia și Italia. Obiectivele propuse sunt următoarele:



- Stimularea creativității și a imaginației copiilor prin activități interactive.
- Dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare în cadrul echipelor internaționale.
- Promovarea interculturalității și a înțelegerii diversității.
- Integrarea tehnologiei în procesul de predare-învățare prin utilizarea unor resurse digitale adecvate vârstei preșcolare.

Tipuri de Activități din acest proiect:

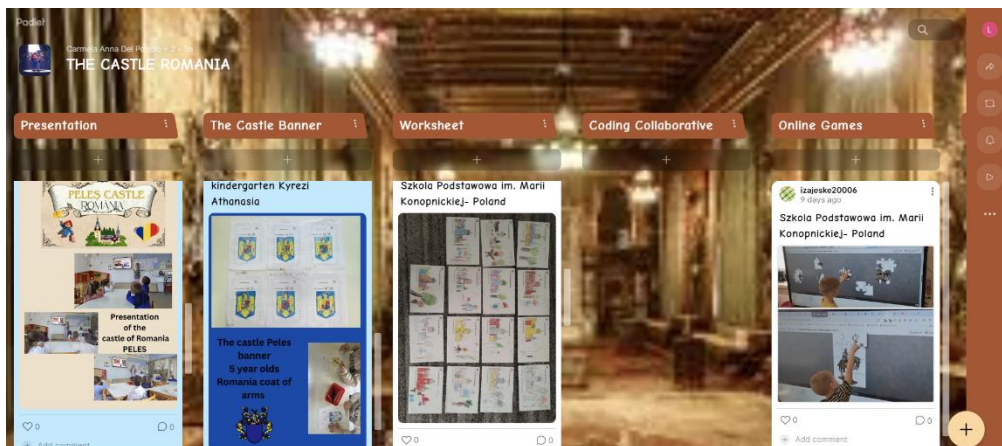
- ✓ **Desene și colaje comune** – copiii creează lucrări artistice pe teme comune (castel, stema, steag, cavaleri și alte imagini sugestive) și le partajează cu partenerii internaționali.
- ✓ **Prezentări și povești interactive** – utilizarea povestirii digitale pentru dezvoltarea vocabularului și a gândirii creative.
- ✓ **Jocuri educative online** – activități simple de recunoaștere a formelor, culorilor sau simboluri. Jocuri de colaborare
- ✓ **Cântece și dansuri tradiționale** – promovarea culturii naționale și a schimbului cultural.



Beneficiile Participării în acest proiect eTwinning:

- Îmbunătățirea competențelor digitale ale educatorilor și copiilor.
- Crearea unei rețele internaționale de colaborare între grădinițe.
- Creșterea motivației și interesului copiilor pentru istorie, cultura specific fiecărei țări din proiect.
- Expunerea la limbi străine prin activități interactive.

În concluzie proiectele eTwinning reprezintă o oportunitate excelentă pentru dezvoltarea unei educații moderne și interactive la nivel preșcolar. Ele contribuie la îmbunătățirea abilităților sociale, creative și cognitive ale copiilor, pregătindu-i pentru viitoarele etape de învățare într-un mediu multicultural și digitalizat.



Proiectul eTwinning „BE SMART, STAY GREEN”: Educație pentru sustenabilitate și dezvoltare personală prin colaborare internațională

prof. Manea Ștefania,
Colegiul Național „Mihai Eminescu”, Petroșani, Jud. Hunedoara

Într-o lume tot mai afectată de probleme de mediu precum schimbările climatice, încălzirea globală, lipsa de resurse naturale și crizele alimentare, provocările de astăzi impun o reacție rapidă și eficientă. Cu toate acestea, pentru a face față acestor provocări și pentru a construi un viitor mai verde, este esențial ca tinerii să fie echipați nu doar cu cunoștințe despre sustenabilitate, ci și cu abilități de viață și „abilități verzi” precum gândirea critică, creativitatea și rezolvarea problemelor. În acest context, proiectul eTwinning „BE SMART, STAY GREEN” își propune să formeze o generație de tineri ecologiști, care nu doar că înțeleg importanța protejării mediului, dar au și instrumentele necesare pentru a contribui activ la soluționarea problemelor globale.

Proiectul „BE SMART, STAY GREEN” a început în octombrie 2024 și se va finaliza în luna mai 2025. Acesta utilizează abordări pedagogice inovative pentru a sprijini dezvoltarea competențelor esențiale ale elevilor. Aceste metode sunt menite să stimuleze gândirea critică, creativitatea și colaborarea activă între tineri din diferite culturi, fiind centrate pe patru principii fundamentale:

1. **învățarea centrată pe elevi:** Elevii sunt încurajați să aleagă singuri Obiectivele Dezvoltării Durabile pe care doresc să le studieze, sporind astfel interesul și angajamentul lor în procesul de învățare. Acest lucru le permite să se implice activ și să înțeleagă mai profund relevanța fiecărui obiectiv.
2. **învățarea bazată pe proiecte:** Elevii colaborează pentru a explora Obiectivele Dezvoltării Durabile și pentru a găsi soluții sustenabile la problemele de mediu, punând în aplicare cunoștințele în contexte reale. Această abordare le oferă oportunitatea de a învăța prin experiență și de a aplica soluții creative.
3. **învățarea bazată pe creativitate:** Creativitatea este un element-cheie al proiectului. Elevii sunt încurajați să utilizeze instrumente Web 2.0 și să dezvolte soluții inovative pentru problemele de mediu. De asemenea, aceștia vor avea ocazia să creeze materiale interactive, postere sau videoclipuri care vor contribui la conștientizarea problemelor de mediu.

4. **Învățarea bazată pe întrebări și rezolvare de probleme:** Elevii sunt încurajați să pună întrebări referitoare la sustenabilitate și să exploreze soluții prin cercetare activă. Această metodă stimulează dezvoltarea gândirii critice și a abilității de a rezolva probleme complexe.

Colaborare internațională și dezvoltarea abilităților interpersonale

Un aspect important al proiectului „BE SMART, STAY GREEN” este **dimensiunea sa internațională**. În proiect sunt implicați elevi din România, Turcia, Italia și Franța. Elevii sunt împărțiți în echipe mixte din diferite țări, ceea ce încurajează schimbul de idei și soluții inovative. Această colaborare internațională oferă elevilor oportunitatea de a învăța să comunice eficient în limba engleză și de a înțelege importanța cooperării globale în fața problemelor de mediu.

Platforma **Twinspace** este folosită pentru coordonarea activităților, iar elevii participă la sondaje și discuțiile de pe forum pentru a-și exprima opiniile și ideile. Astfel, aceștia învață nu doar să colaboreze, ci și să dezvolte abilități interpersonale și să aprecieze diversitatea culturală.

Activități și metodologia aplicată pentru studierea pentru Obiectivele Dezvoltării Durabile

În cadrul proiectului, elevii vor studia următoarele Obiectivele Dezvoltării Durabile: SDG 2 - Eradicarea foametei, SDG 4 - Educație de calitate și SDG 5 - Egalitatea de gen. Pentru fiecare obiectiv specific vor crea produse finale colaborative, care pot include postere, videoclipuri sau campanii de sensibilizare, e-book-uri etc.

Metodologia de lucru include patru pași esențiali:

- **Întrebări ghidate** pentru cercetare, prin care elevii vor explora diferite surse de informație pentru a înțelege mai bine obiectivul ales.
- **Crearea de resurse deschise** de către profesori, inclusiv fișe de lucru interactive și materiale educaționale ce ajută la aprofundarea cunoștințelor. Spre exemplu, pentru a înțelege Obiectivele Dezvoltării Durabile, s-a realizat o resursă colaborativă de către profesorii- mentori <https://view.genially.com/678cb829dc9204be9611b9f6/presentation-sustainability-presentation-bssg> . De asemenea, pentru studierea SDG 5 - Egalitatea de gen s-a realizat o resursă educațională deschisă care a fost utilizată de cadrele didactice și de către elevi: <https://learningapps.org/watch?v=pdk8hk8kt25>
- **Activități în echipe mixte**, unde elevii din școlile membre ale proiectului colaborează pentru a crea materiale educaționale pe tema sustenabilității. Spre exemplu, pentru SDG 5- Egalitatea de gen, elevii coordonați de profesorii- mentori au realizat postere prin care au atras atenția asupra inegalității de gen cu care s-au realizat prezentări, video-uri, e-books și expoziții virtuale.
- **Întâlniri online** pentru a prezenta rezultatele și a discuta ideile și soluțiile dezvoltate.

Competențe dezvoltate de elevi

Prin intermediul proiectului, elevii vor învăța să abordeze problemele de mediu din perspective multiple, dezvoltând:

- **abilități verzi:** înțelegerea problemelor de mediu și dezvoltarea unor atitudini responsabile față de natură.
- **abilități de viață:** îmbunătățirea gândirii critice, creativității, rezolvării de probleme și abilităților interpersonale.
- **abilități digitale:** utilizarea de instrumente Web 2.0 și crearea de conținut digital relevant pentru a sprijini educația pentru dezvoltare durabilă.

Proiectul „BE SMART, STAY GREEN” reprezintă o oportunitate extraordinară pentru elevi de a învăța despre sustenabilitate și de a se implica activ în protejarea mediului. Prin munca în echipă, atât la nivel local, cât și internațional, elevii nu doar că vor dobândi abilități esențiale pentru viitor, dar vor deveni adevărați agenți ai schimbării în comunitățile lor și în lume. Proiectul eTwinning demonstrează puterea educației colaborative pentru a forma tineri responsabili, capabili să contribuie la un viitor sustenabil.

CREATE FUTURE GAMING

Prof. inv. primar Mera Alina Ioana
Școala Gimnazială „Horea, Cloșca și Crișan”, Turda

Proiectul eTwinning „CREATE FUTURE GAMING” mi-a oferit șansa de a face un schimb de bune practici, idei și resurse digitale, de a stabili relații de prietenie și colaborare cu profesorii și elevii din țările participante: România, Turcia, Macedonia, Spania, Lituania.

Acest proiect a făcut legătura între profesorul creativ și elevul care învață prin creația și jocul profesorului care are o abordare multidisciplinară.

Proiectul s-a desfășurat în anul școlar 2021-2022 din februarie până la finalul lunii mai. În luna februarie ne-am cunoscut partenerii, am schimbat e-mail-urile, ne-am fixat școala și localitatea pe harta proiectului, ne-am înscris în gupurile de comunicare, am împărțit sarcinile de lucru și am ales instrumentele web2. În luna martie, ne-am asigurat de regulile de siguranță pe net, am cerut permisiunea părinților pentru participarea copiilor la proiect și ne-am prezentat



elevii, localitatea, școala, am creat logo-ul și posterul proiectului.



În lunile aprilie și mai am folosit aplicații, am creat și am diseminat creațiile noastre, ilustrând folosirea acestora. În aceste luni copii au învățat jocurile interactive ale partenerilor, au colaborat și comunicat cu colegii parteneri. Am diseminat lucrările individuale folosind diferite platforme educaționale.

Am participat la realizarea produselor finale comune prin colaborarea și comunicarea

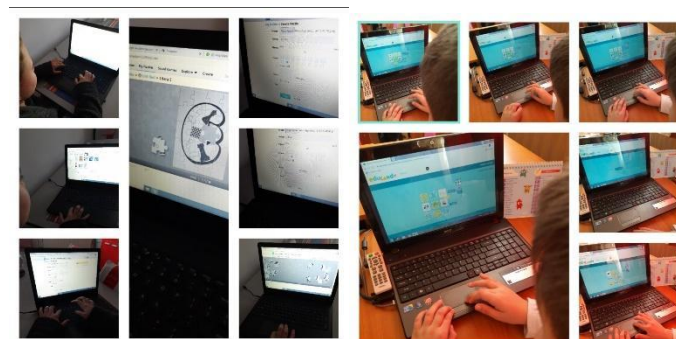
dintre elevi și dascăli din țările participante.



Proiectul ne-a oferit oportunitatea de a testa cunoștințele și abilitățile digitale, abilități de comunicare într-o limbă străină, crearea și utilizarea deverselor instrumente web 2.0. Crearea propriilor jocuri și jocurile partenerilor noștri au fost cu adevărat antrenante și motivante pentru elevii mei.

Jocurile digitale au reprezentat un mediu propice de promovare a învățării active și de îmbunătățire a competențelor digitale ale elevilor. Copiilor le-au plăcut absolut toate jocurile

care au fost încărcate în proiect: wordwall, quiz, puzzle, educandy, learningapps, etc.



Prin sustenabilitatea acestui proiect, produsele realizate, aplicațiile inovative și jocurile digitale încărcate de parteneri în proiect vor constitui premisele pentru valorificarea rezultatelor finale.

Abilitățile digitale și de comunicare dobândite de elevi și cadrele didactice pe parcursul acestui proiect rămân și după încheierea proiectului. Jocurile digitale vor motiva elevii în procesul lor de învățare în următorii ani.

Beneficiarii proiectului și-au îmbogățit abilitățile multidisciplinare, digitale și de comunicare.

PROIECTELE ETWINNING: EDUCAȚIE, COLABORARE, CREATIVITATE, INOVAȚIE

***Prof. Doina MAZGA,
Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui***

În anul școlar 2024-2025, elevii și profesorii de la Liceul „Ștefan Procopiu” din Vaslui participă la cinci proiecte eTwinning care oferă oportunități de dezvoltare personală și

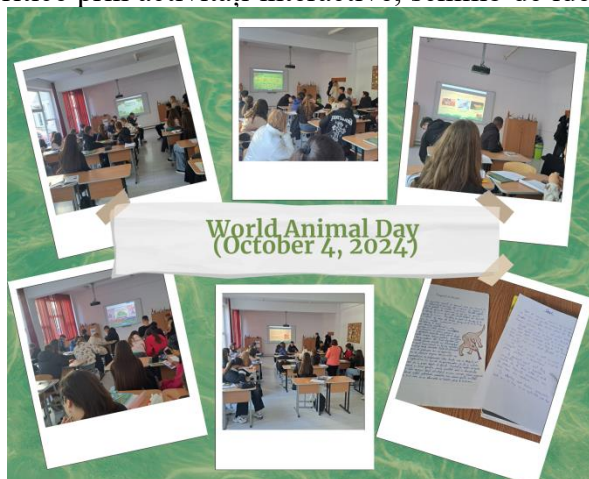
profesională. Aceste inițiative au contribuit la consolidarea colaborării interculturale și la dezvoltarea competențelor digitale, sociale, civice și transversale ale participanților.

Problemele de mediu au fost abordate în cadrul proiectului „**Earth is Our Home**”, care a reunit elevi și profesori din unsprezece țări europene (Croația, Portugalia, România, Italia, Grecia, Macedonia de Nord, Turcia, Slovacia, Franța, Letonia, Georgia). Prin activitățile



proiectului este urmărită atingerea următoarelor obiective:

- creșterea gradului de conștientizare a elevilor cu privire la importanța protejării mediului, a biodiversității și a resurselor naturale;
- încurajarea elevilor să adopte practici sustenabile, precum reciclarea, economisirea apei și protejarea habitatelor naturale ale animalelor și păsărilor;
- stimularea lucrului în echipă și a gândirii critice prin activități interactive, schimb de idei



și realizarea de materiale educative digitale.

În perioada octombrie 2024-ianuarie 2025, elevii au explorat lumea animalelor, a păsărilor și a albinelor și au discutat despre pericolele care amenință animalele, inclusiv pierderea habitatului cauzată de defrișări și extinderea urbană, braconajul și schimbările climatice, despre Lista Roșie a Speciilor Amenințate, elea borată de Uniunea Internațională pentru Conservarea Naturii, au descoperit specii de păsări locale și migratoare, au conștientizat rolul important pe care albinele îl joacă în natură și pentru oameni. În realizarea materialelor, au fost utilizate instrumente digitale precum Canva, Kahoot, Power Point, Genially.

În februarie 2025, elevii au discutat despre reciclare, luna martie este dedicată Zilei Mondiale a Apei, iar în aprilie elevii vor celebra Ziua Mondială a Pământului. În mai va avea loc Săptămâna Laudato Si', în care se vor desfășura activități dedicate protejării mediului, iar în iunie se va realiza evaluarea proiectului și a rezultatelor obținute. Rezultatele așteptate ale proiectului includ crearea unei cărți digitale comune, care va documenta toate activitățile și rezultatele obținute.

În luna mai, elevii vor participa la Săptămâna Laudato Si', un moment dedicat conștientizării importanței protejării mediului, în spiritul mesajului transmis de Papa Francisc în enciclica Laudato Si' – „Despre grija pentru casa noastră comună”. Enciclica subliniază impactul negativ al consumerismului excesiv și al dezvoltării economice iresponsabile asupra naturii,

criticând degradarea mediului și efectele schimbărilor climatice. Inspirându-se din aceste principii, elevii vor desfășura activități prin care vor reflecta asupra responsabilității fiecăruia de a contribui la protecția planetei, adoptând obiceiuri sustenabile și acțiuni concrete pentru conservarea biodiversității.

Prin acest proiect, elevii nu doar că își îmbogățesc cunoștințele despre mediul înconjurător, ci își dezvoltă o atitudine responsabilă față de natură. Colaborarea internațională le oferă oportunitatea de a învăța unii de la alții, de a descoperi perspective diferite asupra problemelor de mediu și de a găsi soluții creative împreună.

Proiectul „**Digital Explorers and Promoters of Cultural Heritage**” este implementat în colaborare cu 5 școli din România, Franța, Grecia și Turcia și oferă elevilor și profesorilor oportunitatea de a explora patrimoniul cultural european, cu scopul de a contribui la conservarea și promovarea acestuia, dar și a turismului sustenabil. Proiectul încurajează utilizarea tehnologiilor digitale și colaborarea internațională pentru a stimula o conștientizare mai profundă



asupra valorilor culturale și identitare.

În prima etapă a proiectului, școlile partenere s-au întâlnit online pentru a stabili regulile de colaborare și calendarul activităților. Ulterior, elevii au participat la diverse activități precum crearea de videoclipuri despre situri UNESCO din țările lor, contribuind la documentarea patrimoniului mondial, realizarea de postere și prezentări care promovează patrimoniul cultural european, folosind instrumente digitale precum Google Slides sau Canva, quiz-uri (Kahoot, Wordwall). Prin activitățile sale interactive și colaborative, proiectul dezvoltă competențe esențiale pentru viitor, inclusiv gândirea critică, creativitatea și abilitățile digitale. Elevii nu doar că învață despre importanța conservării patrimoniului, ci și despre responsabilitatea civică și



valoarea dialogului intercultural.

Diseminarea rezultatelor se va face prin articole publicate în reviste online, postări pe blog, videoclipuri colaborative și o colecție Wakelet care va prezenta activitățile și resursele educaționale digitale realizate în cadrul proiectului. Această colecție va ilustra inovația pedagogică, integrarea curriculară și utilizarea creativă a tehnologiilor informaționale și de comunicare.

Pentru anul 2025, tema eTwinning este **"Citizenship education: celebrating what unites us"**. Proiectul **"Digital Explorers and Promoters of Cultural Heritage"** se încadrează în tema eTwinning pentru 2025 pentru că promovează educația pentru cetățenie prin intermediul patrimoniului cultural, care este o componentă esențială a identității comune europene. Prin explorarea și promovarea patrimoniului cultural din diferite țări, elevii devin conștienți de ceea ce ne unește ca cetățeni ai Europei. Proiectul subliniază valori importante pentru educația cetățenească, precum unitatea în diversitate, responsabilitatea civică și dialogul intercultural. Prin colaborarea internațională și utilizarea tehnologiilor digitale, elevii învață să aprecieze atât propriul patrimoniu, cât și patrimoniul altor țări, dezvoltând o înțelegere mai profundă a legăturilor culturale care îi unesc pe cetățenii europeni.

Proiectul eTwinning **„Let`s cross the barriers throughs talents”** este implementat în colaborare cu profesori și elevi din Turcia și Italia. Obiectivele proiectului sunt:

LET'S CROSS BARRIERS
THROUGH TALENTS



- Creșterea succesului elevilor oferind bunăstare mentală, fizică și emoțională.
- Acordarea importanței abilităților cognitive pentru a evalua succesul academic.
- Dezvoltarea bunăstării fizice, sociale și emoționale prin activități artistice, literare, sportive.

În prima parte a proiectului, activitățile au vizat siguranța online, realizarea de logo-uri, postere și sloganuri. În luna februarie 2025, tema activităților a fost starea de bine. Cu acest prilej, elevii procopieni au fost provocați să realizeze câte un poster cu tema Vision Board - Călătoria mea conștientă spre starea de bine în 2025 utilizând instrumental digital CANVA. Elevii și-au setat obiective precum: Obținerea permisului de conducere, Mai mult timp petrecut cu familia, Note mai bune și succes la școală, Consolidarea prietenilor, Călătorii și explorarea unor locuri noi, Dezvoltarea pasiunilor: sport, gastronomie și multe altele! Obținerea permisului de conducere este un pas important spre independență, iar dorința de a petrece mai mult timp cu familia reflectă valoarea conexiunilor autentice. De asemenea, focusul pe note mai bune și succesul la școală arată o motivație puternică pentru excelență. Călătoriile și explorarea lumii sunt o oportunitate fantastică de învățare și creștere personală, iar dezvoltarea pasiunilor demonstrează dorința de auto-perfecționare și descoperire de sine. Prin acest exercițiu de vizualizare și

planificare conștientă, elevii și-au exprimat dorințele și motivațiile pentru un an mai bun și mai



echilibrat.

Proiectul eTwinning „Împreună pentru pace” este implementat în colaborare cu școli partenere din Italia, Grecia, Germania, Turcia și România și își propune să promoveze valori fundamentale precum respectul, libertatea, respectarea drepturilor, legea, pacea, egalitatea și solidaritatea. Prin participarea activă a elevilor, proiectul contribuie la dezvoltarea unei atitudini de respect de sine și față de ceilalți, precum și la o mai bună înțelegere a problemelor globale, printr-o abordare critică și implicare activă în inițiative comunitare și responsabilitate socială.

Elevii sunt implicați în activități menite evidențiază semnificația valorilor promovate: Ziua Păcii (elevii au creat postere și desene tematice, au compus mesaje de pace și au participat la dezbateri despre importanța menținerii unui climat de conviețuire armonioasă), Ziua Bunătății (activități de voluntariat și gesturi de generozitate au fost promovate în rândul elevilor, care au organizat mici acțiuni caritabile), Ziua Internațională a Nonviolenței (au fost realizate ateliere de educație civică, prin care elevii au învățat despre metodele de soluționare pașnică a conflictelor și



importanța comunicării constructive).

Proiectul facilitează promovarea tradițiilor, obiceiurilor și naționalităților prin activități specifice fiecărei țări participante. Elevii au explorat tradițiile și sărbătorile naționale prin schimburi culturale, prezentări interactive și întâlniri virtuale cu colegii lor din străinătate. Aceste activități le oferă participanților oportunitatea de a înțelege mai bine diversitatea culturală și de a aprecia valorile comune care unesc diferite popoare.

Prin implicarea în acest proiect, elevii își dezvoltă competențe sociale, cum ar fi gândirea critică, colaborarea internațională și responsabilitatea socială. Interacțiunea cu elevi din alte culturi contribuie la lărgirea orizonturilor și la dezvoltarea empatiei și a spiritului reciproc. În plus, noi, profesorii implicați avem ocazia de a experimenta noi metode pedagogice și de a implementa practici educaționale și instrumente digitale variate utilizate pe platforma eTwinning.

Participarea elevilor și profesorilor de la Liceul „Ștefan Procopiu” Vaslui la proiectele eTwinning din anul școlar 2024-2025 demonstrează angajamentul instituției pentru o educație

modernă, colaborativă și incluzivă. Aceste inițiative nu doar că îmbogățesc experiența de învățare a elevilor, ci și le oferă oportunitatea de a interacționa cu tineri din diferite colțuri ale Europei, dezvoltându-le astfel abilități esențiale pentru viitor.

Aceste proiecte creează un mediu de învățare dinamic, unde tehnologia, educația interculturală și dezvoltarea personală merg mână în mână. Elevii devin mai conștienți de rolul lor în societate, își îmbunătățesc abilitățile de comunicare și colaborare și învață să privească lumea cu o minte deschisă și critică. Profesorii, la rândul lor, beneficiază de schimb de bune practici și metode inovatoare, consolidând astfel procesul educațional. eTwinning nu este doar o platformă de colaborare, ci o adevărată punte între culturi, idei și viitoare generații de cetățeni europeni activi. Prin implicarea în aceste proiecte, liceul continuă să își demonstreze devotamentul pentru o educație de calitate, adaptată provocărilor contemporane.



Mobilitate Erasmus la o instituție școlară din Spania: Oportunități de învățare și dezvoltare

Prof. înv. primar Miclău Alexandra-Ioana

Liceul Teoretic "David Voniga" Giroc

Introducere:

În cadrul programului Erasmus+, schimburile de experiență între școli din diferite colțuri ale Europei sunt o oportunitate extraordinară pentru elevi și profesori de a învăța unii de la alții, de a explora culturi noi și de a dezvolta abilități care să le îmbogățască viața personală și profesională. Un astfel de schimb de experiență a avut loc la o școală din Spania, unde elevii și

cadrele didactice din diferite țări s-au întâlnit pentru a participa la activități educaționale, culturale și sociale.

Obiectivele schimbului de experiență Erasmus

Scopul principal al acestui schimb Erasmus a fost de a încuraja colaborarea și schimbul de bune practici între profesori din diferite țări europene. Participanții au avut ocazia să descopere noi metode de învățare, să aprecieze diversitatea educațională și să dezvolte competențe interculturale.

Activități și proiecte implementate- Jurnal de călătorie

În cadrul schimbului de experiență, participanții au fost implicați într-o varietate de activități. Împreună cu elevii au lucrat la proiecte de grup, explorând teme legate de istoria, geografia și cultura țărilor lor. Au avut loc prezentări, dezbateri și jocuri educaționale care au stimulat creativitatea și gândirea critică a participanților.

Ziua 1 – Vizita la CEIP San Antonio

La CEIP San Antonio am fost întâmpinate călduros de domnul director Antonio Francisco Vicente Lopez. După o scurtă prezentare, acesta ne-a vorbit despre școala pe care o conduce și despre sistemul educațional din Spania. Școala este situată în Elche, în districtul La Hoya, într-o zonă rurală cu un nivel socioeconomic mediu. Școala are 31 de cadre didactice și o varietate de specialiști, inclusiv profesori de educație timpurie, limbi străine, muzică, pedagogie terapeutică și educație fizică.

Oferta educațională:

- **Educație timpurie (3-6 ani):** Se pune accent pe dezvoltarea abilităților intelectuale, sociale și etico-morale ale copiilor, respectând stilul personal de învățare.
- **Ciclul primar (6-12 ani):** Se concentrează pe dezvoltarea abilităților fundamentale (citit, scris, calcul) și pe învățarea limbii engleze, fiind organizat pe 3 blocuri de subiecte: de bază, specifice și autonom configurabile.

Școala dispune de terenuri de joacă, sală radio, bibliotecă și alte facilități pentru activități educaționale și recreative.

Ziua 2 – Vizita la grădinița arondată

În a doua zi, am vizitat grădinița arondată instituției de învățământ, însoțite de domnul director Antonio Francisco Vicente Lopez. Am observat activități similare celor din grădinițele din România, iar preșcolarii lucrau pe centre, având mobilier adaptat vârstei și materiale didactice intuitive.

La grupa Țestoaselor, copiii de 3 ani desfășurau activități de matematică, scriere, modelaj cu plastilină și identificare a fructelor și legumelor. Atmosfera era veselă, iar copiii erau entuziasmați să interacționeze cu noi, răspunzându-ne în limba lor.

Un alt aspect interesant a fost utilizarea bicicletelor pentru învățarea regulilor de circulație în curtea grădiniței. Grădinița dispune de cantină, unde se prepară mâncare proaspătă.

Concluzia zilei a fost că grupele de preșcolari din Spania sunt asemănătoare celor din România, având activități, materiale și atmosferă similare.

Ziua 3 – Proiecte și Activități la CEIP San Antonio

În a treia zi, am discutat despre diversele proiecte în care școala este implicată:

1. **Proiecte Europene:** Școala participă la mai multe proiecte europene, inclusiv KA229, cu mobilități studențești. Obiectivul este ca elevii să efectueze cel puțin o mobilitate în timpul învățământului primar. Proiectele au contribuit la îmbunătățirea competențelor lingvistice, digitale, promovarea incluziunii și respectul pentru tradițiile altor țări.
2. **Proiectul Sportiv:** Activitățile extrașcolare legate de sport sunt organizate în colaborare cu alte școli din Elche, promovând activitatea fizică în rândul elevilor.
3. **Proiectul de Solidaritate:** Acesta implică comunitatea educațională în activități cu scop solidar, în colaborare cu ONG-uri și asociații care sprijină diverse cauze sociale și de sănătate.
4. **Proiectul de Reciclare:** Școala participă într-un proiect de reciclare zilnică, cu containere pentru colectarea selectivă a deșeurilor, gestionate de o companie de reciclare.

Am asistat și la o oră de engleză în ciclul primar, unde elevii utilizau atât cărți, cât și tablete pentru a învăța cuvinte noi și a accesa manualul digital. Lecția despre animale sălbatice a fost

interactivă, cu activități individuale și de grup, iar profesorul a oferit feedback la finalul orei. Elevii au fost implicați și entuziasmați.

Ziua 4 – Vizita la Valencia

În a patra zi, am avut o experiență culturală deosebită prin vizitarea orașului Valencia, începând cu **Oceanografic Valencia**, un loc dedicat conservării vieții marine. Am observat diverse ecosisteme, inclusiv rechini, broaște țestoase, meduze, crocodili și multe altele, toate într-un mediu natural bine întreținut.

După vizită, am explorat centrul Valenciei, admirând clădirile istorice și plimbându-ne prin **Centrul Vechi**. Am savurat o **paella cu ton**, o delicată locală, și am vizitat locuri emblematice, cum ar fi **Seranos** și arena de luptă cu tauri. Am încheiat ziua în **Piața Primăriei**, un loc plin de viață, cu magazine și suveniruri.

Valencia, al treilea oraș ca mărime din Spania, are o istorie fascinantă: fondat de romani în 138 î.Hr., ocupat de mauri în 714 și recucerit de regele Jaime I în 1238. Orașul este cunoscut și pentru școala sa de pictură.

Ziua 5 – Vizita la cantina școlii

În ultima zi a experienței Erasmus, am vizitat cantina școlii și am observat cum funcționează. Elevii intră pe grupe și pot alege din preparatele zilei, gătit la fața locului de bucătăresele școlii. Mâncarea este echilibrată din punct de vedere nutrițional, iar elevii au posibilitatea de a alege fructe proaspete.

Personalul cantinei este prietenos și amabil, iar elevii sunt vizibil încântați de acest moment al zilei. Cantina oferă nu doar o masă caldă, ci și oportunitatea de a întări spiritul de echipă și apartenența la grup. Un serviciu esențial într-o instituție de învățământ.

Cultura Spaniolă: O lecție de viață

Un alt aspect important al acestui schimb de experiență a fost descoperirea culturii spaniole. Elevii și profesori au avut șansa să participe la evenimente culturale locale, să viziteze muzee și să învețe despre istoria și tradițiile regiunii. Gastronomia, dansurile tradiționale și festivitățile au fost doar câteva dintre activitățile care au contribuit la crearea unui mediu de învățare deschis și dinamic.

Încheiere

Participarea la un schimb de experiență Erasmus în Spania a fost o experiență transformatoare pentru toți cei implicați. Aceasta a oferit nu doar oportunități educaționale valoroase, dar și

momente de neuitat, care au consolidat legăturile între profesori și instituții din diverse colțuri ale Europei. Programul Erasmus+ continuă să fie o poartă deschisă pentru dezvoltare personală și profesională, iar astfel de experiențe vor avea un impact pozitiv pe termen lung asupra educației și colaborării internaționale.

Bibliografie:

- Bracht, O., Engel, C., Janson, K., Over, A., Schomburg, H., & Teichler, U. (2006). The professional value of ERASMUS mobility. *Kassel, Germany: International Centre for Higher Education Research, University of Kassel*, 84-106;
- Irgatoğlu, A. (2025). Erasmus Exchange Program Experiences of Early-Career Researchers. In *Tracking Early Career Researchers in EFL/ESL Studies* (pp. 45-66). IGI Global Scientific Publishing;
- Díaz Chorne, L. (2025). La movilidad internacional y las prácticas transnacionales en la construcción europea: ¿favorece realmente la movilidad internacional una identidad común?.



e-Twinning și ERASMUS+

Profesor în Educația Timpurie: Micșescu Florentina Gabriela

Școala Gimnazială nr 6 Timișoara

Programele **e-Twinning** și **Erasmus+** joacă un rol important în educația copiilor mici, promovând colaborarea, învățarea interculturală și dezvoltarea personală.

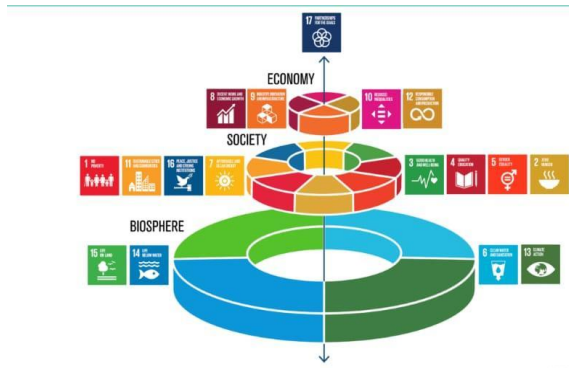
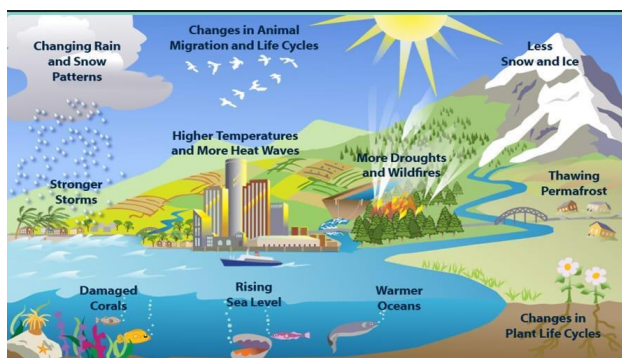
eTwinning este o platformă online care facilitează colaborarea între școli din diferite țări europene și promovează înțelegerea diversității culturale și dezvoltarea abilităților sociale prin proiecte collaborative.

Erasmus+ oferă oportunități de învățare informală și nonformală, sprijinind incluziunea și dezvoltarea competențelor necesare pentru o societate multiculturală și digitală. Acesta încurajează mobilitatea și învățarea prin experiențe practice, pregătind copiii pentru o lume globalizată

Pentru mine, acestea două sunt o adevărată provocare deoarece abia le-am descoperit.

În perioada 17-21 februarie, anul acesta, am fost la un program de formare ERASMUS în Croația, Split. Cursul a fost despre “**Sustainability in education – introducing green and eco-lifestyles**”.

Am învățat despre schimbarea climei, despre sustenabilitate, despre biodiversitate și ecosisteme, despre diversitate, egalitate și incluziune.



Exemple de sustenabilitate: reducerea consumului de apă (ex: când ne spălăm pe dinți), reducerea risipei alimentare, utilizarea energiei regenerabile (ex: panouri solare), transport ecologic (ex: autobuz, biciclete..), plantare spații verzi.

Deoarece Split este pe malul Mării Adriatice, am desfășurat și acțiuni de recunoaștere a animalelor și plantelor marine, am avut ocazia să le curățăm de plastic (aricii de mare în special) dar și de alte deșeuri aruncate iresponsabil. Am aflat că s-au făcut studii și oamenii de acolo mănâncă săptămânal plastic cât conține un card bancar. La o recomandare asemănătoare, mi-am dat seama că eu realizasem deja 2 ani la rând „Cea mai mare lecție din lume” cu preșcolarii, proiect educațional organizat de UNICEF, care și-a propus să sensibilizeze copiii cu privire la probleme globale, inclusiv poluarea apei. În cadrul acestei lecții, cei mici învață despre impactul poluării apei asupra mediului și sănătății umane, dar și despre soluții practice pentru reducerea acesteia. Activitățile sunt concepute pentru a fi interactive și adaptate vârstei participanților, având ca scop dezvoltarea unui simț al responsabilității față de resursele naturale.

Un ecosistem este o comunitate formată din organisme vii (plante, animale, microorganisme) și mediul lor fizic (sol, apă, aer), care interacționează între ele. Biodiversitatea contribuie la stabilitatea și reziliența ecosistemelor. De exemplu, pădurile bogate în specii de plante sunt mai rezistente la dăunători sau la schimbările climatice. Pierderea biodiversității poate destabiliza ecosistemele, afectând disponibilitatea resurselor naturale, lanțurile trofice (Fiecare specie joacă un rol într-un ecosystem, de exemplu dispariția prădătorilor poate duce la suprapopularea erbivorilor, afectând vegetația.)

În ceea ce privește diversitatea, o instituție de învățământ poate organiza evenimente culturale pentru a sărbători diferite tradiții și să creeze un mediu incluziv pentru toți. Egalitatea e prezintă tratamentul echitabil al tuturor, asigurându-se că fiecare persoană primește aceleași oportunități, indiferent de diferențele lor. Incluziunea înseamnă să crezi un mediu în care toți indivizii să se simtă respectați, acceptați și valorizați, astfel încât să-și poată aduce contribuția autentică.



Am apreciat ideea de a realiza cât mai multe misiuni cu copiii în aer liber. Am primit multe sugestii de activități: jocuri senzoriale cu elemente din natură (frunze, conuri, pietre, crenguțe...etc), jocuri motrice cu pipete, pâlnii, sticle mici, observări într-un metru pătrat, jocuri didactice de recunoaștere a bolilor plantelor, de recunoaștere a sunetelor produse de animale (păsări în special), jocuri de eliminare a speciilor invazive din parc...etc.

Poate voi iniția anul viitor un proiect e-Twinning în acest sens.

Experiența Erasmus+ este una valoroasă și transformatoare, m-a învățat să mă adaptez la medii diverse și să-mi dezvolt încrederea în mine deoarece am rămas în relații bune cu profesori de la cursul **“Sustainability in education – introducing green and eco-lifestyles”**.

În ceea ce privește e-Twinning, sunt implicată în primul meu proiect, realizat de colega mea, „Magic of Spring”, care este în desfășurare. Sunt fericită să colaborez cu colegi din Europa și să realizăm împreună lucruri mărețe.

Surse de inspirație online:

European School Education Platform

Programul Erasmus+

” Technology in Classroom - ICT in the Digital Era – Tablets Educational Apps”

Autori Zamfirescu Georgeta Raluca și Militaru Iolanda

Liceul Voievodul Mircea, Dâmbovița

În perioada 7-11 august 2023 , două cadre didactice de la liceul Voievodul Mircea , respectiv dna profesor Militaru Iolanda și dna profesor Zamfirescu Raluca , au participat la cursul de formare ” **Technology in Classroom - ICT in the Digital Era - Tablets Educational Apps**”, desfășurat în Atena , Grecia . Acesta face parte din **Proiectului Erasmus+ “ Acreditare pentru mobilități ERASMUS+ în domeniul Educației Școlare (2021-2026)”** , KA1 SCH, nr. de referință: **2022-1-RO01-KA121-SCH-000065519**, care urmărește stimularea interesului elevilor pentru procesul educațional prin intermediul aplicațiilor și metodelor și tehnicilor moderne, fapt care poate conduce cu ușurință la un procent mult mai mare de promovabilitate la examenul de bacalaureat și de asemenea la reducerea absenteismului și a abandonului școlar implicit.

Cursul ” **Technology in Classroom - ICT in the Digital Era - Tablets Educational Apps**” – Educational Technology Creative Implementations in the Classroom organizat de LAMBDA TWELVE IKE și a avut ca principale obiective :

- Promovarea utilizării TIC la majoritatea materiilor de studiu pentru stimularea creativității și a curiozității elevilor

- Utilizarea tuturor gadget-urilor cum ar fi computer personal, telefon mobil, tablete, ochelari VR , schimbă modul în care putem oferi copiilor noștri căi de învățare. Pe baza diferitelor stiluri de învățare și în funcție de inteligența fiecărui elev, putem propune o varietate de module educaționale îmbunătățite cu tehnologie.
- Împărtășirea unor experiențe practice și a unor studii de caz care au ca principal scop implemetarea TIC la orele de curs și avantajele care decurg din această metodă modernă
- Prezentarea unor tehnici de lucru și jocuri educationale precum Kahoot, Quizz, BOOklet, WordWall, Deck.Toys, Gamilab.com, Educaplay, Hour of Code, Phet.colorado, Scientix.eu, Digital storytelling

Iată pe scurt câteva dintre aplicațiile cele mai importante și ușor de folosit în timpul orelor de curs

1. Digital storytelling

"Povestirea digitală" este un termen relativ nou care descrie noua practică a oamenilor obișnuiți care folosesc instrumente digitale pentru a-și spune „povestea”. ... Pur și simplu, poveștile digitale sunt filme multimedia care combină fotografii, videoclipuri, sunet, muzică, text și, adesea, o voce narativă.

Procesul reflectă procesul tradițional de scriere

Povestirea digitală este o scriere care implică următoarele etape :

- Reflectarea și gasirea de idei
- Planificarea
- Crearea
- Revizuirea
- Editarea
- Publicarea
- Reflectarea finală

Povestirea digitală este perfectă pentru partajare și colaborare în ceea ce privește următoarele aspecte :

- Predă un concept academic
- Predă o abilitate specifică
- Spune o poveste
- Creează impact
- Aduce conștientizare asupra unei probleme sau cauze
- Începe (sau oprește) ceva
- Provoacă opinii populare

2.OSMO suite - <https://www.playosmo.com/en/>

3. <https://www.golabz.eu/labs>

4. <http://www.scientix.eu>

5. <http://www.storyboardthat.com>

6. <https://www.pixton.com-> o aplicație extrem de interesantă pentru crearea de benzi desenate

7. <https://www.mystorybook.com>

8. <https://www.storyjumper.com-> Cel mai simplu mod de a crea, narra și publica propriile tale cărți cu copertă cartonată și broșată. Citește și ascultă cărți din comunitatea noastră globală.

9. <https://bookcreator.com>

Book Creator este un instrument simplu pentru crearea unor cărți digitale uimitoare. Creează-ți propriile resurse didactice sau lasă-ți elevii să preia controlul. Combină text, imagini, audio și video.

10. <https://voicethread.com/>

Voicethread este o platformă populară pentru crearea de povești digitale interactive și prezentări multimedia. Permite utilizatorilor să încarce o varietate de conținuturi, cum ar fi imagini, videoclipuri, documente și diapozitive, apoi să înregistreze narațiuni audio sau video pentru fiecare element. Acest lucru creează o experiență captivantă și interactivă pentru public, care poate fi deosebit de utilă în contexte educaționale.

Caracteristicile cheie ale VoiceThread includ:

1. **Încărcare multimedia:** Utilizatorii pot încărca imagini, videoclipuri, prezentări PowerPoint, PDF-uri și multe altele pentru a crea prezentări dinamice.
2. **Narațiune audio/video:** Puteți înregistra și adăuga narațiuni (audio sau video) pentru fiecare element de conținut pentru a-l explica sau a-l extinde.
3. **Discuții interactive:** Spectatorii pot lăsa comentarii pe diapozitivele sau elementele multimedia specifice, stimulând o discuție despre conținut.
4. **Incorporare:** După ce un VoiceThread este finalizat, acesta poate fi încorporat într-un site sau blog, făcându-l ușor de distribuit unui public mai larg.
5. **Colaborare:** Este un instrument excelent pentru proiecte de grup sau muncă colaborativă, unde mai multe persoane pot contribui prin adăugarea de comentarii, media sau narațiuni proprii.

Toate aplicațiile și platformele enumerate mai sus pot fi folosite frecvent în domeniul educațional pentru a crea lecții, discuții și prezentări interactive. Ele pot fi un instrument valoros pentru profesori, studenți și oricine dorește să facă procesul educațional mai captivant și interactiv.

Participarea la acest curs a fost o oportunitate de îmbogățire a experienței profesionale, de dobândirea unor informații importante în ceea ce privește multitudinea de aplicații pe care le putem utiliza fiecare dintre noi la materia pe care o predăm pentru a crea un mediu educațional cât mai atractiv și stimulativ pentru elevii noștri. Profesorii participanți vor face o diseminare în rândul colegilor cadre didactice de la “Liceul Voievodul Mircea”, precum și celorlalte cadre didactice din județ prin prezentarea tuturor cunoștințelor dobândite în cadrul consfătuirilor sau a cercurilor metodice.

Disclaimer: “Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației”.



„The Magic of Winter”- exemple de bune practici eTwinning

Mioc Cristina-Adina, Școala
Gimnazială Găvojdia

eTwinning este o platformă educațională care face posibilă colaborarea între școli din Europa și din întreaga lume prin proiectele eTwinning, care facilitează colaborarea elevilor și cadrelor didactice în diverse domenii, contribuind la schimbul de idei și experiențe într-un mediu virtual. Proiectul eTwinning „The Magic of Winter”, reunește școli din mai multe țări cu scopul de a explora magia iernii prin activități educaționale inovative. În acest referat, vom analiza bunele practici în implementarea acestui proiect, subliniind impactul lor asupra elevilor și al cadrelor didactice implicate.

Proiectul „The Magic of Winter” a întrunit un număr de 69 parteneri și numeroși elevi din România, Grecia, Italia, Republica Moldova, Polonia, Turcia, având ca scop promovarea colaborării interculturale între elevii și cadrele didactice din școlile europene partenere. Obiectivele specifice au inclus: explorarea tradițiilor și obiceiurilor de iarnă din diverse culturi, îmbogățirea cunoștințelor elevilor despre sezonul rece, inclusiv despre natura, animalele și activitățile specifice iernii, dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare în limba engleză,

ca limbă comună, crearea unui produs final comun, care să reflecte activitățile realizate pe



parcursul proiectului.

Proiectul a urmărit formarea de competențe necesare și valori adecvate pentru a forma societatea de mâine. Au fost vizate competențe de programare și codare: elevii au dobândit o introducere în elementele de bază ale codării prin jocuri interactive și activități, îmbunătățind gândirea logică și abilitățile de rezolvare a problemelor. La fel de importantă a fost și dobândirea de competențe sociale și emoționale. Prin participarea la activități precum discuții legate de combaterea hărțuirii și crearea de mesaje de prietenie pentru Ziua Îndrăgostiților, elevii și-au consolidat empatia, respectul pentru ceilalți și responsabilitatea socială.

Bunele practici în implementarea proiectului au vizat în primul rând comunicarea și colaborarea eficientă între școli, această colaborare fiind esențială pentru succesul proiectului. Cadrele didactice participante au utilizat platforma eTwinning pentru a împărtăși resurse educaționale, a coordona activitățile și a stabili un plan comun de acțiune. Comunicarea constantă și stabilirea unor obiective clare au asigurat un flux eficient de informații și au creat o nouă



comunitate eTwinning.

Activitățile proiectului au fost variate și interactive. Elevii au realizat lucrări artistice legate de iarnă, cum ar fi felicitări, colaje sau desene, au creat videoclipuri despre activitățile lor favorite de iarnă și au realizat prezentări pe teme legate de sezonul rece. Aceste activități au fost nu doar educaționale, dar și foarte atractive pentru elevi, stimulându-i să participe activ la proiect.

Proiectul a integrat numeroase tehnologii digitale, cum ar fi platformele de videoconferință, bloguri, forumuri și aplicații interactive (Canva, TwinSpace, Scratch). Elevii au fost încurajați să creeze prezentări digitale, să participe la întâlniri online și să împărtășească

imagini și videoclipuri cu activitățile lor de iarnă. Aceste activități nu doar că au facilitat învățarea,



ci au stimulat creativitatea și spiritul de echipă.

Fiecare școală participantă a prezentat tradițiile sale de iarnă, iar elevii au avut ocazia să învețe despre obiceiurile altor culturi. Aceste schimburi de informații au avut un impact pozitiv asupra dezvoltării sentimentului de respect și înțelegere între elevi din diferite colțuri ale Europei. De asemenea, acest schimb intercultural a fost un bun prilej pentru elevi de a-și exprima identitatea culturală și de a învăța despre diversitatea lumii în care trăiesc.

Un alt aspect important al proiectului a fost evaluarea continuă. Cadrele didactice au oferit feedback constant elevilor, iar progresul acestora a fost monitorizat pe parcursul întregului proiect. Aceasta a permis ajustarea activităților pentru a se asigura că obiectivele educaționale erau îndeplinite și că elevii aveau o experiență de învățare plăcută și eficientă.

Beneficiile proiectului „The Magic of Winter” cuprind dezvoltarea abilităților de comunicare. Prin colaborarea cu elevi din alte țări, elevii au învățat să comunice eficient în limba engleză, să își exprime ideile clar și să coopereze într-un cadru internațional. Aceste abilități sunt esențiale în contextul globalizării și al comunicării interculturale.

De asemenea trebuie menționată stimularea creativității și a gândirii critice. Activitățile creative au stimulat imaginația elevilor și i-au încurajat să abordeze subiectele iernii din perspective originale. În plus, prin discuțiile cu elevii din alte țări, aceștia au fost provocați să își exprime opiniile și să reflecteze asupra diversității punctelor de vedere.

Proiectul a ajutat și la îmbunătățirea înțelegerii interculturale. Proiectul a oferit elevilor o oportunitate valoroasă de a învăța despre alte culturi și tradiții, ceea ce le-a sporit înțelegerea interculturală și toleranța față de diversitate. Au înțeles că bucuria și magia iernii poate fi trăită împreună chiar dacă avem obiceiuri diferite, ne putem simți aproape deși câteodată ne despart distanțe de mii de kilometri.

Bineînțeles toate acestea au dus la o creștere a motivației pentru învățare. Participarea într-un proiect internațional și realizarea de activități atractive împreună au crescut motivația elevilor de a învăța. Experiențele de învățare prin joc și colaborare au fost mult mai plăcute decât abordările tradiționale.

„The Magic of Winter” a fost un exemplu de succes în ceea ce privește utilizarea tehnologiilor digitale pentru a sprijini învățarea interculturală și colaborativă. Prin bune practici precum colaborarea între școli, utilizarea tehnologiilor moderne și implicarea activă a elevilor în activități interactive, acest proiect a demonstrat importanța învățării prin cooperare și schimb de

experiențe. Impactul acestui proiect a fost semnificativ atât pentru elevi, cât și pentru cadrele didactice, contribuind la dezvoltarea competențelor de comunicare, creativitate și înțelegere interculturală.

Proiectele eTwinning, cum ar fi „The Magic of Winter”, sunt exemple excelente de bune practici în educația modernă, deoarece promovează învățarea colaborativă, interculturală și creativă. Aceste proiecte nu doar că aduc beneficii elevilor în ceea ce privește dezvoltarea competențelor academice și sociale, dar și contribuie la formarea unor cetățeni europeni responsabili și deschiși la diversitate.



Winter in Europe- eTwinning PROJECT

Prof. înv. primar, Moroșanu Livia Ricuța
Școala Gimnazială „Anastasiu Panu” Huși

În anul școlar 2024-2025, elevii clasei a II-a D de la Școala Gimnazială „Anastasiu Panu” au participat la Programul European e-Twinning cu tema **„Iarna în Europa”**, alături de alte școli din România, Turcia, Grecia, Republica Moldova, Spania, Lituania, Ucraina, Italia și Polonia.

eTwinning este o platformă europeană dedicată colaborării dintre școli prin intermediul tehnologiei digitale.

Proiectul **„Iarna în Europa”** creează o punte de legătură între elevi din diverse țări europene, oferindu-le oportunitatea de a descoperi și împărtăși modul în care iarna influențează cultura, tradițiile și obiceiurile fiecărei țări. Elevii vor participa la activități artistice, literare și digitale, vor colabora și vor învăța prin intermediul platformelor online .

Obiectivele acestui proiect sunt:

- Cunoașterea diversității culturale și geografice a Europei în ceea ce privește tradițiile și obiceiurile de iarnă.
- Îmbunătățirea abilităților de tehnologie digitală prin colaborare pe platforma eTwinning.
- Dezvoltarea abilităților de comunicare în limbi străine.
- Învățare prin colaborare: elevii și profesorii vor lucra împreună pentru a crea proiecte interactive și resurse educaționale.

Pe parcursul proiectului, participanții desfășoară diverse activități:

NOIEMBRIE

1. Prezentarea proiectului nostru prin realizarea de logo-uri, postere
2. Întâlnire online și prezentare a partenerilor de proiect.
3. Concurs de logo.



DECEMBRIE

1. Schimbul felicitărilor de Crăciun și Anul Nou.
2. Carte în colaborare „Tradiții și obiceiuri de iarnă în țara mea”.
3. Poezie acrostică – Iarna în Europa.



IANUARIE

1. Jocul nostru comun „Iarna în Europa”
2. Activitate de codificare. Săptămâna de programare iarna în Europa.
3. Winter eTwinning eBook – povești și desene de iarnă.



FEBRUARIE

1. Povestea de iarnă – o activitate comună pentru a crea o poveste.
2. Ziua Internațională a siguranței pe internet.
3. Produsul final al proiectului, certificate de finalizare.



REZULTATE AȘTEPTATE

Derularea proiectului în școala noastră a avut efecte benefice atât asupra elevilor, cât și asupra noastră, ca profesori. Elevii își vor dezvolta imaginația și creativitatea, vor împărtăși tradițiile de iarnă ale țării lor cu prietenii din alte țări, vor schimba felicitări de Crăciun, își vor îmbunătăți vocabularul și vor învăța să-și exprime liber gândurile și își vor aprofunda cunoștințele de limba engleză. Noi, ca profesori, avem posibilitatea de a colabora cu colegi din alte țări, schimbând metode de predare, cunoștințe și experiențe, promovând în același timp dezvoltarea lor profesională.

STRATEGII DE PREVENȚIE A BULLYINGULUI ÎN ȘCOALA SPECIALĂ

PROFESOR PSIHOPEdagog CRISTINA SIMONA MOȘONI
CENTRUL ȘCOLAR PENTRU EDUCAȚIE INCLUZIVĂ "ALEXANDRU ROȘCA" LUGOJ

Sub umbrela Acreditării Erasmus+, Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă "Alexandru Roșca" Lugoj implementează în perioada 1 iunie 2024 – 31 august 2025 al patrulea proiect de mobilitate școlară NR. 2024-1-RO01-KA121-SCH-000221085, finanțat prin Programul Erasmus+, în cadrul căruia, în perioada 16 – 20 februarie 2025, patru cadre didactice (profesori de psihopedagogie specială pentru învățământ primar și gimnazial, profesor itinerant și de sprijin, profesor-educator) au participat la cursul de formare: "Prevent bullying and cyberbullying in schools", organizat la Split, în Croația. Experiențele din mobilitate au fost transferate într-o primă etapă colegilor profesori, în cadrul unui eveniment de diseminare organizat după întoarcerea din mobilitate a profesorilor participanți.

Numeroase studii au arătat că persoanele cu dizabilități, în general, se confruntă mai des cu obstacole sociale și sunt mai vulnerabile în fața agresorilor, ceea ce poate crește riscul de a fi o victimă a bullyingului. Când vorbim despre bullying în școală, oricare ar fi forma acestuia, chiar dacă ne referim la o școală care nu se confruntă cu acest fenomen sau are o rată scăzută a acestuia, fără a exclude importanța intervenției acolo unde e cazul, trebuie spus însă că prevenția bullying-

ului este extrem de importantă, fiind esențială pentru a asigura un mediu de învățare pozitiv care să confere elevilor noștri siguranță și incluziune.

Există o serie de strategii ce pot fi implementate la nivelul oricărei școli pentru a preveni sau a reduce bullyingul, prin eforturi susținute de întreaga școală și un plan de acțiune coerent pentru prevenirea eficientă a agresiunii, pentru a dezvolta o comunitate educațională bazată pe respect, acceptare și empatie între membrii săi, care să sporească respectul de sine și responsabilitatea socială pentru a reduce bullyingul.

Cele 6 reguli de prevenție a bullying-ului cunoscute sub numele de „6R” prevăd implementarea următoarelor strategii la nivelul întregii comunități a școlii:

R 1 – REGULAMENT ANTI-BULLYING: Elaborarea în școală a unei politici antibullying care generează acceptare și respect

Dezvoltarea unei politici antibullying care să se potrivească cu valorile școlii și nevoilor elevilor și care să se concentreze pe prevenire, cu enunțarea unor reguli clare referitoare la comportamentele acceptabile și inacceptabile, să se stimuleze participarea tuturor, cu implicarea inclusiv a părinților în crearea unui climat respectuos. Foarte importante sunt: promovarea respectului față de toți elevii, indiferent de abilitățile lor, înțelegerea și aprecierea diferențelor, abordarea pozitivă, stabilirea unor roluri clare, atât profesorilor, cât și elevilor, enunțarea clară a consecințelor pe niveluri de agresiune, care iau în considerare vârsta, caracteristicile psihoindividuale ale elevilor, intenția și frecvența.

R 2 – RECUNOAȘTEREA BULLYINGULUI: Identificarea semnelor și formelor de bullying

Toate părțile interesate din comunitatea școlară trebuie să înțeleagă ce este bullyingul, să recunoască indicatorii și să beneficieze de formare continuă, să învețe cum să identifice orice tip de agresiune astfel încât să poată interveni în mod corespunzător și consecvent: elaborarea prin colaborare a unor materiale educative, postere și afișe de informare, organizarea de campanii educaționale, proiecte, workshopuri pentru profesori și părinți etc.

R 3 – RAPORTARE: Crearea unui sistem eficient de raportare și intervenție în cazurile de bullying

Procedura de raportare a bullyingului să fie foarte bine cunoscută, elaborarea unor formulare ușor de completat și monitorizarea raportării; în acest fel, rapoartele realizate creează dovezi ale frecvenței și locațiilor agresiunii, pentru a se interveni mai eficient și sporesc securitatea elevilor.

R 4 – RĂSPUNS: Elevii trebuie învățați cum să răspundă la intimidare

Dezvoltarea de către școală a unui climat în care întreg personalul școlii, elevii și părinții să-și asume responsabilitatea pentru prevenirea sau reducerea bullyingului, formarea personalului școlii pentru a aplica strategii eficiente de intervenție, pentru rezolvarea conflictelor, precum și stimularea elevilor să se implice și să fie responsabili, să devină ambasadori ai școlii în siguranță.

R 5 – REFUZUL VICTIMIZĂRII: Sprijinirea victimelor pentru a învăța strategii pentru a se apăra și a reduce victimizarea

Formarea continuă este esențială pentru ca întreaga comunitate a școlii să poată să identifice și să sprijine potențialele victime, de asemenea, examinarea rapoartelor și elaborarea

unui plan de siguranță, astfel încât să se ofere sprijin emoțional și strategii de combatere a bullyingului.

R 6 – REFORMAREA COMPORTAMENTULUI: Înlocuirea comportamentului de bullying cu reacții prosociale

Elevii care folosesc comportamente de bullying trebuie ajutați să înțeleagă că agresivitatea nu este adecvată și să adopte obiceiuri prosociale, utilizarea unor tehnici de modelare a comportamentului, cooperarea în echipele multidisciplinare pentru a crea un plan de intervenție specific elevilor, cu moduri mai sănătoase de a relaționa și de a gestiona situații de agresiune în care pot fi implicați, mentori care să servească drept modele și care oferă sprijin în situațiile dificile cu care se confruntă..

Implementarea acestor strategii poate contribui la crearea unui mediu mai sigur, mai echitabil și mai primitor pentru toți elevii care învață în învățământul special și special-integrat. Este important să existe o colaborare între cadrele didactice, elevi, părinți și comunitate pentru a asigura eficacitatea acestor măsuri.

Ca o concluzie, prezint mai jos câteva exemple de bune practici în programele de prevenție a bullyingului, aplicabile în orice școală (Swearer, Susan M., 2019):

- Cooperare și implicarea tuturor membrilor comunității școlare: corpul profesoral, echipa managerială, personalul administrativ, părinții și elevii;
- Coerență și claritate în ceea ce privește regulile și consecințele angajării în acțiuni de bullying, precum și a susținerii bullyingului, sau a neimplicării, a lipsei de raportare;
- Focalizarea pe schimbarea dar și cunoașterea normelor sociale ale mediului școlar;
- Evaluarea nivelului de bullying și victimizare în școală (sondaje, interviuri, chestionare);
- Motivarea tuturor membrilor școlii să participe la programe de formare în prevenția bullyingului;
- Stabilirea unei echipe/organ consultativ pentru eficiență și coordonare a eforturilor;
- Creșterea monitorizării din partea adulților, în special în zonele cu risc sporit ca fenomenul bullyingului să se producă (toaile, curtea școlii, spații mai greu vizibile, terenul de sport etc.);
- Conștientizarea faptului că în bullying avem două victime, atât victima bullyingului cât și agresorul sunt victime, acesta din urmă fiind la rândul lui o victimă care a fost agresată anterior - intervenții individuale pentru ambii elevi implicați;
- Abordarea prin cooperare a temei prevenirii bullyingului în școală, frecvent în activitățile didactice și terapeutice curente, prin activități extrașcolare, proiecte și parteneriate educaționale etc.

BIBLIOGRAFIE:

- Curs de formare continuă "Prevent bullying and cyberbullying in schools", Maksima Training Center, Split, Croația, 2025;
- <https://www.youtube.com/watch?v=TK5VI7A5hbY>, "Webinarium 2019: Bullying, Empathy, and Multiple Intelligences", Swearer, Susan M., 2019.

„Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației”.

Spunem STOP BULLYING prin proiecte eTwinning

Prof. Moț Cornelia Alina, Școala Gimnazială Găvojdia, Județul Timiș

Bullying-ul, care este o parte importantă a violenței școlare, este o problemă comună în întreaga lume. Prin activitățile proiectului eTwinning **Unite against bullying** dorim să creștem tineri care sunt conștienți de bullying-ul de la egal la egal și care știe ce să facă în fața bullying-ului. Acest proiect va avea un impact major asupra tuturor școlilor participante, deoarece pe măsură ce elevii conduc proiectul, ei vor deveni din ce în ce mai conștienți de problemele pe care le poate aduce bullying-ul, nu numai în școala lor, ci și în societate. Proiectul îi va ajuta atât pe elevi, cât și pe profesori și pe oamenii din societate să știe că nu sunt singuri, să-i facă să se simtă încrezători și să-și exprime sentimentele în caz de agresiune și să trăiască în pace.

În cadrul acestui proiect colaborează profesori și elevi din școli din România Turcia, Polonia, Italia, Lituania, Republica Moldova, Grecia, Spania, Croația, Georgia, Portugalia, Albania.

Obiectivele proiectului sunt:

Creșterea gradului de conștientizare cu privire la bullying și impactul acestuia asupra victimelor.

Dezvoltarea de strategii și activități pentru prevenirea bullying-ului.

Împărtășirea experiențelor și a bunelor practici între școli din diferite țări.

Promovarea empatiei și a respectului reciproc între elevi.

Dezvoltarea abilităților TIC

Îmbunătățirea competențelor lingvistice.

Activitățile propuse în cadrul proiectului nostru sunt realizate în colaborare, în echipe internaționale.

1. Prezentarea proiectului nostru prin crearea de logo-uri, postere, întâlniri și cunoaștere a partenerilor de proiect

2. Joc pe reguli de securitate

3. Concurs de logo

4. Săptămâna codului – Activitate de codare

5. Ziua internațională împotriva violenței școlare și a agresiunii 7 noiembrie

6. Ziua Internațională a Toleranței 16 noiembrie

7. Ziua Internațională a Persoanelor cu Dizabilități 3 decembrie

8. Urările noastre pentru Sărbătorile de iarnă

9. Jocul nostru comun - STOP BULLYING

10. Ziua internațională pentru nonviolență în școli 30 ianuarie

11. Poveștile noastre despre Bullying

12. Ziua internațională a siguranței pe internet

13. Scrisori și semne de carte pentru prietenii mei- Uniți-vă împotriva agresiunii

14. Ziua Internațională Roz 21 martie

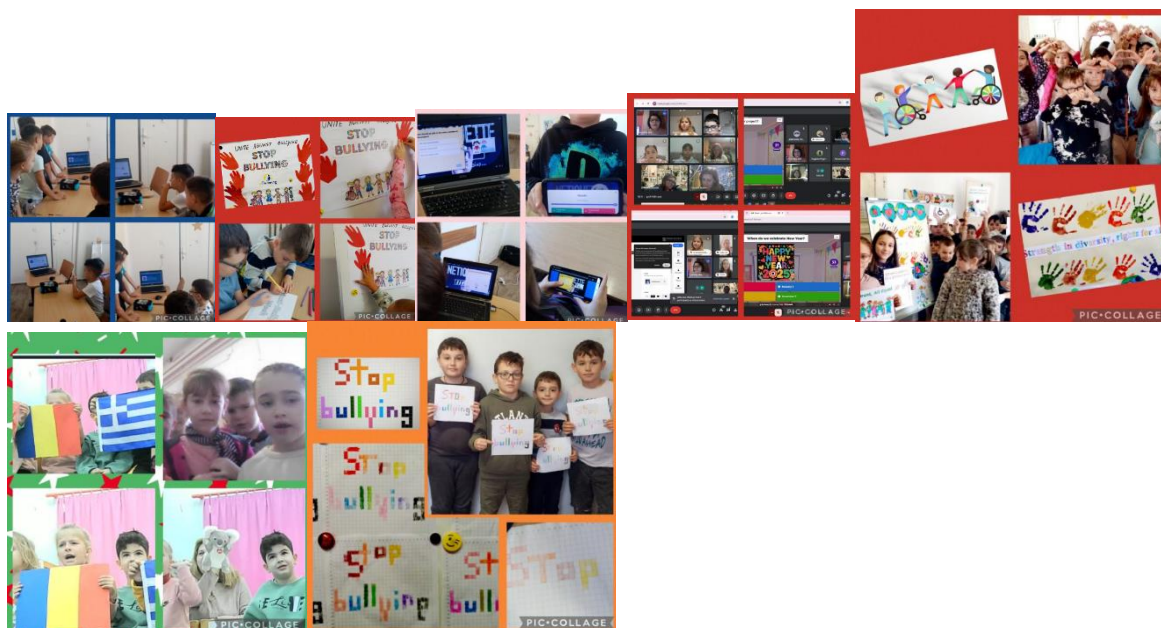
15. Poemul acrostic al proiectului nostru

16. Flashmob-ul „Stop Bullying”

17. Ziua eTwinning, Ziua Europei - 9 mai

18. Ghid de bune practici pentru prevenirea și combaterea agresiunii în școală

Activitățile proiectului sunt integrate în curriculumul național la următoarele discipline Dezvoltare personală, Educație civică, Limbă și comunicare, Limba Engleză, Arte vizuale și abilități practice, Muzică și mișcare și TIC.



Prin intermediul unui proiect eTwinning axat pe bullying, elevii nu doar că învață să combată un fenomen negativ, ci și își dezvoltă competențe esențiale pentru viață și pentru o carieră de succes. Aceste competențe îi ajută să devină cetățeni mai buni și mai conștienți de rolul lor în societate

JOCURI ȘI TEHNICI TEATRALE PENTRU COPII”

EXEMPLE DE BUNĂ PRACTICĂ

Profesori psihopedagogi: MUNTEANU ALINA-MARIA, MIRON ALINA-LILIANA

C.Ș.E.I ”ALEXANDRU ROȘCA” LUGOJ

*”Spune-mi și voi uita. Arată-mi și voi ține minte. Implică-mă și voi înțelege”
proverb chinezesc*

Într-o societate în care se caută soluții pentru crearea unui cadru educațional care să confere o stare de bine tuturor celor implicați (elevi și profesori), considerăm că **teatrul** este o metodă alternativă excelentă pentru a satisface aceste nevoi. Ca formă de artă personală sau colectivă, teatrul ne pune la dispoziție tehnici de învățare și instrumente variate care să facă din actul predării un proces provocator, ce presupune un echilibru între învățare și dezvoltare personală.

Programul Erasmus +, prin mobilitatea la cursul **”DRAMA TECHNIQUES: DEVELOPING SELF-EXPRESSION, COMMUNICATION AND SOCIAL SKILLS FOR**

ALL STUDENTS”, accredited projects for mobility of learners and staff in school education Erasmus + ID 2024-1-RO01-KA121-SCH-000221085, ne-a oferit posibilitatea să ne îmbogățim cu câteva metode teatrale. Enumerăm câteva dintre aceste jocuri:

- Jocuri cu obiectiv educațional clar. Aceste jocuri antrenează memoria și atenția, fără a obosi elevul
- Jocuri de tip „energiser”: alungă garantat plictiseala și oferă energie!
- Improvizarea unor scene ce au ca scop o mai bună înțelegere a lecțiilor lucrate la clasă. Implicarea activă a elevului într-un exercițiu de tip improvizație, are ca efect antrenarea fluxului de gânduri.
- Comunicarea liberă între elevi și profesori, pentru crearea unei atmosfere familiale. Astfel, elevul se va simți într-un mediu sigur, în care își poate comunica deschis ideile.
- Eliberarea tensiunii – atunci când intri în spațiul de joc, este încurajată detensionarea, pentru a nu-ți asocia jocul cu o crispă continuă.

Principiul de învățare prin descoperire a devenit în ultimii ani o idee unanim acceptată în procesul de predare-învățare. Participanții învață mai bine atunci când fac ceva, decât atunci când citesc, ascultă sau privesc. Jocul ne oferă această oportunitate de învățare experiențială. Astfel, după participarea la cursul Erasmus am realizat două activități la două clase de gimnaziu din cadrul școlii noastre, clasa a V-a A (10 elevi), respectiv clasa a VII-a (11 elevi).

Jocurile propuse au vizat autocunoașterea, intercunoașterea, concentrarea atenției, exersarea reflexelor, exersarea comunicării nonverbale și dezvoltarea personală, diminuarea stării de monotonie sau tensiune. Elevii au participat cu entuziasm și s-au implicat în realizarea jocurilor asigurându-se că jocul și-a atins scopul principal de învățare activă. Știm cu toții că jocurile sunt întotdeauna un bun instrument pentru a asimila un conținut mai ușor și mai repede. Utilizarea unui joc în cadrul activității didactice, la momentul potrivit, poate determina reușita unei lecții și asimilarea corectă a conținutului pe care vrem să-l transmitem.

Jocurile interactive, adică acele jocuri care implică alți parteneri de joc și care presupun raportarea în mod direct, sunt necesare pentru a-i încuraja pe elevi să fie mai încrezători, mai îndrăzneți, pentru a-și cunoaște nevoile, pentru a-și accepta problemele. Și pentru că totul se realizează într-un mod distractiv, fără teamă, succesul este garantat.



Activitățile pe care le-am realizat împreună cu elevii școlii noastre, elevi cu cerințe educaționale speciale au avut ca rezultate: stimularea mentală, integrarea educațională, socială și dezvoltarea mai amplă a abilităților copiilor. Jocurile teatrale reprezintă o metodă interactivă și atractivă de învățare prin intermediul căreia procesul educațional poate fi transformat într-o experiență plăcută și practică. În felul acesta îi putem determina pe elevi să participe activ la lecții și să le creștem motivația. Jocurile teatrale reprezintă nu numai un instrument educativ eficient în procesul de predare-învățare-evaluare, ci acestea pot contribui din plin la formarea unor competențe esențiale pentru dezvoltarea intelectuală, emoțională și socială a elevilor. Totodată avem ca scop promovarea creativității și imaginației, crearea unui mediu de învățare colaborativă și incluzivă, construirea unui sentiment de încredere și dezvoltare personală, dezvoltarea empatiei.

În cele ce urmează vom descrie jocurile pe care le-am folosit în activitățile noastre de diseminare la elevii cu cerințe educaționale speciale.

1. PALMA MEA, GHICEȘTE CINE SUNT!



Fiecare participant desenează conturul palmei sale drepte, sau stângi, atribuind fiecărui deget o cerință: 1. eroul meu/superputerea mea, 2. temerea mea cea mai mare, 3. dorința mea, 4. ce îmi place la mine fizic, 5. ce îmi place la mine psihic, moral, sufletește.

După ce toți elevii au scris tot ceea ce se cere, foile se mototolesc și se aruncă ca o minge către un alt coleg. astfel, foile se amestecă și fiecare elev va avea o alta palmă decât a lui pe care o va citi și va încerca să ghicească cine este

persoana descrisă.

autocunoașterea și dezvoltarea personală

Scop:

2. OGLINDA

Participanții, grupați în perechi și așezați față în față, vor încerca să-și imite mișcările unul celuilalt, ca și cum și-ar privi reflexia din oglindă. În timpul exercițiului, facilitatorul le va solicita să schimbe rolurile (pe rând, fiecare dintre parteneri va propune mișcările pe care celălalt le va imita). Pentru o mai bună sincronizare între colegi, este recomandat ca mișcările să se realizeze mai lent, astfel încât acestea să poată fi anticipate de partener. Totodată se recomandă să nu se piardă contactul vizual, iar mișcările să se facă de la brâu în sus!

Scop: concentrarea atenției și exersarea comunicării



nonverbale

3. ATINGE ȘI MIȘCĂ

Participanții, grupați în perechi și așezați față în față, se privesc în ochi pentru câteva minute, după care unul dintre ei închide ochii, iar celălalt partener va atinge o parte a corpului (cap, umăr, gât, genunchi, mână ș.a.m.d.) pe care cel atins va trebui să o miște. Profesorul le va solicita să schimbe rolurile. Pentru o mai bună sincronizare este recomandat ca intervalul de timp dintre atingeri să fie de 1-2 minute.

Scop: concentrarea atenției și exersarea comunicării nonverbale

4. HI-HA-HO

Grupul este în cerc și un jucător începe jocul. Există trei cuvinte diferite în legătură cu trei mișcări diferite. 1. Primul jucător pronunță „HI” și cu palmele unite duce mâinile deasupra capului 2. Cei doi vecini de lângă persoana care a pronunțat „HI”, duc mâinile împreunate spre aceasta pronunțând „HA”. 3. Persoana care este „retezată” pronunță „HO” și își ridică palmele unite de sus în jos indicând altă persoană din cerc. Jocul continuă din ce în ce mai repede, cu mișcările HI-HA-HO. Participanții care nu reacționează la timp sunt eliminați din joc.

Scop: concentrarea atenției și exersarea reflexelor



5. 1-2-3

Participanții grupați în perechi și așezați față în față, vor spune alternativ: I. A: „Unu” B: „Doi” A: „Trei” B: „Unu” A: „Doi” B: „Trei”II. În loc să roștiți numărul „unu”, bateți din

palme – dar totuși spuneți „doi” și „trei” cu voce tare. A: BATE DIN PALME, B: „Doi”, A: „Trei”, B: BATE DIN PALME, A: „Doi”, B: „Trei”..... III. În loc să spui „trei”, PALME PE PICIOARE A: BATE DIN PALME, B: „Doi”, A: PALME PE PICIOARE, B: BATE DIN PALME, A: „Doi” B: PALME PE PICIOARE.....**Scop: Restabilirea și concentrarea atenției, exersarea memoriei, a reflexelor și dezvoltarea ritmului**



La finalul activităților le-am lansat o provocare: Așteptăm cu nerăbdare primele scenete, căci: *”Lumea-ntreagă e o scenă și toți oamenii-s actori”* (W. Shakespeare, *Cum vă place*)

Bibliografie:

1. Bartók Éva, (2011), *Joc-bucurie-ochi strălucitori*, culegere de jocuri de dezvoltare a abilităților pentru copiii dislexici și cei predispuși la dislexie, Târgu Mureș
 2. Farmer David, (2012), *101 More drama games & activities*, Drama Resource
- Asociația Europeană Youth Exchange, (2005), *855 de jocuri și activități, ghidul animatorului*, Unicef, Moldova

Job Shadowing Erasmus - IES La Foia d'Elx, Spania

Prof. Muscalu Mihaela Lavinia

În perioada de mobilitate din 20.05 – 24.05 2024, am participat la o activitate de tip Job Shadowing, la o școală cu 540 de elevi și aproximativ 60 de cadre didactice, din orașul Elche, Spania. Cu ocazia acestui schimb de experiențe, am putut observa că între sistemul românesc de învățământ și cel spaniol există unele asemănări, dar mai ales diferențe.

Astfel, am participat atât la activități de predare în mediul formal, desfășurate în cadrul școlii, cât și la activități de tip outdoor, desfășurate în afara acesteia, cum ar fi vizita la muzeul de științe din Valensia sau atunci când am asistat la rezolvarea sarcinilor de lucru de către elevi în orașul vecin, Benidorm.

În ceea ce privește orele la care am asistat, pot să menționez faptul că, accentul se pune pe aplicarea cunoștințelor teoretice dobândite în activități practice, programa fiind mai puțin încărcată decât în sistemul de învățământ românesc. Astfel, la orele de valensiană, engleză, istorie sau sport, la care am participat, am observat cum profesorii puneau accent pe capacitatea elevilor de a aplica cunoștințele, pe logică și studiul în echipă. La ora de lectură s-au folosit metode interactive, accentul fiind pus pe gândirea critică a elevilor și pe interpretare, la engleză, elevii au realizat în echipă un dialog între un client al restaurantului și un ospătar, iar la sport au învățat să danseze.

Fiind profesor de istorie, am apreciat mai ales lecția de istorie, unde elevii îndrumați de cadrele didactice, au realizat o piesă de teatru despre procesul intentat împotriva medicilor lui Hitler din al doilea Război Mondial. M-a impresionat plăcut deoarece am asistat la o metodă modernă de a învăța istoria, accentul fiind pus pe capacitatea elevilor de a aplica practic cunoștințele. De asemenea, lecția s-a desfășurat într-o modalitate interdisciplinară deoarece piesa

de teatru a fost jucată de elevi atât în limba spaniolă, cât și engleză, dezvoltând abilitățile lor de comunicare în mai multe limbi. Am aflat de la doamna profesor că teatrul este o materie de examen la ei și am apreciat faptul că școala îi învață pe elevi cum să deprindă aptitudini folositoare precum lucrul în echipă și creativitatea.

Unul dintre cele mai interesante momente a fost participarea la ora de muzică în care fiecare elev a avut câte un xilofon, iar împreună au interpretat o piesă muzicală. Am remarcat cum toți participanții au lucrat sincronizat, fiecare aducându-și contribuția la armonia piesei chiar dacă erau și elevi cu nevoi speciale. În cadru orei de muzică s-au regăsit creativitatea și lucrul în echipă al elevilor.

În legătură cu limba valensiană, profesorul ne-a explicat că mai mulți elevi o cunosc din familie deoarece bunicii lor o vorbesc și încearcă să o transmită mai departe generațiilor tinere. Pe parcursul orei elevii au realizat mai multe exerciții gramaticale pe tabla inteligentă, fiind degajați și fără frică pentru eventualele greșeli care au fost corectate de către profesor printr-o manieră relaxată, încurajându-i pe elevi să învețe din greșelile lor. O altă metodă didactică folosită de către profesor în timpul orei care mi-a plăcut a fost întreruperea monotoniei printr-un scurt exercițiu fizic ce presupunea ridicarea rapidă în picioare, întinderi, rotiri, ridicări pe vârfuri, după care elevii se așezau din nou pe scaune fără zgomot de fond. Am observat că elevii erau obișnuiți cu astfel de întreruperi și era o modalitate eficientă de a-i menține atenți la oră.

Mi-a mai plăcut faptul că, în școală funcționează un sistem de recuperare pentru elevii care au nevoie de aprofundarea cunoștințelor, pentru a reuși să promoveze examenele și să-și dezvolte competențe din programa școlară. În ceea ce privește sistemul de învățământ spaniol, o diferență față de cel românesc, dar care se încearcă a fi implementat și la noi, se referă la faptul că ei au câteva materii de bază și mai multe opționale la care participă elevii interesați și cei care își doresc să aprofundeze o materie, nepunându-se accentul pe numărul de elevi din clasă.

Un alt aspect pozitiv este relația mult mai deschisă între elev și profesor. Inițial, când am văzut că elevii spanioli se adresează profesorilor pe nume, vorbesc mult fiind mai impulsivi în exprimare, am crezut că, sistemul educațional spaniol este mult mai permisiv decât cel românesc. Cu toate acestea, nu am putut să nu observ respectul pe care îl au față de profesorii lor. De asemenea, elevii din Elche nu vin cu telefoanele mobile la școală și nimeni nu părăsește incinta școlii până când vine un adult să-i preia. Ca și aspect negativ pot să spun că școala de stat spaniolă nu le impune elevilor o ținută decentă și zgomotul de fond din cadrul orelor este puțin cam mare.

De asemenea, am avut întâlniri cu echipa de proiect și cu conducerea școlii, de la care am aflat informații despre sistemul educațional spaniol și despre proiectele derulate în cadrul școlii, cum ar fi ApS Sahara Occidentală și PEAFS. De exemplu, Proiectul PEAFS vizează sportul, activitatea fizică și sănătatea. Din cadrul acestui proiect apreciez și programul de educație pentru siguranță, alimentație sănătoasă și ateliere de nutriție. În cadrul Proiectului ApS Sahara Occidentală profesorii își doresc sensibilizarea elevilor față de conflictul din Sahara Occidentală și situația refugiaților saharawi. Proiectul a fost derulat pe perioada mai multor ani școlari, iar în anul școlar 2023 – 2024 acesta a continuat cu activități de sensibilizare prin diseminarea conflictului și a situației populației de refugiați din Saharawi. Activitățile sunt realizate în cadrul mai multor discipline și includ inițiative culturale, conferințe și evenimente care pun în lumină istoria și suferințele poporului Saharawi. De asemenea, proiectul nu doar că informează elevii, ci le și dezvoltă empatia, conectând educația teoretică cu problemele reale ale lumii. Proiectul Hamelin mi-a plăcut deoarece este realizat în așa fel încât elevilor să le fie mai ușor să facă trecerea

de la un ciclu școlar la altul. Profesorii ne-au arătat că pe pereții școlii au fost lipite produsele proiectului. În urma prezentării lor, am constatat că aceste proiecte ar putea fi modele pentru unele similare sau asemănătoare pe care să le desfășurăm în școala noastră din România.

În ceea ce privește sistemul educațional spaniol, ne-a explicat doamna profesor de filozofie, faptul că educația este gratuită și obligatorie până la vârsta de 16 ani în Spania, comunitățile au o mare autonomie în organizarea și gestionarea curriculumului, ceea ce permite includerea limbilor și culturilor regionale precum limba catalană, bască sau valenciană. De asemenea, am aflat că sistemul educativ spaniol este reglementat atât de Ministerul Educației, cât și de guvernele regionale (comunitățile autonome), ceea ce îi conferă o mare diversitate și flexibilitate. Acesta oferă multiple trasee educaționale, adaptate nevoilor și preferințelor fiecărui elev.

Ca urmare a participării la activitățile desfășurate pe parcursul mobilității, mi-am îmbunătățit competențele de predare – învățare – evaluare, am aflat despre proiecte interesante ce se pot aplica și în școlile noastre din România și despre sistemul de învățământ spaniol. În plus, am făcut schimb de idei și de bune practici cu profesorii școlii gazdă. Am fost plăcut surprinsă de căldura cu care profesorii din școala vizitată ne-au primit și deschiderea cu care ne-au răspuns la toate întrebările. Astfel, Erasmus mi-a oferit posibilitatea să interacționez cu elevi din alt sistem de învățământ și să observ un sistem educațional diferit de cel cu care eram obișnuită.

Câteva exemple de activități desfășurate în școala IES La Foia d'Elx, Spania:





Călătorii educaționale prin Europa – patru capitale, o singură pasiune: învățarea

**Prof. Nicoletta Huștiuc, ambasador eTwinning,
Erasmus, Scientix, Code week leading teacher,
Școala Gimnazială Nr. 3 Cugir. Jud. Alba**

Educația nu cunoaște granițe, iar anul 2024 mi-a oferit oportunitatea de a descoperi acest adevăr în mod direct, participând la evenimente și cursuri de formare în patru mari capitale europene. Fiecare dintre aceste experiențe a fost o fereastră deschisă către noi metode de predare, colaborări internaționale și schimburi de bune practici. De la Bruxelles la Atena, de la Varșovia la Budapesta, fiecare loc vizitat a adus cu sine noi provocări, idei inovatoare și inspirație pentru viitor.

Aceasta este povestea unui an dedicat educației, alături de profesori din întreaga Europă, în cadrul proiectelor și activităților realizate cu Code Week, Erasmus+ și eTwinning.

Anul 2024 a fost un an al explorării, al învățării continue și al conectării cu profesori și specialiști din întreaga Europă. Prin implicarea în proiectele *Code Week, Erasmus+ și eTwinning*, am avut oportunitatea de a participa la evenimente și cursuri de formare în patru capitale europene, fiecare experiență adăugând o nouă perspectivă asupra educației moderne.

Bruxelles – epicentrul inovației digitale

În martie, am fost prezentă la Bruxelles, inima Europei, unde am luat parte la întâlnirea Comunității Code Week în calitate de Leading Teacher pentru România. A fost un prilej extraordinar de a împărtăși experiențe și bune practici cu alți profesori din întreaga Europă, consolidându-ne obiectivul comun: promovarea programării și a gândirii computaționale în rândul elevilor.

Atena – wellbeing pentru ambasadorii eTwinning

În aprilie, am ajuns în Atena, Grecia, pentru a participa la un curs dedicat wellbeing-ului în educație, destinat ambasadorilor eTwinning. Într-o lume în care sănătatea emoțională a profesorilor și elevilor devine din ce în ce mai importantă, acest curs a oferit metode și strategii esențiale pentru a crea un mediu educațional echilibrat, bazat pe empatie și motivație.

Varșovia – sustenabilitate în educație

În iunie, am continuat călătoria spre Varșovia, Polonia, unde am participat la cursul "Eco Logic All", parte a unui proiect Erasmus+ axat pe sustenabilitate. Aici, alături de colegi din Polonia, Cipru, Italia, Franța, Bulgaria și Grecia, am învățat cum

să transformăm materialele reciclabile în resurse didactice utile. A fost o experiență practică și inspirațională, care mi-a consolidat convingerea că educația ecologică este un pilon esențial al viitorului.

Budapesta – tehnologia mobilă în procesul educațional

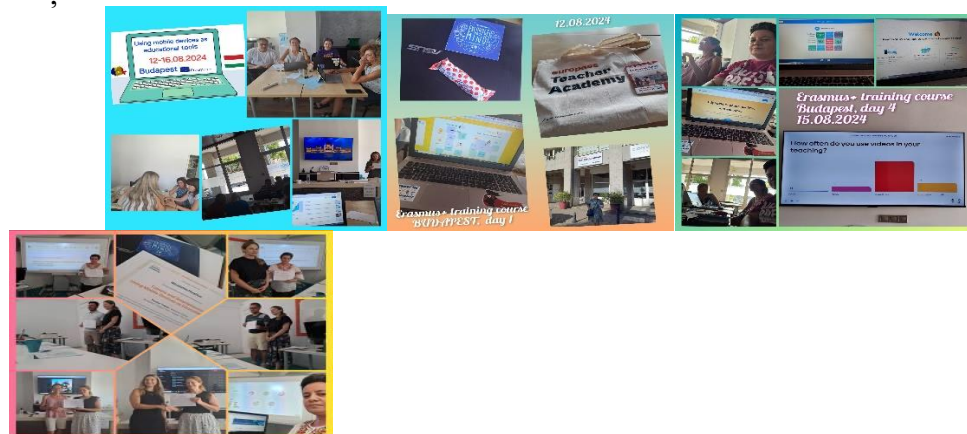
Ultima oprire a fost în Budapesta, Ungaria, în august, unde am reprezentat Școala Gimnazială Nr. 3 Cugir la cursul "Using Mobile Devices as Educational Tools". Acest program, parte din proiectul ICAR, a oferit soluții inovatoare pentru integrarea dispozitivelor mobile în predare, deschizând noi perspective asupra învățării interactive.

Pe lângă cursurile propriu-zise, mobilitățile presupun interacțiuni constante cu profesori din alte țări, schimb de bune practici și adaptare la noi stiluri de predare. Colaborarea internațională nu înseamnă doar participare, ci și împărtășirea cunoștințelor dobândite prin diseminare în școală și comunitate, redactarea de rapoarte, aplicarea metodelor învățate la clasă și găsirea unor modalități de integrare a noilor abordări în realitatea educațională locală.

Chiar dacă ritmul este intens și oboseala își spune uneori cuvântul, satisfacția de a descoperi noi perspective asupra educației, de a construi proiecte comune cu profesori din întreaga Europă și de a aduce un plus de valoare școlii și elevilor compensează orice efort. Astfel de experiențe nu doar că dezvoltă competențe profesionale, dar și creează punți solide între culturi și sisteme educaționale diferite, demonstrând că, indiferent de țară, profesorii au un scop comun: să ofere elevilor cea mai bună educație posibilă.

Ca o concluzie – educația nu are granițe!

Aceste experiențe mi-au demonstrat încă o dată că educația este un drum fără limite, unde colaborarea internațională ne ajută să creștem și să ne reinventăm continuu. Fiecare capitală vizitată a fost o pagină nouă într-o carte a descoperirilor, fiecare curs o fereastră deschisă către noi posibilități. Prin astfel de proiecte, nu doar că dobândim noi competențe, dar contribuim activ la un viitor mai bun pentru elevii noștri.



CELE 7 ARTE ÎN ETWINNING

Prof. Oprea Elena, Școala Gimnazială Raci, Dâmbovița

În anul școlar 2024-2025, suntem parte dintr-un proiect eTwinning foarte interesant, ce are ca temă cele 7 arte.

Proiectul se numește „7 Arts-eTwinning talent collection” și include parteneri din România, Turcia, Republica Moldova, Grecia, Spania, Macedonia de Nord.

Scopul proiectului este acela de a promova cultura ca factor de dezvoltare personală și bunăstare în școală, explorând cele 7 frumoase arte: pictură, literatură, muzică, arhitectură, sculptură, dans, cinema. Activitățile se vor desfășura sub diverse forme ateliere de lucru, expoziții, spectacole ce vor pune în valoare înclinațiile artistice ale elevilor, le vor spori interesul pentru un anumit domeniu artistic, dar îi ajută să-și dezvolte abilitățile și potențialul creativ.

Obiectivele proiectului sunt:

- realizarea de produse unice, personalizate, în urma desfășurării de activități preponderent cu caracter creativ;
- realizarea de creații funcționale/ estetice, utilizând diverse materiale și tehnici elementare, ducând la dezvoltarea imaginației elevilor;
- combinarea diverselor tehnici și instrumente de lucru;
- participarea activă în activități integrate, care asociază elemente de expresie vizuală, verbală, kinestezică, dar și cele ce dezvoltă abilitățile digitale în vederea realizării produselor;
- participarea afectivă a elevilor în comunicare, îmbogățirea vocabularului, a deprinderilor de comunicare în limba engleză.

Activitățile proiectului sunt structurate să se desfășure pe o perioadă îndelungată de timp, dându-ne posibilitatea pentru o organizare bună, o colaborare armonioasă cu membrii din echipă și o obținere a unui produs finit de foarte bună calitate.

Prima activitate a avut ca temă pictura, elevii au avut de pictat un poster cu cele 7 arte, ce a constituit prezența echipei noastre în concursul de postere.

Cu ajutorul aplicației jigsaw puzzle, elevii au asamblat piesele în vederea obținerii unei picturi dintr-o țară parteneră (Reading the Quran, Osman Hamdi Bey).

Muzica ne-a adus aproape în vederea creării unui produs final inedit. Aici am avut parteneri din Turcia și România, elevii au învățat un cântec în limba turcă „Bakkal amca”, recomandat de prietenii noștri, noi am recomandat „Dacă vesel se trăiește!”. Folosind aplicația chatter pix, am înregistrat copiii interpretând cântecul și am încărcat materialul obținut în colecția Canva, dedicată echipei noastre.

Literatura, a treia artă ce ne-a reunit, a stârnit interesul elevilor mei. Creativi cum îi cunosc, ei au creat poeme acrostice cu tema 7 Arte, au rezolvat cuvinte încrucișate. Imaginile surprinse pe tot parcursul activităților au fost încărcate în cărți digitale, aplicațiile bookcreator și storyjumper.

Dansul este a patra temă pe care o vom desfășura. Ce avem de făcut? Pe forum, propunem un dans partenerilor străini, iar noi vom învăța un dans propus de colegii noștri. Elevii mei au învățat să danseze Macarena (Spania), iar în Genially, vom posta un clip cu reprezentarea copiilor noștri.

Utilizând WordArt, elevii vor crea nori de cuvinte care reflectă stiluri de dans, emoții, mișcări și tradiții specifice fiecărei culturi. Activitatea promovează colaborarea internațională, creativitatea și îmbogățirea vocabularului elevilor cu cuvinte din sfera dansului, fie în limba maternă (pentru studenții mai mici, fie în limba engleză, pentru elevii mai mari).

Rezultatele așteptate în urma implicării noastre în acest interesant proiect sunt:

- descoperirea unor informații privind cele 7 arte, precum și evoluția lor în timp;
- dezvoltarea încrederii în sine și a propriilor abilități, precum și a potențialului creativ al fiecărui elev în parte;
- dezvoltarea capacităților de cooperare atât în relație cu colegii de clasă, cât și cu partenerii străini din cadrul proiectului;
- stimularea capacităților cognitive -memorie, limbaj, atenție, imaginație;
- exprimarea emoțiilor prin artă;
- realizarea unor expoziții cu produsele finale ce reflectă munca elevilor.

Tema proiectului este una foarte ofertantă, ce implică toți elevii, indiferent de vârstă, le oferă posibilitatea de a-și exprima propriile sentimente și trăiri, de a da frâu liber imaginației creative, de a-și pune propria amprentă în realizarea produsului, de a fi el însuși un ARTIST.

„Arta nu este un meșteșug, este transmiterea simțământului trăit de artist.” (Lev Tolstoi)

Inovație și colaborare în educație prin eTwinning și Erasmus între unități de învățământ preșcolar

Prof. ed. timpurie Păpară Adina Maria / Prof. ed. timpurie Pușcă Maria Cristina
Grădinița cu Program Prelungit nr.12, Mediaș-jud. Sibiu

Într-o lume în continuă schimbare, educația preșcolară se află în fața provocării de a adapta metodele de predare și învățare la noile realități tehnologice și culturale. Programele **eTwinning** și **Erasmus+** oferă oportunități valoroase de colaborare internațională între unități de învățământ preșcolar, facilitând schimbul de bune practici, inovarea didactică și dezvoltarea competențelor cadrelor didactice și ale copiilor.

eTwinning – Conectarea preșcolarilor la o lume globală

eTwinning este o platformă europeană dedicată colaborării între școli și grădinițe prin intermediul proiectelor online. Aceasta permite cadrelor didactice să creeze și să implementeze activități educaționale interactive alături de parteneri din alte țări, promovând astfel **învățarea colaborativă** și

dezvoltarea abilităților digitale ale copiilor încă de la o vârstă fragedă. Prin eTwinning, grădinițele pot derula proiecte creative, cum ar fi:

- **Schimburi de povești** între copii din diferite țări;
- **Activități artistice comune** (desene, colaje, cântece);
- **Explorarea diversității culturale** prin prezentarea obiceiurilor și tradițiilor locale;
- **Jocuri educaționale interactive**, realizate prin tehnologie digitală.

Participarea la aceste proiecte dezvoltă **competențele sociale, lingvistice și creative** ale copiilor, familiarizându-i cu ideea de apartenență la o comunitate educațională europeană.

Erasmus+ – Experiențe de învățare prin mobilitate și schimb de bune practice

Dacă eTwinning facilitează colaborarea virtuală, **Erasmus+** aduce oportunități de mobilitate și parteneriate strategice între grădinițe. Prin acest program, cadrele didactice pot participa la **mobilități de formare**, învățând noi metode pedagogice și împărtășind experiențe cu educatori din alte țări. Proiectele Erasmus+ destinate educației preșcolare includ:

- **Mobilități pentru educatori**, prin care aceștia participă la cursuri și ateliere de formare în alte țări europene;
- **Schimburi între unități preșcolare**, pentru a implementa metode inovatoare de predare;
- **Dezvoltarea unor resurse educaționale comune**, adaptate diversității culturale și lingvistice a copiilor.

Prin participarea la **Erasmus+**, cadrele didactice își îmbunătățesc **competențele profesionale**, iar copiii beneficiază de **experiențe de învățare adaptate unui mediu multicultural și inovator**.

Impactul și perspectivele viitoare ale colaborării prin eTwinning și Erasmus+ în educația preșcolară se referă la programele **eTwinning și Erasmus+** care reprezintă **piloni esențiali** în modernizarea educației preșcolare, contribuind la dezvoltarea unei abordări inovatoare și colaborative în procesul educațional. Aceste inițiative aduc **beneficii semnificative** atât pentru copii, cât și pentru cadrele didactice și instituțiile de învățământ, având un impact pe termen lung asupra educației timpurii.

1. Dezvoltarea unei educații preșcolare moderne și interactive

Prin utilizarea tehnologiei și a metodelor inovatoare, eTwinning și Erasmus+ contribuie la **transformarea grădiniței într-un mediu dinamic**, unde copiii învață prin joc, explorare și colaborare internațională. Activitățile creative, schimburile interculturale și utilizarea resurselor digitale sporesc **implicarea și motivația** celor mici, pregătindu-i pentru o lume interconectată.

2. Formarea unei generații deschise spre diversitate și colaborare

Copiii care participă la proiecte internaționale dezvoltă încă de la o vârstă fragedă **abilități sociale și interculturale** esențiale. Prin interacțiunea cu alți preșcolari din Europa, ei învață despre **diversitatea culturală**, toleranță și spirit de echipă, elemente esențiale pentru integrarea într-o societate

globalizată. Aceste experiențe contribuie la formarea unei **mentalități deschise**, bazate pe respect și colaborare.

3. Creșterea competențelor cadrelor didactice și îmbunătățirea procesului educațional

Proiectele eTwinning și Erasmus+ oferă **cadrelor didactice oportunități valoroase de formare profesională**, facilitând accesul la **noi metode pedagogice**, cursuri internaționale și schimburi de experiență cu colegi din alte țări. Această expunere la **bune practici educaționale** permite integrarea unor metode moderne în activitățile de zi cu zi, îmbunătățind **calitatea procesului educațional** din grădinițe.

4. Crearea unor parteneriate durabile între unități de învățământ preșcolar

Programele de colaborare internațională consolidează **relațiile dintre grădinițe și instituțiile educaționale europene**, generând parteneriate pe termen lung. Aceste relații nu doar că facilitează **schimbul de idei și resurse**, dar și creează o comunitate educațională extinsă, unde inovația și progresul devin obiective comune.

5. Impact pe termen lung asupra educației timpurii

Adoptarea unor **strategii educaționale moderne**, dezvoltarea **competențelor digitale**, promovarea **înțelegerii interculturale** și îmbunătățirea **formării profesionale a cadrelor didactice** sunt elemente-cheie care contribuie la **evoluția educației preșcolare**. Prin participarea activă la proiecte internaționale, grădinițele devin **actori importanți în sistemul educațional european**, având un rol esențial în **crearea unui viitor bazat pe incluziune, inovație și colaborare**.

Perspective de viitor

Pentru a maximiza impactul programelor eTwinning și Erasmus+ în educația preșcolară, este important ca:

- **Tot mai multe grădinițe să fie implicate** în astfel de proiecte, beneficiind de oportunitățile de colaborare internațională;
- **Cadrele didactice să fie sprijinite și motivate** pentru a participa la mobilități și formări profesionale;
- **Tehnologia să fie integrată eficient** în activitățile educaționale, oferind copiilor experiențe interactive și atractive;
- **Comunitatea educațională să fie încurajată** să dezvolte parteneriate pe termen lung, menținând schimbul de bune practici și inovația în educația preșcolară.

Prin investiția în colaborare și inovare, educația preșcolară devine **un spațiu de învățare dinamic și incluziv**, oferind copiilor un start educațional de calitate și contribuind la formarea unei generații pregătite pentru viitor.

Bibliografie:

Site oficial: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu>

Site oficial: <https://www.etwinning.net>

Site oficial: <https://www.erasmusplus.ro>

Documente publicate de **European School Education Platform- ESEP** (<https://school-education.ec.europa.eu>)

ERASMUS+ „CĂLĂTORIA FURNICII”

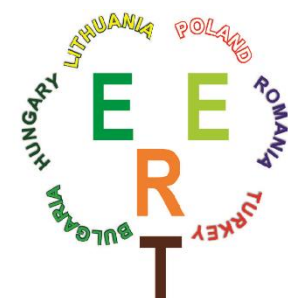
Pariza Nicoleta Georgiana
Grădinița cu Program Prelungit Mihail Kogălniceanu
Liceul Teoretic Mihail Kogălniceanu

Erasmus+ este un program al Uniunii Europene dedicat educației, formării, tineretului și sportului, având scopul de a sprijini mobilitatea și cooperarea internațională între instituțiile educaționale. Lansat în 2014 ca o continuare a programului Erasmus inițiat în 1987, Erasmus+ a devenit un instrument esențial pentru dezvoltarea educației și a competențelor profesionale în Europa și nu numai.

Prin intermediul acestui program, milioane de elevi, studenți, profesori și lucrători din domeniul educației au oportunitatea de a studia, lucra sau colabora cu parteneri internaționali. Erasmus+ promovează valori fundamentale precum incluziunea, diversitatea, inovația și dezvoltarea competențelor cheie necesare în societatea modernă.

Un aspect important al programului este componenta sa de parteneriate strategice, prin care instituțiile educaționale colaborează pentru a dezvolta și implementa proiecte inovatoare. Aceste proiecte aduc beneficii semnificative participanților, oferindu-le posibilitatea de a învăța din alte sisteme educaționale, de a împărtăși bune practici și de a îmbunătăți calitatea procesului de învățare. - dobândirea de noi tehnici eficiente de intervenție la elevii cu nevoi speciale.

Un exemplu concret al acestui tip de colaborare este proiectul Erasmus+ „TREE” - Traditions, Reality, Education, Entertainment” - KA2, Nr. 2016 – 1-BG01-KA219-023648_6, care a reunit mai multe instituții educaționale din Europa pentru a încuraja schimbul de experiențe și



dezvoltarea de metode inovatoare în educație.



Participarea mea la prima întâlnire transnațională a proiectului Erasmus+ TREE
 „Traditions, Reality, Education, Entertainment”
 KA2, Nr. 2016 – 1-BG01-KA219-023648_6

În perioada 27-30 noiembrie 2016, am avut onoarea de a participa la prima întâlnire transnațională din cadrul proiectului Erasmus+ TREE (Traditions, Reality, Education, Entertainment), desfășurată la Ruse, Bulgaria. Acest proiect strategic de parteneriat între școli (KA2), derulat între 2016 și 2018, a reunit instituții de învățământ din Bulgaria, Lituania, Polonia, Turcia, Ungaria și România, având ca scop dezvoltarea unor metode inovatoare de educație



multiculturală pentru copii.

Această întâlnire transnațională a fost găzduită de grădinița privată „Leonardo da Vinci” din Ruse, Bulgaria și a avut ca obiective principale:



- Prezentarea partenerilor implicați și a sistemului educațional din fiecare țară.
- Schimbul de bune practici în utilizarea Resurselor Educaționale Deschise.
- Stabilirea metodologiei de lucru pentru dezvoltarea materialelor educative din proiect.
- Planificarea activităților următoare, inclusiv elaborarea cărții-joc „Călătoria Furnicii”.

Pe parcursul întâlnirii, am avut ocazia să particip la activități educaționale interactive desfășurate cu preșcolarii grădiniței gazdă, să asist la momente artistice susținute de copii și să discut cu specialiști din domeniul educației timpurii despre modalitățile prin care putem introduce



diversitatea culturală în procesul didactic.

Această experiență a fost extrem de valoroasă, oferindu-mi oportunitatea de a colabora cu educatori și profesori din alte țări, de a descoperi noi metode pedagogice și de a contribui la implementarea proiectului TREE în cadrul instituției din care făceam parte.

În cadrul acestui proiect, am lucrat alături de parteneri din alte cinci țări pentru a dezvolta metode noi de educație bazate pe Resurse Educaționale Deschise. Am contribuit la elaborarea unui ghid metodologic pentru cadrele didactice și la crearea unei cărți-joc interactive, intitulată „Călătoria Furnicii”. Aceasta a urmărit să îi ajute pe copii să descopere specificul cultural al fiecărei țări partenere.

Proiectul a fost simbolizat de un copac, TREE, fiecare parte a acestuia având o semnificație: rădăcinile au reprezentat tradițiile și istoria, trunchiul – obiceiurile și sărbătorile, iar

coroana – interpretările moderne ale acestora. Furnica, personajul principal al cărții-joc, a călătorit



prin toate țările implicate pentru a descoperi diversitatea culturală.

Pe parcursul proiectului, am participat la mai multe activități și etape de implementare. Am contribuit la dezvoltarea versiunii tipărite a cărții-joc, la realizarea ghidului metodologic și la crearea unor resurse interactive pentru copii. De asemenea, am fost implicați în sesiuni de formare și în întâlniri transnaționale, unde am avut ocazia să schimbăm bune practici cu colegii din alte



țări.

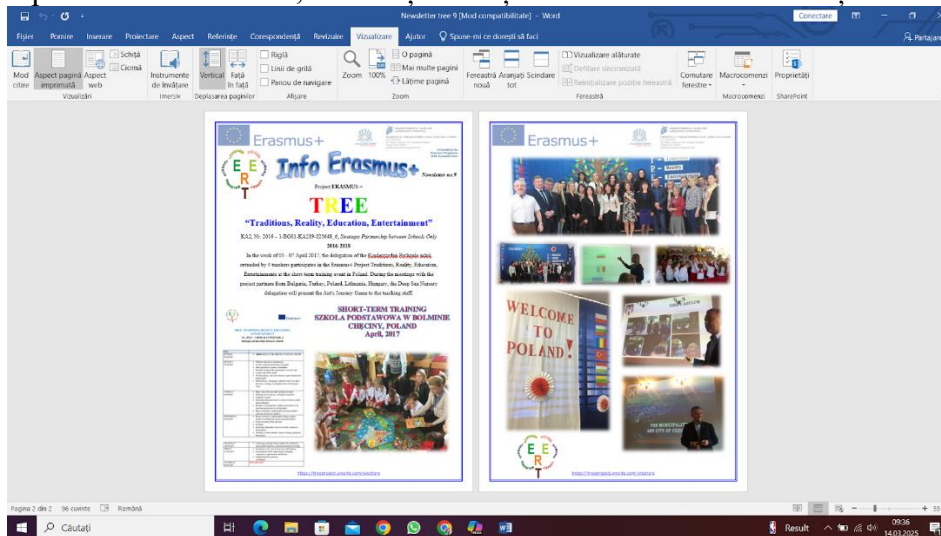
Prin acest proiect, am reușit să îmbunătățim metodele de predare, să integrăm resurse educaționale digitale și să oferim copiilor o experiență de învățare interactivă. Atât cadrele didactice, cât și copiii și părinții au beneficiat de pe urma acestui schimb educațional. Copiii au devenit mai conștienți de diversitatea culturală, iar noi, ca educatori, ne-am dezvoltat competențele pedagogice și digitale.

Etapetele proiectului au fost:

1. Crearea jucăriei Furnica – realizată de coordonatorul din Bulgaria;
2. Elaborarea cărții-joc „Călătoria Furnicii” (versiune tipărită) – România a creat un joc de masă cu cartonașe ilustrate, prezentat în cadrul întâlnirii online din februarie 2017, servind drept inspirație pentru cartea-joc (responsabil: Polonia);
3. Dezvoltarea versiunii electronice a cărții-joc (responsabil: Ungaria);
4. Publicarea unui ghid metodologic multilingv – conține orientări pentru utilizarea Resurselor Educaționale Deschise în educația culturală internațională în grădinițe și școli primare (responsabil: Bulgaria);
5. Crearea unui joc interactiv pentru predarea cunoștințelor despre lumea socială copiilor (responsabil: Lituania);
6. Raport privind educația multiculturală în grădinițe și școli primare;
7. Sesiune de formare pentru cadre didactice în Lituania (noiembrie 2017);
8. Întâlnirea finală transnațională în Turcia (aprilie 2018);

9. Realizarea unui videoclip și a unui album despre activitățile proiectului – prin colectarea de informații, imagini și videoclipuri din activitățile partenerilor, inclusiv din colțurile tematice „TREE Corners” (responsabil: România).

Toți partenerii au utilizat Resurse Educaționale Deschise pentru a descoperi jocuri, cântece populare, poezii pentru copii, dansuri tradiționale și imagini despre țările participante. Acestea au fost integrate în metodologiile de joc ale proiectului. Colțul proiectului „TREE” include un copac simbolic și un cămin pentru jucăria Furnica, care se întoarce din călătorie cu mici suveniruri reprezentând istoria, tradițiile și cultura fiecărei țări vizitate.



Participarea la acest proiect a fost o experiență valoroasă, care mi-a oferit ocazia de a explora noi abordări educaționale și de a învăța de la colegi din alte sisteme de învățământ europene. Am dobândit noi competențe și am înțeles importanța educației multiculturale în dezvoltarea copiilor.

Mai multe detalii despre proiect pot fi găsite pe pagina oficială:

<https://treeproject.wixsite.com/weshare>

Exemple de bune practici în cadrul proiectului e-Twinning “SAY HELLO TO SPACE”

Prof.educație timpurie Pop Lioara
Prof.educație timpurie Vancea Bianca
Grădinița cu P.P. Floare de Iris, Cluj-Napoca

Proiectul a urmărit stimularea curiozității și a imaginației despre spațiu și astronomie. Am ales să desfășurăm acest proiect, pentru a dezvolta și a aduce noi cunoștințe copiilor la un subiect foarte îndrăgit de către ei-spațiul. Astfel, cu ajutorul activităților din cadrul acestui proiect, copiii au învățat despre stele, planete, astronauți, nave spațiale și tot ceea ce înseamnă în mare astronomia. Temele primite în fiecare lună, au adus cu ele activități interesante, îndrăgite de către copii: realizarea de nave spațiale, realizarea de machete ale sistemului solar, realizarea unei mascote a proiectului, realizarea unui poster al proiectului. În cadrul întâlnirilor pe zoom, copiii au făcut cunoștință cu elevii parteneri.

Pe parcursul proiectului s-a urmărit dezvoltarea copiilor atât pe motricitate, cât și pe dezvoltarea cunoștințelor acestora cu privire la acest subiect. Copiii au creat obiecte cu caracteristici estetice prin decupare, lipire, colorare, pe care le-au prezentat colegilor. Au colaborat bine în jocurile digitale, în realizarea diferitelor teme ce necesitau muncă în echipă. Pentru stimularea interesului și elucidarea diferitelor curiozități ale copiilor, am utilizat enciclopedii, albume, reviste despre astronomie, realizând și cercetarea independentă de către elevi.

În cadrul activităților derulate, am folosit ca metode de lucru jocul: pe echipe, de limbaj, de rol, de construcții, motrice. Am implicat toți copiii în realizarea temelor și am încercat să elucidăm fiecare curiozitate a acestora.

În cadrul proiectului, munca colaborativă a început cu crearea unui grup de whatsapp, unde au fost postate temele pentru fiecare lună, poze cu activitățile realizate cu copiii, de la întâlnirile online. A fost creată o hartă mentală mindmeister, în care fiecare participant a răspuns la

întrebarea: crezi că există extraterestri? Dacă da, cum arată? A fost creat un brainstorming online în care se punea întrebarea - Dacă ai descoperi o planetă, ce nume i-ai da? și - la ce te gândești când rostești cuvântul „spațiu”?, răspunsul fiind un singur cuvânt. În urma activităților astronauților, a trebuit să realizăm o expoziție virtuală cu aplicația renderforest. Unii dintre participanți au fost nevoiți să scrie continuarea unei povești începute de Hulya. Pe un diapozitiv, fiecare partener a continuat povestea, în care este prezentată vizita unei fete la observatorul astronomic. Fiecare partener a trebuit să creeze o mascota a proiectului, rezultând o carte de mascote, folosind aplicația storyjumper. În



urma sondajelor, a fost aleasă mascota proiectului. Unii dintre parteneri au trebuit să creeze o poezie despre sistemul solar și spațiu, în care fiecare partener a scris un vers care începe cu litera desemnată. A trebuit să facem o scrisoare a sloganului din materiale din natură, să facem un extraterestru vorbitor cu chatterpix; să realizeze un colaj în care copiii au fost nevoiți să execute diferite mișcări de yoga. A fost realizată o revistă finală a proiectului, care a cuprins: parteneri, obiective, rezultate așteptate, logo-uri realizate de fiecare partener, afișe, rezultatele chestionarului, expoziție cu temele realizate de fiecare partener în fiecare lună.

Proiectul acesta s-a integrat foarte bine în programul de studii de la nivelul preșcolar, activitățile făcând parte din domeniul de dezvoltare socio-emoțională, capacități și atitudini față de învățare, dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii.

În cadrul domeniului de dezvoltare socio-emoțională, am stabilit și menținut interacțiuni cu adulții și copiii, am urmărit dezvoltarea și perceperea emoțiilor.

În cadrul domeniului capacități și atitudini față de învățare, copiii au manifestat curiozitate pentru activități, au finalizat proiecte simple, solicitând și oferind ajutorul în diverse situații, au demonstrat creativitate prin activități artistico-plastice. În cadrul domeniului de dezvoltare cognitive și cunoașterea lumii, copiii au evidențiat caracteristicile unor obiecte localizate în spațiul înconjurător, au identificat și valorificat unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului, au descris unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului.



Am folosit diferite aplicații în realizarea temelor. Pentru a realiza povestea, am folosit storyjumper, pentru a face o discuție extraterestră am folosit aplicația chatterpix, pentru a crea harta minții, am răspuns la întrebările puse, în aplicația mindmeister. Cu ajutorul aplicațiilor de designer de logo și de afișe am realizat logo-urile și posterele temei date. Documentele necesare pentru participarea la acest proiect au fost date părinților împreună cu explicațiile necesare, descrierea proiectului și și-au dat acordul pentru a-și implica copiii în acest proiect. În fotografiile și videoclipurile în care apar copiii, am avut grijă ca acestea să nu poată fi publicate pe alte rețele de socializare, ci doar încărcate în twinspace.

Pe parcursul proiectului a fost monitorizată dezvoltarea copiilor, atât în ceea ce privește abilitățile motrice, cât și dezvoltarea cunoștințelor acestora cu privire la acest subiect. Copiii au creat prin tăiere, lipire, colorare obiecte cu caracteristici estetice, pe care le-au prezentat colegilor. Au colaborat bine în jocurile digitale, în realizarea diverselor teme care au necesitat lucru

în echipă. Pentru a stimula interesul și a elucida diferitele curiozități ale copiilor, am folosit enciclopedii, albume, reviste despre astronomie și, de asemenea, am efectuat cercetări independente de către elevi. În activitățile desfășurate am folosit jocul ca metode de lucru: în

echipă, limbaj, joc de rol, construcție, motor. Am implicat toți copiii în realizarea temelor și am încercat să le elucidăm fiecare curiozitate.

Obiectivele propuse în activități au fost atinse, toate sarcinile au fost finalizate la timp. Părinții au fost informați despre fiecare temă, lucrările copiilor au fost expuse la avizierul grupei. La finalul proiectului, am aplicat părinților un chestionar referitor la activitățile desfășurate. Am discutat personal cu ei și cu copiii despre cunoștințele acumulate pe parcursul proiectului. Rezultatele proiectului au fost afișate la avizierul grădiniței, iar părinții din întreaga grădiniță au putut admira munca depusă de cadrele didactice și de copiii din grupă pe parcursul proiectului. Am realizat o broșură a proiectului și o prezentare finală a acestuia pe care am trimis-o părinților.

Bibliografie

Prima mea carte despre Spațiu., Emily Bone, Editura Niculescu, 2020.

Vreau să știu: Stelele și planetele, Pierre Winters, Editura DPH, 2008



ÎNCEPUTURILE SUNT CELE MAI FRUMOASE...
MOBILITATE VIDIN BULGARIA
EXEMPLE DE BUNE PRACTICI
ERASMUS + LEARNING PROGRAMME FOR ACTIVITIES IN GROUP MOBILITY
OF SCHOOL PUPILS
2021-1-RO01-KA121-SCH-000012651

PROFESOR PSIHOPEDAGOGIE SPECIALĂ: Diana Aura Popescu
PROFESOR-EDUCATOR: Andrada-Gabriela Ionescu
CENTRUL ȘCOLAR PENTRU EDUCAȚIE INCLUZIVĂ „ALEXANDRU ROȘCA”
LUGOJ

Frumoasa experiență Erasmus + a început pentru mine și colega mea în perioada 30 mai-3 iunie 2022, în cadrul proiectului Erasmus + Learning Programme for Activities in Group Mobility of School Pupils , ID of the project 2021-1-RO01-KA121-SCH-00001265.

Am făcut parte, împreună cu colega mea, coautoarea materialului, dintr-un grup de trei cadre didactice ce au însoțit șase elevi din Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă „Alexandru Roșca” din Lugoj pentru a participa la activități diverse organizate de Școala Specială „Petar Baron” din Vidin, Bulgaria.

Școala Specială „Petar Baron” din Vidin , Bulgaria, școlarizează elevi cu deficiență mintală severă de la ciclul primar și până la clasa a XII-a. Numărul de copii într-o clasă variază în funcție de specificul deficienței și de nivelul individual și de vârstă al elevilor. Școala este structurată cu o singură clasă pe nivel, un cabinet de kinetoterapie, o sală polisenzorială, o sală de sport precum și cabinete pentru terapia tulburărilor de limbaj.

Activitățile desfășurate au fost variate după cum urmează:

- prezentarea școlilor implicate în proiect precum și socializarea dintre cadrele didactice și elevii celordouă școli.

- utilizarea psihodramei ca metodă de terapie folosită cu succes în recuperarea copiilor cu cerințe educative speciale, respectiv teatrul de păpuși . Elevii școlii Цсop Д-р Петър Берон au pregătit piesa „Scufița Roșie”. Dotarea sălii de spectacole a fost pe măsură , elevii școlii noastre fiind foarte impresionați de moment, transpunându-se în piesa de teatru, implicându-se emoțional, bariera lingvistică dispărând complet și lăsând loc emoțiilor și trăirilor sufletești.

- prezentarea tradițiilor poporului bulgar, această activitate „Folclor Wave ” a incluzând cântece și dansuri executate de elevii participanți din Цсop Д-р Петър Берон, Vidin, Bulgaria. Elevii de la Centrul Școlar Pentru Educație Incluzivă ”Alexandru Roșca” - Lugoj au împărtășit elevilor bulgari tradițiile României ca apoi ambele grupuri de elevi și profesori să se reunească într-o horă a școlilor partenere. În această mobilitate, respectiv în cadrul acestei activități de prezentare a tradițiilor populare din folclorul bulgar impactul emoțional a fost foarte puternic , în special de partea bulgară ce încă mai are rădăcini de partea cealaltă a Dunării, la noi în România. La sfârșitul activității s-a prezentat o expoziție cu diferite articole de îmbrăcăminte și încălțăminte realizate de către elevii bulgari în cadrul orelor de tehnologie, iar elevii și profesorii bulgari au interpretat diverse cântece din folclorul bulgar folosind instrumente muzicale diverse.

- utilizarea instrumentelor digitale în activitățile educative , respectiv Plickers , prezentat de către elevii Centrului Școlar pentru Educație Incluzivă „Alexandru Roșca” din Lugoj într-o activitate ce a avut atât caracter ludic cât și caracter educativ. A fost utilizată și aplicația Kahoot

de către elevii ambelor școli , aceștia participând cu interes și colaborând la rezolvarea situațiilor-problemă.

Ca activitate extracuriculară partenerii bulgari au organizat o excursie la Belogradchik, Bulgaria – o cetate desprinsă, parcă, dintr-o poveste, așezată în mijlocul unor formațiuni stâncoase spectaculoase și la Peștera Пещера Венеца / Venetsa, una dintre cele mai mari și mai frumoase peșteri din Bulgaria.

Workshop-ul „Hai să facem un album foto cu orașele noastre natale!” a încununat cu succes proiectul Erasmus unde elevii participanți, școala Цон Д-р Петър Бертѝеон din Bulgaria și Centrul Școlar Pentru Educație Incluzivă ”Alexandru Roșca” - Lugoj din România, au realizat albume și le-au împărtășit cu noii lor prieteni. La finalul zilei, Angela Iotova, directorul Цон Д-р Петър Берон - Vidin a oferit diplome participanților la proiect, studenților și profesorilor, și a împărtășit impresii despre acest proiect.

Activitățile desfășurate în școala din Vidin , Bulgaria au avut rezultatul scontat și s-au desfășurat conform obiectivelor propuse anterior. Colaborarea dintre elevii bulgari și elevii români s-a observat pe tot parcursul activităților desfășurate , acestea dovedind spirit de echipă și empatie unii față de ceilalți.

Participarea la această mobilitate a fost, citez, pentru elevii din Centrul Școlar Pentru Educație Incluzivă ”Alexandru Roșca” - Lugoj din România „cea mai frumoasă săptămână din viață!”.

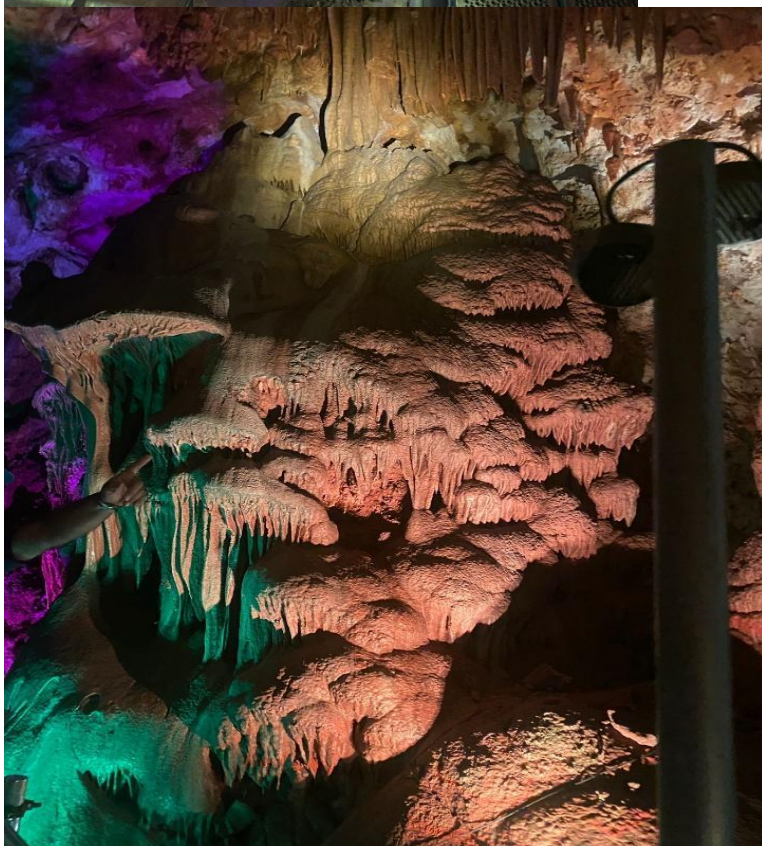
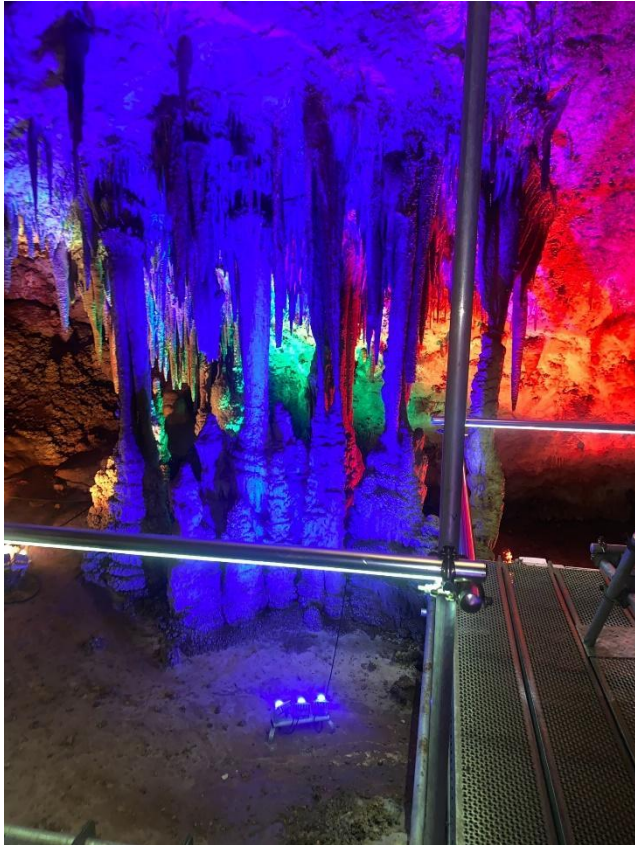
Pentru mine și colega mea oportunitatea de a participa la activitățile din cadrul acestei mobilități a însemnat în primul rând ocazia de a ne cunoaște mai bine, de a ne observa elevii în alte medii decât cel formal precum și ocazia de a cunoaște sistemul educațional din Bulgaria și nu în ultimul rând tradițiile și obiceiurile din această țară.

În general, atunci când ne confruntăm cu experiențe noi suntem la început refractari și timizi în acțiunile noastre. Participarea la mobilitatea ERASMUS + LEARNING PROGRAMME FOR ACTIVITIES INGROUP MOBILITY OF SCHOOL PUPILS 2021-1-RO01-KA121-SCH-000012651 a reprezentat pentru elevii noștri de atunci, astăzi absolvenți, poate exeperiența vieții lor....Unii chiar au afirmat acest lucru. Pentru noi, cadre didactice noi în Erasmus+ a însemnat lărgirea orizontului de cunoaștere, schimburi de experiență cu colegi din alte țări precum și stabilirea de relații întreumane și colaborări ce rezistă și în prezent.





 Collage Maker Lab





The Magic of Winter –primul proiect eTwinning

Grădinița cu P.P. Nr.33 Brașov

Prof.Preda Anișoara

Anul acesta școlar,2024-2025,am participat pentru prima dată în cadrul unui proiect eTwinning:The Magic of Winter.Un proiect minunat,coordonat de oameni cu experiență,profesioniști ,comunicativi,empatici,adevărați mentori.

De ce am dorit să mă implic într-un proiect eTwinning?...Deși am multă experiență la catedră și sunt implicată în diverse proiecte,nu am desfășurat și nu am fost implicată în proiecte eTwinning.Anul acesta am decis să încerc ceva nou,inedit și m-am înscris în proiectul The Magic of Winter.Am pornit la drum cu ceva temeri însă pe parcurs acestea au dispărut deoarece am făcut parte dintr-o echipă minunată.Oricum în cadrul acestor proiecte nimeni nu te judecă,nu te critică.Suntem împreună să învățăm unii de la alții,să facem schimb de experiențe plăcute,să comunicăm,să legăm prietenii,să evoluăm personal și profesional.Pe tot parcursul proiectului am simțit o energie pozitivă,am fost motivată să colaborez cu ceilalți însă cel mai important lucru:copiii mei s-au simțit extraordinar!

The Magic of Winter s-a desfășurat pe parcursul a 5 luni,cu aproximație ,având o temă foarte frumoasă și generoasă.În cadrul proiectului au fost implicați parteneri din 6 țări

europene(România,Republica Moldova,Turcia,Grecia,Italia,Polonia) ,un număr de 68 membri.În cadrul proiectului am explorat modul în care iarna influențează tradițiile,obiceiurile,cultura în fiecare țară participantă.Proiectul a avut diverse activități creative,colaborative,care au ilustrat în mod inedit modul în care magia iernii poate influența toate aspectele importante ale vieții unei societăți.

Fiecare lună din cadrul proiectului a presupus rezolvarea unor sarcini care să pună în valoare originalitatea,creativitatea,experiența fiecărui partener din proiect și astfel fiecare să se îmbogățească personal și profesional .Toate activitățile desfășurate au fost abordate inedit și prezentate cu ajutorul aplicațiilor online,cum ar fi:canva,genially,bookcreator,google slides,story jumper,chestionare google ,zoom,google meet,online meetings eTwinning etc.

Mi-a plăcut foarte mult realizarea unui calendar interactiv în luna decembrie ,fiecare zi fiind unică și specială prin prezentarea unui obicei,tradiții din zona,țara celor implicați în realizarea evenimentului.În fiecare zi o echipă, formată din 2-3 persoane, aborda și prezenta un subiect inedit din perspectiva zonei,tării din care făceau parte.De exemplu ,eu am avut ziua de 3 decembrie și împreună cu alte două colege am prezentat celorlalți o rețetă specifică zonei de unde eram ,țării din care făceam parte.Rețeta prezentată de mine a fost :„Scutecele Domnului”. Scutecele Domnului se mănâncă în Ajun de Crăciun ,mai ales în zona Moldovei.

Dacă doriți să o preparați și dumneavoastră sau sunteți curioși despre ce este vorba ,vă las un link : https://www.youtube.com/watch?v=cPzsYRATjYU&ab_channel=JamilaCuisine



Am avut și alte două zile: 8 decembrie (de prezentat un obicei) și ziua de 23 decembrie pentru a prezenta poze cu grădinița /școala cum a fost decorată în această perioadă a anului.



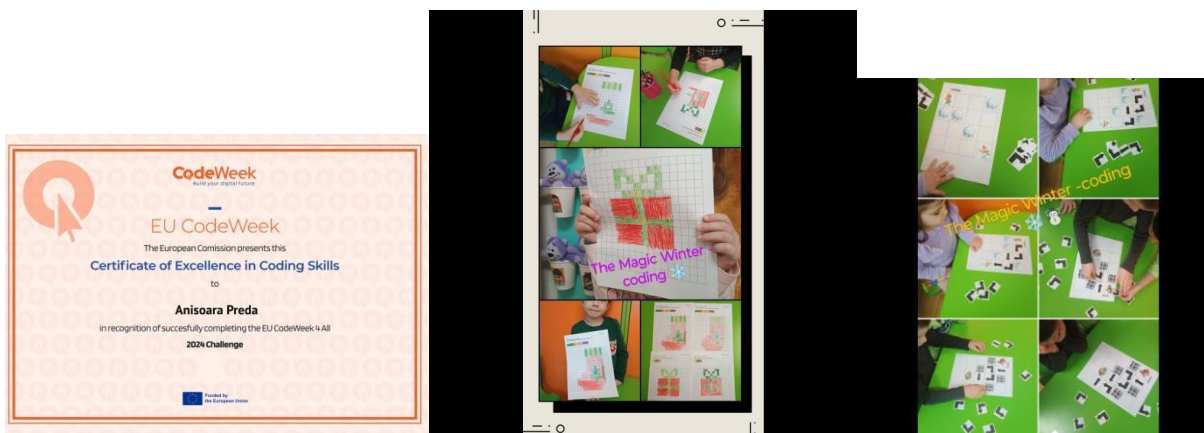
Au fost foarte multe activități minunate,care ne-au inspirat ,ne-au făcut mai implicați,responsabili,comunicativi,creativi,empatici,entuziaști ,cum ar fi:mesaje de Crăciun și

Anul Nou,Ziua Internațională a Nonviolentei în școală,Ziua Siguranței pe Internet,Ziua Indrăgostiților etc.



O altă activitate interesantă ,pe care o recomand tuturor e cea de codare.Dacă doriți să aflați mai mult despre acest tip de activitate ,puteti accesa platforma : <https://codeweek.eu/>.

Anul acesta am lucrat mai multe activități de codare cu copiii și aceștia au fost foarte încântați.Mereu îmi solicit fișe care implică sarcini de codare sau îmi cer să desfășurăm trasee cu săgeți,jocuri TIC-TAC-TOE...După fiecare activitate înregistrată pe codeweek.eu și desfășurată cu copiii am obținut diploma pentru toți copiii implicați și pentru mine în calitate de organizator.



Cu siguranță mă voi implica și în alte proiecte eTwinning deoarece am ocazia să lucrez cu oameni valoroși.De asemenea copiii și părinții sunt încântați,mereu ești provocat însă în sensul bun,ești motivat,simți bucurie,împlinire și mulțumire sufletească.Sunt recunoscătoare că am întâlnit oameni minunați de la care am învățat multe lucruri care m-au ajutat și mă ajută profesional și îmi doresc să continui această călătorie în Lumea eTwinning!...

***Curriculum pentru învățământ preșcolar,2019

***codeweek.eu

Valorificarea proiectelor etwinning

Prof. înv. primar Racovici Iasmina
Prof. înv. primar Roiban Maria
Liceul Teoretic "David Voniga", Giroc

Motto : Calculatorul ne face să vedem lumea într-un anumit fel. Cunoașterea digitală va resemnifica multe date ale cunoașterii clasice, reasezând cumulul de valori pe care omenirea l-a avansat de-a lungul timpului. (Constantin Cucoș)

La câțiva ani de la intrarea în mileniul III, învățământul cunoaște permanent noi tendințe, orientări și dimensiuni. În evoluția sa, învățământul românesc se află în căutarea modelelor și metodelor optime de integrare a pregătirii teoretice, pentru cunoaștere, și a pregătirii practice pentru competențe. Problematika integrării noilor tehnologii în educație a fost deja de mult timp abordată și analizată din multiple perspective, fiind în special evidențiate avantajele, resursele necesare și implicațiile estimate la diferite niveluri.

În contextul utilizării calculatorului în toate aspectele vieții, comunitățile virtuale cunosc forme noi și o extraordinară dezvoltare prin depășirea distanțelor, atât temporale cât și spațiale, cu ajutorul tehnologiei. Așa că, este firesc să se vorbească și în domeniul educației de acest fenomen social relativ nou, cu potențial ridicat, dar și cu probleme specifice, denumit e-learning.

Noțiunea de e-learning apare la interferența a trei concepte: comunitate, spațiu virtual și procese de învățare, adunând la un loc trăsăturile specifice ale acestora.

Conform Comisiei Europene e-learning-ul este definit ca „utilizare a noilor tehnologii multimedia și a internetului pentru a ameliora calitatea învățării, facilitând accesul la resurse și servicii, precum și schimburile și colaborarea la distanță”.

E-learningul face din mediul informațional un aliat, putând fi înțeles ca o abordare inovativă, interactivă, centrată pe educat.

Programele de e-learning se pot defini ca un set de practici sau intervenții care promovează semnificativ utilizarea noilor tehnologii ale informației și comunicării la nivelul sistemului de educație sau la nivelul unei componente a sistemului, cu scopul de a influența pozitiv rezultatele procesului instructiv-educativ sau de a îmbunătăți performanța sistemului educațional ca sistem social deschis.

Din astfel de necesități a fost creată platforma eTwinning, al cărei scop este acela de a ușura comunicarea și cooperarea dintre școli din țările membre ale Uniunii Europene. Platforma eTwinning lansată în anul 2005, este în prezent o comunitate vie, extrem de activă și implicată, reunind la nivelul general, instituții de învățământ preuniversitar. În România acțiunea a fost introdusă în octombrie 2007 și este coordonată de Institutul de Științe ale Educației, cu sprijinul Centrului pentru Inovare în Educație.

În această accepțiune, includem în categoria programelor de e-learning, nu doar proiectele și programele instituționale care fac apel la noile tehnologii, ci și intervențiile la nivel macro, care urmăresc promovarea colaborării la distanță pentru schimburi de bune practici între sisteme de învățământ, sau care vizează componența de formare a cadrelor didactice în utilizarea computerului.

eTwinning reprezintă un exemplu semnificativ pentru ambele tipuri de programe de elearning, fiind în egală măsură orientat spre promovarea noilor tehnologii, dezvoltarea

competențelor de utilizare a tehnologiei, susținerea parteneriatelor școlare și dezvoltarea profesională a cadrelor didactice

eTwinning este o parte a Programului de Învățare permanentă a Comisiei Europene. eTwinning facilitează colaborarea și comunicarea între școli din țările membre UE, crearea de multiple produse educaționale care implică utilizarea noilor tehnologii, îmbunătățirea comunicării în limbi străine, crearea de noi relații sociale, colaborarea virtuală și interculturalitatea.

Scopul central al utilizării portalului eTwinning îl constituie crearea de proiecte educaționale realizate prin parteneriate internaționale, eTwinning fiind comunitatea școlilor din Europa. Munca în cadrul proiectelor eTwinning necesită creativitate, timp, seriozitate atât în ceea ce-i privește pe profesori, dar și pe elevi. Experiențele eTwinning sunt stimulative pentru toți cei implicați. Nivelul limbii și al tehnologiei informației și comunicării se îmbunătățește, elevii, manifestând un interes sporit pentru lucrul cu computer-ul ori lucrul în grup.

Proiectele internaționale desfășurate pe platforma eTwinning sunt forme eficiente de învățare, și pentru că „elevii care participă la astfel de activități de învățământ online nu sunt constrânși din punct de vedere geografic sau temporal, se bucură de o autonomie și o flexibilitate mai mari în alegerea traseului didactic care li se potrivește, selectează și își construiesc propriul mediu de studiu și beneficiază de avantajele unei reduceri a costurilor pregătirii”.

Proiectele eTwinning fac parte din Programul de Învățare pe tot Parcursul Vieții, alături de proiectele Comenius, Grundtvig, Leonardo da Vinci și Regio. Acest tip de parteneriate poate aduce contribuții majore în învățământul european, mai ales în domeniul lingvistic și cultural.

Societatea de astăzi tratează din ce în ce mai des subiectul deschiderii cultural, europene, al acceptării diversității de orice natură, al toleranței și respectului față de persoana aflată în preajma noastră.

Comparațiile între mediul de instruire convențional sau tradițional și cel în care se utilizează extensiv noile tehnologii pentru a realiza predarea, învățarea și/sau evaluarea, relevă o serie de diferențe căutate în general la nivelul performanțelor școlare, însă descoperite cu precădere la nivelul motivației pentru învățare, la nivelul metodologiei didactice și în ceea ce privește climatul clasei.

De aceea, se consideră că e-learning constituie în primul rând un răspuns social la cererea crescândă de educație, la nevoia de diversificare și sofisticare a ofertelor și instituțiilor de formare, pe multiple planuri: actorii implicați (formatori competenți, comunități mixte de învățare etc.), conținuturile vehiculate (suporturi și materiale didactice diverse, multitudinea de elemente didactice dezvoltate doar pe suport electronic, programe modulare, o varietate de conținuturi adiacente, complementare, alternative, discipline noi), proceduri de evaluare (teste adaptive, teste standardizate automatizate cu feedback imediat), proceduri de management instituțional (gestionarea elevilor, înscrieri online, selecția și certificarea elevilor pe bază de portofolii de activitate etc.), activități extracolare (resurse online, activități colaborative la distanță, participarea în comunități online de practică sau în campusuri virtuale etc.).

Atât datorită specificului noilor tehnologii, cât și datorită necesității centrării activităților educative pe dezvoltarea de competențe pentru secolul XXI – comunicare, civism, cooperare, a învăța să înveți, gândire critică, competențe digitale în sistemul de învățământ procesul didactic pune un accent din ce în ce mai mare pe învățarea bazată pe proiect și pe învățarea prin colaborare. Mai mult, educația formală se deschide către experiențele de învățare nonformale, tinzând către valorificarea acestora la nivelul achizițiilor, la nivelul creării unui context familiar

și motivant, la nivelul utilizării unor metode alternative atractive și la nivelul relației mai puțin formalizate între cadrul didactic și grupul de învățare.

În sens didactic, proiectul este o metodă de învățare. „Învățarea bazată pe proiect este o învățare în profunzime în care copiii sunt stăpânii propriei activități, unde li se oferă libertatea de alegere dintr-o serie de posibilități stabilite de cadru didactic împreună cu elevii. Acest tip de învățare este proiectată după nevoile și interesele individuale ale fiecărui elev, fapt destul de greu de împlinit în toate tipurile de activități din programul școlar”.

În ceea ce privește învățarea, se urmărește: „formarea capacității de a reflecta asupra lumii, de a formula și rezolva probleme pe baza relaționării cunotințelor din diferite domenii, valorizarea propriilor experiențe, dezvoltarea capacității de integrare activă în grupuri socioculturale diferite, dezvoltarea competențelor funcționale esențiale pentru reușita socială: comunicare, gândire critică, luarea deciziilor, prelucrarea și utilizarea contextuală a unor informații complexe, cultivarea expresivității și a sensibilității, în scopul împlinirii personale și a promovării unei vieți de calitate și formarea autonomiei morale”.

În ansamblu, utilizarea tehnologiei informatice și de comunicare are efecte benefice în multiple planuri. La nivelul instituțional, parteneriatele și transferul de informații sau de bune practici sunt foarte relevante pentru dezvoltarea unei școli. Cadrele didactice își diversifică activitatea, își formează noi competențe, parcurg programe de formare (online sau blended), comunică și împărtășesc experiențe/idei/practici cu colegi din alte țări, fapt care le dă sentimentul de apartenență la o comunitate profesională europeană. În cele din urmă, toate acestea ar trebui să se reflecte în oferta educațională, în activitatea de predare-învățare și în climatul pedagogic.

Bibliografie:

Valorificarea noilor tehnologii pentru parteneriate colare eTwinning, Ghid pentru profesori, INSTITUTUL DE ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI, 2010
ISTRATE, În România, 7 profesori din 10 prefera ajutorul calculatorului. Elearning.Romania, 2008
VELEA, S., Noile tehnologii în educație – între slogan și impact autentic în activitatea de predare-învățare, în "Tehnologii moderne în educație și cercetare, CNIV 2009, Editura Universității din București, 2009.

Joacă și învățare în context european la preșcolari

prof. Raț Daniela
prof. Irimie Andreea
Grădinița cu program prelungit nr.14 Timișoara

Proiectele educaționale eTwinning oferă atât cadrelor didactice cât și copiilor posibilitatea de a comunica cu alți copii/ profesori din țările participante, de a se familiariza cu diversitatea culturală sau cu specificul educației din țările partenere și de a învăța utilizând noile tehnologii.

La vârsta preșcolară, copiii învață în principal prin jocuri. Cunoașterea și implementarea jocurilor ghidate sunt importante pentru dezvoltarea generală a copiilor. Luând în considerare importanța jocului în toate activitățile din grădiniță, a venit ideea proiectului nostru eTwinning

„*Let's play and learn together*”, și anume aceea de a descoperi cât mai multe jocuri pe care le putem implementa în activitățile cu grupa de copii.

Prin intermediul acestui proiect ne-am dorit să cunoaștem și alte jocuri folosite în grădinițele din țările europene, dorind să legăm relații interculturale, să ne jucăm și să învățăm împreună. Prin împărtășirea unor exemple de bune practici învățăm unii de la alții și ne dezvoltăm propria practică didactică.

La acest proiect ni s-au alăturat profesori din alte șase țări, astfel am avut membri din opt țări europene, România, Lituania, Letonia, Spania, Croația, Turcia, Grecia și Polonia. Prin acest proiect ne-am propus:

- Crearea unui mediu propice învățării;
- Cunoașterea unor jocuri din diferite țări europene;
- Dezvoltarea cognitivă și socio-emoțională a copilului prin joc;
- Proiectarea unei culegeri de jocuri distractive și de învățare specifice vârstei preșcolare;
- Stabilirea de prietenii prin joc;
- Cunoașterea și utilizarea unor instrumente de tip Web2 în implementarea și dezvoltarea de jocuri și activități cu preșcolarii;
- Schimb de bune practici între profesori;

În fiecare săptămână a proiectului, membrii proiectului au desfășurat cel puțin un joc distractiv sau de învățare și au completat o idee de joc în Culegerea de jocuri pe care am realizat-o ca produs final în colaborare cu toți partenerii proiectului. Imagini și materiale video din timpul activităților au fost postate pe platforma ESEP, în spațiul destinat proiectului, pe TwinSpace. Au fost organizate o serie de întâlniri online în cadrul cărora copiii parteneri s-au jucat, au cântat și au dansat împreună. Întâlnirile de lucru online între parteneri au avut loc atât la începutul proiectului - pentru organizare – cât și la finalul acestuia - pentru diseminare și evaluare.

Proiectul eTwinning „*Let's play and learn together*”, s-a desfășurat pe parcursul anului școlar 2023-2024, începând în luna Noiembrie și finalizându-se în luna Aprilie. În perioada noiembrie – decembrie au avut loc activități de organizare și planificare a planului proiectului, s-au ales partenerii, iar membrii proiectului au avut ocazia de a se cunoaște și de a împărtăși câteva informații cu ceilalți parteneri, s-au desfășurat întâlniri de lucru pentru stabilirea planului de lucru al proiectului și distribuirea sarcinilor. Au fost informați părinții copiilor implicați în proiect despre participarea acestora și despre activitățile pe care le vom desfășura în cadrul proiectului și am solicitat astfel, prin completarea unui formular, acordul acestora pentru participarea copiilor la aceste activități.

Etapa următoare a fost crearea unui Logo și al unui Poster de către fiecare partener al proiectului, iar ulterior a fost ales cel mai votat Logo și Poster de către copiii implicați în proiect folosind un formular Google.



Planul de lucru al proiectului a fost structurat în șase etape și anume: Jocuri muzicale, Jocuri pentru dezvoltarea limbajului, Jocuri matematice și de cunoașterea a mediului, Jocuri de mișcare și sportive, Jocuri online interactive.



Activitățile desfășurate în acest proiect eTwinning au fost integrate în curriculumul fiecărei țări partenere. Astfel, noi am integrat activitățile desfășurate atât în domeniile experiențiale cât și în activitățile liber alese. Jocurile desfășurate pot fi ușor integrate în activitățile din planificarea întocmită în concordanță cu curriculum pentru educație timpurie. Așadar, jocurile muzicale au fost integrate în cadrul activităților pe domenii experiențiale (ADE) - Domeniul estetic și creativ/

Educație muzicală, jocurile pentru dezvoltarea limbajului s-au integrat în cadrul activităților pe domenii experiențiale (ADE) - Domeniul limbă și comunicare, Educarea limbajului.



Proiectul s-a bucurat de un real succes atât în cadrul preșcolarilor și cadrelor didactice implicate, cât și în rândul comunității de părinți și a celorlalți profesori cărora le-am diseminat întreaga activitate din proiect în diferite contexte. Ca și recunoaștere a succesului și muncii noastre în cadrul acestui proiect am primit atât National Quality Label cât și European Quality Label.

Pentru a fi o sursă de inspirație pentru alte colegi care activează în domeniul educației timpurii și pentru a valorifica rezultatele proiectului eTwinning „Let’s play and learn together” împărtășim cu bucurie colecția de jocuri creată, pentru a fi folosită sau adaptată la grupele de preșcolari. Culegerea este la un click distanță [Collection of Games](#).

Proiectele eTwinning transformă educația timpurie într-un proces inovator și captivant. Prin colaborare internațională, copiii învață într-un mod ludic, iar educatorii își îmbunătățesc competențele pedagogice. Integrarea eTwinning în grădiniță deschide noi perspective pentru o educație modernă, adaptată cerințelor actuale și de perspectivă.



Bibliografie:

- <https://school-education.ec.europa.eu/ro/etwinning>
- Ghid de utilizare a portalului eTwinning și a instrumentelor TIC asociate, accesat pe https://etwinning.ro/wp-content/uploads/2012/07/Ghid_utilizare_portal_eTwinning.pdf
- <https://school-education.ec.europa.eu/ro/etwinning/projects/positiveschools?destination=/ro/user/498910>

EXPERIENȚE EDUCAȚIONALE CU ERASMUS+

REIN ELENA,
LICEUL TEORETIC SPECIAL „IRIS”, TIMIȘOARA

Publicarea, pe site-ul www.erasmusplus.ro, la 29 mai 2017, a rezultatelor selecției proiectelor de mobilitate în domeniul educației școlare, Acțiunea K1, pentru candidaturile depuse la termenul limită 2 februarie 2017, a fost un adevărat motiv de bucurie pentru cadrele didactice din școala noastră – Liceul Teoretic Special „IRIS”, Timișoara. Proiectul depus, „Soarele răsare pentru toți copiii”, a fost eligibil, a obținut 82 de puncte din 100 și a fost declarat aprobat. Acest proiect a reprezentat dovada concretizării planului de dezvoltare instituțională, care, după cum știm, reprezintă „vocea” tuturor cadrelor didactice dintr-o școală.

În cadrul proiectului, 16 profesori din școala noastră au participat la două mobilități: 8 profesori la mobilitatea din Finlanda, la cursul „Every pupil is important” și 8 profesori la mobilitatea din Cehia, la cursul „Special needs children”. Scopul proiectului a fost îmbogățirea metodelor de predare-învățare-evaluare și dobândirea unor tehnici eficiente de intervenție la copiii cu nevoi speciale.

Alături de colegii mei, în perioada 8-12 octombrie 2017, am participat la cursul „Every pupil is important” (Finlanda - furnizorul cursului: EduKarjala), care a avut ca obiectiv „Îmbogățirea metodelor de predare-învățare-evaluare la copiii cu nevoi speciale.” Acest obiectiv a fost atins prin:

- participarea celor 8 profesori la curs și obținerea certificatelor de absolvire;
- învățarea unor metode și tehnici noi de predare-învățare-evaluare la copiii cu CES (de exemplu: „Happy places”, „Ubongo game”, „English game”, „Jocul numerelor”, „Mandala”, utilizarea codurilor QR, etc);

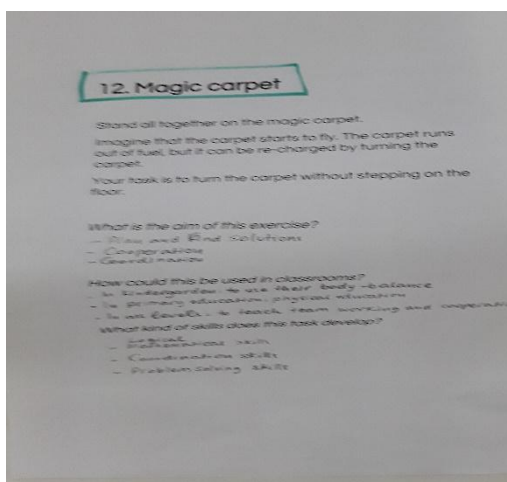
- activitățile demonstrative susținute de profesorii participanți la cursuri care au dus la cunoasterea acestor metode noi și de către ceilalți profesori din școală;
- produsele intelectuale și lucrările științifice din cadrul simpozionului organizat de noi, au contribuit la îmbogățirea metodelor de lucru, atât pentru profesorii nostri, cât și pentru cadrele didactice din alte școli.

În continuare, voi prezenta trei metode/tehnici care ne-au fost furnizate de susținătorii cursului:

1. MAGIC CARPET/COVORUL FERMECAT

Obiective:

- Dezvoltarea gândirii logice;
- Consolidarea abilităților de lucru în echipă/dezvoltarea spiritului de cooperare;
- Dezvoltarea coordonării ochi-mână-picior.



Jocul „Covorul fermecat”, pe care l-am învățat în cadrul mobilității din Finlanda, este pe cât de simplu, pe atât de amuzant și, totodată, urmărește și obiective educaționale.

Regulile jocului sunt:

1. Participanții la joc trebuie să stea împreună pe un preș/covor. Numărul de participanți depinde de mărimea covorului.

2. Ei își vor imagina că preșul/covorul începe să zboare, dar rămâne fără combustibil. Pentru a fi realimentat, covorul trebuie întors pe cealaltă parte.

Sarcina de lucru este: Întoarceți covorul, fără a pași pe podea (în afara acestuia).

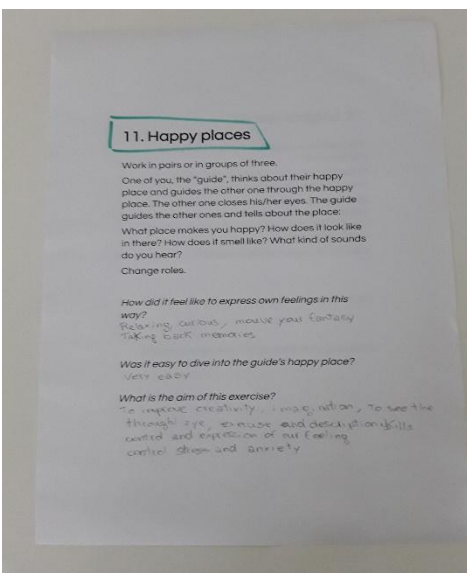
Cel care calcă pe lângă covor este eliminat din joc.

Practic, singurul material de care este nevoie pentru jocul acesta este un covor/preș. Eu am folosit un preș, deoarece este foarte flexibil față de un covor. Poza este grăitoare în ceea ce privește rezultatul.

2. HAPPY PLACES / LOCURI FERICITE

Obiective:

- Îmbogățirea creativității și dezvoltarea imaginației;
- Reducerea stresului și a anxietății;
- Dezvoltarea gândirii logice;
- Consolidarea abilităților de lucru în echipă/dezvoltarea spiritului de cooperare.



Jocul „Locuri fericite”, așa cum l-am cunoscut în Finlanda, are la bază următoarele aspecte:

1. Se joacă în perechi sau în echipe de câte trei.
2. Un jucător, „ghidul”, se gândește la un loc care l-ar face fericit sau în care este fericit și îl/îi ghidează verbal pe celălalt/ceilalți către locul lui. Aceștia închid ochii și încep să-i adreseze diferite întrebări pentru a primi indicii despre loc. Exemplu de întrebări: Cum arată locul? Cum miroase acolo? Ce sunete se aud în acel loc? Etc.

„Căutătorii” trebuie să fie foarte curioși, iar „ghidul” trebuie să facă apel la reprezentările pe care le are sau să-și folosească imaginația pentru a-i deruta pe ceilalți în privința locului preferat. Astfel, jocul va dura mai mult și va fi mai amuzant.

3. Lipsa unor „pedepse” în cadrul jocului, îi ajută pe elevi să se relaxeze și să-și reducă starea de anxietate.

În cadrul școlii am păstrat varianta originală, dar am și creat o variantă nouă, cu scopul de a-i ajuta pe elevii nevăzători să își îmbunătățească orientarea în spațiu. Această variantă presupune că „ghidul” își alege locul preferat într-un anumit spațiu din clasă (curte) și el le spune colegilor nevăzători să se deplaseze către acel loc, dându-le indicații. De ex.: Mergi doi pași în față! Oprește-te și întoarce-te la dreapta! Mergi înainte cinci pași! etc. Elevii văzători participanți la joc vor fi legați la ochi.

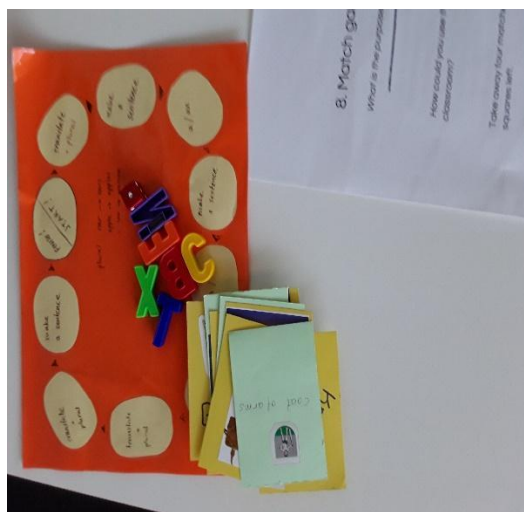
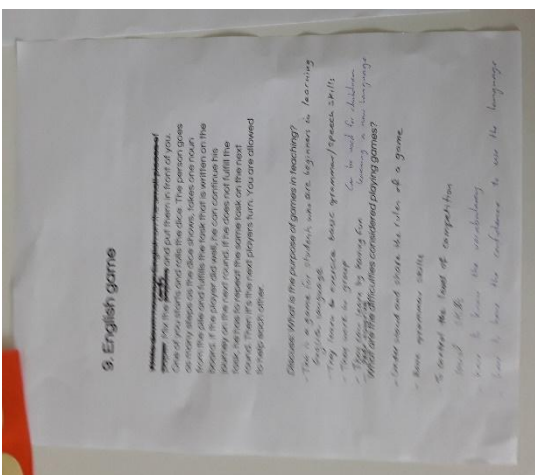
3. ENGLISH GAME

Obiective:

- Îmbogățirea și dezvoltarea limbajului oral;
- Dezvoltarea gândirii logice;
- Consolidarea abilităților de lucru în echipă prin respectarea regulilor jocului

Pe bucățele de hârtie/cartonașe scrieți denumirea unui substantiv. Amestecați aceste cartonașe și puneți-le în fața dumneavoastră. Un jucător începe jocul rostogolind zarul. Va număra atâtă pași de la START, câți arată zarul. Va extrage un cartonaș din grămadă și va rezolva sarcina de lucru, care poate fi: *Găsește pluralul!*, *Alcătuiește o propoziție!*, *Numește genul substantivului!*, *Alcătuiește o propoziție!*.

Dacă sarcina este rezolvată corect, atunci va continua călătoria în următoarea rundă. Dacă nu este rezolvată corect, în runda următoare va rezolva aceeași sarcină și îi va face loc următorului jucător. Este permis ca în timpul jocului jucătorii să se ajute între ei.



Acest curs a contribuit la îmbunătățirea calității educației pentru elevii cu cerințe educaționale speciale din școala noastră prin dezvoltarea competențelor profesionale ale cadrelor didactice și prin promovarea unui mediu educațional mai incluziv și mai adaptat nevoilor acestor elevi.

Organizația parteneră ne-a ajutat să ne dezvoltăm competențele de natură profesională, lingvistice și culturale. Faptul că am avut prilejul să vizităm alte școli europene ne-a ajutat să avem o viziune clară despre modul în care funcționează alte sisteme de educație și să preluăm ceea ce ne poate ajuta în munca noastră.

Finlanda oferă un model de educație în care accentul cade pe valorizarea și starea de bine a elevului. În plus, profesorii sunt relaxați, fericiți, împliniți și își exersează meseria cu entuziasm. Respect, Finlanda, pentru aceste două minunate lucruri!

Bibliografie:

Păștilă, Marilena Camelia și colab.: **ERASMUS+ EXPERIENȚA CARE SCHIMBĂ GHID CU METODE PRACTICE RECOMANDATE ÎN INTERVENȚIA ASUPRA COPILULUI CU DEFICIENȚE**, Editura Eurobit, Timișoara, 2018

Proiectul eTwinning ”Say YES to Sustainable Aquatic Wildlife”

Prof. Săbăreanu Lăcrimioara
Școala Gimnazială „George Călinescu”, Onești



”Say YES to Sustainable Aquatic Wildlife” este un proiect eTwinning, desfășurat în anul școlar 2023-2024, la care au participat profesori și elevi din: România, Republica Moldova, Turcia, Italia, Grecia, Polonia, Croația, Iordania, Bulgaria și Armenia.

„LIFE BEELOW WATER” este Obiectivul de Dezvoltare Durabilă 14 (Goal 14 sau SDG 14) și este unul dintre cele 17 Obiectivele de Dezvoltare Durabilă stabilite de Națiunile Unite în 2015. Formularea oficială este „Conservarea și utilizarea durabilă a oceanelor, mărilor și resurselor marine pentru dezvoltare durabilă.” Obiectivul 14 are zece ținte care trebuie atinse până în 2030, iar progresul către fiecare țintă este măsurat printr-un indicator.

Proiectul și-a propus cunoașterea faunei acvatice, prin stimularea creativității și a lucrului în echipă. Elevii au căutat informații pe Internet sau în cărțile de specialitate, le-au desenat și codat, le-au observat în mediul lor natural cu ajutorul realității augmentate și au făcut expoziții, utilizând educația STEM.

Nu în ultimul rând, elevii au încercat, așa cum au putut ei mai bine, să tragă un semnal de alarmă asupra efectelor negative ale activităților umane asupra faunei acvatice și să contribuie la protejarea lor, pentru a ne asigura un viitor frumos și sustenbil.

Elevii au fost încurajați pe tot parcursul proiectului să-și dezvolte abilitățile digitale și să devină utilizatori conștienți ai Internet-ului. O atenție deosebită s-a acordat și pentru îmbunătățirea abilităților de limbă engleză, prin implicarea activă a elevilor în toate etapele proiectului. Lucru în echipe mixte, transnaționale a stimulat comunicarea și colaborarea elevilor, ceea ce a dus la realizarea în totalitate a obiectivelor propuse.

Învățarea bazată pe proiecte reprezintă una dintre cele mai inovatoare metode de învățare, la care se poate adăuga cu succes și documentarea, studiul de caz, lucru în echipe, brainstorming-ul, educația STEM, realitatea augmentată, scrierea creativă, gamificarea, aplicațiile Google, instrumentele multimedia, utilizarea tabletei și a smartphone-ului.

Activitățile STEM și activitățile AR (Realitatea Augmentată) au atras elevii, captându-le interesul și curiozitatea, și au contribuit la dezvoltarea abilităților IT, lingvistice, de comunicare și de cooperare cu colegii de clasă, dar și cu elevii din țările partenere.

Elevii au participat cu plăcere la ateliere de lucru și au pregătit sarcinile cu mare entuziasm și seriozitate. Astfel, ei au reușit să-și îmbogățească cunoștințele despre fauna acvatică, dar și despre modul în care o putem păstra, prin conștientizarea efectelor activităților noastre și prin propunerea de soluții.

Atelierele au fost integrate cu succes în curriculum, în cadrul orelor de limbă engleză, limbă română, biologie, geografie, consiliere și dezvoltare personală, educație plastică și TIC. Elevii au colaborat și au realizat articole, desene, videoclipuri, machete, fișe de codare, fișe de informare și documentare, teste Kahoot, postere și calendare. Elevii s-au implicat activ în toate etapele proiectului și și-au consolidat abilitățile de gândire critică prin folosirea noilor tehnologii, furnizate de instrumentele multimedia.

Activitățile colaborative au contribuit la dezvoltarea competențelor digitale, de comunicare în limba maternă și în limba engleză, de exprimare artistică și de relaționare interpersonală. Nu în ultimul rând, elevii au fost îndrumați să utilizeze conștient și să descopere capcanele Internet-ului, prin utilizarea corectă a instrumentelor digitale.

Activitatea desfășurată de elevii în cadrul proiectului este cuprinsă în colecția Wakelet și poate fi vizionată accesând linkul: <https://wakelet.com/wake/5bI3h-kXqP2maCD3pvfcl>

Efectul principal al proiectului a constat în motivația intrinsecă a elevilor pentru libertatea de a se exprima în mod eficient, obținând și dezvoltând tehnici de comunicare în limba engleză, prin utilizarea strategiilor tehnologice. Mai mult decât atât, elevii și-au îmbogățit competențele de comunicare într-o limbă străină, abilitățile IT, fiind conștienți de utilizarea Internet-ului, ceea ce mă determină să spun că, obiectivele proiectului au fost atinse în totalitate.

Cel mai important rezultat al proiectului a fost utilizarea tehnologiei în procesul de învățare, dar și conștientizarea importanței prieteniei și a cooperării în realizarea unor activități colaborative, deosebite.

Produsele finale, colaborative pot fi folosite cu succes ca și exemple de bune practici în cadrul ședințelor de cerc pedagogic și de comisie metodică.

Produsele proiectului și imagini din timpul activităților desfășurate pot fi găsite pe portalul *European School Education Platform (ESEP)*, la adresa:

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/say-yes-sustainable-aquatic-wildlife/twinspace>

Inovație și colaborare în educație prin eTwinning

Prof. Schiller Melinda Diana, Grădinița cu P. N. Găvojdia, Județul Timiș

Platforma europeană eTwinning promovează colaborarea între cadrele didactice și elevii prin proiecte educaționale inovatoare. Acest program face parte din Erasmus+ și facilitează schimbul de bune practici între școli din diferite țări europene, utilizând tehnologia pentru a crea un mediu de învățare interactiv și atractiv.

Inovație în educație prin eTwinning înseamnă utilizarea metodelor didactice inovatoare prin:

- Învățarea bazată pe proiecte – elevii lucrează la teme reale, dezvoltând competențe cheie: gândirea critică, creativitatea și colaborarea
- Integrarea tehnologiei – se folosesc instrumente digitale, platforme interactive, întâlniri online, aplicații educaționale
- Abordarea interdisciplinară – proiectele combină mai multe discipline, stimulând învățarea holistică.

Colaborarea prin platforma eTwinning care permite interacțiunea între elevi și profesori din diferite culturi și sisteme educaționale, promovând:

- Schimb de bune practice – profesorii împărtășesc metode și resurse didactice inovatoare
- Lucru în echipe internaționale – elevii colaborează la proiecte comune, îmbunătățindu-și competențele lingvistice și sociale.
- Dezvoltarea profesională continuă – profesorii pot participa la cursuri online, seminarii și comunități de învățare.

Cursul în care sunt implicată în acest an școlar se numește **“Calitate în eTwinning – de la proiectare la implementare”**. Acest curs are ca obiectiv introducerea și cunoașterea platformei eTwinning, dar și noutatea utilizării unor instrumente digitale: quizizz, class tools, learning apps, pixilart, ward art, etc.

În acest an școlar am participat la primul proiect în cadrul platformei eTwinning **„Unite against bullying”**. Bullying-ul reprezintă una dintre cele mai grave probleme cu care se confruntă elevii în școli, având efecte negative asupra dezvoltării lor emoționale, psihologice și sociale. În acest context proiectul eTwinning **„Unite against bullying”** își propune să creeze o comunitate care să promoveze respectul, empatia și incluziunea, reducând astfel cazurile de bullying.

Proiectul urmărește:

- Creșterea gradului de conștientizare cu privire la bullying și impactul acestuia asupra victimelor.
- Dezvoltarea de strategii și activități pentru prevenirea bullying-ului.
- Împărtășirea experiențelor și a bunelor practici între școli din diferite țări.
- Promovarea empatiei și a respectului reciproc între elevi.
- Dezvoltarea abilităților TIC și îmbunătățirea competențelor lingvistice.

Prin implementarea proiectului, se estimează:

- reducerea cazurilor de bullying în școli;
- creșterea gradului de empatie și înțelegere între elevi;
- îmbunătățirea relațiilor interpersonale în comunitățile școlare

Ziua Internațională a Non-violenței în școală are scopul de a promova educația bazată pe respect, toleranță, solidaritate, prietenie. În învățământul preșcolar această zi este marcată prin activități simple și interactive:

- povestiri și discuții: citirea unor povești despre prietenie, bunătate. Discuții despre cum se simt personajele și cum putem fi și noi prietenoși;
- jocuri de rol: simularea unor situații în care copiii învață să împartă, să rezolve conflicte, să își exprime emoțiile.

-Copacul prieteniei: - pe o coală mare se desenează un copac. Pe trunchiul copacului se lipesc bucățele de hârtie maro de către preșcolari și frunzele sunt amprenta mâinilor lor acoperite cu culoarea lor preferată.

- Desene și colaje: crearea unui "afiș al prieteniei".

Prin aceste activități, copiii învață să interacționeze în mod pozitiv, să își exprime emoțiile și să evite comportamente agresive.

Proiectul „Unite against bullying” reprezintă un exemplu remarcabil de colaborare internațională în lupta împotriva unui fenomen care afectează viețile multor tineri. Implicarea tuturor – elevi, profesori, părinți – este esențială pentru succesul pe termen lung al acestui demers.

Prin eTwinning, educația devine mai dinamică și conectată la realitatea actuală, oferind elevilor o experiență de învățare modernă și relevantă.



ART, CREATIVITY AND SKILL

ARTĂ, CREATIVITATE ȘI ÎNDEMÂNARE

Prof. înv. primar, Socea Magelona

Școala Gimnazială, Comuna Borlești-Structura Mastacăn-Jud.Neamț

Proiectul eTwinning ARTĂ, CREATIVITATE ȘI ÎNDEMÂNARE se derulează în anul școlar 2024-2025, din dorința de a colabora atât cu profesori din alte țări europene cât și cu elevii acestora. Ideea a prins viață încă din anul anterior, dar s-a concretizat în următorul an școlar, 2024-2025, prin stabilirea obiectivelor, a procesului de lucru, întocmirea calendarului de lucru, a tehnicilor de lucru, înscrierea pe platforma ESEP eTwinning, semnarea de către părinți a acordului pentru prelucrarea datelor personale ale elevilor, găsirea partenerilor și colaborarea cu aceștia, cu clasele de școlari și preșcolari.

În cadrul acestui proiect elevii vor participa la diferite Ateliere de lucru și vor realiza diferite lucrări artistice, practice, plastice, folosind tehnici și materiale la alegere. Atelierele vizează cele patru anotimpuri, schimbările din natură, sărbătorile și alte evenimente importante din timpul anului.

Obiective:

- stimularea creativității elevilor;
- confecționarea/ realizarea de creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici elementare diverse;
- colaborarea între toți membrii proiectului

Procesul de lucru

Proiectul se derulează în anul școlar 2024-2025.

Se vor organiza Ateliere de lucru, astfel:

1. Ateliere de toamnă (septembrie, octombrie, noiembrie)

- lucrări practice, plastice de toamnă (tablouri, produse decorative din frunze, flori de toamnă, hârtie, carton etc.etc.).
- realizarea unei expoziții în cadrul unui festival - Exemplu: Festivalul Toamnei

2. Atelier de iarnă (decembrie, ianuarie, februarie)

- ornamente pentru bradul de Crăciun, decorațiuni pentru sala de clasă , tablouri, peisaje de iarnă etc. etc

- realizarea unei expoziții cu vânzare -Exemplu : cu ocazia organizării unui Târg de Crăciun)

3. Atelier de primăvară(martie, aprilie, mai)

- confecționare decorațiuni de primăvară, felicitări de 8 martie, măștișoare, peisaje de primăvară etc. etc.

- expoziție cu vânzare de produse confecționate de copii împreună cu părinții și învățătorul cu ocazia organizării unui Târg de măștișoare.

4. Atelier de vară (iunie, iulie, august)

- peisaje de vară, tablouri, obiecte hand-made (brățări, cusături, împletituri, semne de carte cu floarea soarelui etc. etc)

- realizarea unei expoziții în școală cu lucrările elevilor

Pentru realizarea tuturor creațiilor artistice se vor folosi tehnici și materiale la alegere. Elevii vor fi implicați la toate atelierelor și vor arata și partenerilor de proiect finalitățile, însoțite de o scurtă prezentare în care se precizează: titlul lucrării, ocazia cu care a fost realizată (Exemplu: Ziua mamei-8 martie, Crăciun, Paști etc.), tehnici și materiale folosite .

Fotografii, filmulețe vor fi încărcate în Twinspace, pagina de facebook a proiectului, padletul proiectului și alte cărți colaborative (Canva).

Considerăm că, acest proiect are un impact benefic în rândul elevilor, le valorifică creativitatea, îndemânarea și gustul pentru frumosul din artă. Rezultatele proiectului vor fi concretizate și prin înscrierea și depunerea acestuia în vederea obținerii unui Certificat de Calitate Național.

Link: <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/art-creativity-and-skill-arta-creativitate-si-indemanare>

https://www.canva.com/design/DAGSSt6mE_4/JPo8GA5Ip2xA8o7V0gLqDA/edit?utm_content=DAGSSt6mE_4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



“Let’s play and learn together”-proiect eTwinning

Prof. Surugiu Alina-Elena, Grădinița P. P. Giroc

Prof. Berindeiu Florina, Grădinița P. P. Giroc

„Let’s play and learn together” a pornit de la idea jocului ca manifestare naturală a copilăriei și ca mijloc principal de realizare a activităților în învățământul preșcolar. Proiectul a cuprins o gamă variată de jocuri ce pot fi aplicate în activitățile din grădinițe, cele mai multe dintre ele fiind prezentate în produsul final - un document Canva în care sunt propuse jocuri de mișcare, jocuri de alfabetizare și de dezvoltare a literației, jocuri științifice și matematice, jocuri muzicale și jocuri online.

Proiectul s-a desfășurat în perioada martie-mai 2024 și a avut parteneri din 8 țări: România, Lituania, Turcia, Grecia, Spania, Croația, Polonia și Letonia.

Dintre obiective, menționăm:

- creare unui mediu propice învățării;
- cunoașterea diferitelor tipuri de jocuri în țările europene;
- dezvoltarea cognitivă și socio-emoțională a copiilor prin jocuri;
- stabilirea unor prietenii;
- realizarea unui schimb de bune practici.

Activitățile desfășurate în cadrul proiectului au contribuit la crearea unui mediu stimulativ pentru învățare și la dezvoltarea cognitivă și socio-emoțională a preșcolarilor. În proiectarea, utilizarea și raportarea activităților au fost utilizate instrumente Web2.0.

Preșcolarii au fost implicați în jocuri diverse pe mai multe domenii de dezvoltare, consolidând cunoștințe, priceperi și deprinderi ale domeniilor vizate - Domeniul Limbă și comunicare, Domeniul Științe, Domeniul Psiho-motric.

Proiectul a adus în fața partenerilor și a educabililor o colecție de jocuri din sfera jocurilor muzicale, jocuri pentru dezvoltarea limbajului și a literației, a jocuri matematice, experimente

științifice și jocuri de mișcare. Întâlnirile online cu partenerii, dar și postările de pe Twinspace au constituit surse de inspirație pentru viitoarele activități și pentru parteneriate instituționale.

Metodele utilizate au fost diverse și s-au centrat pe dezvoltarea laturii cognitive și socio-emoționale a copiilor.

Dintre activitățile colaborative, cea mai îndrăgită de copii a fost întâlnirea cu preșcolarii de la Grădinița cu Program Prelungit nr. 14 din Timișoara când am jucat BINGO împreună.

Proiectul a fost diseminat pe paginile unităților implicate, pe grupul de WhatsApp cu părinții, iar la finalul proiectului au fost aplicate chestionare cadrelor didactice implicate, părinților și copiilor pentru a se realiza evaluarea proiectului.



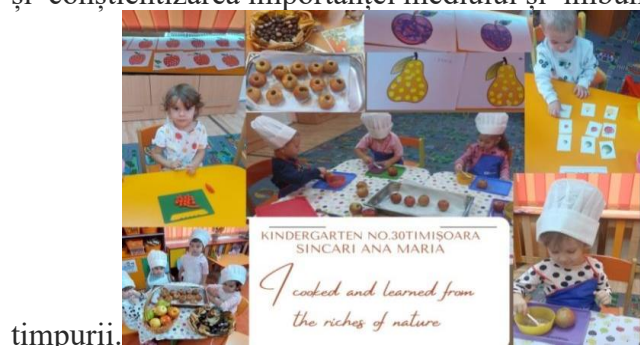
Activități desfășurate în grădiniță prin proiecte eTwinning

Profesor educație timpurie Șincari Ana-Maria
Școala Gimnazială nr.6, Timișoara

Grupa mijlocie a pornit într-o călătorie în lumea exploratorilor, prin natura și într-o lume mai puțin cunoscută a activităților STEAM. Copiii împreună cu educatoarea au desfășurat două proiecte eTwinning cu titlurile "Play and Learn in Nature" și „Life is very easy with STEM”.

Acestea au contribuit la dezvoltarea, integrarea, explorarea, experimentarea jocurilor și activităților copiilor în natura și în activitățile STEM. Obiectivele celor două proiecte au urmărit dezvoltarea de noi cunoștințe, deprinderi referitoare la jocurile copiilor în natură prin activități care implică explorarea și experimentarea, dar și prin activități practice în manieră STEM.

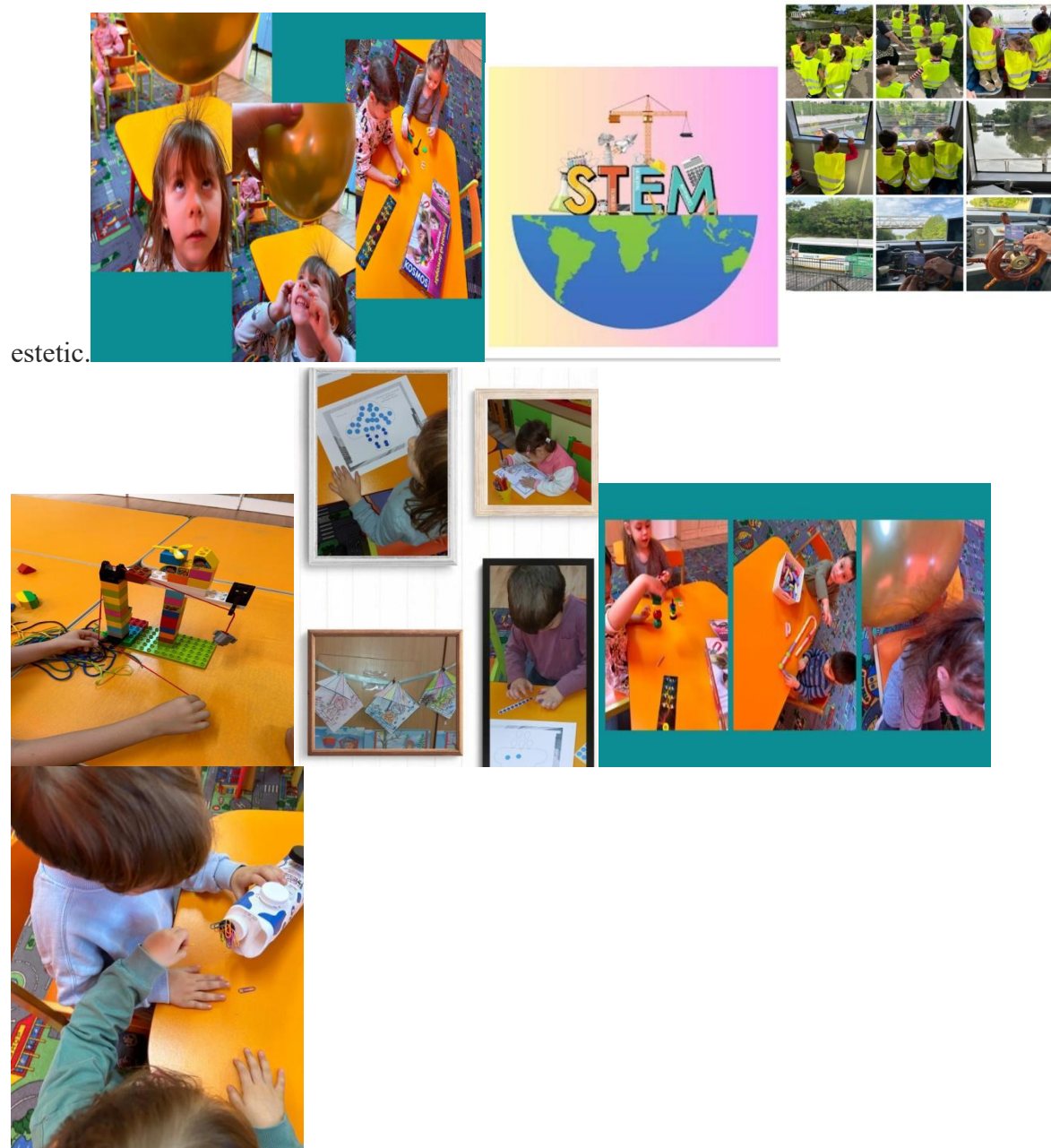
Proiectul internațional "Play and Learn in Nature" „Joacă-te și învață în natură” este un proiect captivant și interactiv Erasmus Plus KA210, conceput pentru a inspira și conecta grădinițele din Europa prin explorarea naturii și extins către platforma eTwinning, unde au participat 16 cadre didactice din mai multe țări Litoania, Bulgaria, Turcia și mai multe grădinițe din Romania care s-au alăturat în această călătorie captivanta și am colaborat virtual pentru a crea o experiență deosebită în care am combinat bucuria jocului cu oportunități educaționale valoroase. Prin proiectul eTwinning, desfășurat am promovat înțelegerea interculturală și conștientizarea importanței mediului și îmbunătățirea dezvoltării abilităților copilăriei



Proiectul internațional „Life is very easy with STEM”/Viața este foarte ușoară cu STEM, a avut ca scop introducerea copiilor în activitățile STEM de la o vârstă fragedă, pentru a-i ajuta să

înțeleagă logica STEM și pentru a contribui la creșterea generațiilor care produc, nu consumă, în ordinea mondială în schimbare și în curs de dezvoltare.

La acest proiect au participat 14 cadre didactice din Polonia, Romania, Bilecik, Turcia, Latvija, Lituania, Polonia, Tunisia, Latvia. Copiii au participat cu entuziasm la o serie de activități de tip STEM pentru a descoperi diverse aspecte științifice de magnetizare, despre poduri, despre apa, despre scripete. Scopul acestor proiecte este de a dezvolta copiilor cunoștințe, priceperi, deprinderi folosind noțiuni științifice, abilități tehnice, noțiuni matematice, creativitate și simț



Erasmus+: experiențe internaționale pentru dezvoltare personală și profesională

Adina Udrescu,
Liceul Tehnologic de Transporturi Auto Baia Sprie

Istoria și evoluția programului Erasmus

Programul Erasmus a fost lansat în 1987 de către Comunitatea Economică Europeană (CEE) ca un program de schimb universitar. Numele său provine de la Desiderius Erasmus din Rotterdam, un umanist renescentist care a promovat studiul și schimbul de idei între diverse culturi europene. De-a lungul anilor, programul Erasmus s-a extins și a evoluat, devenind în 2014 parte a programului Erasmus+, care reunește mai multe inițiative europene în domeniul educației, formării



profesionale, tineretului și sportului.

Ce este programul Erasmus+?

Erasmus+ este programul emblematic al Uniunii Europene pentru sprijinirea educației, formării, tineretului și sportului în Europa. Acesta promovează cooperarea internațională, dezvoltarea competențelor și incluziunea socială, contribuind la modernizarea și internaționalizarea instituțiilor de învățământ și a organizațiilor implicate. Programul se desfășoară în cicluri de finanțare de șapte ani, actualul cadru bugetar fiind pentru perioada 2021-2027, cu un buget de aproximativ 26,2 miliarde de euro.

Cui se adresează programul Erasmus+?

Programul Erasmus+ se adresează unei game largi de beneficiari, printre care: elevi și studenți – pentru mobilități educaționale și de formare; profesori și formatori – pentru schimburi de experiență, stagii de formare și predare; tineri și lucrători de tineret – pentru proiecte de voluntariat și schimburi de tineret; instituții educaționale și organizații – pentru parteneriate strategice și cooperare internațională.

Cum se poate lua parte la program?

Participarea la programul Erasmus+ se face prin intermediul apelurilor de proiecte lansate anual de Comisia Europeană. Instituțiile de învățământ și organizațiile interesate trebuie să depună cereri de finanțare prin Agențiile Naționale Erasmus+ sau prin Agenția Executivă pentru Educație și Cultură (EACEA). De asemenea, indivizii pot aplica pentru mobilități prin instituțiile lor de învățământ sau organizațiile partenere.

Cum funcționează programul Erasmus+?

Programul este structurat pe trei acțiuni-cheie: acțiunea-cheie 1 (KA1) – mobilitatea persoanelor în scop educațional, care include mobilități pentru studenți, profesori, formatori și tineri; acțiunea-cheie 2 (KA2) – cooperare pentru inovare și schimb de bune practici, care sprijină parteneriate strategice între instituții și organizații; acțiunea-cheie 3 (KA3) – sprijin pentru elaborarea politicilor și cooperarea europeană.

Cine sunt beneficiarii programului?

Printre beneficiarii programului Erasmus+ se numără: studenți și doctoranzi care pot efectua mobilități de studiu sau de practică; profesori și personal academic care participă la stagii de predare sau formare; organizații non-guvernamentale și instituții publice implicate în educație, formare și tineret; tineri care participă la proiecte de voluntariat sau schimburi internaționale.

Resurse și sprijin

Programul Erasmus+ oferă resurse financiare și logistice pentru implementarea proiectelor și mobilităților. Ghidul programului și apelurile anuale sunt disponibile pe site-ul oficial Erasmus+ al Comisiei Europene și pe paginile Agențiilor Naționale Erasmus+. De asemenea, participanții primesc sprijin prin rețeaua de birouri Erasmus și prin platforme online precum Europass și eTwinning.

Noutăți și perspective pentru perioada 2021-2027

Noul program Erasmus+ pune un accent deosebit pe incluziune, digitalizare, mediu și participare democratică. În perioada 2021-2027, se urmărește creșterea accesibilității pentru persoanele din medii defavorizate, dezvoltarea competențelor digitale și promovarea proiectelor care contribuie la sustenabilitate și la participarea activă la viața democratică.

Gestionarea și implementarea programului

Programul Erasmus+ este gestionat de Comisia Europeană și implementat la nivel național prin Agențiile Naționale Erasmus+. În România, programul este coordonat de Agenția Națională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale (ANPCDEFP). La nivel central, unele acțiuni sunt gestionate de Agenția Executivă pentru Educație și Cultură (EACEA) din Bruxelles.

Erasmus+ este un program esențial pentru dezvoltarea personală și profesională a participanților și pentru promovarea cooperării și inovării în educație, formare și tineret. Prin mobilități, parteneriate și proiecte, programul contribuie la crearea unei Europe unite, incluzive și inovatoare. Prin diversitatea oportunităților oferite, Erasmus+ devine un motor al dezvoltării personale și profesionale, facilitând schimbul de cunoștințe și bune practici între participanți din întreaga Europă. Acest program rămâne un pilon esențial al construcției unei societăți europene bazate pe educație de calitate, incluziune și cooperare internațională.

Bibliografie:

Comisia Europeană – Erasmus+ <https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus>

Agenția Națională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale (ANPCDEFP) – <https://www.erasmusplus.ro>

Ghidul Programului Erasmus+ 2021-2027

Agenția Executivă pentru Educație și Cultură (EACEA) – <https://www.eacea.ec.europa.eu>

REZULTATE ALE PROIECTELOR ERASMUS+ ȘI ETWINNING PREZENTATE LA COMPETIȚIA "MADE FOR EUROPE"

*Prof. Ina-Clara VLAD,
Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui*

Concursul Național Made for Europe este organizat anual de Ministerul Educației cu scopul de a promova și a pune în valoare experiențele pozitive și produsele finale realizate în proiectele finanțate prin programe europene. Criteriile de jurizare au în vedere următoarele aspecte: relevanța educațională a produsului proiectului pentru unitatea de învățământ, transferabilitatea produsului, caracterul practic (utilitatea produsului), caracterul valorizator al produsului final, calitatea prezentării produsului final.

La ediția din anul școlar 2022-2023, elevii și profesorii de la Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui au participat cu 3 produse, dintre care două realizate în cadrul proiectului de mobilități în domeniul educației școlare (2021-1-RO01-KA121-SCH-000007332) implementat în perioada 01.09.2021-30.11.2022 sub umbrela acreditării ERASMUS+ în domeniul educației școlare. Ambele produse valorifică competențele dezvoltate de profesorii care au participat la cursul de formare „Going digital in an innovative classroom”.

Kitul de resurse educaționale deschise “Colaborăm, învățăm și ne distrăm!” a obținut Premiul al II-lea la faza județeană a concursului. Acest kit cuprinde 30 de activități interactive realizate pe platforma Goosechase, care permite desfășurarea unor jocuri de tip „vânătoare de comori”. Elevii sunt împărțiți în echipe, primesc misiuni și își încarcă rezolvările sub formă de text, imagini sau videoclipuri. Profesorul monitorizează activitatea, oferă punctaje și feedback personalizat. Kitul include activități variate: jocuri pentru orele de dirigenție și „Școala Altfel” (teme legate de stare de bine, emoții, literatură), jocuri despre cultura și istoria României (Ziua Națională, Unirea Principatelor, femei celebre), jocuri despre Uniunea Europeană (pentru Ziua Europei, proiecte educaționale), jocuri pentru dezvoltare durabilă și protecția mediului (legate de sustenabilitate, energie regenerabilă, biodiversitate).

Site-ul "Memoria Holocaustului" a obținut Premiul I la faza județeană și Premiul al III-lea la faza națională a concursului "Made for Europe". Site-ul „Memoria Holocaustului” oferă peste 100 de resurse educaționale despre această tragedie, utilizând platforme precum Wordwall, Kahoot, Quizizz, Genially, Canva etc. Site-ul este organizat pe 8 pagini și 32 de subpagini care explorează poveștile victimelor, ale supraviețuitorilor și ale celor care au ajutat evreii în timpul Holocaustului. De asemenea, site-ul include recomandări de cărți și filme relevante. Acest site poate fi o resursă utilă la lecțiile de istorie din clasele a X-a și a XI-a, disciplina "Istoria evreilor. Holocaustul" care a fost inclusă în planul-cadru obligatoriu de la clasele a XI-a.

Ambele produse pot fi accesate aici:

<https://sites.google.com/view/acreditareerasmus2021-2027/anul-i/rezultate>

La ediția din anul școlar 2023-2024, elevii și profesorii de la Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui au participat cu 5 produse realizate în cadrul proiectelor ERASMUS+ și eTwinning.

Două produse au fost realizate în cadrul proiectului de mobilități în domeniul educației școlare (2023-1-RO01-KA121-SCH-000122513) implementat în perioada 01.06.2023-31.08.2024 sub umbrela acreditării ERASMUS+ în domeniul educației școlare.

Site-ul "Misiunea europeană a dezvoltării durabile" a obținut Premiul al II-lea la faza județeană a concursului "Made for Europe" și s-a calificat la faza națională. Site-ul conține 15 activități de tipul Escape Room pentru familiarizarea elevilor cu cele 17 obiective de dezvoltare durabilă". Activitățile de tipul Escape Room sunt realizate cu instrumentul Google Forms. Pentru fiecare activitate de tipul Escape Room, elevii trebuie să rezolve diverse sarcini de lucru/misiuni referitoare la obiectivele de dezvoltare durabilă. Rezolvarea corectă a sarcinii de lucru duce la descoperirea unui cod. Introducerea codului corect asigură accesul către următoarea sarcină de lucru și tot așa până la finalul jocului.

Ce tipuri de exerciții presupun aceste sarcini de lucru? Iată câteva exemple de "misiuni": întrebări tip-grilă cu câte 4 variante de răspuns, exerciții de realizare a corespondenței între diverși termeni și definiile corespunzătoare, completarea spațiilor punctate dintr-un text, reconstituirea unor citate pe baza unor cifruri ușoare precum codul lui Cezar sau ROTH 13, aranjarea unor fapte/etape într-o anumită ordine, exerciții de tipul Adevărat sau Fals? Etc. Unele jocuri sunt mai simple, având câte 5 sarcini de lucru. Altele sunt mai complexe având mai multe sarcini de lucru.

Aceste activități de tipul Escape Room pot fi aplicate în activitățile extrașcolare și mai ales în săptămânile Școala Verde și Școala Altfel pentru consolidarea cunoștințelor și la descoperirea unor informații noi. Jocurile pot fi rezolvate și individual, dar noi le-am aplicat în activități de grup pe care de altfel le și recomandăm deoarece contribuie la dezvoltarea competențelor de comunicare și colaborare, muncă în echipă. De asemenea, aplicarea jocurilor de tipul "Escape Room" contribuie la dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor și de gândire critică deoarece uneori sarcinile de lucru implică abilități de analiză și sinteză, aplicarea cunoștințelor anterioare și descoperirea altora noi.

Site-ul poate fi accesat la acest link: "Misiunea europeană a dezvoltării durabile":

<https://sites.google.com/view/misiuneaeuropeanadezvoltariidur/pagina-de-pornire>

Materialul interactiv "Ocolul Pământului în 170 de provocări despre dezvoltarea durabilă" realizată cu instrumentul Genially a obținut Mențiune la faza județeană a concursului "Made for Europe". Această resursă este utilă pentru explorarea obiectivelor de dezvoltare durabilă printr-o gamă diversă de instrumente menite să încurajeze implicarea activă, să dezvolte abilitățile de analiză și sinteză, colaborarea și comunicarea și să stimuleze gândirea critică în elevilor. Astfel, pentru fiecare obiectiv de dezvoltare durabilă, materialul conține:

- 17 tabele cu provocări pentru fiecare obiectiv; provocările au un grad mic, mediu și ridicat de dificultate și constau în elaborarea unor puncte de vedere, realizarea de hărți conceptuale, căutarea de informații pe internet etc.
- câteva statistici și informații despre stadiul actual al atingerii obiectivelor, acestea fiind preluate din Raportul ONU din 2023 privind rezultatele obținute în ceea ce privește atingerea obiectivelor de dezvoltare durabilă.
- 17 studii de caz care pot fi abordate prin aplicarea metodei cele șase pălării gânditoare, câte un studiu de caz pentru fiecare obiectiv. Această metodă îi încurajează pe elevi să analizeze și să exploreze o situație din mai multe puncte de vedere contribuind astfel la dezvoltarea gândirii critice. Câte 3 întrebări care pot fi utilizate la activități de dezbateri (51 de întrebări în total).
- 3 quizz-uri realizate cu instrumentul digital Kahoot. Fiecare quiz are câte 20 de întrebări: 3 întrebări generale și câte o întrebare despre fiecare din cele 17 obiective de dezvoltare durabilă. Întrebările se referă la informațiile pe care le conține acest material.

Activitățile propuse în acest material pot fi integrate în activitățile din Săptămânile Școala Verde sau Școala Altfel. Materialul poate fi accesat la acest link:

<https://view.genially.com/65f542eb0ca4f8001438f0de/guide-ocolul-pamantului-in-170-de-provocari-despre-obiectivele-de-dezvoltare>

Kitul cu resurse educaționale deschise "Ia o pauză!" a fost realizat în cadrul proiectului eTwinning "Let's Be Well Together!" implementat de Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui în perioada septembrie 2023-aprilie 2024 în colaborare cu alte 12 școli din Turcia, România și Polonia. Produsul a obținut premiul al II-lea la faza județeană a concursului "Made for Europe" și s-a calificat la faza națională. Kitul cu resurse educaționale deschise "Ia o pauză!" conține 20 de materiale.

- 3 prezentări care conțin o colecție de exerciții de tipul "brain breaks" organizate pe 3 categorii, anume Exerciții bazate pe mișcare, Exerciții de atenție și concentrare, Exerciții pentru învățare și mișcare.
- colecția de carduri "Ia o pauză!" care conține 40 de exerciții brain breaks din categoria exercițiilor bazate pe mișcare și exerciții de atenție și concentrare.
- 8 materiale video cu exerciții care îmbină mișcarea cu consolidarea învățării.
- 3 jocuri realizate pe platforma Goosechase. Jocurile sunt în limba română, respectiv limba engleză. Sunt jocuri interactive de tipul "vânătoare de comori".
- 10 tehnici de reducere a negativității și de creștere a pozitivității.
- material este o prezentare cu recomandări privind adoptarea unor obiceiuri sănătoase în ceea ce privește alimentația, mișcarea și somnul, 3 componente care au un rol important în asigurarea stării noastre de bine, în gestionarea stresului și menținerea bunăstării fizice și mentale.

Kit-ul poate fi accesat aici:

<https://view.genially.com/65f0993a9127be0014c39e54/dossier-ia-o-pauza>

Kitul cu resurse educaționale deschise "Jocuri despre Uniunea Europeană" a fost realizat în cadrul proiectului eTwinning "Nice activities at School or during my free time" implementat de Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui în perioada martie-iunie 2023 alături profesori și elevi din școli din România, Turcia și Grecia.

Kitul "Jocuri despre Uniunea Europeană" conține 48 de resurse educaționale digitale realizate pe diverse platforme precum: 34 de jocuri realizate pe platforma Wordwall (20 sunt în limba engleză și 14 sunt în limba română), 5 jocuri realizate pe platforma learningapps, 3 quiz-uri realizate pe platforma Kahoot și 2 quiz-uri pe platforma Quizizz, un joc pe platforma Genially, un sondaj realizat cu instrumentul dotstorming. Jocurile sunt de mai multe tipuri: chestionare, completare de spații punctate, realizarea corespondenței între diverși termeni, identificarea pe hartă a statelor membre, aranjarea în ordine cronologică a unor fapte, gruparea pe categorii.

Jocurile abordează diverse aspecte legate de Uniunea Europeană: istoricul constituirii Uniunii Europene, valorile și simbolurile, impactul asupra cetățenilor din statele membre, instituțiile europene, zona euro, anumite aspecte referitoare la cultura și civilizația Turciei și a Greciei, state membre în proiectul eTwinning. Prin intermediul celor 48 de resurse educaționale deschise incluse în kitul "Jocuri despre Uniunea Europeană", elevii au oportunitatea să exploreze și să aprofundeze cunoștințele lor despre istoricul, valorile, instituțiile și impactul Uniunii Europene asupra cetățenilor din statele membre într-o manieră interactivă, printr-o varietate a tipurilor de joc. De asemenea, elevii, au oportunitatea de a-și îmbunătăți și cunoștințele de limba engleză. Jocurile pot fi utilizate atât la activitățile didactice, la orele de geografie, istorie și limba engleză dar pot fi utilizate și în Săptămâna "Școala Altfel".

Kit-ul poate fi accesat aici:

<https://view.genially.com/65ef1463cb28d30013d5ebed/interactive-content-games-about-european-union>

În această perioadă, elevii și profesorii de la Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui se pregătesc pentru faza județeană a concursului "Made for Europe" care va avea loc în data de 28.03.2025. Vom prezenta 4 produse finale ale proiectelor implementate sub umbrela acreditării ERASMUS+ în domeniul educației școlare precum: ghidul "Timpul tău, alegerea ta!", site-ul "O călătorie spre starea de bine alături de Micul Prinț", minicursul pentru elevi "Pași spre dezvoltarea durabilă", site-ul "Educație pentru dezvoltare durabilă".

Celelalte 4 produse sunt realizate în cadrul proiectelor eTwinning implementate de elevii și profesorii de la Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui: **broșură interactivă "Digital Explorers and Promoters of Cultural Heritage"** realizată în cadrul proiectului eTwinning cu același nume implementat în perioada septembrie 2024-iunie 2025 în parteneriat cu alte 5 școli din România, Grecia, Turcia și Franța, **colecția de jocuri digitale "Ingrediente ale stării de bine"** realizată în cadrul proiectului eTwinning "Can school make me feel better?" implementat în perioada februarie-iunie 2024 în colaborare cu alte 12 școli din România, Turcia, Franța, Lituania, Macedonia de Nord, broșura finală realizată în cadrul proiectului eTwinning **Let's Go Green!** implementat în perioada ianuarie-iunie 2024 în parteneriat cu alte 7 școli din 6 țări (România, Turcia, Italia, Franța, Grecia, Muntenegru) și **broșura interactivă cu exemple de activități extrașcolare "Nice activities at school or during my free time"** realizată în cadrul proiectului eTwinning cu același nume implementat în perioada martie-iunie 2023 alături profesori și elevi din școli din România, Turcia și Grecia.

Participarea elevilor și profesorilor de la Liceul „Ștefan Procopiu” Vaslui la concursul național „Made for Europe” demonstrează implicarea activă în proiecte educaționale europene și dorința de a valorifica rezultatele obținute. Produsele finale prezentate reflectă creativitatea, inovația și importanța colaborării internaționale în educație. Astfel de experiențe contribuie la dezvoltarea competențelor elevilor, le oferă oportunități de învățare interdisciplinară și îi motivează să fie cetățeni activi ai Europei.

COMPETENȚE ISTORICE PRIN PROIECTELE ETWINNING ȘI ERASMUS

**Prof. Voicu Corina, ambasador eTwinning și Erasmus+
Liceul Tehnologic Aiud**

Proiectul eTwinning **Unity in Diversity** și-a propus să descoperim împreună sensul sloganului Uniunii Europene: **Unitate în Diversitate!**

Fondatorii lui sunt Voicu Corina din România și Emine Kaya din Turcia, alături de 32 de profesori din Turcia (10), România (7), Grecia (5), Italia (4), Croația (2), Ucraina (1), Franța (1), Albania (1), Georgia (1) și de 214 elevi cu vârsta cuprinsă între 8-18 ani. Ei vor învăța despre simbolurile europene: imnul, 9 mai, moneda, steagul, cetățenia europeană, statele membre, instituțiile europene, se vor documenta despre contribuția statelor partenere la dezvoltarea istoriei și culturii și vor identifica valorile noastre comune. Ei au căutat să-și imagineze viitorul nostru european și au legat o frumoasă prietenie prin corespondarea cu un coleg eTwinner din altă țară. Elevii și-au dezvoltat spiritul civic, au învățat să rezolve problemele din viața reală, au câștigat încredere în sine lucrând într-un mediu democratic, tolerant și incluziv!

Au aplicat informațiile dezvoltându-și abilitățile specifice secolului XXI și fiind evaluați prin jocuri interactive.

Elevii au lucrat în echipe internaționale, au respectat neticheta, au propus sarcini, au făcut jocuri despre simboluri europene, valori din țările noastre, au cercetat și scris articole în echipe, folosind diferite metode interactive și instrumente web 2.0, au căutat și comparat informații.

Produsele noastre comune:

1. Cartea cu Logo - OCTOMBRIE
2. Poem acrostic - OCTOMBRIE
3. Unitate - NOIEMBRIE
4. Kahoot pentru evaluare - noiembrie
4. Ziua Internațională a Drepturilor Copilului – NOIEMBRIE
5. Diversitate – DECEMBRIE
6. Valorile noastre comune – IANUARIE
7. Să ne imaginăm viitorul european – FEBRUARIE
8. Învăță să fii tolerant! Pace! - MARTIE
9. Prietenul meu eTwinning - APRILIE

Activitățile sunt integrate în curriculumul național la Istorie, Educație juridică, Cultură civică, Logică, Dirigentie.

Obiectivele proiectului:

Prin participarea la acest proiect, elevii:

- își vor îmbunătăți competențele lingvistice;
- își vor dezvolta abilitățile IT și vor folosi tehnologia în mod responsabil;
- vor cunoaște mai bine valorile europene, sensul lor, cum le protejăm, istoria, tradițiile;
- își vor îmbogăți cunoștințele despre drepturile omului, solidaritate, toleranță, incluziune;
- vor învăța despre diferite culturi și țări;
- vor învăța să colaboreze cu elevi străini;
- își vor face prieteni în alte țări;
- elevii sunt actorii principali ai procesului de învățare;
- vor învăța să colaboreze cu studenți străini;
- vor învăța jucându-se

Fiecare elev/profesor a contribuit la Planul comun iar colaborarea s-a făcut prin întâlniri online pe platforma ESEP și pe Zoom în fiecare lună și discuții pe grupurile proiectului.

La final, au cunoscut mai bine valorile europene, au înțeles de ce drepturile omului și democrația sunt așa de importante în menținerea păcii universale!

Calitatea proiectului a fost evaluată de Agenția Națională, care acordă Certificatul Național de Calitate și Premiile Naționale eTwinning și de Comisia Europeană care acordă Certificatul European de Calitate și Premiile Europene eTwinning.

Inspectoratele școlare evaluează proiectele participante la Competiția Națională Made for Europe înscrisă în Calendarul Activităților.

Beneficiile muncii în echipă sunt:

- colaborarea instituțională și internațională
- dezvoltarea spiritului întreprinzător
- formarea liderilor
- creșterea atractivității pt disciplina predată
- folosirea competențelor digitale și lingvistice

Competențele istorice sunt abilități și cunoștințe necesare pentru a înțelege, analiza și interpreta evenimentele istorice. Acestea pot fi împărțite în mai multe categorii:

1. Competențe cognitive

- **Cronologie și temporalitate** – Plasarea evenimentelor în timp și înțelegerea succesiunii acestora.
- **Analiza cauză-efect** – Identificarea factorilor care au determinat un eveniment și consecințele acestuia.
- **Compararea evenimentelor istorice** – Identificarea asemănărilor și diferențelor între diverse epoci sau civilizații.

2. Competențe metodologice

- **Utilizarea surselor istorice** – Interpretarea documentelor, hărților, imaginilor și artefactelor istorice.
- **Gândire critică** – Evaluarea credibilității surselor istorice și evitarea manipulărilor.
- **Reconstrucția trecutului** – Formularea unor explicații logice pe baza dovezilor disponibile.

3. Competențe de comunicare

- **Argumentare istorică** – Construirea unui discurs coerent pe baza informațiilor istorice.
- **Redactarea textelor istorice** – Crearea de eseuri, articole sau prezentări istorice structurate.
- **Prezentarea orală a unor teme istorice** – Exprimarea clară și logică a ideilor în fața unui public.

4. Competențe sociale și civice

- **Înțelegerea diversității culturale** – Recunoașterea și respectarea diferitelor perspective istorice.
- **Formarea unei identități civice** – Înțelegerea modului în care trecutul influențează prezentul și dezvoltarea unui simț al responsabilității civice.
- **Conștientizarea drepturilor și obligațiilor** – Corelarea evenimentelor istorice cu valorile democratice și drepturile omului.

5. Competențe digitale

- **Utilizarea resurselor digitale pentru cercetare istorică** – Accesarea și interpretarea arhivelor online, bazelor de date și muzeelor virtuale.
- **Crearea de conținut digital istoric** – Realizarea de proiecte multimedia, prezentări interactive sau hărți digitale.

Rezultate:

Proiectul nostru a fost menționat ca exemplu de bune practici la Săptămâna Educației Globale de la care am primit și Certificate de participare. Tema a fost promovarea păcii!
A primit Certificat Național de Calitate, Certificat European, SELFIE for Teachers și s-a calificat la Premiile Europene.

A fost apreciat cu Premiul II la Premiile Naționale eTwinning 2024.

Bibliografie:

"Learning with eTwinning" de Anne Gilleran (2006)

"Beyond School Projects - A report on eTwinning 2008–2009" de C. Crawley, A. Gilleran, S. Scimeca, R. Vuorikari și M. Jolivet (2009)

"eTwinning: Adventures in Language and Culture" de European Schoolnet (2008) – Cartea explorează modul în care eTwinning poate fi utilizat pentru a îmbunătăți competențele lingvistice și culturale ale elevilor prin proiecte colaborative.

"Implementing Learning-Oriented Assessment in an eTwinning Online Course for Greek Teachers" de Angelos Konstantinidis (2012)

"Dodici anni di eTwinning - L'impatto sulla pratica, le abilità e le opportunità di sviluppo professionale dei docenti raccontato dagli eTwinners" de C. Kearney și A. Gras-Velázquez (2017)



Incluziune prin Artă: Dezvoltarea Tehnicilor de Lucru cu Tinerii cu Autism în cadrul Proiectului *Erasmus + Artă pentru autism* la Palatul Copiilor Iași

**Prof. Ana HEGYI și
Prof. Dr. Gabriela ANDREI
PALATUL COPIILOR IAȘI**

1. Societatea românească se află în permanentă transformare, implicit și mediul educațional care se raportează la strategiile educaționale europene. Revoluția produsă în societatea modernă actuală prin tehnologizare, digitalizare determină transformarea acesteia datorită oportunităților create de a schimba experiențe de bună practică. Participanții pot învăța astfel noi metode și tehnici pedagogice, precum și cum să integreze TIC în activitățile educaționale.

Îmbunătățirea competențelor profesionale ale cadrelor didactice aduce cu sine inovație în educație. Au loc procese de gândire creativă și inovativă, cu impact în actul educațional modern. Parteneriatele stabilite prin proiectele europene eTwinning și Erasmus promovează inovația, contribuie la crearea unor punți și a schimbului de bune practici între cadrele didactice, iar prin procesul de comunicare se dezvoltă competențele digitale și interesul pentru participare la formare. Tot mai multe cadre didactice din unitățile școlare se simt susținute și încurajate să inițieze și să participe la proiecte *eTwinning* și *Erasmus +*.

În ultimii ani postpandemici, dar și cei premergători acesteia, s-a făcut simțită dorința de a implementa din politicile educaționale europene și în unitatea noastră, etalon în învățământul nonformal. național. Palatul Copiilor Iași a coordonat sau a fost partener în mai multe proiecte europene Erasmus +, având ca principal obiectiv reducerea stresului, un stil de viață sănătos, acordarea primului ajutor, prețuirea principalei resurse, apa, protejarea faunei și florei din Marea Neagră, Memoria Holocaustului, educația ecologică în rândul elevilor. Perioada pandemiei de COVID 19 ne-a surprins pe toți. Gestionarea stării de stres, de oboseală dusă până la burnout am încercat să o deprindem prin proiectul Erasmus + „**Innovative, Recreational, Stress Relief Youth Empowerment Strategies**”, cu numărul de referință 2020-1-RO01-KA205-078667, coordonat de Palatul Copiilor, având ca parteneri instituții din Franța, Norvegia, Lituania, România, Estonia. - „**First Aid in School Teaching and Training, F.A.S.T.**”, proiect Erasmus + nr. 2020-1-CZ01-KA229- 078299_3, programat între 1 septembrie 2020 cu o perioadă de amânare, fiind încheiat în 2023; face parte din categoria proiectelor School Exchange Partnerships.

Proiectul și-a propus să ofere prin cooperare pentru inovare și schimb de bune practici, cadrul propice pentru însușirea pașilor esențiali în acordarea primului ajutor pentru a salva vieți omenești.

Coordonator: REPUBLICA CEHĂ - Școala Stredni zdravotnicka, Nymburk. Parteneri: ROMÂNIA (Palatul Copiilor Iași), TURCIA (Yilmazlar Ortaokulu), LETONIA (Daugavpils Saskanās Pamatskola), SERBIA (Dimitrije Todorovic Kaplar).

Proiectul "Protect the Sea , Heal The World" – HEAL - proiect SHORE.

Proiectul "Protejează Marea, Vindecă Lumea"/"Protect the Sea, Heal The World" – HEAL se află în ultima lună de derulare, fiind implementat în perioada octombrie 2024 – martie 2025, sub coordonarea Palatului Copiilor Iași în parteneriat cu Turcia.

"Metode și instrumente artistice pentru împuternicirea tinerilor cu tulburări din spectrul autist, sau "Artistic methods and tools for empowering youth with autism, spectrum disorders"- "Art for autism"/"Artă pentru autism". Proiect Nr: 2023-1-RO01- KA220-YOU-000151909 Proiect de parteneriat strategic pentru tineret, 01.10.2023-30.09.2025

Grup țintă: elevi și tineri cu vârsta cuprinsă între 13-30 de ani.

Participanți în proiect:

- PALATUL COPIILOR IAȘI– ROMÂNIA- IAȘI, COORDONATOR

Parteneri :

- IASIS TEATRO METAPHORA – GRECIA- ATHINA
- ASSOCIACAO DE PORTUGAL- AMIGOS DAS ARTES- PORTUGALIA- CAMARA DE LOBOS
- ASOCIAȚIA DEMETRIUS- ROMÂNIA- IAȘI
- Polo Europeo della Conoscenza- IC Brosco Chiesanuova- ITALIA- BOSCO
- Asociacija „KŪRYBINĖS ATEITIES IDĖJOS“ (KAI) – LITHUANIA- KLAIPEDA

Proiectul a avut drept scop creșterea gradului de conștientizare în ceea ce privește formarea abilităților elevilor cu TSA, în vederea integrării mai ușoare în rândul comunităților din care fac parte. Fonduri atrase de Palatul Copiilor prin acest proiect: 250000 euro. www.artforautism.eu
Pe parcursul anului au avut loc întâlniri cu elevi, cadre didactice, ateliere de creație prin intermediul artelor vizuale și a teatrului prin care s-a demarat implementarea obiectivelor proiectului.

Proiectul dezvoltă două programe de instruire inovatoare și complexe: „*Creativitate și terapie prin artă*” – destinat formatorilor de tineret și personalului de sprijin, și un pachet adaptat și extins pentru tinerii cu TSA, disponibil atât pentru sesiuni față în față, cât și online, ca resursă de auto-formare. O inițiativă deosebită a proiectului este crearea unei rețele virtuale de formatori și utilizatori în domeniul terapiei prin artă, care vor avea acces la un spațiu expozițional virtual unic, „*The Art Room*”. Această platformă va reuni anual artiști emergenți și specialiști în terapia prin artă, promovând colaborarea și schimbul de experiență. Prin instrumentele sale de formare accesibile, interactive și transferabile, proiectul oferă o resursă valoroasă atât pentru formatorii de tineret și personalul de sprijin, cât și pentru tinerii cu TSA din țările partenere și din întreaga Uniune Europeană. Totodată, creează o rețea internațională de experți specializați în creativitate și terapie prin artă pentru tinerii cu TSA, răspunzând astfel nevoii acute de metode eficiente și informații specifice în educația acestora. În plus, proiectul devine o sursă de inspirație pentru profesioniștii care desfășoară deja inițiative de terapie prin artă, oferindu-le modele testate, activități atractive și scenarii didactice inovatoare. Un element distinctiv al proiectului îl reprezintă *Biblioteca de povești virtuale "Art Therapist"* și expoziția virtuală interactivă, unde educatori și tineri cu TSA colaborează în procesul creativ, dezvoltând empatie, comunicare, prietenie, toleranță și gândire creativă. Prin diseminarea și valorificarea rezultatelor sale, proiectul „*Artă pentru Autism*” contribuie la conștientizarea importanței creativității și terapiei prin artă în îmbunătățirea rezilienței, autonomiei, bunăstării emoționale și integrării sociale a tinerilor cu TSA.

Prin acest proiect am avut ocazia de a dezvolta un curs inovator, special conceput pentru copiii și tinerii cu tulburare de spectru autist (TSA), oferindu-le un spațiu de expresie artistică ce le îmbunătățește bunăstarea emoțională, reziliența și sănătatea mintală. Prin artă, ei sunt încurajați să depășească izolarea și să găsească noi modalități de comunicare și autorefecție. Programul integrează cele mai eficiente practici și experiențe din diverse țări europene (Italia, Lituania, Grecia și Portugalia), fiind un instrument flexibil, accesibil atât în întâlniri față în față, cât și în format online, ca resursă de autoînvățare.

Acest pachet este dedicat lucrătorilor de tineret, educatorilor și specialiștilor care sprijină comunitatea persoanelor cu dizabilități, oferindu-le nu doar resurse esențiale, ci și mesaje inspiraționale și motivaționale – *Artă pentru autism, artă pentru viață*. Scopul său este de a crea un efect de bulgăre de zăpadă, generând noi metode și practici inovatoare pentru formarea instructorilor și educatorilor de artă. Prin acest demers, integrarea socială a copiilor și tinerilor cu TSA și alte tulburări de dezvoltare devine mai accesibilă, transformând arta într-un limbaj universal al incluziunii și expresiei personale.

Obiectivul principal al acestui program este dezvoltarea cunoștințelor, abilităților și competențelor tinerilor cu TSA în domeniul creativității și terapiei prin artă. Acest lucru se realizează prin conceperea și testarea pachetului de formare „*Artă pentru viață*”, un instrument inovator dedicat atât învățării față în față, cât și autodidactice. Programul oferă o abordare interactivă și adaptată nevoilor individuale, transformând arta într-un mijloc de expresie, dezvoltare personală și incluziune socială. Palatul Copiilor a dezvoltat în cadrul programului, un curs inovator de terapie prin teatru destinat tinerilor cu autism, oferindu-le acestora un cadru

structurat pentru dezvoltarea personală și socială. Acest curs de terapie prin teatru își propune să valorifice puterea teatrului ca mijloc de educație și integrare, facilitând exprimarea emoțiilor, dezvoltarea abilităților de comunicare și creșterea încrederii în sine. Teatrul ca formă de educație și terapie pentru că teatrul reprezintă mai mult decât o simplă artă a spectacolului; el este un instrument educațional valoros, care ajută la dezvoltarea creativității, a empatiei și a abilităților interpersonale. Prin exerciții specifice de improvizație, jocuri de rol și tehnici de expresie corporală, tinerii cu autism pot explora noi modalități de interacțiune și de înțelegere a lumii înconjurătoare. Cursul de terapie prin teatru inițiat de Palatul Copiilor urmărește atingerea unor obiective esențiale pentru dezvoltarea tinerilor cu tulburare de spectru autist (TSA):

- Îmbunătățirea abilităților de comunicare – prin exerciții de dicție, interpretare și interacțiune în scenă, participanții își pot dezvolta capacitatea de a comunica mai clar și eficient.
- Creșterea încrederii în sine – jocurile teatrale și interpretarea rolurilor le oferă tinerilor oportunitatea de a-și depăși temerile și de a-și consolida stima de sine.
- Dezvoltarea empatiei și a relațiilor sociale – prin explorarea diverselor emoții și situații de viață, copiii și adolescenții învață să își înțeleagă mai bine colegii și să își exprime propriile sentimente.
- Reducerea anxietății și a stresului – activitățile teatrale contribuie la gestionarea emoțiilor, oferind un spațiu sigur pentru exprimare și relaxare.
- Crearea unui mediu incluziv și de sprijin – grupurile de teatru favorizează integrarea și acceptarea diversității, promovând colaborarea și sprijinul reciproc.

Palatul Copiilor se bazează pe metode moderne de terapie prin artă, adaptate nevoilor tinerilor cu autism. Printre tehnicile utilizate se numără:

- Jocuri de improvizație, care stimulează creativitatea și spontaneitatea;
- Tehnici de expresie corporală, ce ajută la îmbunătățirea coordonării și conștientizării propriului corp;
- Povești dramatizate, care facilitează înțelegerea emoțiilor și dezvoltarea vocabularului;
- Tehnici de mindfulness și relaxare, integrate în cadrul activităților pentru reducerea stresului și îmbunătățirea concentrării.

Cursul de terapie prin teatru creat de Palatul Copiilor este un pas important în sprijinirea tinerilor cu autism, oferindu-le un mediu sigur și stimulant pentru dezvoltare personală. Teatrul nu doar educă, ci și transformă, oferind fiecărui participant oportunitatea de a-și descoperi și valorifica potențialul. Prin astfel de inițiative, arta devine un instrument esențial de incluziune și progres, contribuind la o societate mai empatică și mai deschisă.

Bibliografie:

1. Boală, Gabriela. *Teatru și educație – Metode creative în învățământ*. Editura Didactică și Pedagogică, 2017.
2. Neelands, Jon. *Drama as Education: An Argument for Placing Drama at the Centre of the Curriculum*. Heinemann, 1990.
3. Winston, Joe. *Second Language Learning Through Drama: Practical Techniques and Applications*. Routledge, 2012.
4. Jennings, Sue. *Theatre, Ritual and Transformation: The Senoi Temiar*. Routledge, 1995.
5. Snow, Steven. *Applied Theatre: Resettlement and Recovery for Trauma Survivors*. Springer, 2013.
6. Sherratt, Dave, și Peter Peter. *Developing Play and Drama in Children with Autism Spectrum Disorders*. Routledge, 2007.

Prezentare exemple de bune practici proiecte ERASMUS

Experiența Job shadowing Palomares, Spania 27-31.05.2024

Prof.consilier școlar Chirițoiu Monica Delia
CJRAE Timiș-Liceul Teoretic „David Voniga,, Giroc
Prof. Bresteanu-Faur Roxana
Liceul Teoretic „David Voniga,, Giroc

Pe perioada cât ne-am aflat în job shadowing am participat la activitățile derulate în școală și în afara ei.

Am discutat cu cadrele didactice din școală, dar și cu directorul unității de învățământ pe teme care privesc învățământul în ambele state, sesizând atât asemănări, cât și mai ales deosebirile dintre cele două sisteme de învățământ, român și spaniol, am împărtășit idei și am avut un schimb de bune practici, fiindu-ne prezentate proiectele derulate de școala gazdă.

Din discuțiile purtate am aflat că școala gazdă este o Școală Eco, elevii și profesorii respectând principiile acestei educații, atât în ceea ce privește alimentația, reciclarea, respectarea naturii, a ambientului, cât și mai ales, în educarea tinerei generații în spiritul responsabilității pentru mediu și un stil de viață sănătos.

Ne-a fost prezentată școala cu toate spațiile de care dispune și am putut constata că tot ceea ce e în școală este în folosul copiilor și pentru ei, toate spațiile sunt adaptate nevoilor elevilor și le sunt accesibile, atât curtea cu locul de joacă, panoul de cățărat, grădina cu zarzavaturi și ierburi aromatice, gardul pe care erau amplasate diferite „*oale pe care elevii pot cânta cu pietre*,, , mese de joc, spațiul de lectură din curtea școlii, chiar și spațiul cu obiecte pierdute, totul a fost pentru elevi.

Am asistat la o adevărată lecție de prezentare a ecosistemului în natură, folosindu-se de ceea ce natura ne oferă, observând și analizând elementele din natură, pentru ca mai apoi să fie cuprinse în proiecte folosind tehnologia classroom la ore.

Elevii care nu erau înscriși la Religie beneficiau de un cadru didactic cu care să desfășoare alte activități recreative în acel moment.

De asemenea, am vizitat o școală cu elevi de gimnaziu și liceu unde am regăsit prezența laboratoarelor de tehnologie, robotică, clasele unde își desfășoară activitatea elevii cu CES, alături de personal didactic specializat, sălile de curs, sala de sport, cabinetul coach-ului emoțional,etc.

Am învățat despre cât de importante sunt activitățile practice, de asemenea accentul mare pus pe resursele educaționale deschise, folosirea tehnologiilor în orele de curs sunt foarte benefice copiilor care își formează astfel de la vârste mici abilități pentru viață, vom integra mai mult resursele educaționale deschise în orele de predare-învățare-evaluare.

De asemenea am observat că grupele sunt eterogene și se schimbă frecvent componența membrilor, de la un proiect la altul, acest lucru îi pregătește pe elevi să poată colabora fiecare cu fiecare, să poată face față sarcinilor de lucru cu succes și să fie integrați totii elevii. Vom folosi și noi la clasa această metodă de lucru.

De asemenea, am remarcat faptul că proiectele se lucrează în clasă, ceea ce deschide posibilitatea elevului de a afla mai multe informații de la profesor, în cazul în care nu a înțeles sarcina de lucru, sau de la colegi, dacă are nevoie de ajutor suplimentar.

Am apreciat statutul cadrelor didactice în școală, respectul de care au parte din partea elevilor și al părinților ca urmare a unor modificări legislative care au impus mai multă rigoare în școli, au fost interzise prin lege telefoanele mobile în toate școlile din Spania, iar părinții se supun acestor prevederi semnând la începutul anului școlar un acord cu școala, în care sunt stipulate toate aceste aspecte care privesc școala și elevii.

Ne-am îmbunătățit aptitudinile lingvistice discutând în limba engleză, dar și înțelegând limba spaniolă, am purtat discuții libere și cu elevii, aceștia fiind curioși de unde venim noi și de școala noastră.

Ne-a fost prezentată aplicația pentru notarea absențelor și a notelor, am aflat astfel că în timp real părinții constată dacă elevii se prezintă fără temă la școală, dacă au avut comportamente neadecvate sau dacă nu au venit pregătiți la ore.

Am putut constata că orele încep la 9,00 dimineața și se termină la 14.30 cu o singură pauză de la 11.30 -12, elevii reușind să stea focuși în ore.

A fost cu adevărat o minunată experiență de învățare.



METODE ȘI TEHNICI DE EVALUARE FOLOSITE ÎN CADRUL PROIECTELOR eTWINNING

Prof. Aura Comorașu,
Școala Gimnazială “Explorator Teodor Gh. Negoită”, Sascut, Bacău

Introducere

Proiectele eTwinning sunt inițiative educaționale ce promovează colaborarea între școli din diferite țări europene, având scopul de a dezvolta competențele digitale, sociale și interculturale ale elevilor, dar și de a stimula colaborarea între cadrele didactice. Un element esențial în cadrul acestora este evaluarea, care are rolul de a monitoriza progresul, de a oferi feedback și de a măsura impactul acestor proiecte asupra participanților. Evaluarea nu se rezumă doar la măsurarea rezultatelor finale, ci include și procese continue care ajută la îmbunătățirea calității educației oferite. Acest articol va explora metodele și tehnicile de evaluare utilizate în proiectele eTwinning, subliniind importanța fiecărei abordări și impactul pe care acestea îl au asupra procesului educativ.

1. Evaluarea formativă în Proiectele eTwinning

Evaluarea formativă este un proces continuu care urmărește să sprijine învățarea elevilor în timp ce aceștia progresează în cadrul unui proiect. În contextul eTwinning, evaluarea formativă este crucială deoarece permite ajustarea metodelor didactice și activităților pe parcurs, în funcție de nevoile și progresul elevilor. Aceasta include feedback-ul constant al profesorilor, dar și implicarea elevilor în autoevaluare și evaluarea colegilor.

Una dintre tehnicile cele mai frecvente utilizate este **observația directă**. Profesorii pot urmări activitatea elevilor în timpul colaborării online sau a întâlnirilor față în față, identificând punctele forte și domeniile care necesită îmbunătățiri. În plus, se pot utiliza **chestionare scurte** pentru a evalua înțelegerea elevilor în timpul activităților sau **sondaje de opinie** care permit colectarea de feedback rapid privind experiența de învățare.

De asemenea, **autoevaluarea** este o practică esențială în cadrul evaluării formative. Elevii sunt încurajați să își reflecteze asupra propriei învățări și să își stabilească obiective pentru îmbunătățire. Această practică contribuie nu doar la dezvoltarea abilităților lor metacognitive, dar și la creșterea responsabilității față de propriul proces de învățare.

2. Evaluarea sumativă la finalul Proiectului eTwinning

Evaluarea sumativă se realizează la finalul unui proiect și are scopul de a măsura rezultatele finale ale învățării. Aceasta este esențială pentru a evalua în ce măsură au fost atinse obiectivele inițiale ale proiectului și cum au evoluat competențele elevilor pe parcursul derulării acestuia. În cadrul proiectelor eTwinning, evaluarea sumativă se poate realiza prin intermediul **proiectelor finale** sau **prezentărilor** realizate de elevi.

Un exemplu tipic de evaluare sumativă ar fi realizarea unui **proiect de grup** în care elevii colaborează pentru a crea un produs final, precum un site web, o prezentare video sau o lucrare de cercetare. Aceste produse sunt evaluate pe baza unui set de criterii clar definite, care pot include aspecte precum calitatea conținutului, originalitatea, creativitatea și colaborarea între membri.

3. Evaluarea participativă în proiectele eTwinning

Evaluarea participativă implică elevii și profesorii în procesul de evaluare, promovând auto-reflecția și colaborarea între toți participanții. În acest tip de evaluare, elevii nu sunt doar

subiecți ai evaluării, ci și evaluatori ai propriei activități și a activității colegilor lor. De asemenea, evaluarea participativă permite elevilor să își exprime opiniile și să își asume responsabilitatea pentru progresul lor.

Una dintre tehnicile frecvent utilizate este **evaluarea între colegi** (peer-assessment). Elevii sunt încurajați să evalueze lucrările colegilor lor pe baza unui set de criterii stabilite anterior. Aceasta ajută la dezvoltarea unor abilități critice de reflecție și încurajează un dialog constructiv între elevi.

4. Evaluarea colaborativă și interculturală

Proiectele eTwinning implică elevi din diferite culturi și țări, ceea ce face ca evaluarea colaborativă să fie o componentă esențială. Colaborarea între școli din diferite colțuri ale Europei oferă o oportunitate unică de a evalua competențele de comunicare interculturală ale elevilor. Astfel, în cadrul activităților de grup, evaluarea colaborativă se axează pe modul în care elevii lucrează împreună, cum își împart sarcinile și cum își respectă angajamentele.

Evaluarea procesului de colaborare poate include analiza utilizării platformelor online de comunicare, precum forumurile eTwinning, Skype sau instrumentele de colaborare pe Google Drive. În acest context, profesorii pot evalua nu doar rezultatele finale ale proiectului, ci și modul în care elevii au interacționat și au rezolvat provocările de colaborare interculturală.

5. Evaluarea impactului în proiectele eTwinning

Evaluarea impactului se referă la măsurarea efectelor pe termen lung ale unui proiect asupra elevilor, cadrelor didactice și întregii școli. În contextul eTwinning, impactul poate fi evaluat prin schimbări în competențele digitale ale elevilor, îmbunătățirea abilităților de comunicare și colaborare și creșterea înțelegerii interculturale.

Pentru a măsura impactul, se pot utiliza **chestionare** aplicate înainte și după finalizarea proiectului, care să permită evaluarea progresului înregistrat de elevi. De asemenea, este important ca evaluarea impactului să se extindă și la cadrele didactice, pentru a analiza modul în care participarea în proiectele eTwinning a contribuit la dezvoltarea lor profesională și la îmbunătățirea metodelor pedagogice.

Prin urmare, evaluarea în cadrul proiectelor eTwinning joacă un rol fundamental în asigurarea calității educației și în sprijinirea procesului de învățare. Metodele și tehnicile de evaluare, precum evaluarea formativă, sumativă, participativă și colaborativă, permit nu doar măsurarea progresului, dar și îmbunătățirea continuă a activităților educaționale. În acest context, evaluarea devine un instrument valoros nu doar pentru cadrele didactice, ci și pentru elevi, ajutându-i să devină conștienți de propriul lor progres și să își asume responsabilitatea pentru învățarea lor.

Bibliografie

1. European Commission. (2020). *eTwinning – The European Community for Schools*. <https://www.etwinning.net>
2. Bartholomew, D., & Rallis, S. (2016). *The Impact of eTwinning on School Development*. *European Journal of Education*, 51(4), 586–598.
3. Coe, R., & Waring, M. (2015). *Effective Feedback in Learning and Teaching*. Routledge.
4. Kirschner, P. A., & van Merriënboer, J. J. G. (2013). *Do We Need a New Learning Theory?*. *International Journal of Educational Research*, 62, 5–17.
5. Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.

ATÂT DE MULTĂ SĂNĂTATE, ATÂT DE MULTĂ FERICIRE” „SO MUCH HEALT, SO MUCH HAPPINESS”

PROF. COPOLOVICI DINA
PROF. EFTINCA SINTESCU MĂRIOARA
GRĂDINIȚA P. P. NR. 4 LUGOJ, TIMIȘ

Scurtă descriere

Proiectul „So much health, so much happiness” le formează copiilor obiceiuri de a mânca sănătos, de a face mișcare, toate acestea contribuind la fericirea lor. Este foarte bine să-i învățăm pe copiii mici să mănânce sănătos, fructe și legume zilnic, astfel își mențin sănătatea și sunt mai rezistenți la viruși, boli.

Descrierea proiectului

Activitățile le-am realizat în colaborare cu cadrele didactice implicate în proiect. Comunicarea eficientă a condus la îndeplinirea scopului și obiectivelor propuse. Preșcolarii și elevii au colaborat la crearea posterului Water Day. Toate produsele finale ale proiectului au contribuit la dezvoltarea unei atitudini pozitive față de mâncarea sănătoasă, exercițiile fizice și mișcare

Utilizarea tehnologiei

Pentru realizarea temelor din proiect, dar și pentru o mai bună comunicare cu partenerii am folosit tehnologia, lucru care a condus la atingerea unor obiective. Folosirea tehnologiei de către preșcolari s-a dovedit a fi foarte atractivă, aceștia participând cu mare interes la realizarea puzzle-lui „So much prin intermediul aplicației „Alimentele care încep cu sunetul aplicației wordwall și jocul intermediul aplicației



health, so much happiness”
JigsawPlanet, la jocului
M” prin intermediul
„Piramida alimentelor” prin
baamboozle. Aplicația

Canva a fost folosită pentru realizarea posterului Water day și a diplomelor. Google Forms a fost

folosită pentru realizarea chestionarelor. Prin intermediul instrumentelor Web Book Creator, Youtube, preșcolarii au aflat despre importanța alimentelor sănătoase. Proiectul a fost prezentat părinților grupei, le-am descris activitățile, sarcinile și obiectivele urmărite pe parcursul desfășurării acestuia. Acordurile parentale au fost completate și semnate de către părinți, astfel am putut folosi pozele din timpul desfășurării proiectului atașându-le pe Twinspace. Am discutat despre protecția datelor personale, drepturile de autor și siguranța preșcolarilor în mediul online.

Abordări pedagogice

Obiectivele proiectului care au fost urmărite pe tot parcursul desfășurării activităților sunt următoarele:

- Integrarea activităților de educație fizică în viața lor, de zi cu zi;
- Creșterea conștientizării adulților care se află în preajma copiilor cu privire la mâncarea sănătoasă și activitatea fizică a copiilor;
- Creșterea încrederii în sine și a abilităților de a-și cunoaște limitele;
- Dezvoltarea capacității de a construi relații bune de prietenie;
- Capacitatea de a respecta reguli;
- Dezvoltarea capacității de a accepta și de a facilita înfrângerea;
- Dezvoltarea abilităților în ceea ce privește folosirea echipamentelor TIC.

Am implicat toți preșcolarii în activitățile desfășurate prin diverse metode tradiționale dar și moderne: conversația și observația fiind cele mai des folosite mai ales atunci când sunt descrise



etapele de lucru. Demonstrația, exercițiul au fost foarte importante în cadrul activităților de educație fizică, ajutându-i pe preșcolari să-și însușească corect toate exercițiile. Foarte importante au fost și metodele: problematizarea, brainstormingul, învățarea prin descoperire, portofoliul.

Integrarea curriculară

În cadrul proiectului „So much health, so much happiness” am avut o abordare multidisciplinară integrând competențele curriculare din domeniul Științe-Cunoașterea Mediului prin



observarea fructelor, cu competențele curriculare din domeniul Om și Societate-Activități gospodărești, preșcolarii realizând salată de fructe, sandvișuri sănătoase, iaurt. Preșcolarii au realizat exerciții de educație fizică și mișcare din cadrul domeniului Psihomotric, respectând regulile, cunoscându-și limitele, astfel și-au dezvoltat încredere în sine, executând toate sarcinile. Prin intermediul tehnologiei am folosit aplicații prin care preșcolarii au realizat puzzle, poster , etc.

Toate activitățile proiectului au contribuit la dezvoltarea următoarelor competențe și abilități:

- Competențe de comunicare în limbi străine prin folosirea cuvintelor în limba engleză;
- Competențe de comunicare în limba română, preșcolarii îmbogățindu-și vocabularul și alcătuind enunțuri scurte;
- Competențe digitale prin folosirea tehnologiei în rezolvarea jocurilor, puzzle-lui, posterului;
- Competențe sociale și civice au condus la formarea spiritului de echipă, capacitatea de comunicare constructivă în diferite medii, toleranță, înțelegere;

Rezultate și documentație

Pe tot parcursul derulării proiectului, am antrenat toți preșcolarii în desfășurarea activităților. Îndemânarea, abilitățile practice cât și cele digitale ale preșcolarilor au condus la realizarea unor produse finale foarte gustoase, fotografiile acestor activități fiind foarte apreciate de către partenerii din proiect. Toți preșcolarii au participat cu interes, fiind entuziasmați de toate activitățile propuse, au îndeplinit cu succes sarcinile date. Consider că au fost atinse într-o mare proporție toate obiectivele proiectului.

Atât partenerii din proiect cât și părinți preșcolarilor au apreciat pozitiv toate rezultatele activităților. Preșcolarii au fost foarte fericiți de reușita muncii lor, lucru care demonstrează reușita acestui proiect.



Fotografiile pe care le-am făcut pe parcursul desfășurării activităților au fost încărcate pe Twinspace și diseminate pe rețeaua de socializare a grădiniței. De asemenea am promovat proiectul în rândul părinților, preșcolarilor și cadrelor didactice din Grădinița cu Program Prelungit

nr. 4 Lugoj. Proiectul a fost diseminat în cadrul cercurilor pedagogice ale cadrelor didactice de educație timpurie, precum și la schimburile de experiență. În cadrul proiectului am colaborat cu diferiți parteneri din comunitatea locală care și-au adus aportul la realizarea unor activități din proiect.

Contribuția dumneavoastră

Am participat la toate activitățile proiectului, desfășurând cu preșcolarii din grupa mea o drumeție în livada de pomi fructiferi, implicând astfel un partener din comunitatea locală, inginer agronom. M-am preocupat ca toate materialele puse la dispoziția preșcolarilor și fie atractive, aceștia să participe cu mare entuziasm și interes în realizarea activităților.

Contribuția mea în cadrul proiectului a fost pagina de forum, precum și comunicarea cu membrii proiectului prin intermediul tehnologiei, whatsapp

Diseminarea proiectului ERASMUS + CHANGE MAKER

Joița Eugenia Alina

Tulpan Emanuela

În perioada 10.11.-18.11.2024, Liceul de Arte “Constantin Brăiloiu”, Târgu Jiu a coordonat proiectul Erasmus, + 2023-1-PL01-KA152-YOU-0001386685, CHANGE MAKER, proiect acreditat pentru mobilități ale elevilor în domeniul cultural.

Proiectul s-a derulat în localitățile Bialy Dunajec, Zakopane și Cracovia. Un număr de 10 elevi de clasa a XII-a, specializările-Muzică, Arte plastice și arhitectură, Teatru s-au deplasat în cele trei localități, unde au urmat mai multe ateliere. Elevii au fost însoțiți de prof. Joița Eugenia Alina. În cele nouă zile, elevii au dobândit competențe, abilități și deprinderi de comunicare, relaționare, lingvistice și culturale.

În prima zi, elevii din cele trei țări, România, Portugalia și Polonia fac cunoștință. Este stabilită semnificația numelui dat acestui proiect Erasmus+ Change maker, care evidențiază eficacitatea schimbului de experiență culturală. Sunt enumerate câteva reguli menite să îi determine pe elevi să comunice în limba engleză și să se comporte civilizată. Elevii se grupează, încercând să-și iscodească partenerul.

În a doua zi, se face o vizită în orașul Zakopane. Elevii primesc mai multe *taskuri* ce au scopul de a-i determina pe copii să socializeze, fiind grupați în mai multe echipe cu copii aparținând unei naționalități diferite. Taskurile solicitate sunt:

1. *Cunoștințe culturale*- Elevii trebuie să găsească un loc public(parc, mall) și să facă o fotografie de grup.

2. *Living History*-Elevii trebuie să găsească trei persoane cu cel puțin 20 de ani mai în vârstă pentru a face fotografie cu ei
3. *Voi fi aici pentru tine!*- Toți copiii din echipa formată trebuie să cânte împreună o melodie, fiind așezați pe o bancă.
4. *Marțea dansului*-Fiecare echipă trebuie să solicite locuitorii întâlniți pe străzile din Zakopane să danseze după specificul polonezilor, fiind filmați.
5. *Mascota Erasmus*-Copiii trebuie să deseneze un animal/o figurină care reprezintă echipa și proiectul Erasmus.
6. *Limba poloneză*-Elevii trebuie să afle câteva cuvinte esențiale în poloneză, precum *bună, la revedere, mulțumesc* sau *O cafea, vă rog!*
7. *Hai să facem prieteni noi!*-Elevii abordează localnicii polonezi, cărora le povestesc despre rolul lor în Polonia, făcând un selfie.



Încercând să abordeze localnicii polonezi, elevii au cunoscut și spanioli!

În a treia zi, se face o vizită în orașul Cracovia. Elevii vizitează Castelul Wawel, Bazilica Sf. Maria, o construcție impunătoare în stil gotic, a cărei istorie este redată amănunțit de un ghid. A fost vizitată și reședința municipalității, unde elevii sunt informați despre politica din Cracovia.



În a patra zi, se formează 4 ateliere de lucru, cu tematică diversificată, care au rolul de a pune în lumină valori sociale și culturale, precum:

1. Atelierul **Demnitatea umană și egalitatea** în urma căruia elevii învață că toată lumea merită respectată și tratată corect, indiferent cine este. Corectitudinea, valoarea de sine, drepturile egale, bunătatea trebuie să fie puse în evidență în acest atelier.

2. **Libertatea**-atelier care încurajează dreptul de a face propriile alegeri, de a-ți spune părerea și de a crede ce vrei. Cuvintele-cheie ale atelierului sunt: *alegere, expresie, independență, credință, voce*.

3. **Democrația**-din care elevii înțeleg că fiecare are un cuvânt de spus în deciziile importante și își poate alege liderii. Trebuie aplicate următoarele noțiuni: *vot, participare, luare a deciziilor, corectitudine*.

4. **Statul de drept**- din care se înțelege că legile protejează oamenii și asigură faptul că toată lumea este tratată corect și în siguranță. Vor fi evidențiate: *justiția, regulile, corectitudinea, protecția, siguranța*.

5- **Respectarea drepturilor omului**- care conduce la convingerea că fiecare persoană are drepturi care îi protejează libertatea și siguranța. Cuvinte-cheie: *siguranță, alegere, libertate, protecție, tratament echitabil*.

6- **Solidaritatea**- din care elevii învață că trebuie să se sprijine reciproc în momentele dificile, să formeze o comunitate bazată pe unitate.

Atelierele se derulează sub forma unor jocuri de rol/mici scenete și sub forma unor desene sau broșuri care transmit mesaje într-un mod transparent.



Ziua se finalizează cu organizarea unui moment specific românesc, care constă în dansuri populare românești, intonarea unor cântece tradiționale și degustarea unor produse specifice bucătăriei românești.



În a cincea zi, s-au pus în aplicare cele 6 ateliere în Parcul Miasta din Zakopane, unde elevii au impresionat trecătorii prin prestața lor teatrală. S-a vizitat și Consiliul local din Zakopane.



Ziua se finalizează cu o seară tradițională dedicată polonezilor, care ne-au transmis informații despre țara și orașul în care locuiesc și au dansat jocuri tradiționale.



A șasea zi continuă activitățile educative care promovează participarea tinerilor la alegeri. Elevii trebuie să realizeze pe flipchart sau pe carton niște sloganuri care încurajează incluziunea tinerilor la alegeri, precum: *Fii schimbarea pe care vrei să o vezi în lume; Fii o voce, nu un ecou!; Deschide-ți mintea, conduce viitorul Uniunii Europene; Mai tânăr și mai înțelep! Tânăra generație va salva lumea!*

Seara celei de-a șasea zi este dedicată tradițiilor specifice portughezilor.



În a șaptea zi, o plimbare pe crestele munților Tatra și Centrul SPA din Bialy Dunajec au adus bucurie și relaxare copiilor după efortul constant depus în susținerea workshopurilor, spre finalul zilei având loc festivitatea de premiere.



În perioada mobilității, elevii au învățat cât de importantă este munca în echipă, organizarea, punctualitatea, empatia, toleranța, asumarea sarcinilor, creându-se astfel prietenii trainice.

Ne dorim ca experiența dobândită în această mobilitate a elevilor și a cadrelor didactice din Liceul de Arte „Constantin Brăiloiu”, Târgu Jiu, să fie valorificată și în alte proiecte ERASMUS.

Bibliografie:

Negru, Mircea-Managementul proiectelor europene, Editura Fundația România de mâine, 2019

Badea, Mihaela-Proiecte eligibile cu fonduri europene. Ce trebuie să conțină un proiect eligibil?, Editura Gold, 2010

IMPORTANȚA PROIECTELOR ERASMUS PLUS

Prof. Dulea Lucia Ștefania

Prof. Șerban Simona Marinela

Liceul Teoretic ”Constantin Brâncoveanu” Dăbuleni

Cum este, adolescent fiind, să te trezești într-un loc total necunoscut, alături de alți 30 de adolescenți din șase țări diferite, discutând despre cum să-ți construiești viitorul într-un mod eficient? Dar dacă ești un adult în toată firea și, într-o zi, decizi să îți iei inima în dinți și să evadezi într-un loc plin de străini, unde vei afla că de la stereotip la prejudecată nu mai e decât un pas și că niciodată nu ai conștientizat acest lucru? Nimic nu mai este imposibil odată cu înființarea programului Erasmus+ de către Comisia Europeană. De la Europa la întreaga lume. Cam așa arată, în prezent, programele Erasmus și Erasmus+ ale UE.

De la Erasmus la Erasmus+

De peste 30 de ani, din 1987, programul Erasmus, așa cum este cunoscut de majoritatea studenților, le oferă mobilități educaționale celor implicați într-o formă de învățământ. A început prin mobilități studențești în Europa și s-a extins pînă în America de Sud, Asia, Africa ori Australia. Peste nouă milioane de persoane s-au implicat în astfel de proiecte de-a lungul vieții. Principalii beneficiari au rămas studenții și profesorii, dat fiind că mobilitățile le erau dedicate. În acest sens, fiecare student avea și are posibilitatea de a urma cursurile unei alte facultăți din Europa și nu numai, pentru o perioadă de un trimestru, semestru sau un an de zile dintr-un ciclu școlar. Profesorii, de asemenea, aveau și au posibilitatea de a se înscrie în program pentru a preda într-o altă unitate de învățământ pe o perioadă determinată. Însă, dincolo de aceste mobilități bine cunoscute, din 2014, toate celelalte programe UE care aveau ca scop educarea și formarea tinerilor – precum programele

Socrates, Leonardo da Vinci sau Tineret pentru Europa – și-au lărgit aria de integrare și au fost cuprinse într-unul singur: Erasmus+. Sub egida *Investing in people*, programul Erasmus+ cuprinde, în momentul de față, schimburi de tineri, traininguri, seminare, vizite de studiu, activități de voluntariat, dar și activități culturale și sportive (toate fiind încadrate în cele trei acțiuni-cheie: KA1, KA2, KA3), prin care se sprijină educația și formarea tuturor celor interesați din întreaga lume.

Ce poți descoperi într-un proiect Erasmus+?

Obiectivele proiectelor Erasmus+ sînt, de regulă, la zi cu ceea ce se întîmplă în societate tocmai pentru a determina individul să conștientizeze cum afectează acțiunile sale mediul înconjurător, pe de o parte și, pe de altă parte, pentru a învăța cum se poate lua atitudine cu privire la aceste probleme cotidiene. Temele des dezbătute fac referire la schimbările climatice, reciclare, stereotipuri, prejudicii și discriminare, energia regenerabilă, inteligența artificială, importanța sportului și a sănătății mintale, importanța artelor, impactul rețelelor de socializare, comunicarea eficientă și creativă etc. Urmărind ultimul exemplu menționat, aș face referire și la comunicarea din interiorul unui proiect, dintre participanții total necunoscuți, prin a spune că ea se îmbunătățește pe zi ce trece, deoarece, cu fiecare moment, ei conștientizează că scopul care i-a adus în acel loc este deasupra altor credințe personale. Ce poți să descoperi într-un proiect Erasmus? Pe lîngă zecile de teme abordate, informații și experiențe, Erasmus+ este locul perfect de a te cunoaște. De a-ți pune pe gînduri propria realitate: cît de dispuși sîntem în a accepta ceva total diferit de credințele noastre? Cît de ușor am accepta o persoană de altă culoare în viața noastră? Dar o persoană de altă religie ori infectată cu o boală? Care este gradul de toleranță pe care-l putem arăta aici? Este vorba de teama de necunoscut în acest caz sau este constructul personal și social pe care ni l-am dezvoltat pe parcursul vieții prin care cine nu e ca noi nu e cu noi? Aceasta este realitatea care ți se aruncă în față într-un mod cît se poate de blînd, în proiectele Erasmus+. Și despre aceste lucruri nu învățăm la școală, fiindcă ele nu se învață de pe tablă, ci se experimentează pe propria piele.

O experiență personală

Dincolo de tema proiectelor Erasmus+, ce poți dobîndi în urma unor astfel de schimburi de experiență? Dezvoltare personală venită din multe direcții: încrederea în sine pe care începi să ți-o construiești, relațiile strînse pe care le trasezi cu persoane din alte țări, dezvoltarea abilităților de folosire a unei limbi străine, eliminarea unor stereotipuri și a unor prejudecăți etc. Toate acestea reprezintă doar surplusul activităților de educare dintr-un proiect.

Pentru a arăta în mod concret ce se întîmplă în cadrul unui proiect, o să exemplific prima mea experiență Erasmus+ de acum trei ani. Pentru mine, a fost ca o trezire la realitatea din afara universității, din afara mediului în care credeam că o să învăț totul și în jurul căruia se rotea întreaga viață. Tot citind despre proiectele Erasmus+ și văzînd numeroase anunțuri pe rețelele de socializare, am decis să mă înscriu și eu online, completînd un chestionar pe unul dintre site-urile dedicate mobilităților internaționale (*Salto-youth*), în care a trebuit să argumentez de ce vreau să particip în acest proiect, ce experiență de educație nonformală am și alte întrebări legate de acel follow-up, ce aș vrea să schimb în urma acestui proiect.

Tema proiectului era *Peace to breathe*. La scurt timp, am fost contactată de organizatori pentru a-mi spune că am fost selectată să particip în proiectul ce avea să se desfășoare în Estonia, undeva spre sfîrșitul iernii anului 2016. Dincolo de micile momente incomode în care am conștientizat că mă aflu într-un mediu total necunoscut, am reușit să observ cum străinii de la începutul zilei au devenit prieteni pînă la sfîrșitul ei. Pauzele dintre sesiuni au devenit povești, opinii, argumentări despre importanța păcii peste tot în lume și despre cum putem combate discriminarea prin identificarea stereotipurilor și eliminarea prejudecăților. Activitățile s-au derulat pe o perioadă de

șapte zile în care fiecare dintre cei 40 de participanți din cinci țări partenere a identificat probleme, a fost pus în situații extreme și a trebuit să găsească soluții pentru rezolvarea lor.

Un exemplu de activitate de învățare nonformală care mi-a plăcut mult este *Teatrul forum*, prin care grupe de câte cinci-șase participanți trebuiau să pună în scenă o piesă de teatru scurtă, de maximum zece minute, care conținea doze semnificative de violență, fiecare dintre participanți avînd un rol important: agresor, victimă, trecător indiferent, susținători ai victimei și ai agresorului. După experimentarea pe propria piele a unei situații de violență și discutarea detaliată a scenei, „actorii” trebuiau să reia scena, de data aceasta cu posibilitatea de a fi opriți în mijlocul piesei și de a fi înlocuiți de cineva din sală, de ceilalți participanți, care ar putea îmbunătăți situația dată. Toți actorii puteau fi schimbați, cu excepția agresorilor, pentru a ilustra cît mai bine realitatea de zi cu zi. În această situație, ce se poate modifica? Este chiar simplu: trecătorul, vecinul ori martorul nepăsător se poate implica și poate schimba parcursul întregii acțiuni. De asemenea, atitudinea victimelor și a susținătorilor acestora poate fi mult mai productivă și constructivă pentru a reduce cazurile de violență, iar la fel poate fi schimbată și atitudinea susținătorilor agresorilor care consideră că dreptatea e de partea lor. Posibilitățile oferite de un astfel de program, prin experiențe de educare și de învățare nonformală, sînt cele mai reale metode de dezvoltare dintre toate pe care le-am întîlnit. Firește, demersul teoretic nu lipsește nici aici, instruirea și informarea sînt necesare pentru a ști de ce ne izbir zilnic și cum ar trebui să conștientizăm unele situații care, la o primă vedere, pot părea extrem de banale. Cu toate acestea, avem zilnic cazuri de violență domestică raportate sau nu, cazuri de discriminare, de bullying etc.

Bibliography

- Paul Z. Jambor ["Protectionist Measures in Postsecondary Ontario \(Canada\) TESL"](#), U.S. Department of Education: Educational Resources Information Center, 2012
- Brandt, C. (2006). Success on your certificate course in English language teaching: A guide to becoming a teacher in ELT/TESOL. London: Sage. [ISBN 1-4129-2059-0](#), [ISBN 978-1-4129-2059-9](#)
- Teaching English Abroad*, Susan Griffith, Vacation Work Press, Oxford.
- Many editions. [ISBN 1-85458-352-2](#), [ISBN 978-1-85458-352-9](#)
- Sievert, Jessica. ["Evaluation of Structured English Immersion and Bilingual Education on Reading Skills of Limited English Proficient Students in California and Texas"](#).
- Applied Research Project. [Texas State University](#). 2007. Retrieved on 2008-07-04

Programul Erasmus+ în Educația Timpurie

Prof. ed. timpurie: Enoescu Naziana Georgiana
Școala Gimnazială Bălilești – G.P.P. Bălilești

Programul Erasmus+ oferă oportunități și pentru educația preșcolară, deși majoritatea activităților sunt orientate spre tineri, studenți și profesioniști din educație. Totuși, există inițiative care sprijină educația timpurie și dezvoltarea profesională a educatorilor care lucrează cu

preșcolarii. În cadrul programului Erasmus+ există numeroase activități relevante pentru preșcolari și educația lor.

Educatorii și profesioniștii din domeniul educației timpurii pot participa la cursuri de formare, seminarii și schimburi de experiență internaționale. Aceste activități îi ajută să învețe noi metode educaționale și să îmbunătățească calitatea educației preșcolare. Proiectele sunt concepute pentru a sprijini dezvoltarea profesională continuă a educatorilor, pentru a îmbunătăți abilitățile pedagogice, dar și pentru a-i ajuta să învețe și să aplice metode educaționale inovative.

Profesorii pentru educație timpurie pot participa la cursuri internaționale de formare pentru a învăța noi tehnici și metode didactice. Învățarea prin joc, atât de importantă la vârstele mici este aprofundată în cadrul acestui program, sunt susținute cursuri care se concentrează pe importanța jocului în educația timpurie și pe tehnicile de integrare a jocurilor educaționale pentru dezvoltarea preșcolarilor. Pentru că în ultimii ani, sistemul educațional se confruntă cu un număr din ce în ce mai mare de copii cu cerințe educaționale speciale și în cadrul Erasmus+ s-a pus accent pe educația incluzivă. Educația incluzivă se referă la abordarea educațională care se axează pe integrarea tuturor copiilor, indiferent de abilitatea lor, într-un mediu de învățare comun. Scopul principal al educației inclusive este de a oferi șanse egale de învățare pentru toți elevii, incluzându-i pe cei cu dizabilități, dar și pe cei din grupuri vulnerabile, cum ar fi minoritățile etnice sau cele socio-economice. Aceasta presupune adaptarea și modificarea curriculumului, a metodelor de predare și a mediului școlar pentru a răspunde nevoilor individuale ale fiecărui elev. În educația incluzivă, se pune accent pe respectul diversității și pe construirea unui climat de învățare în care toți copiii se simt acceptați și susținuți. În ceea ce privește dezvoltarea socio-emoțională a copiilor, în Erasmus+ există o serie de cursuri care ajută educatorii să înțeleagă și să aplice tehnici pentru dezvoltarea acestor abilităților. Dezvoltarea socio-emoțională a copiilor se referă la procesul prin care aceștia învață să înțeleagă, să gestioneze și să exprime emoțiile lor, dar și să dezvolte abilități de interacțiune și relaționare cu ceilalți. Acesta este un aspect esențial al creșterii și educației copilului, deoarece influențează atât bunăstarea sa psihologică, cât și succesul în relațiile sociale și performanțele academice.

Cursuri care introduc educatorii în abordări noi, cum ar fi învățarea activă, educația prin artizanat, învățarea bazată pe proiecte sau educația ecologică nu sunt ignorate de activitățile Erasmus+. Aceste metode inovative de învățare sunt strategii educaționale care folosesc tehnologie, creativitate și abordări alternative pentru a stimula gândirea critică, colaborarea și

implicarea activă a elevilor în procesul educativ. Metodele inovative sunt din ce în ce mai populare, deoarece încurajează învățarea activă și personalizată, adaptată nevoilor individuale ale fiecărui elev.

Erasmus+ vine cu o serie de mobilități de formare pentru profesorii din învățământul preșcolar, oferindu-le posibilitatea de a participa la programe de formare în alte țări europene. Aceste mobilități includ:

- Vizite de studiu: Educatorii pot vizita școli și instituții de învățământ din alte țări pentru a observa cum se aplică diferite metode educaționale în educația timpurie.
- Practică profesională: Educatorii pot efectua stagii de formare în instituții de educație preșcolară din alte țări pentru a învăța prin practică și a dezvolta abilități noi.

În cadrul programului Erasmus+ sunt derulate o serie de proiecte de cooperare între instituții educaționale care pun accent pe dezvoltarea preșcolarului, dar și a profesorului pentru educație timpurie.

Proiectele de parteneriate strategice între școli și organizații din diferite țări pot oferi oportunități educaționale preșcolarilor pentru a colabora, a împărtăși bune practici și a crea noi resurse educaționale. Parteneriatele pentru dezvoltarea curriculumului se referă la colaborarea între educatori din diferite țări pentru a crea curriculumuri inovative în educația preșcolară. Proiectele interculturale vizează proiecte care ajută educatorii să învețe cum să creeze un mediu educațional care promovează diversitatea culturală și respectul reciproc între copii.

Un alt avantaj al programului este că educatorii pot participa la seminarii internaționale, unde pot învăța de la experți în domeniul educației timpurii, schimbând idei cu alți educatori și obținând instrumente utile pentru îmbunătățirea practicii lor pedagogice. Prin aceste seminarii se pot aborda diverse teme. Inovații în educația preșcolară care presupun tehnici și strategii noi pentru a face învățarea mai atractivă și mai eficientă. Și abordări pedagogice alternative care se referă la implementarea abordării pedagogice non-formale sau alternative în educația timpurie.

În cadrul Erasmus+, educatorii pot beneficia de programe de formare continuă pe termen lung, care le permit să participe la sesiuni de formare periodică pe parcursul unui an sau mai mult. Aceste programe pot include:

- Webinarii și cursuri online: Formări accesibile la distanță, care permit educatorilor să participe de la distanță la sesiuni de formare.

- Proiecte de mentorat: Proiecte în care educatorii mai experimentați pot ghida educatorii mai tineri, facilitând astfel învățarea și schimbul de bune practici.

Educatorii preșcolari pot participa la proiecte care se concentrează pe educația pentru sănătate, alimentație sănătoasă, igienă și protejarea sănătății copiilor mici. De asemenea, aceste proiecte pot include formări privind abordarea sănătății mentale și emoționale a copiilor în primii ani de viață.

În cadrul programului se găsesc și proiecte de schimb de bune practică în care diverse instituții educaționale pot colabora la dezvoltarea de resurse educaționale și activități pentru preșcolari, care să sprijine dezvoltarea lor emoțională, cognitivă și socială.

Copiii beneficiază de proiecte de educație non-formală pentru preșcolari. În cadrul Erasmus+, se pot derula activități educaționale non-formale care includ jocuri educative, activități de grup, explorarea creativității și învățarea prin experiență, toate în scopul stimulării dezvoltării preșcolarilor. Aceste activități sunt de obicei organizate de instituții de educație timpurie și organizații de tineret.

Erasmus+ sprijină inițiative care promovează accesul la educație pentru toți copiii, inclusiv cei din grupuri vulnerabile. Aceste proiecte se concentrează pe educația incluzivă pentru preșcolari, contribuind la dezvoltarea unor practici care să asigure un mediu educațional echitabil și accesibil.

Instituțiile de educație preșcolară pot colabora cu alte școli, organizații sau autorități locale din diferite țări pentru a dezvolta proiecte educaționale comune care să sprijine învățarea și dezvoltarea timpurie a copiilor prin dezvoltarea curriculumurilor. Acest aspect se referă la colaborarea între diferite instituții pentru a crea un curriculum mai eficient și inovativ pentru educația preșcolară. În ceea ce privește activitățile de învățare interculturală, preșcolarii pot învăța despre diferite culturi și tradiții prin jocuri și activități educaționale care promovează diversitatea și respectul reciproc.

Bibliografie

1. Marinescu, Mariana, (2023) *Noile educații în societatea cunoașterii Ed 2*, Editura Pro Universitaria, București;
2. <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/ro/about-erasmus/what-is-erasmus;>
3. <https://www.erasmusplus.ro/educatie-scolara>

Activități STEAM derulate în cadrul proiectului eTwinning „Let’s Code for ErasmusDays!”

Cadre didactice: Florea Valentina,
Rad Liliana Maria
Grădinița cu P.P.Nr.3.Bistrița

Grupa: Mare A -Steluțele

Participanți (numeric): Elevi: 27 Număr cadre
didactice: 2

Descrierea pe scurt a activităților STEAM derulate în proiectul „Let’s Code for ErasmusDays!”

La debutul proiectului am pregătit prezentări ale grupei și orașului nostru și am urmărit prezentările postate de partenerii noștri în Twinspace-ul proiectului.

În săptămâna de derulare a zilelor ErasmusDays am confecționat cu preșcolarii un poster scriind ERASMUSDAYS 2023 și a rezolvat o fișă de codare în tema sărbătorii. De asemenea, am participat la întâlniri online cu parteneri din proiect.



În următoarea săptămână de derulare a Code Week am organizat activități de codare bazate pe sortare de forme și culori și am rezolvat încă câteva din fișele de codare pregătite de fondatoarea proiectului.

Activitatea HELLO am desfășurat-o utilizând o fișă de codare utilizând materiale mărunte și participând la o întâlnire online unde ne-am salutat cu mulți copii din școlile și grădinițele partenere și am folosit limba română, engleză și limbile țărilor lor.



Posterul creat cu ocazia ErasmusDays l-am transformat într-un puzzle digital pe care l- am jucat cu preșcolarii grupei, dar care a fost apreciat și de partenerii din proiect.



În cadrul acestui proiect am participat și la unele evenimente online / webinarii / întâlniri online cu partenerii. În 9 octombrie 2023 am participat la evenimentul de lansare Code Week online și la webinarul MERITO de zilele Erasmus+ bune practici din proiecte europene din 13 octombrie 2023.

Pentru copiii și cadrele didactice, activitățile derulate în acest proiect au fost interesante și au participat cu plăcere și interes, pentru care le mulțumim, precum și doamnelor: fondator Lazea Ionela Camelia și cofondator Natalja Varkki, Estonia.

Bibliografie:

Ministerul Educației Naționale (2019). Ghidul de implementare a activităților STEAM în învățământul preșcolar. București: Editura Didactică și Pedagogică. Ionescu, M., & Chiș, V. (2005). Didactica modernă. București: Editura Paralela 45.

Neagu, M. (2020). Proiecte STEAM pentru preșcolari: Metode și resurse. București: Editura Aramis.

Lazăr, M. (2018). Impactul activităților STEAM asupra dezvoltării competențelor sociale la copii. Iași: Editura Junimea.

Importanța proiectelor eTwinning

Prof. în. primar Gheșescu Nadia-Geanina

Prof. înv. primar Trif Alexandra-Anamaria

Colegiul Național Pedagogic „Regina Maria” Deva, jud. Hunedoara

eTwinning este o platformă educațională lansată în 2005 de Comisia Europeană, parte a programului Erasmus+, care încurajează colaborarea între școli din diferite țări europene prin intermediul tehnologiilor digitale. Profesorii și elevii implicați în proiecte eTwinning comunică, colaborează și desfășoară activități educaționale utilizând internetul și instrumentele TIC (Tehnologia Informației și Comunicațiilor).

Aceste proiecte oferă oportunități unice pentru elevi și profesori de a colabora, a învăța unii de la alții și de a dezvolta competențe esențiale pentru secolul XXI. În era digitalizării și a globalizării, educația trebuie să se adapteze la noile tehnologii și metode moderne de predare. eTwinning e promovează colaborarea între școli prin intermediul proiectelor educaționale desfășurate online. Acest program oferă cadrelor didactice și elevilor oportunitatea de a lucra împreună, de a face schimb de idei și de a învăța într-un mediu interactiv și inovator.

Platforma eTwinning oferă profesorilor:

- Acces la o comunitate europeană de cadre didactice;
- Oportunități de formare profesională și schimb de bune practici;
- Posibilitatea de a dezvolta și implementa proiecte internaționale;
- Resurse educaționale interactive și inovatoare.

eTwinning contribuie la dezvoltarea competențelor digitale, lingvistice și interculturale ale elevilor, în timp ce profesorii beneficiază de formare profesională continuă și de resurse educaționale diverse.

Proiectele eTwinning facilitează colaborarea între școli din diferite țări, contribuind la crearea unor legături internaționale între elevi și profesori. Această colaborare ajută la dezvoltarea abilităților de comunicare interculturală, esențiale într-o lume globalizată. Prin interacțiunea cu elevi din alte țări, participanții își îmbogățesc cunoștințele despre alte culturi, tradiții și sisteme educaționale, înțeleg perspectivele diferite și apreciază diversitatea culturală. Acest aspect contribuie la formarea unei mentalități deschise și la promovarea toleranței și respectului reciproc.

Un alt aspect important al proiectelor eTwinning este accentul pus pe utilizarea tehnologiilor digitale. Elevii sunt încurajați să folosească instrumente digitale pentru a comunica, a colabora și a crea conținut. Acest lucru le dezvoltă abilitățile digitale, care sunt esențiale în societatea modernă. Aceștia învață să folosească aplicații educaționale, să creeze conținut digital și să colaboreze prin intermediul internetului. De asemenea, profesorii au ocazia să își îmbunătățească competențele digitale, integrând tehnologia în procesul de predare.

Proiectele eTwinning promovează o abordare activă și participativă a învățării. Elevii sunt implicați în activități de grup, discuții și proiecte creative, ceea ce îi ajută să își dezvolte gândirea critică, abilitățile de rezolvare a problemelor și creativitatea. Această metodă de învățare este mai eficientă decât predarea tradițională, deoarece elevii devin mai motivați și mai implicați în procesul de învățare. Activitățile desfășurate în cadrul eTwinning sunt dinamice, atractive și bazate pe metode moderne de predare.

Participarea la proiectele eTwinning ajută la dezvoltarea competențelor sociale și emoționale ale elevilor. Aceștia învață să colaboreze, să comunice eficient și să dezvolte empatie față de colegii lor. Aceste abilități sunt esențiale nu doar în mediul școlar, ci și în viața personală și profesională viitoare a elevilor.

De asemenea, contribuie la crearea unei comunități de învățare la nivel european. Profesorii pot colabora, împărtăși bune practici și resurse educaționale, ceea ce le îmbunătățește propriile metode de

predare. Această comunitate de practică contribuie la profesionalizarea cadrelor didactice și la creșterea calității educației.

În cadrul platformei eTwinning, se derulează numeroase proiecte inovatoare, adaptate diferitelor discipline și niveluri de învățământ.

Proiecte axate pe discipline școlare

- „Matematica în jurul lumii” – elevii colaborează pentru a descoperi metode diferite de rezolvare a problemelor matematice, comparând programele școlare din diferite țări.

- „Descoperim știința împreună” – un proiect STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică) care implică experimente, observații și dezbateri științifice între elevi din diferite state europene.

Proiecte pentru dezvoltarea competențelor lingvistice

- „Povești europene” – elevii creează povești în limbi străine și le împărtășesc cu partenerii lor internaționali, dezvoltându-și astfel vocabularul și abilitățile de comunicare.

- „Scrisori virtuale” – proiect în care elevii corespund prin e-mail sau platforme educaționale cu elevi din alte țări, îmbunătățindu-și abilitățile de scriere și citire.

Proiecte cu tematică interculturală

- „Tradiții și obiceiuri europene” – elevii împărtășesc informații despre sărbătorile și tradițiile din țara lor, promovând diversitatea culturală.

- „Meniul european” – un proiect în care participanții creează și schimbă rețete culinare specifice țărilor lor.

Integrarea proiectelor eTwinning în educație are un impact pozitiv asupra procesului de învățare și asupra dezvoltării personale a elevilor și profesorilor. Platforma contribuie la modernizarea învățământului și la adaptarea acestuia la cerințele societății digitale.

Beneficiile pe termen lung ale eTwinning:

- Creșterea gradului de implicare a elevilor în procesul educațional;
- Promovarea metodelor de predare interactive și inovatoare;
- Îmbunătățirea colaborării internaționale între instituțiile de învățământ;
- Dezvoltarea unui sistem educațional mai flexibil și mai adaptabil la noile tehnologii.

Proiectele eTwinning au un impact semnificativ asupra educației în Europa, promovând colaborarea internațională, îmbunătățirea abilităților digitale, învățarea activă și dezvoltarea competențelor sociale. Aceste inițiative contribuie la formarea unei generații de elevi mai bine pregătiți pentru provocările viitorului, dezvoltându-le competențe digitale, lingvistice și interculturale, capabili să colaboreze și să comunice eficient în context global.

Pentru profesori, eTwinning oferă oportunități de formare continuă, schimb de experiență și aplicarea unor metode inovatoare de predare. Având în vedere beneficiile multiple ale acestui program, este esențial ca tot mai multe școli să se implice activ în proiecte eTwinning, contribuind astfel la îmbunătățirea calității educației.

Bibliografie

1. Ministerul Educației Naționale, „Ghid eTwinning pentru profesori”, București, 2020;
2. Ionescu, C., „Educația digitală: O oportunitate pentru viitor”, București: Editura Didactică și Pedagogică, 2019;
3. Popescu, A., „Colaborarea internațională în educație: Proiectele eTwinning”, Editura Accent, Cluj-Napoca, 2021;
4. Mihăilescu, D., „Abilitățile sociale în educație: Impactul proiectelor colaborative”, Editura Universității de Vest, Timișoara, 2022;
5. Radu, F., „Inovația în educație: Proiecte și bune practici”, Editura Politehnica, Iași, 2023;
6. Căprioară, D., „Metode moderne în educație: eTwinning și colaborarea internațională”, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2020.

Proiectele eTwinning și ERASMUS-acces spre multiculturalitate-

Profesor pentru Educația timpurie, Manoloaia Simona-Ionela
Școala Gimnazială Bălilești-G.P.P. Bălilești

Motto: „Nu există artă mai frumoasă, decât arta educației. Pictorul și sculptorul fac doar figuri fără viață, dar educatorul creează un chip viu, uitându-se la el, se bucură și oamenii, se bucura și Dumnezeu.”

Sf. Ioan Gură de Aur

Proiectele eTwinning și Erasmus oferă elevilor oportunități unice de a învăța și de a se dezvoltă prin intermediul schimburilor internaționale de studenți și al colaborării între școli din diferite țări. Aceste proiecte au ca scop promovarea incluziunii sociale și a toleranței, precum și îmbunătățirea abilităților lingvistice și interculturale ale elevilor. Participarea la aceste proiecte poate avea un impact pozitiv semnificativ asupra personalității și carierei elevilor. Aceștia au ocazia de a-și dezvoltă abilitățile de comunicare și de lucru în echipa, precum și de a-și îmbunătății cunoștințele de limba străină. De asemenea, elevii pot să cunoască și să înțeleagă mai bine alte culturi, contribuind la eliminarea stereotipurilor și la construirea unui societate mai deschisă și mai tolerant.

Proiectele eTwinning și Erasmus oferă, de asemenea, oportunități pentru elevii care au dificultăți sau care provin din medii defavorizate. Prin aceste proiecte, aceștia pot să-și dezvolte abilitățile și să-și îmbunătățească perspectiva asupra vieții, contribuind astfel la reducerea inegalităților sociale. În plus, acestea contribuie la dezvoltarea competitivității și a calității învățământului prin colaborarea între școli din diferite țări și prin schimbul de bune practici pedagogice. Acest lucru poate ajuta la identificarea și implementarea de metode de învățământ mai eficiente și la atingerea unor standarde mai ridicate în învățământ.

Prin astfel de proiecte, elevilor li se oferă oportunități unice de a învăța și de a se dezvoltă prin intermediul schimburilor de experiență internaționale de elevi și al colaborării între școli din diferite țări. Participarea la aceste proiecte poate avea un impact pozitiv semnificativ asupra personalității și carierei elevilor, precum și asupra societății în general prin promovarea incluziunii sociale și a toleranței. Strategiile moderne de creativitate folosite în proiectele Erasmus pot fi foarte eficiente pentru elevii de toate vârstele și pot ajuta la dezvoltarea abilităților de gândire critică, problem-solving și comunicare.

Unul dintre cele mai eficiente modalități de a stimula creativitatea elevilor este prin proiecte eTwinning și Erasmus-colaborative. Această implică muncă în echipe, unde elevii pot împărtăși idei și pot lucra împreună pentru a rezolva probleme sau a realiza proiecte. Această le permite elevilor să învețe cum să lucreze în echipe și cum să comunice eficient cu ceilalți, precum și să înțeleagă cum să îmbine ideile diferitelor persoane pentru a crea ceva unic și valoros.

O altă strategie utilă și folosită în aceste proiecte este utilizarea tehnologiei pentru a stimula creativitatea elevilor. Acest lucru poate fi realizat prin utilizarea programelor de design sau a aplicațiilor de creație digitală pentru a permite elevilor să își expună ideile într-un mod vizual sau să creeze proiecte interactive. De asemenea, se poate utiliza tehnologia pentru a oferi elevilor acces la informații și resurse pentru a-și dezvoltă cunoștințele și abilitățile.

O altă strategie eficientă este inclusivitatea. Această implică crearea unui mediu în care elevii se simt în siguranță să împărtășească ideile lor și să participe activ la procesul de învățare. Această poate fi realizată prin crearea unui mediu de învățare non-judgmental (fără prejudecăți) și

prin încurajarea elevilor să împărtășească ideile lor, chiar dacă acestea sunt diferite sau neconvenționale.

ETwinning și Erasmus sunt programe educaționale care pun la dispoziția profesorilor din Europa un spațiu online, o platformă prin care să se dezvolte parteneriate școlare., Proiectele sunt o cale spre o abordare europeană a parcursurilor didactice și spre o mai ușoară integrare într-o societate înclinată spre tehnologie. Este recomandată predarea modernă, dar este important să înțelegem cum profesori din alte țări abordează anumite conținuri, cum se pot forma anumite competențe prin colaborare și cooperare. O lecție trebuie predată integrat, astfel că elevul trebuie să își însușească anumite cunoștințe din domenii variate. Lucrând în echipă în cadrul acestor proiecte, învață unii de la alții, află lucruri interesante despre alte culturi, civilizații și se încurajează comunicarea. Astfel, se realizează o abordare „europeană” a cunoștințelor predate în școală. Colaborarea este puntea care duce la performanță, comunicare și integrare în societate. Lucrând împreună, selectând temele, se dezvoltă potențialul creator al elevilor, încrederea în sine. Proiectele valorifică noțiunile studiate în școală și le dezvoltă elevilor anumite competențe și abilități necesare în viitor, într-un mod atractiv și ușor, deoarece ei sunt pasionați de lucrul la computer. Se pot aborda subiecte variate, actuale, teme de interes general, cultural, se pot stabili activități online sau se poate lucra la diferite sarcini, în limbi diferite.

Proiectele eTwinning și Erasmus sunt ușor de realizat, partenerii pot fi găsiți ușor, astfel, beneficiile pentru elevi constau în faptul că învață lucruri importante într-un mod atractiv, colaborează cu elevi din țările europene, își dezvoltă abilitățile de comunicare în limbi străine, spiritul de colaborare, cooperare, lucru în echipă chiar și cu parteneri din alte țări, utilizează noțiunile TIC învățate în școală. Profesorii abordează creativ conținuturile din programa școlară, pot colabora on line, schimbând materiale didactice. Prin astfel de parteneriate se face și un schimb de bune-practici. Proiectele dau libertate profesorilor și elevilor, astfel temele le pot alege împreună, se pot adăuga altele, în funcție de preferințele și de creativitatea acestora. Se pune accent pe colaborare și cooperare, învățarea este interactivă, se utilizează mijloace moderne și sunt completate cunoștințele elevilor de la clasă. Astfel că, pornind de la preferințele, interesele elevilor, se lansează un proiect, iar elevii își asumă roluri, ei fiind implicați tot timpul în derularea activităților.

Proiectele implică abordarea și îmbinarea creativă a conținuturilor și îi determină pe elevi să își însușească anumite competențe lingvistice, digitale. Lucrul cel mai important este colaborarea și cooperarea în realizarea unor materiale. Totul trebuie să plece de la nevoile elevilor, de la preocupările lor. O lecție modernă, care să răspundă provocărilor actuale trebuie să aibă o viziune integratoare asupra disciplinei. Elevii trebuie să înțeleagă faptul că toate disciplinele pe care le învață în școală au un scop comun: le înlesnește accesul spre cunoaștere și îi formează ca oameni deplin și autentici. Pentru a se realiza o predare integrată, profesorul trebuie să selecteze materiale, să coreleze conținuturile, ceea ce necesită un timp îndelungat, mai ales dacă se dorește și o prezentare atractivă.

Aceste proiecte on line pun bazele unei bune comunicări, colaborări dincolo de spațiu. Dorința de a descoperi lucruri noi, atractive și mai ales de a utiliza la clasă resurse moderne ne face să ne dorim să schimbăm idei, să ne implicăm în activități variate. Proiectele europene care implică o activitate on line sunt ușor de realizat, întâlnirile și dezbaterile se pot programa în funcție de nevoile celor implicați, se schimbă idei, se fac sugestii, se acordă feed back de-a lungul derulării activităților. Proiectele eTwinning și Erasmus se adresează tuturor actorilor implicați în actul educațional și le dezvoltă elevilor competențele internaționale necesare unei bune integrări în societatea cunoașterii.

„Cine crede-n zbor e stăpân peste zare!” (Lucian Blaga)

Bibliografie:

- 1.Centrul Național eTwinning România. Ghiduri eTwinning. Online: <http://etwinning.ro/idei-si-resurse-pentru-proiecte/>
- 2.Valentin Fotescu, *Psihopedagogia creativității*, Editura Pro Universitaria, 2014
- 3.Bill Lucas, Ellen Spencer, *Predarea gândirii creative*, Editura Didactica Publishing House, 2021
- 4.Florentina Sâmișăian, O didactică a limbii și literaturii române, *Provocări actuale pentru profesor și elev*, Editura Art, 2014.

O CĂLĂTORIE DE ÎNVĂȚARE ÎN ERASMUS +

Prof. Golban Miloranca
Liceul Teoretic „David Voniga” Giroc

Proiectului Erasmus + mi-a dat ocazia să pot învăța ceva nou. Cu acest obiectiv, am pornit într-o călătorie de 5 zile spre Elche- Elx, Spania, în care am putut să fiu prezentă cu totul și să privesc oamenii, lumea din jur, lucrurile, întâmplările, din poziția de observator.

În perioada 20.05-24.05-2024, alături de alți 6 profesori din Liceul „David Voniga ” Giroc am pornit în această călătorie.

Prima zi a activității noastre de job shadowing în cadrul programului Erasmus + la școala IES La Foia d'Elx, Spania a început cu o prezentare detaliată a școlii, ocazie cu care am avut oportunitatea de a înțelege mai bine structura și filosofia educațională a acestei instituții. Am fost impresionați de diversitatea proiectelor educaționale, cele mai notabile fiind Proiectul ApS Sahara Occidentală și PEAFS.

Centrul școlar este situat în Elche, în districtul La Hoya. Este una dintre școlile din mediul rural care are ca zone de influență pentru înregistrare în împrejurimile La Hoya, Daimés și Derramador. Personalul centrului este format din 31 de cadre didactice.

Educația timpurie: Instituția oferă ciclul de la 3 la 6 ani, o etapă fundamentală în dezvoltarea preșcolarilor, întrucât oferă bazele care favorizează dezvoltarea abilităților intelectuale, sociale și etico-moral.

Ciclul primar: Este integrată în cadrul învățământului obligatoriu și constituie o unitate temporală și organizatorică a procesului de predare. Acest lucru necesită o coordonare strânsă cu învățământul preșcolar și învățământul secundar. Pentru această instituție învățarea limbii engleze este de maximă relevanță, drept urmare sunt puse la dispoziție toate resursele umane și materiale necesare (profesor, asistent de conversație). Etapa învățământului primar cuprinde 6 ani școlari și este organizată pe zone, grupate în trei blocuri de subiecte: de bază, specifice și liber configurabile autonom.

A doua zi a programului de job shadowing a debutat cu vizitarea grădiniței arondată instituției de învățământ, însoțite de către domnul director Antonio Francisco Vicente Lopez.

Prima grupă de grădiniță e formată din copii cu vârsta de 3 ani, la fel ca în grădinițele românești.

Lucrările copiilor sunt afișate pe pereții grupelor și pe pereții holurilor.

Unul dintre cele mai interesante momente ale zilei a fost participarea la ora de religie. Am observat faptul că această disciplină este predată de către un profesor venit din exterior, din cadrul Bisericii Catolice. Având în vedere nivelul de vârstă al preșcolarilor profesorul a adaptat materialul didactic la necesitățile preșcolarilor folosind-se de multe imagini sugestive.

Atmosfera din grupele de preșcolari era una veselă și caldă. Copiii erau încântați de musafiri și ne puneam întrebări la care am reușit să le răspundem în limba lor. Doamnele profesor de la grupe erau foarte primitoare și gata să ne răspundă la orice întrebare am fi avut legată de activitățile la care am asistat.

Concluzia zilei este că grupele de grădiniță de la școala spaniolă sunt foarte asemănătoare cu grupele de grădiniță din învățământul românesc (mobilier adaptat, materiale didactice, mascota grupei, centre de învățare). Activitățile sunt, de asemenea, similare iar preșcolarii la fel de curioși și implicați precum sunt cei din România.

În cea de-a treia zi am purtat discuții despre proiectele în care instituția de învățământ este implicată, faptul că au parteneriate cu mai multe țări acest lucru i-a ajutat la:

- Îmbunătățirea competențelor lingvistice în limba engleză;
- Îmbunătățirea competențelor digitale;
- Cunoașterea și respectarea tradițiilor unei alte țări;
- Dezvoltarea conceptelor de incluziune, egalitate, toleranță;

În cea de-a patra zi am avut parte de o experiență culturală extraordinară, prin vizitarea orașelor Valencia, Orașul Artelor și al Științelor.

Această vizită s-a dovedit a fi o experiență extraordinară și deosebit de instructivă, completând perfect mobilitatea noastră educațională.

În ultima zi din experiența Erasmus + am vizitat cantina școlii și am observat cum funcționează aceasta.

În primul rând, elevii intră pe grupe în sala de mese, la ora stabilită. Aceștia pot alege din preparatele puse la dispoziție în ziua respectivă. Se poate observa faptul că elevii sunt încântați de acest moment al zilei. Zâmbetele nu lipsesc de pe fețele lor și se observă că savurează, la propriu și la figurat, fiecare moment.

O cantină este un serviciu fantastic în cadrul unei instituții de învățământ fiindcă astfel se acoperă nevoia elevilor de a servi o masă caldă și totodată îi aduce împreună, întărind spiritul de echipă și de apartenență la grup.

Erasmus+ mi-a oferit posibilitatea să observ un sistem educațional diferit de cel cu care eram obișnuită, astfel deschizându-mi noi orizonturi spre ceea ce înseamnă „școala” în Europa.

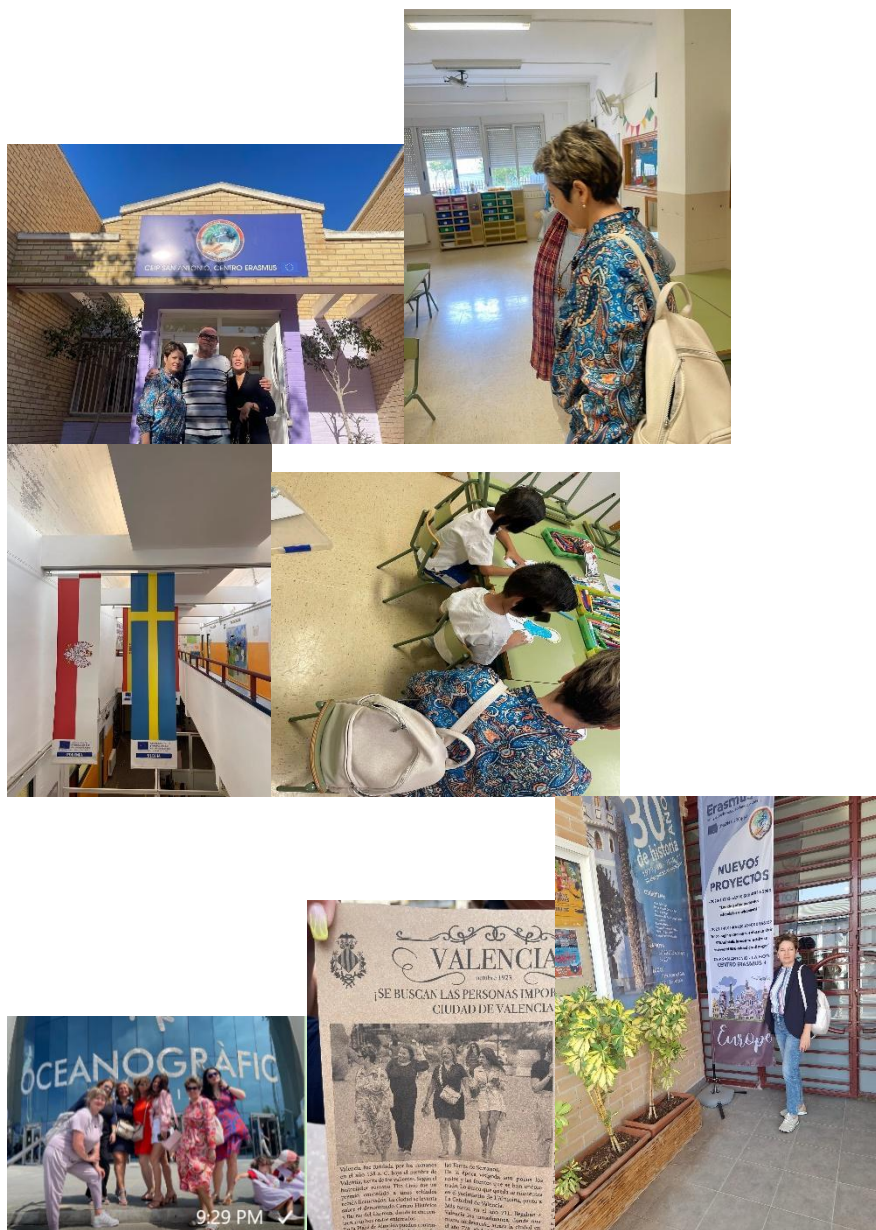
Am descoperit noi tradiții, o nouă cultură, un nou sistem educațional și am reușit să mă simt mai legată de Europa, mai integrată în acest frumos întreg.

Am conștientizat că a participa la proiecte Erasmus + este o experiență de viață, nu doar o întâlnire de lucru; experiență de viață în care ceea ce oferi și primești este unic, pentru că nu face parte din acea zonă de confort cu care ești atât de obișnuit;

Am învățat că schimbarea la nivel global vine odată cu schimbările mici pe care fiecare dintre noi le face zilnic. Deci, dacă ne dorim schimbări la un nivel mai mare, putem contribui cu lucrurile mărunte de zi cu zi.

Bibliografie:

1. https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_ro
2. <https://ec.europa.eu/epale/en>



Proiectul eTwinning „Winter in Europe”

Prof. Petrescu Ana-Maria,
Școala Gimnazială Nr. 4 Lugoj, Județul Timiș

Platforma eTwinning este un program educațional care pune la dispoziția profesorilor din Europa un spațiu online, o platformă prin care să se dezvolte parteneriate școlare. Proiectele eTwinning sunt o cale spre o abordare europeană a parcursurilor didactice și spre o mai ușoară integrare într-o societate înclinată spre tehnologie. Este recomandată predarea modernă, dar este important să înțelegem cum profesori din alte țări abordează anumite conținuturi, cum se pot forma anumite competențe prin colaborare și cooperare.

Colaborarea este puntea care duce la performanță, comunicare și integrare în societate. Lucrând împreună, selectând temele, se dezvoltă potențialul creator al elevilor, încrederea în sine. Proiectele valorifică noțiunile studiate în școală și le dezvoltă elevilor anumite competențe și abilități necesare în viitor, într-un mod atractiv și ușor, deoarece ei sunt pasionați de lucrul la computer. Se pot aborda subiecte variate, actuale, teme de interes general, cultural, se pot stabili activități online sau se poate lucra la diferite sarcini, în limbi diferite.

O colaborare între profesori, elevi din școli și țări diferite este recomandată, astfel eliminându-se barierele de spațiu, modernizându-se actul de predare-învățare-evaluare.

Proiectele dau libertate profesorilor și elevilor, astfel temele le pot alege împreună, se pot adăuga altele, în funcție de preferințele și de creativitatea acestora. Elevul poate fi și el „administrator de proiect”, poate posta materiale, poate colabora cu partenerii. Se pune accent pe colaborare și cooperare, învățarea este interactivă, se utilizează mijloace moderne și sunt completate cunoștințele elevilor de la clasă. Astfel că, pornind de la preferințele, interesele elevilor, se lansează un proiect, iar elevii își asumă roluri, ei fiind implicați tot timpul în derularea activităților. Proiectele eTwinning implică abordarea și îmbinarea creativă a conținuturilor și îi determină pe elevi să își însușească anumite competențe lingvistice, digitale. Se pot completa documente online, la care elevii lucrează în echipe. În acest mod, sunt nevoiți să utilizeze mai multe programe, să învețe să redacteze anumite texte nonliterare sau jurnalul activității.

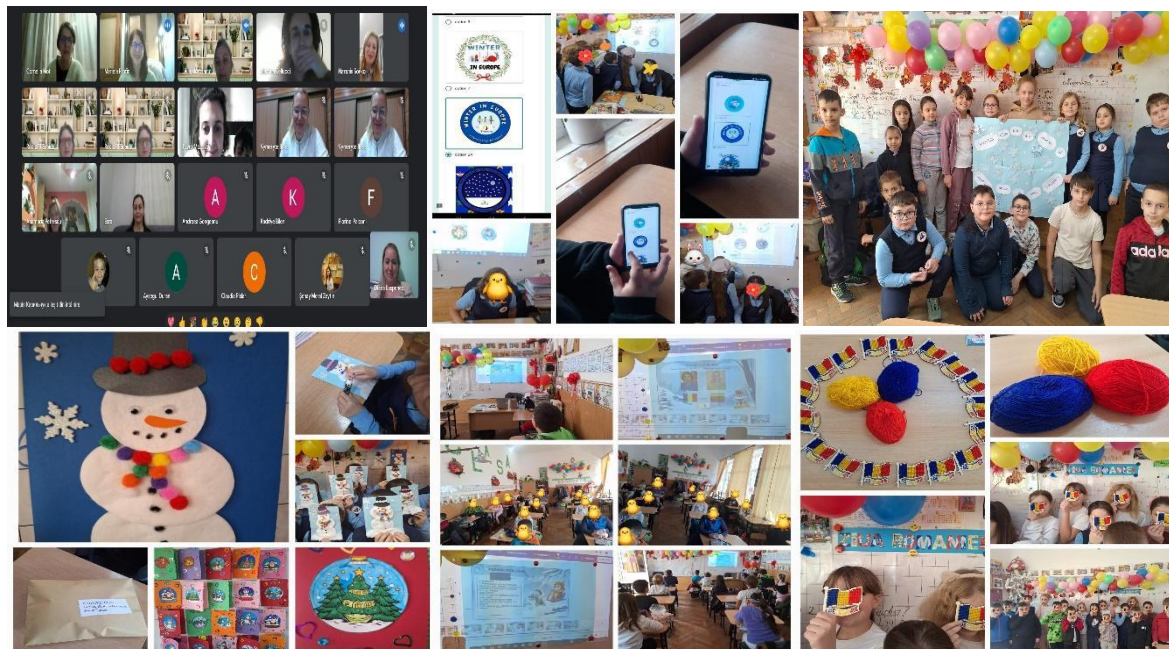
Elevii clasei a III-a din cadrul Școlii Gimnaziale Nr 4. Lugoj participă pentru prima dată la un astfel de proiect, „*Winter in Europe*”. Acest proiect își propune să faciliteze colaborarea între elevi din mai multe țări, cu scopul de a descoperi tradiții și obiceiuri specifice anotimpului iarna din diferite părți ale Europei.

Obiectivele proiectului „*Winter in Europe*” sunt:

- Dezvoltarea competențe interculturale și de colaborare în rândul elevilor, în timp ce aceștia descopereau modul în care iarna este sărbătorită și trăită în alte țări europene.
- Promovarea diversității culturale prin explorarea tradițiilor de iarnă din diferite regiuni ale Europei;
- Îmbunătățirea competențelor lingvistice ale elevilor prin comunicarea în limbi străine;
- Dezvoltarea abilităților digitale prin utilizarea platformei eTwinning și a instrumentelor online;

-Încurajarea creativității și a lucrului în echipă prin realizarea de activități artistice și colaborative.

Imagini din activitățile proiectului nostru-Echipa Școlii Gimnaziale Nr. 4 Lugoj, clasa a III-a, Prof. Petrescu Ana-Maria



Elevii au participat cu mult interes și entuziasm, au pus mult suflet în confecționarea felicitărilor de Crăciun și Anul Nou, pe care le-au trimis prietenilor din două școli din Turcia. La rândul lor, așteaptă cu nerăbdare felicitările trimise de către aceștia.

Proiectele eTwinning, în general, și proiectul „*Winter in Europe*” în cazul de față, sunt foarte importante în activitatea la clasă, aducând un plus de valoare acestor activități, contribuind într-o mare măsură la dezvoltarea unor aptitudini și deprinderi la elevi.

Proiect Erasmus+

Croația

-Zagreb-

Prof. învă. preșcolar, Mureșan Denisa,

Școala Gimnazială Giarmata, Timiș

Prof. Ichim Adriana-Ramona,

CJRAE Timiș

(Liceul Teoretic “Jean – Louis Calderon”, Liceul de Artă “Ion Vidu”, Timișoara)

Proiectele Erasmus+ și Etwinning sunt adevărate oportunități în care atât cadrele didactice cât și elevii acestora au ocazia de a cunoaște alt tip de educație. Pentru cadrele didactice este o oportunitate de aș dezvolta atât cultura, cât și modul de a preda copiilor din clasa la care predau. Pentru elevi înseamnă dezvoltarea abilităților de viață, posibilitatea de a descoperi perspective noi ale educației, posibilitatea de a avea ocazia de a cunoaște diferite culturi pe care le pot întâlni cu ajutorul acestor proiecte.



Proiectele Erasmus+ au o structură care se întinde pe mai multe paliere, și anume:

“Mobilitatea persoanelor care cuprinde la rândul ei următoarele ramuri:

- *Mobilitatea cursanților și a personalului (oportunități de învățare pentru toate persoanele interesate);*
- *Activitățile de participare a tinerilor (cuprinde inițiative locale și transnaționale conduse de tineri);*
- *Mobilitatea personalului în domeniul sportului (au în vedere oportunitățile pentru organizațiile sportivilor de performanță);*
- *Inițiativa DiscoverEU (vizază tinerii de 18 ani care beneficiază de o experiență pe termen scurt în Europa);*
- *Oportunități pentru învățarea limbilor străine (vizează o activitate de mobilitate în străinătate);*

- *Schimburi virtuale în sectorul învățământului superior și al tineretului (are în vedere dialogul și dezvoltarea competențelor intelectuale, între diferite persoane)*
- **Cooperarea între organizații și instituții**
 - *Parteneriatele pentru cooperare*
 - *Parteneriate pentru excelență, inclusiv: Universitățile europene, Centrele de excelență profesională (Centres of Vocational Excellence, CoVE), Academiiile Erasmus+ pentru cadrele didactice, Acțiunea Erasmus Mundus*
 - *Parteneriatele pentru inovare: Alianțele pentru inovare, Proiectele orientate spre viitor*
 - *Proiectele de consolidare a capacităților, incluzând: Proiectele de consolidare a capacităților în domeniul învățământului superior, Proiectele de consolidare a capacităților în domeniul educației și formării profesionale, Proiectele de consolidare a capacităților în domeniul tineretului, Proiectele de consolidare a capacităților în domeniul sportului*
 - *Evenimentele sportive non-profit*
 - *Platforma europeană pentru educația școlară (inclusiv eTwinning), Platforma electronică pentru educația adulților în Europa (EPALE) și Portalul european pentru tineret*
- **Sprijin pentru elaborarea de politici și pentru cooperare**
 - *Această acțiune cuprinde: experimentări în materie de politici europene, anchete statistice și studii la nivelul UE sau la nivel internațional, precum și prin expertiză tematică și specifică fiecărei țări, transparența și recunoașterea competențelor și calificărilor, precum și transferul de credite, dialogul în materie de politici cu părțile interesate din Uniunea Europeană și din afara acesteia, cooperarea cu organizațiile internaționale.*
- **Acțiunile Jean Monnet**
 - *Are în vedere învățământul superior și acordarea sprijinului acestora privind instituțiile desemnate.” (<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/ro/programme-guide/part-a/priorities-of-the-erasmus-programme/structure>)*

Un proiect desfășurat alături de facultatea la care am fost înscrise a fost în Croația, mai exact în Zagreb - Zagreb, capitala Croației este un oraș minunat, fiind situat pe versantul muntelui Medvednica și pe malul râului Sava. O data cu desfășurarea acestui proiect am putut vizita mai multe obiective și anume; Grădina zoologică, orașul Zagreb, am putut accesa la mijlocul de transport, etc.



Această oportunitate a fost susținută de facultatea din România alături de facultatea din Zagreb și Italia. Am avut parte de profesori minunați care ne au învățat cum să ne comportăm și cum să abordăm diferite situații pe care le întâmpinăm în diferite situații când întâlnim persoane cu diferite dizabilități. Cu această ocazie am cunoscut mai multe cadre didactice din învățământul superior (Croatia, Italia și România) care au venit alături de elevii lor pentru a ne instrui cu privire la acest program.

Cursurile erau susținute la hotelul la care eram cazați, iar vizitele aveau loc la o școală specială unde puteam învăța diverse tehnici benefice pentru intervenția recuperativă – terapeutică la copiii cu diferite probleme comportamentale și de sănătate. Terapiile erau diferite. Unele se desfășurau în prezența părinților și altele în absența acestora. Aparatele erau diferite în fiecare cameră, fiecare din acestea fiind specifice pentru anumite tipuri de dizabilități. Profesorii de spijin lucrau cu un singur copil, iar timpul era în funcție de fiecare copil și de fiecare afecțiune pe care o aveau.

Experiența profesională și personal pe care am avut-o a fost una constructivă din toate punctele de vedere. Am avut parte de suport scris, practice, cât și financiar pentru a putea descoperi lucruri și tehnici noi pe care le-am putea aplica și noi dascălii la clasă, pentru o dezvoltare cât mai armonioasă a copiilor cu dizabilități.

Din punctul meu de vedere o astfel de experiență este binevenită cu atât mai mult într-un context în care România se confruntă cu o creștere a numărului copiilor cu dizabilități. Practicarea a cât mai multor astfel de programe este spre beneficiul tuturor copiilor, cât și a cadrelor didactice.

Bibliografie:

1. <https://cuza.ro/wp-content/uploads/2023/11/Revista-Erasmus-nr.1.pdf>
2. https://www.calameo.com/read/0022799434f334bd37044#google_vignette

3. <https://ro.wikipedia.org/wiki/Zagreb>
4. <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/ro/programme-guide/part-a/priorities-of-the-erasmus-programme/structure>
5. <https://croatia.directbooking.ro/prezentare-zagreb-informatii-poze-imagini-2855.aspx>
6. <https://www.istockphoto.com/ro/fotografie/biserica-din-zagreb-sf-marcu-gm175914399-26194632>
7. <https://www.istockphoto.com/ro/fotografie/statuia-lui-ban-jelacic-din-pia%C8%9Ba-jelacic-din-zagreb-gm519522494-90570985>
8. <https://www.vikendi.com/en/zagreb-zoo-d1040/>

ȘCOLI FERICITE, DASCĂLI FERICIȚI
PROIECT ERASMUS +
- 2023-1-RO01-KA120-SCH-000192305

DIRECTOR, PROFESOR MOLDOVEANU AURELIA
PROFESOR OLTEANU LOREDANA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ COMUNA CISLĂU

Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Buzău a obținut acreditarea Erasmus+ pe domeniul educație școlară, ca lider de consorțiu, pentru perioada 2024-2027, ca urmare a aprobării proiectului 2023-1-RO01-KA120-SCH-000192305. Din acest consorțiu, face parte și **Școala Gimnazială Comuna Cislău**.

Prin acest proiect, în acord cu viziunea și misiunea din Strategia de dezvoltare instituțională, CJRAE Buzău, luând în considerare datele statistice cu privire la unitățile de învățământ preuniversitar din județul Buzău, reflectate în diagnoza mediului intern și extern, și-a propus să coordoneze un **CONSORȚIU DE MOBILITATE** cu o componență flexibilă, în fiecare an, pe baza unor criterii obiective, de selecție, fiind stabilite unitățile de învățământ membre ale acestuia. În contextul unei școli bazate pe implicarea tuturor actorilor în procesul de organizare a unor structuri sigure și prietenoase, care să permită egalitatea de șanse, dezvoltarea cognitivă și emoțională a elevilor precum și evidențierea optimă a potențialului fiecăruia, rolul practicienilor din CJRAE se construiește în relație cu toți partenerii din mediul educațional.

OBIECTIVELE identificate vizează:

Dezvoltarea competențelor socio-emoționale ale profesorilor din școlile din consorțiu, pentru a identifica, preveni și gestiona comportamentele de risc ale elevilor;

Optimizarea strategiilor inovative aplicate în context nonformal, eco-friendly, pentru profesori, axate pe crearea unui climat motivațional pozitiv în cadrul familiilor elevilor;

Implementarea, de către profesorii din consorțiu, a unor activități de orientare școlară și profesională, pentru elevii din școlile membre ale consorțiului, folosind resurse digitale.

Competențe vizate:

- Psihologia pozitivă-baza unei educații pozitive;
- Emoțiile plăcute și formarea mentalității de a fi și a învăța în școli în care să fie profesori fericiți și elevi fericiți;
- Dezvoltarea inteligenței emoționale atât a noastră, a profesorilor, cât și a elevilor;
- Efectuarea activităților practice privind conexiunea dintre minte și corp, extrem de importantă;
- Existența și promovarea bunelor relații și a conexiunii permanente între profesori-profesori, elevi-elevi, profesori-elevi unul din secretele obținerii rezultatelor notabile;
- Dezvoltarea permanentă a motivației pentru a învăța, conștient și voluntar a fiecăruia dintre noi, fie profesori, fie elevi;
- Încurajarea creativității și gândirii critice a fiecărui elev și a fiecăruia dintre noi, ca profesori
- Dezvoltarea și încurajarea unei educații pozitive în permanență.

În cadrul acestui proiect, în perioada 17.02.2025-22.02.2025, doua cadre didactice de la Școala Gimnazială Comuna Cislău: directorul Moldoveanu Aurelia si coordonatorul educativ Olteanu Loredana au participat la cursul de formare **„Happy Schools: Positive Education for Well-Being and Life-Skills Development,,,** , desfasurat in format fizic la Converzum Language School Budapesta- Ungaria, formator Anita Aklan.

Activitatile cuprinse in curs au avut o tematica diversa abordand urmatoarele aspecte :

1. Activitate/sarcina 1: Ziua 1 – Introducerea cursului și stabilirea obiectivelor
2. Activitate/sarcina 2: Ziua 2 – Aplicarea psihologiei pozitive în educație
3. Activitate/sarcina 3: Ziua 3 – Fii creativ!
4. Activitate/sarcina 4: Ziua 4 – Importanta atenției
5. Activitate/sarcina 5: Ziua 5 – Reflecție de sine

6. Activitate / sarcină 6 :Ziua 6 – Închiderea cursului și excursie

Școala Gimnaziala Comuna Cislau va derula acțiuni suport și va disemina conținutul cursului în Consiliul Profesoral, în cadrul comisiilor metodice, în ședințele cu părinții și în cadrul orelor de curs, în colaborare cu autoritățile locale, pentru optimă implementare a proiectului, pentru eficientizarea managementului școlar.

Cursul Europass Happy School reprezintă o nouă abordare și în același timp o provocare a nobilei meserii de profesor!

De la formatoarea noastră, d-na Anita, o profesoară fericită care a reușit, prin ceea ce ne-a predat, prin ceea ce ne-a învățat, prin toate activitățile și jocurile desfășurate, prin toate ideile, soluțiile, discuțiile, temele, conversațiile avute, am reușit să învăț următoarele:

Romania, Grecia, Malta, Germania, Croatia, Spania, șase țări și unsprezece profesori dintr-o lume măcinată de conflicte, nu demult stăpânită de o pandemie și trecând peste ele, au format o echipă câștigătoare în meciul cu viața, cu școala. Am reușit într-o săptămână să gândim pozitiv, să apreciem frumosul vieții, să fim mândri de ceea ce suntem și de cine suntem, noi profesorii. Suntem modele, exemple pentru elevii noștri și nu numai! Și trebuie să însuflăm sentimente nobile elevilor, să gândim frumos, să fim frumoși și delicăți. Numai așa, lumea, școala va fi mai bună, va fi mai valoroasă și mai performantă!

Prin NOI!

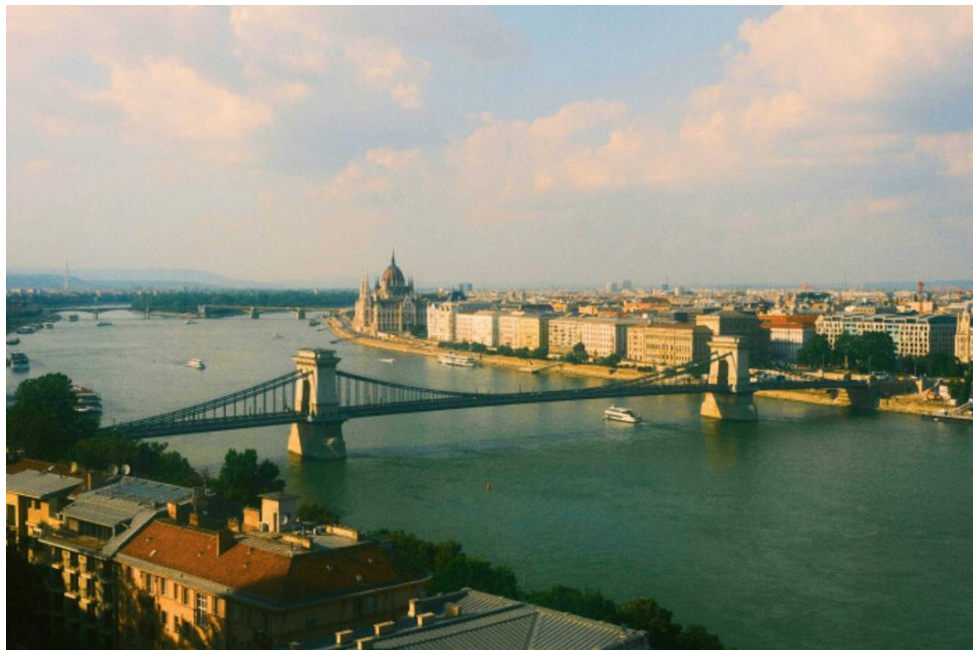
Mândria de a fi roman, naturalețea de a fi maltez, liniștea interioară a germanilor, sinceritatea spaniolilor, curiozitatea populației din Croatia, perseverența și munca grecilor- ce calități și trăsături frumoase care au alcătuit un tot timp de o săptămână! Un tot pe care trebuie să îl întregim frumos și fericit, fiecare în școala lui fericită!

Pe perioada celor 6 zile participanții au fost activați permanent prin jocuri și activități, neexistând momente plictisitoare.

Conținutul cursului permite transferul de cunoștințe către elevi în cadrul orelor de curs la fiecare disciplină în parte, către cadrele didactice în cadrul comisiilor metodice, workshopurilor organizate la nivel de școală, cu părinții în cadrul lectoratelor și a activităților dedicate acestora, care pot fi diseminate la nivel local, județean și național prin articole publicate în reviste de specialitate, pe site-ul școlii, în presa locală.

Podul cu lanțuri Szechenyi

Orășelul deluros Buda și cel plat Pesta țin anul 1873 s-au întrunit într-un oraș – Budapesta (Budapest), când au fost legate de pod, numit în cinstea inițiatorului construcției acestuia – contele Istvan Szechenyi. Podul suspendat cu sculpturi de lei a devenit cu timpul unul din cele mai cunoscute simboluri din oraș. Pe fundalul lui deseori fac fotografii turiștii, menționând splendoarea decorului de fontă și cât de solide sunt suporturile din piatră. În timpul lipsit de soare podul se luminează cu mii de felinare, care se reflectă în râu și crează strălucirea de aur în jurul acestui obiectiv istoric.



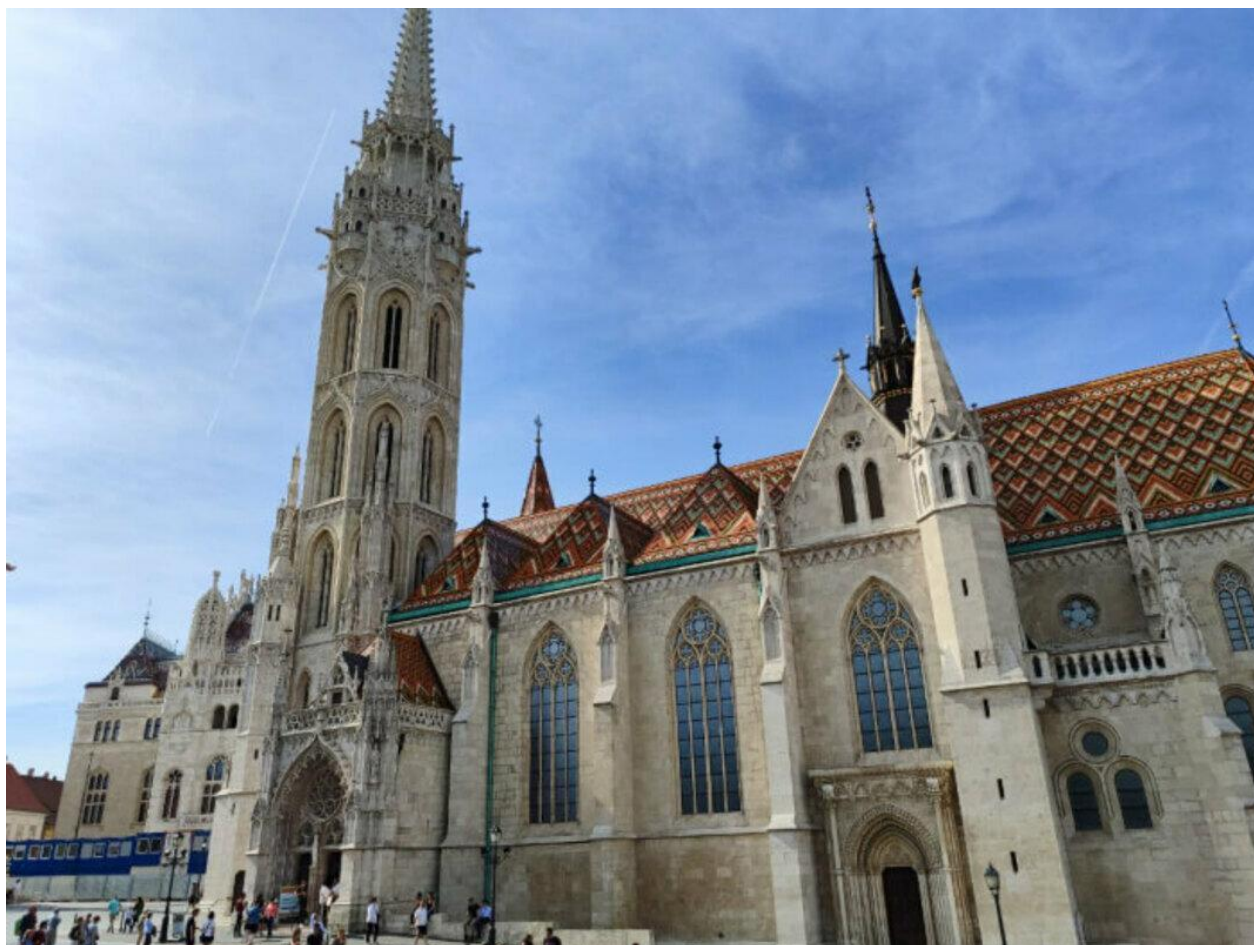
Bastionul pescarilor

Cetate fabuloasă cu turnuri ascuțite și zid ajurat – ceea ce puteți vedea în Budapesta gratuit, cu toate că valoarea acestui obiect cultural este la un nivel foarte înalt. Pe timpuri în acest loc pescarii își vindeau captura, iar în prezent mii de turiști sosesc aici pentru a vedea decorul splendid al cetății, construite în anul 1895 în stil neoroman și să urce pe puntea ei de observație. Clădirea Parlamentului este ca pe palmă, iar vederea spre oraș și Dunăre este exclusiv frumoasă.



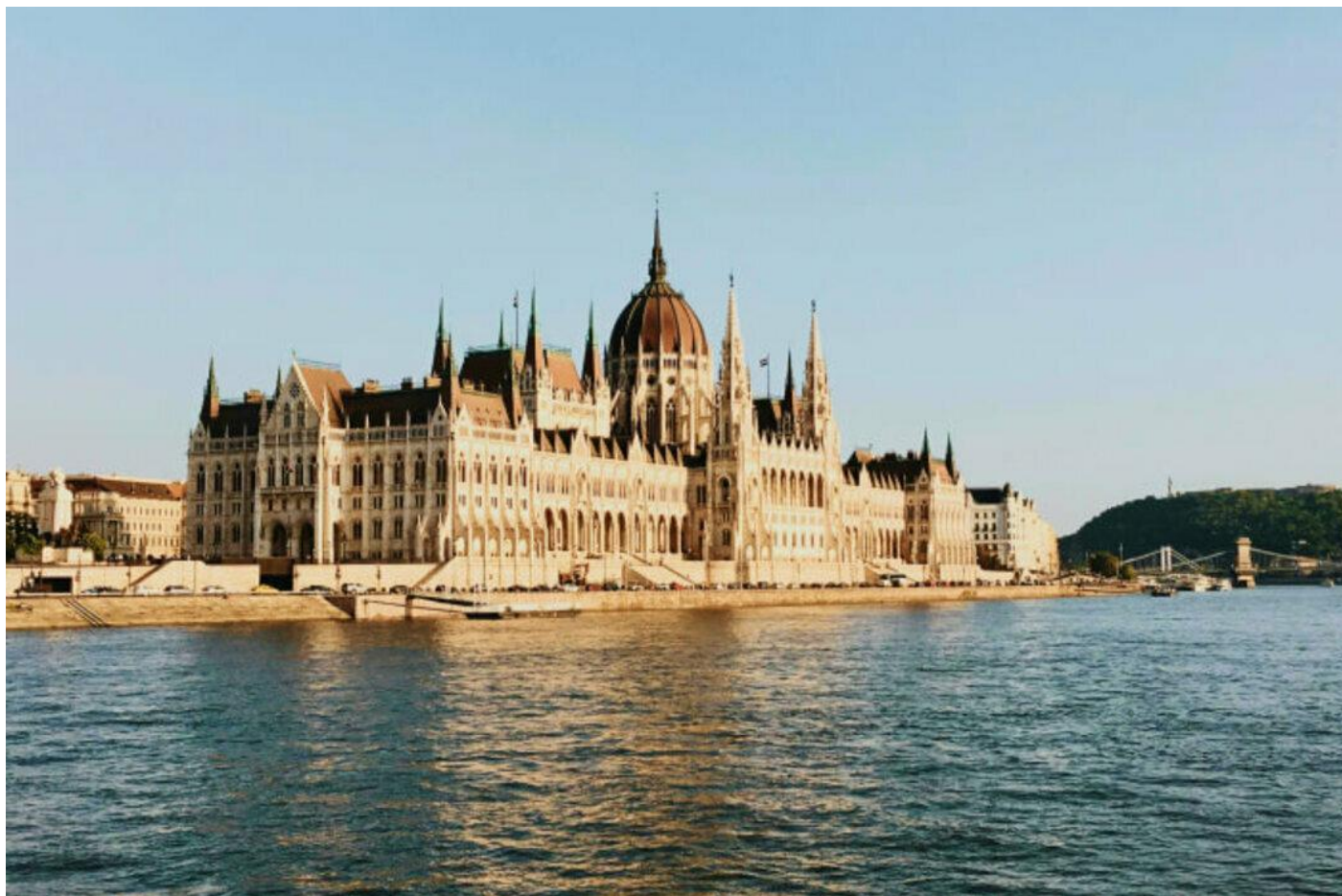
Biserica Matthias

Una din cele mai vechi construcții din cetatea Buda, care a fost reconstruită esențial la finele secolului XIX. S-au păstrat bine coloanele originale din secolul XIII, imaginile sfinților și familiei regale. În clădirea bisericii activează muzeul artei religioase.



Clădirea Parlamentului

Obiectivele turistice din Budapesta, care pot fi văzute în preajma Dunării – clădirea excelentă pe malul stâng – Parlamentul din Ungaria (Hungarian Parliament in Budapest). Construită în stil neogotic la începutul secolului XX, construcția reprezintă 4 niveluri de spații, cu o cupolă, decorate la fel de luxos precum și fațada, devenind cartea de vizită a orașului. Clădirea este deschisă pentru vizitatori ziua, iar seara din partea fluviului se aprinde iluminatul complet – este îndeosebi de frumos.



Teatrul de Operă din Budapesta

Teatrul ungar de operă de stat (Andrássy út 22, Budapest) – cel mai popular după La Scala și Opera din Paris datorită acusticii excelente. Clădirea a fost construită în stil renașcentist, iar interior de culoare vișinie și aurie include și elemente rafinate din baroc: stuc, ornamente și fresce. În afară de reprezentări de operă și balet, aici zilnic se petrec excursii.

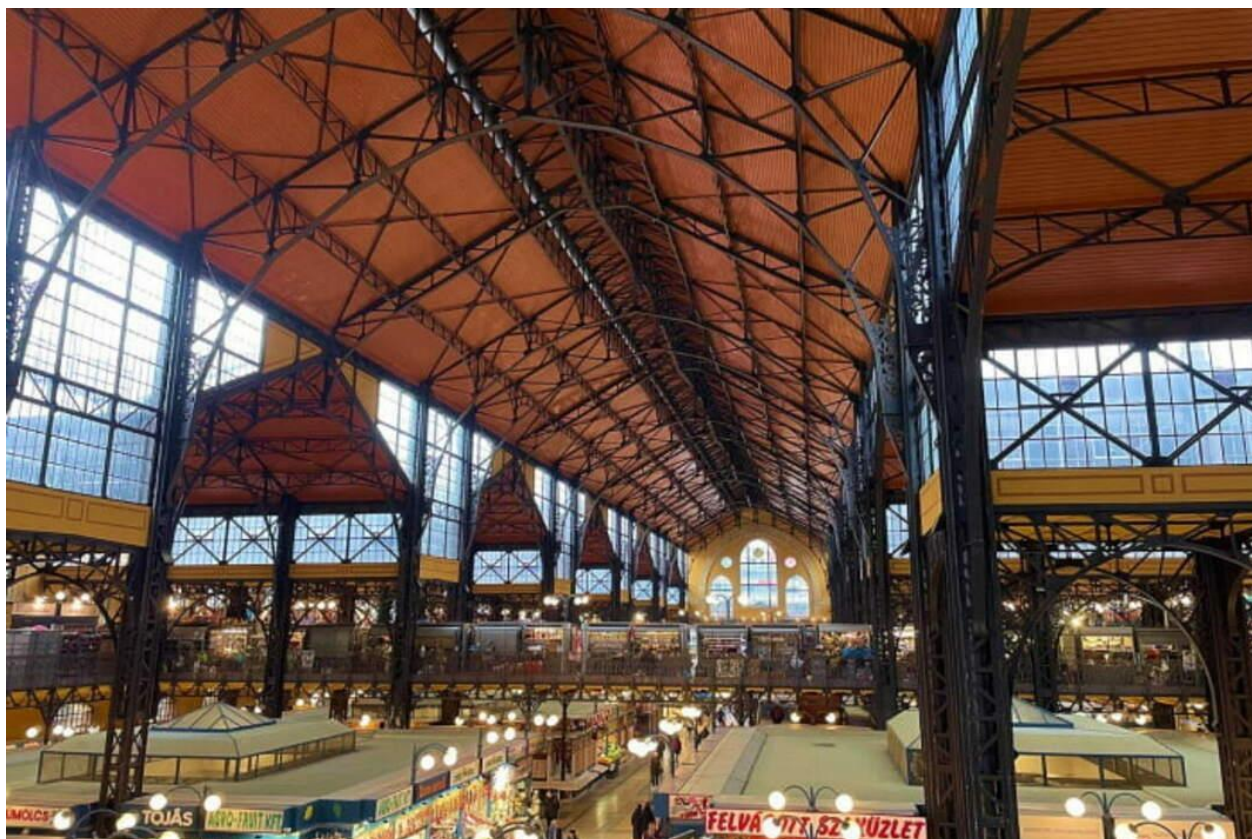


Castel Vajdahunyad- sunt multe lucruri de făcut și de văzut în Budapesta pentru a pătrunde în atmosfera romantismului, atunci când muzeele și teatrele deja au fost vizitate. Mergeți spre una din cele mai populare locații pentru fotografii din capitală – castelul Vajdahunyad, înconjurat de lacuri și parcuri. Această clădire a fost construită în anul 1900, combinând elemente din 20 de clădiri existente din Ungaria. Combinația bizară a stilurilor a format un obiect cultural autentic, care în prezent întâmpină festivaluri naționale, concerte și diverse evenimente.



Piața centrală

Fiind în piața centrală, turiștii, în primul rând, se impresionează cu spațiul și frumusețea acestui loc public: se aseamănă cu un muzeu sau gară grandioasă. Construcțiile mari din sticlă, arcuri rafinate din metal, stuc și mozaic – un model excelent de arhitectură din finele secolului XIX. Pe primele două niveluri sunt situate spații comerciale și magazine, unde pot fi procurate fructe proaspete, carne, brânză și salamuri, condimente, iar la nivelul trei se vând articole meșteșugărești, se află cafenele și restaurante cu bucătărie locală.



Bucătăria maghiară

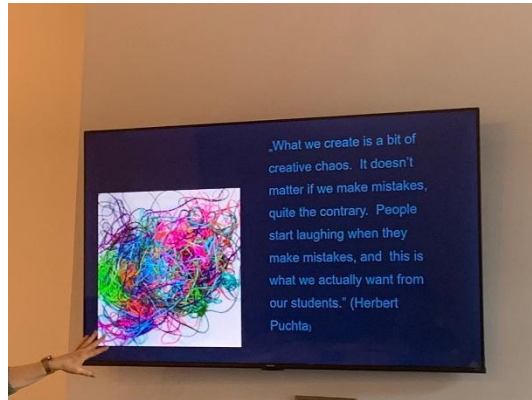
Ce să gustați din bucate în Budapesta? Bineînțeles, faimosul gulaș (cu multă carne, ceapă și paprika), bulion bogat de carne bogracs (Cu tomate și aluat), supă pescarului – halasle, paprikaș de găină, lecho cu salam ficat de gâscă. De asemenea, se gătesc multe bucate din legume, turte și clătite, bucate dulci originale și un desert delicios – tort Dobos. A fost creat de bucătarul regal, care a combinat prăjiturile pandispan cu cremă de ciocolată, care nu a existat până atunci.

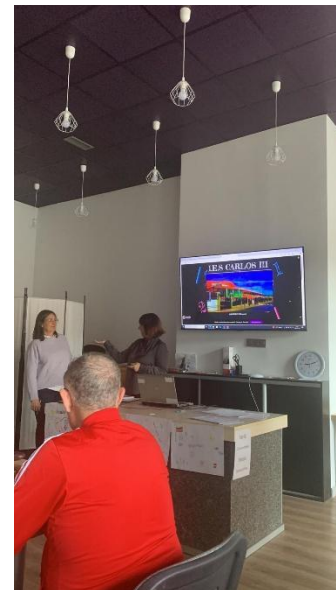
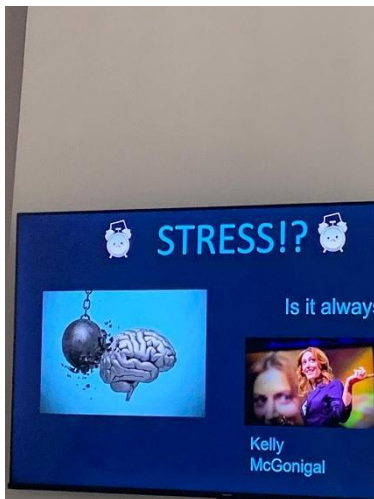
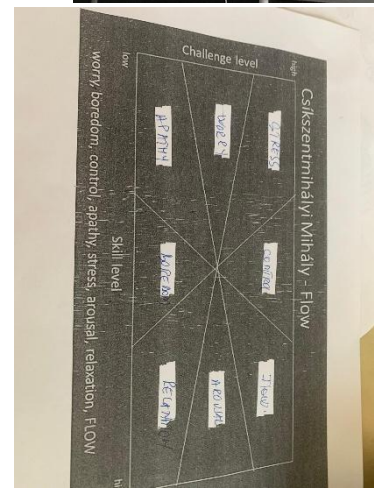
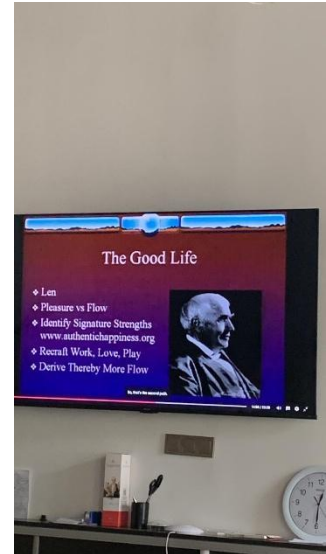
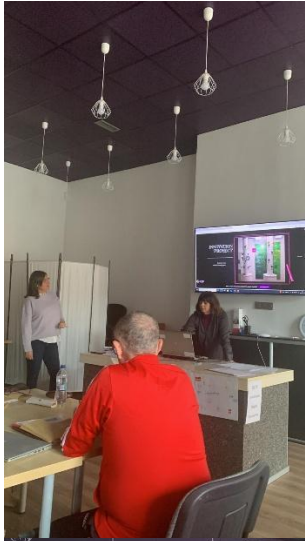
În general, bucătăria maghiară este constituită din cea europeană, evreiască și turcească (otomanii au introdus condimente picante și paprika). Bucatele dificile se prepară într-o oală – în memoria tradițiilor medievale, atunci când erau puține vase. În întreaga lume se slăvește vinul dulce din Tokaj, cu aromă de miere și strugure uscat.

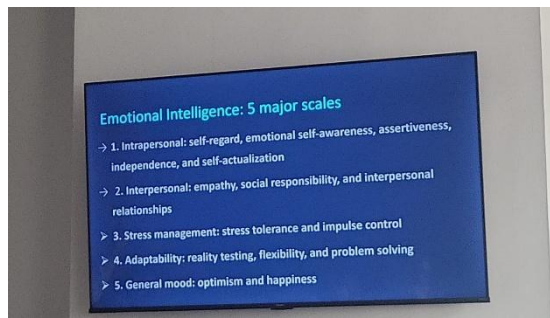


Nu a lipsit nici plimbarea cu vaporul pe Dunare, un peisaj mirific nocturn.









(INCLUSION. DIVERSITY. EQUALITY. ACTION. SUPPORT.) FOR A UNIQUE AND POWERFUL WORLD

Prof. SMARANDA-COBUZ Ilinca-Elena,
Colegiul Economic "Ion Ghica" Bacău
Prof. STANCIU Nicoleta,
Colegiul Național de Agricultură Tecuci

Proiectul a fost inițiat de două unități școlare, fondator Liceul de Turism și Alimentație "Dumitru Moțoc" Galați, România, cofondator Colegiul Național de Comerț al ASEM Chișinău, Republica Moldova. A implicat tinerii și cadrele didactice din șapte unități de învățământ din România și Republica Moldova, într-un proces educativ de incluziune social, având ca scop sensibilizarea tinerilor cu privire la problemele discriminării și beneficiile incluziunii pentru crearea unei lumi unice și puternice.

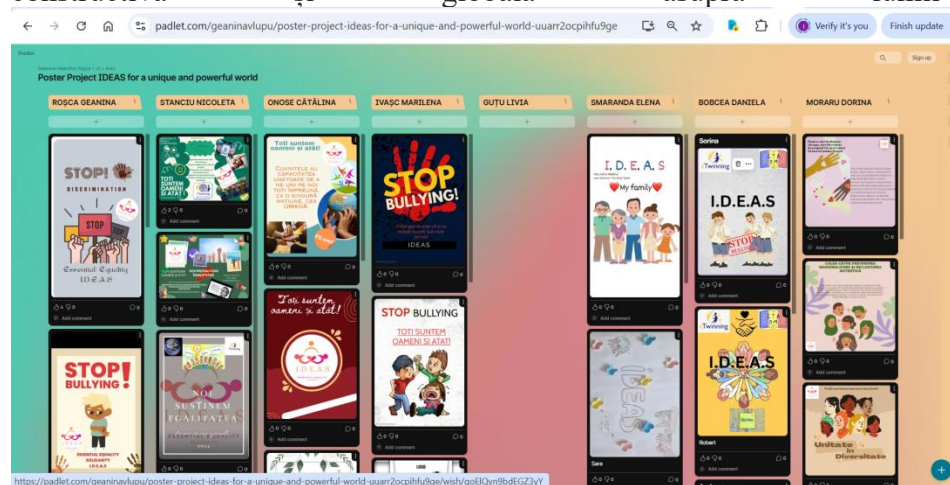
Obiectivele proiectului au fost crearea unei relații de încredere între participanți, folosind subiectul identității și apartenenței culturale, descoperirea identității personale, evitarea stereotipurilor cu privire la oamenii care aparțin altor culturi, combaterea marginalizării, acceptarea valorilor promovate de fiecare cultură/națiune în parte, combaterea discriminării pe motive de origine etnică, sex, religie. atragerea atenției asupra modului în care funcționează discriminarea și cum problema afectează persoana vizată și practicarea în situații de zi cu zi a egalității și incluziunii. Rezultatele obținute în urma proiectului au constat în fotografii, logo-uri, sloganuri, video activități, postere, poem, expoziție eTwinning cu imagini din proiect, e-book cu imagini din proiect, video pe baza sloganului, podcast, expoziție cu rezultatele proiectului, benzi desenate,

grup pe whatsapp, pagină de face book și crearea unei atmosfere de toleranță în rândul participanților.

Metodele și tehnicile proiectului utilizarea de instrumente web 2.0 – story jumper, fliphtml5, movie maker, postermymwall, canva, podBean, chatGPT, soundtrap, spotyfi, zumpad, kahoot, padlet, google meet, google docx, book creator, be Funky etc.

Activitățile realizate au avut multiple implicații, întrucât prin intermediul lor participanții au învățat lucrând, personalitatea s-a dezvoltat într-un mediu democratic, au înregistrat progrese la nivelul proceselor psihice. Activitățile abordate au oferit posibilitatea analizei realității cu care unii oameni se confruntă din mai multe perspective. Activitățile au fost o provocare atât pentru profesor, întrucât el este cel care a proiectat scenariul, cel care a pregătit o diversitate de materiale pe care copiii le-au utilizat în cadrul proiectului, dar și pentru elevi.

S-a favorizat comunicarea, utilizarea strategiilor moderne de lucru și implicit a metodelor interactive, socializarea, alternarea elementelor de mișcare cu solicitările intelectuale, jocul de rol. Activitățile au fost centrate pe participant, oferind acestuia libertatea de exprimare și învățarea de tip experimental. Proiectul a vizat principiul învățării prin cooperare bazat pe o viziune constructivă și globală asupra lumii înconjurătoare.



“Toți diferiți, dar egali!” – activitate colaborativă prin intermediul google-meet, și a vizat cultivarea în rândul elevilor valori precum: acceptare, toleranță, egalitate, compasiune, empatie, iertare, credință etc.

“Și eu fac parte din această lume!” – concurs de desene/postere la nivelul proiectului cu tema *prevenirea marginalizării și a diversității culturale* cu încărcarea materialelor în padlet (Ziua mondială a diversității culturale). <https://padlet.com/geaninavlupu/poster-project-ideas-for-a-unique-and-powerful-world-uarr2ocpihf9ge> Link padlet unde se pot regasi desenele/posterele. Activitate colaborativă **”Creare poem pe baza sloganului proiectului”** a implicat activ toți participanții, rezultatul fiind uimitor pentru toți. Poemul poate fi ascultat accesând linkul <https://onosecatalina.podbean.com/e/etwinning-ideas/> .



Eforturile profesorilor și elevilor implicați în proiectul I.D.E.A.S., au fost recunoscute și răsplătite prin acordarea Etichetei Naționale de Calitate.

VALOARE- INOVAȚIE- PROFESIONALISM

prof. Ramona Tămăian

Educația are misiune și valoare în desăvârșirea omului. Ea trebuie să aducă un suflu comportamental nou atât la nivel individual, cât și social. Școala este un factor educativ principal, copilul fiind implicat activ în propria sa formare. VALORILE însoțite de PROFESIONALISMUL dascălului reprezintă atât comportamente, cât și trăsături de caracter, pe care societatea le consideră bune sau corecte și cu rezultate dezirabile, care merită să fie promovate și preluate de alții, în funcție de liberul arbitru.

Desfășurarea unui proiect internațional are implicații asupra unităților de învățământ implicate în proiect, promovând valori universale, precum respectul sau toleranța, facilitând înțelegerea între diverse comunități. Progresul și succesul vin și din modelele de bune practici oferite prin proiectele educaționale care implică unități școlare din diverse comunități: naționale, internaționale, urbane, rurale etc.

Focusul pe inovație și profesionalism stimulează dezvoltarea abilităților de gândire creativă, critică și adaptabilitate, esențiale în secolul XXI. Colaborarea dintre participanții din diverse țări favorizează schimbul de idei și experiențe, consolidând aprecierea pentru diversitatea culturală, educațională și a valorilor. Accentul pe inovație încurajează practici educaționale moderne, transformând modul de percepție și de realizare al educației. Dezvoltarea unor aptitudini și competențe digitale relevante este un deziderat pentru toate cadrele didactice. O componentă importantă pentru asigurarea unei educații de calitate o reprezintă crearea resurselor educaționale. Acestea pot fi folosite în activitatea zilnică la grupă sau la clasă, fie că este vorba de predare, învățare sau evaluare. Resursele educaționale deschise folosite în învățământ determină dobândirea de către cadrele didactice a unor competențe care le permite participarea activă în societatea bazată pe cunoaștere.

Implicarea unităților de învățământ întărește relațiile internaționale, oferind participanților (copii, elevi, cadre didactice, părinți) oportunitatea de a colabora și a împărtăși bune practici educaționale.

Proiectul „VALOARE- INOVAȚIE- PROFESIONALISM” și-a propus să aibă impact asupra comunităților, contribuind la schimbări pozitive și la crearea unui mediu propice învățării

pe termen lung. Împărtășirea resurselor între participanți a construit un cadru de colaborare și susținere reciprocă în cadrul comunității educaționale internaționale.

Perioada de desfășurare a proiectului a fost anul școlar 2023- 2024. Obiectivele generale au fost:

Formarea comportamentelor social- morale care stau la baza educației pentru valori a tuturor copiilor sau elevilor implicați în proiect.

Dezvoltarea capacității de intervenție a cadrelor didactice din învățământul preuniversitar la nivelul claselor sau grupelor de copii unde s-au desfășurat activitatea în scopul formării comportamentelor social- morale, a atitudinilor sau a unor trăsături de caracter dezirabile în vederea dezvoltării personalității, prin diferite metode de abordare a educației pentru valori.

Obiectivele specifice propuse a fi atinse au fost:

Promovarea valorilor universale în rândul copiilor, elevilor și cadrelor didactice.

Explorarea valorilor morale cu exemple concrete prin evidențierea și explicarea patriotismului, solidarității, toleranței, înțelegerii, loialității, prieteniei.

Formarea unor atitudini pozitive dezirabile în acord cu normele în care trăim față de om, educație, natură, etc.

Utilizarea platformelor educaționale și a unor aplicații on- line în vederea promovării unei învățări și comunicări colaborative.

Educarea prin exemple concrete susținute în toate contextele educaționale: formale, informale, nonformale.

Realizarea unui schimb de bune practici între cadre didactice în vederea dezvoltării profesionale și evoluției în carieră.

Stimularea gândirii inovatoare și a creativității în procesul educațional.

S-au propus și desfășurat mai multe activități în cadrul proiectului în care am avut rol de fondator. Dintre acestea se pot evidenția următoarele:

„Crez, unitate și identitate”- cu obiectivul de a dezvolta sentimentul de patriotism și a legăturii profunde cu moștenirea culturală.

„Din lada cu VALORI: tradiții și obiceiuri”- prin care s-au promovat tradițiile locale. Prin intermediul activităților cultural- artistice realizate s-a pus accent pe respectul pentru moștenirea culturală și implicarea activă în comunitate.

„Biblioteca de VALORI”- a urmărit explorarea valorilor regăsite în cărți în vederea dezvoltării identității personale.

„Din PRIETENIE se nasc VALORI”- a fost o activitate prin care s-a consolidat comunitatea prin identificarea și împărtășirea experiențelor personale legate de prietenie, toleranță și respect.

„TERRA- spațiul tuturor”- a fost o activitate de experimentare a unor activități de protecție a mediului cu ocazia diferitelor evenimente: ziua PĂSĂRILOR, ziua PĂMÂNTULUI, ziua APEI.

Prin implicarea unor parteneri din Republica Moldova se poate discuta despre o echipă internațională de proiect.

Competența digitală am concretizat-o în acest proiect în moduri diferite: pe de o parte printr-o comunicare sau colaborare on- line și pe de altă parte prin creare de conținut digital. S-au folosit mai multe platforme și aplicații educaționale: Canva, Padlet, Bookcreator, prezzi, pitch, etc.

1. TwinSpace-ul proiectului, de asemenea a fost foarte bine organizat, cu pagini/ subpagini și descrieri la începutul fiecărei pagini.
 1. Toate instrumentele folosite de profesori au fost în scopul unui schimb de informații în timp real, astfel încât comunicarea și interacțiunile dintre ei să fie și reale și utile. Instrumentele au fost astfel folosite pentru a asigura succesul obiectivelor pedagogice ale proiectului și pentru a arăta o utilizare responsabilă a tehnologiei.
- S-au stabilit reguli clare pentru colaborarea cu partenerii din proiect. Deviza comunicării în acest proiect a fost: „Connect with respect!”
- Rezultatele participării la activitățile din proiect au fost certificate pentru participanții doritori.
- Proiectele eTwinning oferă o abordare modernă, dar și inovatoare a EDUCAȚIEI. eTwinning înseamnă centrare pe colaborare. Și în cadrul acestui proiect tehnologia a transformat mediul educațional oferind participanților o experiență dinamică și interactivă de învățare. Proiectul a promovat valori comune, diversitatea culturală și incluziunea, dovedindu-se o oportunitate unică pentru o abordare inovatoare.

My values are valuable (Valorile mele sunt valoroase)

Monica Borteș,
Colegiul Național ”Avram Iancu” Câmpeni, Alba

În acest proiect ne propunem să arătăm relația dintre socializare și valori, valori și societate, și valori și cultură pe baza noțiunii de „valori”. Pe lângă toate acestea, se urmărește să se prezinte informații cu privire la educația pentru valori.

Transferul de valori de la un individ la altul joacă un rol eficient la fiecare nivel al societății este un punct foarte important care trebuie subliniat. Datorită acestei transmisii, indivizii se pot adapta cu ușurință la societate și pot fi benefice pentru societate. În termeni generali, valorile permit societății să se unească, de asemenea, aceste valori îi ajută pe indivizi să trăiască în armonie și colaborare. Conceptul de socializare se accelerează cu ajutorul valorilor și educației prin valori. În acest proiect, scopul nostru este de a prezenta informații legate de formarea și clasificarea valorilor și de a descrie termenul „valori sociale”.

Unul dintre scopurile proiectului este de a crește elevii noștri în așa fel încât să știe să trăiască împreună în armonie, arătând în același timp respect față de diferențe. Un alt scop al proiectului este de a le permite studenților noștri să dobândească o conștientizare a valorilor noastre naționale, morale și culturale. Se așteaptă să aibă viziune și să fie plini de dragoste pentru patrie, națiune, steag și om. Un alt obiectiv al proiectului este crearea unei societăți exemplare.

De asemenea, putem exprima scopurile proiectului prin următoarele afirmații: să creeze o conștientizare asupra dobândirii valorilor ca și comportament, să le permită indivizilor să se cunoască mai bine, să îi facă pe indivizi să manifeste atitudini și comportamente pozitive prin dezvoltarea unei relații între ei înșiși și mediul înconjurător și prin efectuarea unei evaluări interne în ceea ce privește binele și răul.

Să crească indivizi cu trăsături bine definite de personalitate, consolidând în același timp valorile de bază pentru a le permite elevilor să dobândească valori care vor fi benefice pentru

societate și pentru ei înșiși, cum ar fi dragostea, respectul, prietenia, cooperarea, împărtășirea, responsabilitatea, onestitatea... etc.

Să ofere elevilor posibilitatea de a se gândi la diferite valori, de a-și exprima opiniile și de a transforma valorile pe care le-au învățat în comportamente.

Să ofere educatorilor șansa de a dezvolta noi aplicații educaționale, asigurând colaborarea școală – părinți, oferindu-le o nouă perspectivă asupra problemei.

Plan de lucru s-a desfășurat pe mai multe luni de zile în anul școlar 2021-2022.

Decembrie:

- Toate școlile membre se prezintă la întâlnirea online pe Zoom.
- Fiecare profesor îi determină pe elevi să lucreze la proiect și să aibă o întâlnire cu ei.
- Profesorii primesc „Scrisorile de permis pentru părinți” de la fiecare elev din proiect.
- Profesorii se reunesc la întâlniri online săptămânale și își susțin prezentările cu instrumente Web 2.0 precum Kahoot, Mentimeter etc.
- Profesorii se prezintă, școala și orașele și fixează locul școlii lor pe Google Maps și distribuie pe Twinspace.
- Elevii se prezintă și își folosesc avatarul pentru asta. Ei îl creează pe avatarmaker.com.
- Fiecare elev și fiecare profesor își creează propriile postere și logo-uri pe Canva și au ales afișele și sigla câștigătoare ale fiecărei școli.
- Elevilor, părinților și profesorilor li se aplică un sondaj despre educația valorică și perspectivele lor prin valorile sunt determinate prin Google Forms.
- Elevii urmăresc videoclipuri despre valorile menționate.
- Profesorii hotărăsc valorile asupra cărora se lucrează.

Ianuarie:

- Câștigătorii siglei și ai sondajelor de proiect sunt anunțați și acceptați ca logo și poster oficial.
- Fiecare școală începe să proiecteze anunțul de pe școală cu elevii și se actualizează atunci când se adaugă o nouă activitate.
- Ideile de activitate sunt împărtășite de către elevi și profesori pe instrumentul Web 2.0 Mindmeister despre prima valoare Respectul.
- Elevii își creează propriile videoclipuri pe Chatterpix și își împărtășesc ideile despre valori.
- Studenții membri ai proiectului se întâlnesc online prin Zoom sub numele de Întâlnire de sfârșit de curs pe 21 ianuarie. Le punem elevilor câteva întrebări de spărgător de gheață pe Wordwall și ei răspund.
- Deoarece vacanța semestrială va lua parte la acel moment, fiecare profesor își va decide propriile activități și le cere elevilor să-și împărtășească ideile de activitate pe forumul de pe Twinspace.
- Decidăm ce produse comune vor fi realizate împreună.
- Produsele comune se decid astfel: Scrierea de poezii acrostice și Citirea poveștilor pentru copii în grădiniță și echipele de studenți sunt aranjate pe Keamk.

Februarie:

- Întrucât acceptăm prima valoare ca „Respect”, fiecare școală își desfășoară propriile activități precum Respectul față de drapelul național, diferențele culturale, natură, animale etc.
- Toate aceste activități sunt partajate și diseminate pe conturile de social media ale proiectului și pe site-ul oficial al școlii și în ziarele locale.

- întâlnire pe Zoom despre Ziua E-Safety (08 februarie 2022) și regulile e-safety-ului este organizată atât studenților, cât și profesorilor de către un profesor TIC. El prezintă aceste reguli de siguranță.
- Este planificat un produs comun pentru această zi, fiecare școală scrie o literă pentru cuvântul „E-S-A-F-E-T-Y-D-A-Y”, iar elevii scriu literele. Aceste scrisori sunt combinate prin instrumentele web 2.0 Adobe Photoshop și Posterymywall.
- Echipele de studenți se reunesc de la 1-2-3-4 și scriu poeziile acrostice pe Jamboard împreună ca un produs comun. Aceste poezii sunt combinate pe Canva și partajate pe Twinspace.
- Următoarea valoare pentru activități se decid prin sondajul Twinspace, la acest sondaj răspund elevii și profesorii.
- Activități pentru următoarea valoare Cooperarea este brainstorming pe instrumentul web 2.0 Bubbl.us.
- Înainte de activitățile despre Cooperare, toți profesorii își încarcă activitățile despre Respect în twinspace.
- Consiliul școlar cu tema valorică Cooperare este conceput și fotografiile sunt încărcate.
- Toate aceste activități sunt difuzate pe site-ul oficial al școlii.
- Se ține un webinar pentru profesori pentru evaluarea generală a valorii anterioare Respect și a următoarei valori Cooperare. De asemenea, produsul comun este decis.

Martie:

- Produsul comun decis la întâlnirea anterioară este realizat și încărcat în Twinspace.
- Activitățile de cooperare sunt urmărite și partajate pe Twinboard aferent.
- Se cere feedback elevilor despre activitățile desfășurate până acum.
- Toate acestea sunt diseminate pe conturile de social media și site-urile web ale școlii. Se partajează un sondaj și se răspunde cu privire la următoarea valoare care ar trebui să aibă loc după Cooperare.
- Pe Padlet, activitățile pe noua valoare sunt brainstorming.
- Un webinar student-profesor are loc prin Zoom și se discută despre produsul comun.
- Activitățile următoarei valori se desfășoară în a treia săptămână din martie și sunt distribuite pe Twinspace la sfârșitul lunii martie.

Aprilie:

- Ultima valoare se va decide la un sondaj, vor vota atât profesorii, cât și elevii.
- Atât activitățile, cât și produsele comune sunt distribuite pe Twinspace și diseminate pe rețelele de socializare și site-urile web ale școlii.
- Este proiectat și împărtășit un nou consiliu școlar despre această valoare.
- Un alt sondaj este aplicat tuturor membrilor pentru a-și alege Instrumentul Web 2.0 preferat folosit pe tot parcursul proiectului.
- După toate aceste activități, Post Survey se aplică profesorilor, elevilor și părinților.
- Rapoartele de evaluare sunt scrise despre aceste anchete.
- Profesorii vor redacta rapoartele de evaluare a proiectului.

REZULTATE AȘTEPTATE.....

- Să ne creștem elevii în așa fel încât să știe să trăiască împreună în armonie, arătând totodată respect față de diferențe,
- Pentru a le permite studenților noștri să obțină o conștientizare a valorilor noastre naționale, morale și culturale. Se așteaptă ca ei să aibă viziune și să fie plini de dragoste pentru patrie, națiune, steag și oameni,

- Pentru a crea o societate exemplară,
- Să creeze o conștientizare asupra dobândirii valorilor ca și comportament, pentru a permite indivizilor să se cunoască mai bine pe sine,
- Să-i facă pe indivizi să manifeste atitudini și comportamente pozitive prin dezvoltarea unei interdependențe pozitive între ei și mediul înconjurător și prin efectuarea unei evaluări interne în ceea ce privește binele și răul.

SIMPOZION JUDEȚEAN „INOVAȚIE ȘI COLABORARE ÎN EDUCAȚIE PRIN ETWINNING ȘI ERAMUS” Ediția I

Exemple de bune practici în cadrul participării în proiectele Etwinning la nivel preșcolar

Prof. Roșian Geanina Cosmina

Prof. Marcu Simona Elena

Învățământul preșcolar poate fi privit ca un mediu educațional în care activitățile și modalitatea de desfășurare a acestora să nu îți permită o diversificare a metodelor și mijloacelor de învățământ moderne, precum și a participării în diverse proiecte. Chiar dacă în învățământul preșcolar majoritatea activităților educative se desfășoară prin joc (joc didactic, joc liber, joc de atenție, joc de mișcare etc.), capacitatea preșcolarilor de adaptare, precum și a cadrelor didactice, la nou și divers este foarte crescută.

Dacă privim puțin în urmă, ne putem aduce aminte cu ușurință de pandemia COVID 19 care a luat amploare la începutul anului 2020. Aceasta a adus după ea mutarea învățării și a predării în format online pentru toate nivelurile de învățământ românesc și nu numai. Datorită sau din cauza acesteia, fiecare din noi am fost nevoiți să ne adaptăm nevoilor societății. Așadar, familiarizarea tuturor cadrelor didactice cu tehnologia a început cam pe atunci, iar acest lucru a reprezentat un beneficiu pentru noi.

Grădinița este locul unde programa activităților didactice este una flexibilă și care permite cadrelor didactice să își organizeze activitățile pe parcursul unei zile/săptămâni în funcție de nevoile și capacitățile grupei. De aceea, participarea în proiecte de tip Erasmus sau Etwinning încă de la nivelul preșcolar este posibilă, pe de o parte, și interesantă, atractivă, interactivă, pe de altă parte.

Primul contact pe care l-am avut cu proiectele Etwinning a fost în anul școlar 2023-2024, iar în acel an, am avut nivelul I de vârstă, adică, copii cu vârste cuprinse între 3-4 ani. Ne-am înscris în acest proiect dornice de a colabora cu alți parteneri, din țări cu obiceiuri, tradiții și culturi diferite.

Pentru prima dată am participat la proiectul numit „Christmas Time”. Proiectul a fost inițiat de către o educatoare din Slovacia, iar partenerii proiectului au fost profesori din România, Slovenia și Italia.

Acest proiect s-a derulat pe parcursul mai multor săptămâni, iar fiecare dintre noi am avut de îndeplinit anumite sarcini. La baza proiectului au stat activități destinate tradițiilor și obiceiurilor fiecărei țări din perioada sărbătorilor de iarnă. Fiecare dintre activitățile propuse au fost desfășurate împreună cu copiii de la grupă. În cele ce urmează, dorim să împărtășim activitățile propuse, modalitățile de desfășurare, precum și impresiile în urma acestora.

- Crearea unui logo al gradinitei și descrierea grupei;



Crearea de către părinți a unui avatar pentru fiecare copil, în aplicația Pixton;



Pregătirea de felicitări, decorațiuni și ornamente de iarnă pentru partenerii proiectului;



- Rezolvarea unui puzzle în format online având cu o imagine a grupei, precum și un joc de asociere;



- Întâlnire online cu toți partenerii proiectului în care fiecare a cântat o colindă în limba maternă și apoi „Jingle Bells” împreună;



- Fiecare țară parteneră a trebuit să gătească un desert tradițional, iar noi am ales să gătim turta dulce.



Parcurgerea acestui proiect împreună cu preșcolarii grupei a fost unul foarte interactiv și creativ. După cum s-a putut observa și în activitățile propuse, printre cadrele didactice și preșcolarii grupei, au avut o parte de contribuție și părinții, iar acest lucru a reprezentat un mare avantaj, deoarece, am reușit să contribuim la dezvoltarea parteneriatului educațional grădiniță-părinți.

Implicațiile tehnologiei au fost majore, deoarece, partenerii proiectului au comunicat exclusiv prin intermediul resurselor digitale, precum și o parte a activităților propuse au fost nevoite a fi desfășurate tot pe baza resurselor digitale.

Ca și concluzie, implicarea cadrelor didactice din învățământul preșcolar, prin urmare, și a preșcolarilor, în proiecte educaționale Etwinning, reprezintă o *familiarizare* a copiilor cu diversitatea și prietenii de peste hotare încă de la vârste fragede, putem adăuga și *bucuria* cu care copiii au desfășurat activitățile propuse știind că la rândul lor vor descoperi noi tradiții și obiceiuri pe care copiii de vârsta lor o practică în țara lor.

Implementarea metodelor nonformale prin proiecte Erasmus

Prof. Teodora Palaghia,

Liceul cu Program Sportiv Bacău

Proiectele Erasmus au revoluționat educația europeană prin promovarea mobilității și diversității culturale. Un aspect esențial al acestor proiecte este implementarea metodelor nonformale de învățare, care contribuie semnificativ la dezvoltarea personală și profesională a tinerilor participanți.

1. Definirea Metodelor Nonformale Metodele nonformale de învățare sunt abordări educaționale care nu urmează un curriculum formal, fiind mai flexibile și adaptate nevoilor participanților. Aceste metode includ activități precum ateliere, jocuri de rol, dezbateri, activități de grup și proiecte practice. Scopul lor este de a stimula implicarea activă, colaborarea și învățarea prin experiență.

2. Beneficiile Implementării Metodelor Nonformale Unul dintre principalele beneficii ale metodelor nonformale în cadrul proiectelor Erasmus este dezvoltarea abilităților sociale și interumane. Participanții învață să comunice eficient, să colaboreze și să rezolve conflicte, competențe esențiale în contextul unei societăți diverse. De asemenea, aceste metode contribuie la dezvoltarea gândirii critice și a creativității, încurajând tinerii să-și exprime ideile și să vină cu soluții inovatoare.

3. Exemple de Proiecte Erasmus Multe proiecte Erasmus includ activități nonformale. De exemplu, un proiect dedicat tinerilor antreprenori ar putea include ateliere interactive despre gestionarea afacerilor, unde participanții își pot dezvolta propriile idei de afaceri prin simulări și jocuri de rol. Aceste activități nu doar că facilitează învățarea teoretică, dar și aplicarea practică a cunoștințelor.

Un alt exemplu poate fi găsit în proiectele de voluntariat, unde tinerii sunt implicați în activități comunitare. Aceștia învață despre importanța responsabilității sociale și a lucrului în echipă, având în același timp ocazia de a interacționa cu persoane din diverse culturi.

4. Provocări în Implementarea Metodelor Nonformale Deși metodele nonformale oferă numeroase avantaje, implementarea lor se poate confrunta cu provocări. Una dintre acestea este lipsa de experiență a facilitatorilor în utilizarea acestor metode. Este esențial ca formatorii să fie bine pregătiți pentru a gestiona activitățile nonformale și pentru a crea un mediu de învățare sigur și stimulat.

De asemenea, evaluarea rezultatelor învățării prin metode nonformale poate fi complexă. Spre deosebire de evaluările formale, unde se utilizează teste și examene, evaluarea învățării nonformale necesită instrumente diferite, cum ar fi portofoliile sau autoevaluările, pentru a reflecta progresul participanților.

5. Concluzie Implementarea metodelor nonformale prin proiecte Erasmus este o strategie eficientă pentru a sprijini dezvoltarea tinerilor în Europa. Aceste metode contribuie nu doar la dezvoltarea abilităților personale și profesionale, ci și la promovarea valorilor europene de diversitate și incluziune. Prin depășirea provocărilor existente și prin formarea adecvată a facilitatorilor, proiectele Erasmus pot continua să ofere oportunități valoroase de învățare și să inspire generații întregi de tineri să devină cetățeni activi și responsabili în societatea globalizată de astăzi.

Bibliografie:

1. https://european-union.europa.eu/priorities-and-actions/actions-topic/education-training-and-youth_ro
2. Bocoș, M.D., Instruirea interactivă, Iași: Polirom, 2013;
3. Bucică L., Bran D. L., Caranda GH., Turan N. Manual de educație outdoor, 2010-2012;
4. Cerghit, I. Metode de învățământ. Iași, Polirom, 2006;
5. Culdiuc, T., și colab., Impact – Jocuri și povestiri, Metode de educație nonformală, Ediția a II-a, Lupeni, Fundația Noi Orizonturi, 2008;
6. Păcurari, O., Târcă, A., et all. Învățarea activă. Ghid pentru formatori și cadre didactice, Seria Calitate în formare, Tipogroup Press, 2001;
7. Prodan, L. Activitățile de tip outdoor – posibilități și modalități de organizare cu preșcolarii, EDICT - Revista educației, Editura Agata, 2018;

Inovație și colaborare în educație prin eTwinning și Erasmus+

Profesor educație timpurie Tahir Luiza Veronica
Grădinița cu P.P.” Phoenix” , Craiova,Dolj

Educația modernă pune accent pe inovație și colaborare internațională, iar programele eTwinning și Erasmus+ sunt instrumente esențiale care sprijină aceste obiective. Aceste inițiative oferă cadrelor didactice și elevilor oportunități de a explora metode de predare inovatoare, de a lucra împreună la proiecte și de a dezvolta competențe esențiale pentru viitor.

eTwinning – Platforma pentru colaborare digitală

eTwinning este o comunitate europeană a școlilor care permite cadrelor didactice și elevilor să colaboreze la proiecte comune prin intermediul tehnologiei digitale. Acest program:

Încurajează utilizarea metodelor inovatoare, precum învățarea bazată pe proiecte și utilizarea instrumentelor digitale interactive.

Dezvoltă competențe digitale și interculturale atât pentru profesori, cât și pentru elevi.

Creează oportunități de networking și schimb de bune practici între școlile din Europa.

Proiectele eTwinning pot include activități interdisciplinare, schimb de resurse educaționale, utilizarea realității virtuale sau a inteligenței artificiale în educație.

Erasmus+ – Mobilitate și parteneriate internaționale

Erasmus+ este un program european care sprijină mobilitatea și cooperarea în educație, formare, tineret și sport. În domeniul școlar, Erasmus+ oferă:

Mobilități pentru elevi și profesori, care permit schimburi de experiență în alte țări europene.

Parteneriate strategice între școli, universități și organizații educaționale, promovând inovarea și dezvoltarea profesională a cadrelor didactice.

Proiecte de inovare educațională, care permit testarea și implementarea de noi metode pedagogice.

Beneficiile integrării eTwinning și Erasmus+ în educație

- ✓ Creșterea motivației elevilor prin participarea la proiecte interactive și colaborative.
- ✓ Îmbunătățirea competențelor lingvistice prin comunicarea cu elevi din alte țări.
- ✓ Dezvoltarea abilităților digitale și a gândirii critice.
- ✓ Crearea unei rețele educaționale internaționale, care favorizează schimbul de bune practici.
- ✓ Formare continuă pentru profesori, care au acces la cursuri, resurse și experiențe educaționale diverse.

În concluzie, eTwinning și Erasmus+ contribuie la transformarea educației într-un proces mai dinamic, colaborativ și adaptat cerințelor actuale ale societății. Implementarea acestor programe în școli aduce beneficii semnificative atât pentru elevi, cât și pentru profesori, facilitând accesul la o educație de calitate, conectată la realitatea globală.

JOB-SHADOWING, o experiență minunată

Prof. Udrescu Florela Hermina

Prof. Sulea Vasile Alin

Promovând, în continuare, învățarea nonformală și informală, în perioada 17-21 februarie 2025, trei profesori de la Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae” Târgu Jiu au participat la o mobilitate de tip *job-shadowing* în cadrul proiectului *Acreditare Erasmus+ nr. 2022-1-RO01-KA121-SCH-000215294*.

Mobilitatea noastră s-a desfășurat în Pescia, Italia, și a fost găzduită de **Instituto Comprensivo Libero Andreotti**- adică două școli: *Alberghi* și *Valchiusa*.

Obiectivul strategic principal al activității a fost *adaptarea strategiilor de predare pentru integrarea copiilor cu CES* și a urmărit formarea de competențe pedagogice pentru adaptarea strategiilor în vederea integrării copiilor cu CES(**obiectiv specific**).

Activități desfășurate-am cunoscut și analizat modelul italian de educație incluzivă, discutând strategii, metode de lucru și abordări pentru a combate segregarea elevilor cu nevoi speciale și pentru a-i include în învățământul de masă. Prin urmare am avut în vedere următoarele obiective:

- Principiile cheie, beneficiile și valorile educației incluzive;
- Modelul italian de educație incluzivă și includerea elevilor cu nevoi speciale în educația de masă;
- Cunoașterea și discutarea unor strategii de predare și activități practice pentru a stimula participarea și a îmbunătăți învățarea elevilor cu nevoi speciale;
- Schimb de bune practici.

Activitățile desfășurate în cele două școli din Pescia au presupus participarea profesorilor din mobilitate la ore de curs, fiecare având ocazia să constate, la clase și discipline diferite, cum se desfășoară activitățile de învățare cu copii cu cerințe speciale.

Informațiile legate de cele două școli au fost oferite încă din prima zi: *există 117 elevi cu CES (61 elevi cu probleme de ordin cognitiv și fizic(L 104/1992 certificate) și 56 cu probleme de ordin cognitiv(L 170/2010 certificate) care primesc sprijin de la 61 de profesori de sprijin-30 de profesori la învățământ primar și 28 la gimnaziu(+3 la grădiniță); în fiecare clasă pot fi 2-3 copii cu nevoi speciale, în funcție de cât de gravă este dizabilitatea de care suferă*.

Evident, după cum am putut observa, există un profesor de sprijin alături de fiecare elev cu CES, care îl ghidează, ajută, în permanență și care participă la toate activitățile de învățare pe parcursul zilei. Ajutorul profesorilor de sprijin se poate desfășura și individual, separat de restul colectivului de elevi, însă este preferată cea din ambientul clasei ca fiind mult mai incluzivă pentru elev.

De asemenea, un lucru important de știut este că există un număr destul de mare de elevi de cetățenie non-italiană- 27,7% la ciclul primar și 17,4% în ciclul gimnazial, care primesc ajutor, fiind încadrați ca elevi cu cerințe educaționale speciale.

Am desfășurat activitate în școala din Valchiusa în primele două zile ale mobilității și în Alberghi în ultimele trei zile, observând diferențe notabile între cele două școli- de exemplu, în prima școală există mult mai mulți copii cu cerințe speciale(CES+emigranți), deci e o școală unde incluziunea e la un nivel mai ridicat. Fiecare profesor a avut program diferit de asistență la ore, acoperind un număr foarte mare de ore de curs precum și de cazuri diverse de copii ”speciali”. Am remarcat

atenția și grija profesorilor de sprijin, modalitățile de suport, empatia și comportamentul celorlalți elevi din clasa față de acești copii.

Rezultate și Impact:

- Creșterea gradului de conștientizare a importanței lucrului diferențiat precum și a prezenței unui profesor de sprijin în sala de clasă;
- Înțelegerea faptului că legislația deficitară în domeniu nu e în favoarea acestor elevi, în România;
- Regândirea propriilor strategii de lucru cu elevii cu cerințe speciale;
- Dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare într-un mediu multicultural;
- Îmbogățirea înțelegerii interculturale prin interacțiunea directă cu elevi și profesorii din Italia.

Mobilitatea job-shadowing în Pescia, Italia, a fost o experiență valoroasă și memorabilă pentru toți participanții. Prin implicarea activă în activitățile desfășurate și prin interacțiunea cu mediul local, această experiență a contribuit atât la creșterea competențelor individuale, cât și la consolidarea colaborării internaționale și a înțelegerii interculturale în cadrul programului Erasmus.

Magia primăverii Proiect eTwinning

Prof. Educație timpurie Bleda Laura
Școala Gimnazială nr. 6 Timișoara

Dorința mea de a coordona un proiect eTwinning a apărut în urma provocării de a mă alătura unui proiect specific preșcolarilor cu vârsta de 3-4 ani. În toamna anului școlar 2024-2025, sub îndrumarea doamnei Cornelia Moț, ambasadoare eTwinning, am structurat proiectul Magia primăverii, am căutat un partener co-fondator și în luna Februarie 2025 am demarat proiectul.

Prezentarea proiectului: Proiectul se adresează, așadar, copiilor preșcolari cu vârste cuprinse între 3-6 ani iar perioada de implementare este Februarie-Iunie 2025.

Pe parcursul proiectului, preșcolarii vor face cunoștință cu anotimpul primăvara și specificul ei, vor descoperii tradițiile și sărbătorile specifice acestui anotimp, vor descoperii multiculturalismul comparând asemănările și deosebirile dintre specificul românilor și a celorlalte țări participante în proiect, aflate în diferite colțuri ale lumii.

Valorificarea proiectului în curriculum: În cadrul activităților proiectului, am încercat să dezvolt preșcolarilor, capacitatea de a interacționa cu alți copii sau alți adulți pentru a dobândi cunoștințe, deprinderi, atitudini și conduite noi, prin munca în echipă.

Proiectul a fost conceput pe baza curriculumului național pentru educație timpurie și cuprinde activități specifice următoarelor arii curriculare:

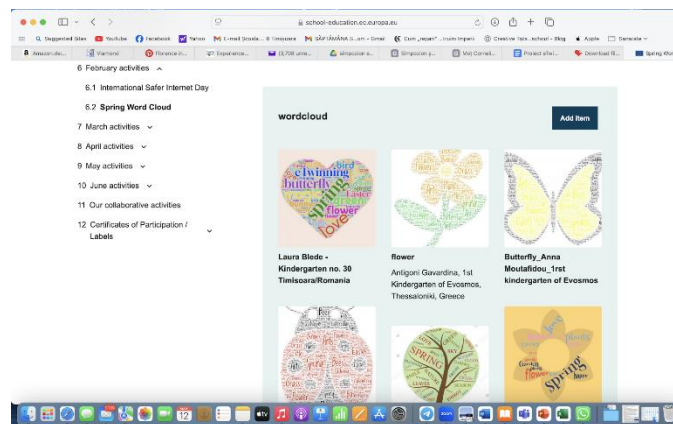
- Educație pentru societate: am făcut cunoștință cu specificul anotimpului primăvara, cu partenerii din proiect.

- Educarea limbajului: am povestit de ce îndrăgim anotimpul primăvara și de ce este numit anotimpul renașterii.
- Educație artistico-plastică: am confectionat măștișoare și felicitări pentru mămici și vom face colaje având ca temă Paștele și florile de primăvară.
- Cunoașterea mediului: vom face cunoștință cu obiceiurile pascale ale partenerilor.
- Activități în aer liber: vom desfășura activități gospodărești de îngrijire a curții și a spațiului verde.

În cadrul proiectului ne-am propus să acordăm atenție Zilei Pământului, Zilei Internaționale a apei și ne vom lua la revedere printr-o întâlnire online dedicate Zilei Internaționale a copiilor.

Pentru realizarea activităților din proiect am folosit și vom folosi o serie de resurse online:

- www.jigsawplanet.com
- www.storyjumper.com
- www.wordart.com
- www.wordcloud.com
- www.voki.com
- www.canva.com



Impactul proiectului: În cadrul proiectului copiii vor dobândi următoarele componente de bază: colaborare, abilități de comunicare, gândire critică și creativitate.

Acest proiect a fost, până în prezent, o experiență nouă atât pentru mine cât și pentru preșcolarii cu care lucrez. Recomand tuturor cadrelor didactice implementarea proiectelor eTwinning deoarece putem învăța de la partenerii străini metode diferite de predare. Fiecare experiență contează atât în viața copiilor cât și în cariera cadrului didactic.

Exemple de activități desfășurate în grădiniță prin proiecte eTwinning și Erasmus

Prof. Mureșan Anamaria,
Grădinița cu Program Prolungit Nr.3, Bistrița

La sfârșitul lunii septembrie 2023, d-na prof. Lazea Ionela a inițiat și fondat alături de d-na prof. Natalja Varkki de la Haabersti Vene Gümnaasium din Tallinn, Estonia și dl prof. İbrahim Onur Gökdoğan de la Yıldırım İlçe MEM din Bursa, Turcia, proiectul eTwinning „Let’s Code for ErasmusDays!”, proiect în cadrul căruia am participat și eu alături de copiii din grupa mică C. În cadrul proiectului „Let’s Code for ErasmusDays” copiii de la grupa mică, „Albinuțele” au desfășurat diferite activități de codare marcând totodată Zilele Erasmus și Code Week.

La început copiii au urmărit prezentări video ale țărilor, orașelor și școlilor postate de partenerii noștri pentru a afla cât mai multe lucruri despre aceștia, despre cultura lor, școlile în care aceștia învață.



Am participat la întâlnirile desfășurate online pentru a ne cunoaște mai bine partenerii și pentru a afla lucruri noi.

Albinuțele au sărbătorit Zilele Erasmus ascultând imnul Europei și apoi executând mișcări de dans formând un cerc , iar apoi au colorat logo-ul proiectului folosind codarea.



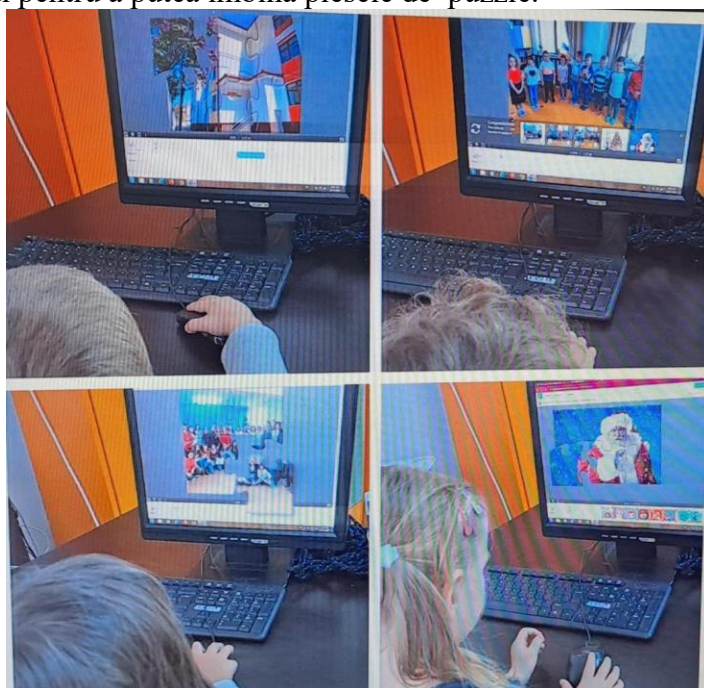
De asemenea am sărbătorit Săptămâna Codării prin activități interesante și captivante de codare. Copiii au realizat omida, după model, folosind diferite materiale: capace de plastic și bulinuțe colorate.



Albinuțele și-au salutat partenerii scriind HELLO cu ajutorul castanelor, o activitate care le-a plăcut foarte mult și a fost realizată în concordanță cu tema săptămânii.



În ultima săptămână copiii au rezolvat puzzle-uri digitale, copiii învățând totodată cum să manipuleze mouse-ul pentru a putea îmbina piesele de puzzle.



Copiii au primit chestionare pentru a evalua cunoștințele dobândite pe parcursul proiectului. Au folosit tableta și totodată au învățat cum să o folosească.



La final atât copiii, cât și cadrele didactice au primit certificate pentru munca depusă, fiind foarte mândri de rezultatele obținute.

Music, Art and Nature in Harmony

An Inspirational Journey through the "Keeping Life Alive" eTwinning Project

By Professor Sidia Stănculescu

Introduction

The *Keeping Life Alive* eTwinning project has been an enriching experience, blending music, art, and environmental consciousness to inspire young minds. Through engaging indoor and outdoor activities, students explored the intersection of artistic creativity and ecological awareness, fostering a deeper appreciation for sustainability.

This initiative was not only an opportunity for students to express themselves artistically but also a way to instill a sense of responsibility toward nature. By integrating music, visual arts, and hands-on environmental activities, we aimed to nurture a generation that values and actively participates in preserving the planet.

Indoor Activities – Creativity Meets Environmental Awareness

Creating Project Posters: Visual Messages for a Greener Future

Our journey began indoors with an activity designed to spark students' creativity and communication skills. Each participant contributed to the design of posters that conveyed powerful messages about environmental protection, recycling, and sustainability.

Through the use of drawings, slogans, and collage techniques, students transformed ideas into visually compelling materials that emphasized the importance of ecological responsibility. These posters were then displayed throughout the school, serving as constant reminders of the project's mission and encouraging responsible behaviors among their peers.

<https://youtu.be/Dw51r1P25qM>

This activity reinforced several key competencies:

- **Creative Thinking** – Encouraging students to visualize sustainability concepts artistically.
- **Collaboration** – Working in teams to develop meaningful and impactful messages.
- **Communication** – Learning how to express ecological concerns through visual storytelling.



Building a Thematic Playlist: Music as a Medium for Change

Music has the power to influence emotions, shape perspectives, and inspire action. As part of the project, students curated a thematic playlist featuring songs that reflect nature's beauty and the importance of environmental protection.

The selection spanned across various genres, including:

- **Classical compositions** – *Vivaldi's Spring, Saint-Saëns' The Aquarium*
- **Contemporary eco-themed songs** – Modern tracks promoting sustainability
- **Traditional folk melodies** – Songs that celebrate the relationship between humans and nature

This playlist became the musical backdrop for our activities, reinforcing the connection between music and environmental consciousness. Additionally, it served as an educational tool, helping students analyze lyrics and musical elements that depict nature's essence.

www.wakelet.com

https://wakelet.com/i/invite?code=ntyvr4m3https://wakelet.com/wake/XjXUXGO39_xq3ltWoCgcwhttps://wakelet.com/wake/XjXUXGO39_xq3ltWoCgcw

Outdoor Activities – Connecting with Nature Through Art and Sound

Observing Nature: A Sensory Exploration

To deepen students' connection with nature, we ventured outdoors to observe and document the environment. With notebooks and recording devices in hand, students carefully noted various natural elements, from the gentle rustling of leaves to the rhythmic sounds of bird calls and flowing water.

This activity encouraged:

- **Sensory Awareness** – Actively listening to and observing natural phenomena.
- **Scientific Curiosity** – Identifying and classifying environmental elements.
- **Reflection and Creativity** – Translating their experiences into artistic and musical interpretations.

Soundscaping: Capturing Nature's Music

Students were encouraged to record the natural sounds they encountered and later integrate them into their own musical compositions. By doing so, they learned how environmental elements can influence artistic expression.

Some key insights from this activity:

- Natural sounds can serve as inspiration for melody and rhythm.
- Human-made music can coexist harmoniously with the sounds of nature.
- Soundscaping fosters mindfulness and appreciation for environmental details.

Recycled Art and DIY Musical Instruments

Transforming Waste into Art

Sustainability and creativity merged during a workshop where students repurposed recyclable materials into artistic creations. Using plastic bottles, tin cans, cardboard, and other discarded items, they crafted colorful sculptures and decorative pieces, reinforcing the principle of *upcycling*.

Beyond artistic expression, this activity underscored the importance of:

- **Resourcefulness** – Seeing potential in discarded materials.

- **Eco-consciousness** – Understanding the environmental impact of waste.
- **Hands-on Learning** – Gaining practical experience in sustainable practices.

Creating Unconventional Musical Instruments

In a unique fusion of music and recycling, students built functional musical instruments from everyday materials. Some of their innovative creations included:

- **Maracas made from plastic bottles filled with rice or beans**
- **Drums constructed from tin cans and stretched balloons**
- **Xylophones crafted from repurposed wood and metal pieces**

This process was not just about craftsmanship but also about exploring sound production and acoustics, leading students to experiment with different tones and rhythms.

Musical Improvisation and Collective Performances

Nature-Inspired Rhythms and Sounds

With their handmade instruments, students engaged in musical improvisation sessions, replicating the sounds of nature through rhythm and melody. These collective performances included:

- **Mimicking raindrops through soft percussion beats**
- **Creating wind-like sounds using breath and whistling techniques**
- **Representing ocean waves through crescendo and decrescendo drumming**

Through these activities, students gained a deeper understanding of how music can symbolize the natural world and evoke emotions related to environmental themes.

Final Event – "Music of Nature" Concert

A Celebration of Music, Art, and Sustainability

The culmination of our journey was the *Music of Nature* concert, a grand event that showcased the students' creativity, dedication, and commitment to sustainability.

During the concert, students performed:

- **Songs that highlighted environmental protection themes.**
- **Instrumental pieces using their recycled musical instruments.**
- **Soundscape compositions that blended natural recordings with music.**

The thematic playlist created earlier was also played, further enriching the event's atmosphere and reinforcing the message that music can be a force for ecological awareness.

Community Engagement and Lasting Impact

The concert was attended by students, teachers, and parents, fostering a sense of collective responsibility toward sustainability. This event not only celebrated artistic expression but also inspired conversations about environmental actions that individuals and communities can take to protect nature.

A Harmonious Blend of Art, Music, and Environmental Awareness

The *Keeping Life Alive* project demonstrated that music and art are powerful tools for environmental education. Through creativity, students not only developed artistic and musical skills but also cultivated a deep appreciation for nature and sustainability.

This initiative taught invaluable lessons:

- **Art can inspire action** – Visual storytelling raises awareness effectively.
- **Music connects us to nature** – Soundscapes and rhythms remind us of our environment's beauty.
- **Every action counts** – Small, creative efforts contribute to a more sustainable future.

By blending imagination with ecological responsibility, we empowered students to become advocates for the planet. As they continue their journey, they carry forward a powerful message: *Nature must be preserved, and each of us has a role to play in keeping life alive.*

Curricular Integration of Music Education in the International Project “Keeping Life Alive”

The international project Keeping Life Alive represented an excellent opportunity to integrate Music Education into activities aimed at promoting environmental awareness, sustainability and solutions to combat climate change. Music, as a universal language, has become a powerful means of expressing environmental concerns and mobilizing students to protect nature.

During indoor activities, students explored ecological themes through songs, musical compositions and thematic auditions. Creative workshops were organized, in which children composed lyrics and melodies about environmental protection, recycling and the use of green energy. For example, a group of students created a song entitled *Our Planet, Our Home*, in which they highlighted the importance of a sustainable lifestyle.

Another important moment was the exploration of unconventional musical instruments, made from recycled materials. Students built drums from tin cans, maracas from plastic bottles and xylophones from metal tubes, thus promoting the creative reuse of waste. In addition, by listening to and analyzing musical works inspired by nature, such as Vivaldi's *Spring* or Stravinsky's *The Storm in Petrushka*, students understood how sounds can reflect natural phenomena and were encouraged to create their own compositions inspired by the sounds of the environment.

The outdoor activities were an ideal opportunity to experiment with soundscaping, i.e. the recording and reproduction of sounds from nature. Students explored various soundscapes – the rustling of leaves, the chirping of birds, the murmur of water – and integrated them into small musical creations, combining natural elements with modern rhythms. Collective percussion sessions were also organized outdoors, in which participants improvised rhythms inspired by the elements of nature, thus promoting the connection between sound and the environment.

A highlight of the project was the organization of a thematic concert Music of Nature, where students performed songs about environmental protection and used recycled instruments to accompany the songs. This event was a way to involve the entire school community in the project's message, raising awareness among other students, teachers and parents about climate change issues. Through the activities developed within the *Keeping Life Alive* project, students acquired and strengthened the seven key European competences:

1. **Literacy competence** – Writing lyrics for songs and analyzing musical texts helped students develop communication skills and express their ideas clearly.
2. **Multilingual competence** – Participation in an international project encouraged students to interact with peers from other countries, using foreign languages to share their musical creations.
3. **Mathematical competence and competence in science, technology, and engineering** – Building musical instruments from recycled materials involved understanding physical and acoustic principles, developing problem-solving and engineering skills.
4. **Digital competence** – Students used digital tools to record, edit, and mix nature sounds, as well as to create multimedia presentations of their musical projects.
5. **Personal, social, and learning-to-learn competence** – Teamwork in musical and ecological activities fostered collaboration, adaptability, and responsibility towards environmental issues.
6. **Citizenship competence** – By addressing topics such as sustainability and environmental protection, students developed a sense of civic responsibility and ecological awareness.
7. **Entrepreneurship competence** – Organizing the thematic concert and creating innovative musical instruments encouraged initiative, creativity, and project management skills.

By integrating the Music Education discipline into this international project, students not only developed their creativity and musical skills but also understood the role of art in environmental education. Music became a tool for awareness and action, demonstrating that through sound and rhythm, we can inspire positive changes for a greener and more sustainable future. The interdisciplinary approach fostered holistic development, preparing students to become responsible European citizens who use their talents to contribute to a better world.

Proiectul eTwinning "Inventours for Future with STEM" – O aventură a cunoașterii

Prof. înv. primar Bordaș Maria Magdalena
Școala Gimnazială Nr. 9 "Nicolae Orghidan" Brașov

Proiectele eTwinning STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică) îmbină colaborarea internațională cu abordări moderne și interactive în educație. Acestea îi ajută pe elevi

să descopere știința prin experimentare, inovație și tehnologie, dezvoltându-le gândirea critică și competențele digitale.

Caracteristici ale proiectelor eTwinning STEM:

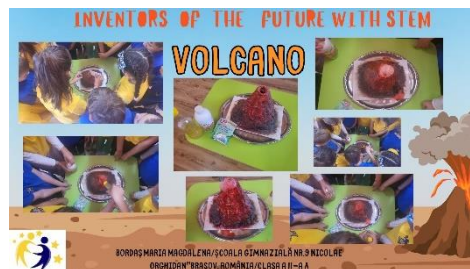
- ✓ ***Învățare prin descoperire*** – Elevii participă la experimente, rezolvă probleme reale și creează proiecte interactive.
- ✓ ***Colaborare internațională*** – Școlile din diferite țări lucrează împreună la proiecte comune, schimbând idei și metode de lucru.
- ✓ ***Utilizarea tehnologiei*** – Se folosesc instrumente digitale precum simulări online, aplicații de programare (Scratch, Arduino), imprimante 3D sau robotică.
- ✓ ***Integrarea mai multor discipline*** – STEM combină științele exacte cu tehnologia și ingineria pentru a oferi o viziune aplicată asupra cunoștințelor.
- ✓ ***Promovarea gândirii critice și a creativității*** – Elevii sunt încurajați să caute soluții inovatoare pentru probleme reale.

Într-o lume în continuă schimbare, educația trebuie să inspire curiozitatea și creativitatea elevilor. Prin proiectul eTwinning „***Inventours for Future with STEM***”, desfășurat în perioada septembrie 2024-decembrie 2025, elevii clasei a II-a A au explorat știința și tehnologia printr-o serie de activități captivante, care i-au transformat în mici cercetători și inventatori. În proiect au fost implicate 35 de cadre didactice și elevii acestora din 8 țări partenere: Turcia, Grecia, România, Italia, Ucraina, Georgia, Croația și Portugalia. Scopul acestui proiect este de a dezvolta abilitățile de gândire creativă și inovatoare ale studenților în domeniile STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică), pentru a le permite să exploreze procesele științifice prin activități distractive și să-i ridice ca inventatori ai viitorului. Acest proiect își propune să dezvolte abilitățile de gândire științifică și creativă ale elevilor de școală primară și să îi formeze pentru a fi inventatorii viitorului. Elevii își vor spori cunoștințele și abilitățile în domeniile științei, tehnologiei, ingineriei și matematicii prin producerea de proiecte bazate pe STEM.

Activități desfășurate în cadrul proiectului:

Experiment Vulcano – Spectacolul erupției

Cu ingrediente simple – bicarbonat de sodiu, oțet și colorant alimentar – elevii au creat un vulcan în miniatură, observând reacția chimică care provoacă erupția. Acest experiment le-a oferit o înțelegere practică a conceptelor de reacții acido-bazice și a proceselor naturale din jurul nostru.



The Labyrinth – Drumul spre rezolvare

Prin construirea unui labirint din materiale reciclabile, copiii au explorat concepte de orientare spațială și logică. Fiecare elev a trebuit să găsească soluții pentru a ghida o bilă prin traseul creat, dezvoltând astfel abilități de strategie și răbdare.



Robotic Hand – Primii pași în robotică

O provocare tehnologică interesantă a fost realizarea unei mâini robotice din carton, paie și sfoară. Elevii au descoperit cum pot simula mișcările degetelor și au înțeles principiile de bază ale mecanicii. De asemenea am realizat o mână robotică la imprimanta 3D. Această activitate a fost un prim pas în lumea roboticii, stimulându-le interesul pentru inginerie.

Seed Germination – Minunea creșterii plantelor

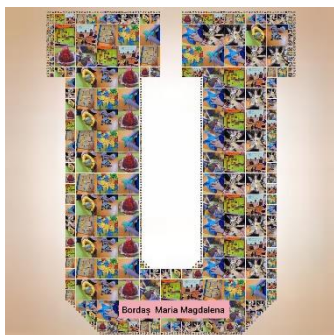
Prin acest experiment, copiii au urmărit procesul de germinare a semințelor, învățând despre condițiile necesare pentru creșterea plantelor. Observând zilnic schimbările, au dobândit o apreciere mai profundă pentru natură și au înțeles importanța protejării mediului.





Pinwheel – Energia în mișcare

Pentru a înțelege principiul vântului ca sursă de energie, elevii au construit mori de vânt din hârtie. Prin această activitate practică, au învățat despre forța aerului și modalități sustenabile de obținere a energiei.



În cadrul proiectului s-au desfășurat activități comune, cum ar fi: ***STEM with Chatterkid*** app (transmiterea de mesaje legate de STEM realizate cu aplicația ChatterKid),

(activitate de codare în săptămâna COOD WEEK) ***Christmas spirit*** (mesaje de Crăciun inserate în globurile unui brad digital, utilizându-se aplicația Canva), ***Our work with the Phinish application*** (scrierea numelui proiectului cu litere formate cu poze din cadrul activităților folosindu-se aplicația Phinish), ***Our virtual exhibition with ARTSTEPS*** (expoziție virtuală cu poze și filmulețe din proiect, realizată cu instrumentul ARTSTEPS), ***Experiments E Book*** (carte digitală cu experimente, folosindu-se instrumentul E Book).



Proiectul „Inventours for Future with STEM” a transformat sala de clasă într-un laborator al inovației. Prin abordarea STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică), elevii au descoperit bucuria experimentării și au învățat să colaboreze, să gândească critic și să rezolve probleme.

Această călătorie educațională le-a deschis noi perspective, pregătindu-i pentru provocările viitorului.

Bibliografie:

<https://school-education.ec.europa.eu/ro/etwinning>

Ghid de utilizare a portalului eTwinning și a instrumentelor TIC asociate, accesat pe https://etwinning.ro/wp-content/uploads/2012/07/Ghid_utilizare_portal_eTwinning.pdf

<https://school-education.ec.europa.eu/ro/etwinning/projects/positiveschools?destination=/ro/user/498910>

Impactul programului Erasmus+ „Time to Act” asupra educației în școală

Cristian Dragomir

Școala Gimnazială Dragomirești

Într-o lume aflată în continuă schimbare, educația trebuie să evolueze pentru a răspunde nevoilor unei societăți din ce în ce mai globalizată. Școlile au responsabilitatea de a pregăti elevii nu doar pentru succesul academic, ci și pentru integrarea într-o comunitate diversă și dinamică. Parteneriatele și colaborările internaționale reprezintă o oportunitate esențială pentru îmbunătățirea metodelor didactice, expunerea elevilor și profesorilor la noi perspective și dezvoltarea unor competențe esențiale pentru viitor.



Participarea Școlii Gimnaziale Dragomirești la programul Erasmus+ „Time to Act”, desfășurat în august 2024 la Bari, a fost un moment de referință în transformarea educației la nivel local. Această experiență a oferit oportunități valoroase de învățare, facilitând schimbul de bune practici cu cadre didactice din diferite țări și integrarea unor metode inovatoare în procesul de predare. În această lucrare, vom explora impactul pe care acest program l-a avut asupra școlilor noastre, evidențiind schimbările implementate și beneficiile generate pentru elevi și profesori.

Activitățile interculturale desfășurate au consolidat ideea că educația trebuie să fie incluzivă și accesibilă tuturor. Exercițiile de networking și scriere creativă ne-au ajutat să identificăm metode prin care putem îmbunătăți colaborarea dintre elevii noștri, oferindu-le oportunități de a se exprima liber și de a-și dezvolta gândirea critică. Aplicând aceste concepte în școală, am organizat sesiuni

de storytelling și schimburi de experiență între elevi din medii diferite, promovând empatia și diversitatea culturală.

Compararea educației formale și non-formale ne-a oferit o nouă perspectivă asupra modului în care putem face învățarea mai atractivă. Am implementat activități bazate pe dezbateri și învățare prin joc, creând ateliere în care elevii explorează teme complexe într-un mod interactiv. Astfel, am introdus „cluburi de gândire critică” și „ateliere de scriere creativă”, unde elevii pot experimenta metode non-formale într-un cadru structurat.

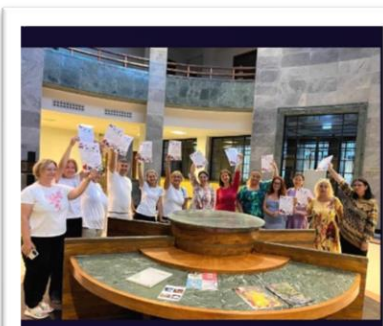
Unul dintre cele mai inovatoare aspecte ale cursului a fost explorarea conceptului de „outdoor classroom”. Am învățat cum să organizăm lecții în aer liber, folosind metode interactive precum vânătoarea de comori și povestirile creative. În școlile noastre am început să organizăm activități de învățare în afara clasei, precum lecții de științe în grădina școlii și sesiuni de lectură în parc, stimulând astfel curiozitatea și implicarea activă a elevilor.



Prin ateliere de tip „learning by doing”, am învățat cum să folosim dinamica de grup pentru a crește motivația și implicarea elevilor. Am introdus activități de tip „rol playing” și „simulări” în cadrul lecțiilor, oferindu-le elevilor oportunitatea de a experimenta și de a învăța prin aplicare directă. Aceste metode au avut un impact pozitiv asupra înțelegerii și retenției informației, îmbunătățind rezultatele școlare.

Un aspect esențial al programului a fost dedicat importanței motivației și a coeziunii grupului. Am descoperit noi strategii de team-building și am aplicat principiile lui Tuckman și Belbin pentru a consolida colaborarea în rândul elevilor. Ca urmare, am implementat sesiuni de reflecție și autoevaluare, precum și proiecte de grup în care elevii lucrează împreună pentru a găsi soluții la probleme reale.

Concluzii și perspective de viitor



Experiența Erasmus+ „Time to Act” a reprezentat un punct de cotitură în abordarea educațională a Școlii Gimnaziale Dragomirești. Metodele inovatoare învățate au fost integrate în curriculum, sporind implicarea elevilor și creând un mediu educațional mai dinamic și incluziv. În plus, colaborările internaționale inițiate în cadrul programului ne oferă oportunități pentru viitoare parteneriate educaționale, consolidând astfel angajamentul nostru pentru o educație de calitate.

Impactul acestui program nu se limitează doar la perioada imediat următoare desfășurării lui, ci are un efect de durată asupra întregii comunități școlare. Profesorii au acum la dispoziție resurse și metode moderne de predare, iar elevii beneficiază de un mediu de învățare mai stimulant și mai bine adaptat nevoilor lor. În continuare, ne propunem să valorificăm această experiență prin organizarea unor proiecte educaționale locale și internaționale, consolidând astfel o rețea de învățare bazată pe colaborare, inovație și deschidere către viitor.

Prin aplicarea principiilor învățate în cadrul acestui proiect, reușim să transformăm educația într-un proces mai atractiv, interactiv și relevant pentru viitorul elevilor noștri.

Colaborare și învățare prin eTwinning

Prof. Stanciu Eugenia, Școala Gimnazială "Sf. Dumitru" Craiova

Plecând de la importanța participării cadrelor didactice și a elevilor la proiecte de orice fel, m-am implicat și într-un proiecte eTwinning.

Proiectul eTwinning la care mă refer în acest material este "Building Digital Bridges to Student Well-being".

A fost implementat în anul școlar 2023-2024 și a reunit școli din următoarele țări: România, Republica Moldova, Grecia, Turcia, Polonia, Italia, Serbia și Croația, oferindu-ne oportunitatea de a învăța și exersa limba engleză, de a ne dezvolta creativitatea și competențele digitale.

Dintre activitățile desfășurate menționez: activități despre starea de bine, inteligența emoțională, alimentație sănătoasă și rațională, ecologie, toleranță, codare, bunătate, prevenirea violenței, drepturile omului și copilului, tehnologie, cultură, identitate națională.

Toate acestea s-au conturat în jurul unor evenimente internaționale, precum: Ziua Mondială a Educației, Ziua Internațională a Profesorului, Săptămâna UE a Codului, Ziua Mondială a Alimentației, Ziua Internațională a Toleranței, Ziua Mondială a Copiilor, Ziua Internațională a Fericirii, Ziua Internațională a Persoanelor cu Dizabilități, Ziua Pământului, Săptămâna Educației în Informatică, sărbătorile de iarnă, Ziua Internațională a Femeilor și Fetelor în Știință, Ziua Internațională a Limbii Maternelor, Ziua Internațională a Pădurilor, Ziua Mondială a Sănătății, Ziua Europei și eTwinning, Ziua Internațională a Familiei, ș.a.

Am folosit numeroase aplicații și instrumente gratuite pentru a crea și partaja resurse educaționale, pentru a organiza activități interactive și pentru a urmări progresul în timp real.

Dintre acestea, amintesc: padlet, digipad, canva, postermwall, youtube, code, scratch, google slides, google docs, storyjumper, photocollages, genially, wordwall, befunky, ș.a

Proiectul a debutat în septembrie 2023 și, în fiecare lună, a oferit noi provocări copiilor, fiind un prilej extraordinar de învățare prin descoperire, colaborare, observație, schimb de experiență și creare a stării de bine.

Au avut loc întâlniri și în mediul online, proiectându-se și discutându-se activitățile viitoare, dar și analizându-se progresul până la acel moment.

Încă din luna septembrie s-au propus și programat activitățile proiectului.

Ne-am cunoscut prin intermediul unui padlet. Cadre didactice și elevi s-au prezentat și au dezvoltat școala de apartenență, orașul, țara.

Am realizat fiecare câte un logo și un poster. Apoi, prin vot am selectat cele mai reușite produse.

Luna octombrie, ne-a adus în prim plan, sărbătorirea zilei educației, alături de activități de codificare și ziua alimentației.

De Ziua Mondială a Sănătății (16 octombrie) ne-am concentrat toate forțele asupra promovării unei alimentații sănătoase și adecvate în întreaga lume. Am adus în prim plan importanța unei alimentații sănătoase și a unui stil de viață active pentru sănătatea fizică.

Am format echipe transnaționale și am căutat informații despre mâncărurile tradiționale ale țării partenere.

Am gătit un fel de mâncare din țara aleasă ca și partener, am împărtășit rețeta și pozele de la preparare și degustare. Apoi, am creat o carte digitală cu rețete și imagini sugestive din țările partenere în acest proiect.

Activitățile proiectului au avut un real efect asupra tuturor (cadre didactice, părinți, copii) , aducând plus valoare nu numai în procesul educativ, dar și în viața reală.

Produsele realizate i-au făcut să se simtă mândri, experimentând starea de bine, empatia, egalitatea de șanse, toleranța, diversitatea.

Scopul proiectului a fost dezvoltarea unui învățământ adaptat elevilor, care îi sprijină să își valorifice propriile resurse, să își formeze capacitățile de autoinstruire și să-și dezvolte motivația pentru învățarea permanentă.

Prin schimbul de idei si bune practici, alături de o colaborare deschisă si asertivă, am reușit să creăm punți digitale puternice, să abordăm teme importante și utile în formarea competențelor și stării de bine a elevilor.

Bibliografie:

Educația 2.0. Învățarea prin proiecte eTwinning. Ghid de bune practici în proiecte eTwinning, disponibil la adresa etwinning.ro/publicatia-educatie-2-0-ghid-de-bune-practici-in-proiectele-etwinning/.

Collaborative book eTwinning Project Building DigMEMORIES PRESENTATION (genial.ly)



Educational Robotics and the Erasmus+ Programme

Key to Europe's Industrial Future

Adriana María Jupîneanţ, Geography-History Teacher, Secondary Education Institute "Jaroso", Spain

Ricardo Suárez Fehrenbach, Technology Teacher, Secondary Education Institute "Martín García Ramos", Spain

Abstract:

This article examines how the Erasmus+ educational programme promotes robotics to strengthen the European Union's technological sovereignty. Through historical and industrial examples, it highlights the need to integrate STEM skills into current education to reduce technological dependency and regain European leadership.

Keywords: Erasmus+, robotics, education

Introduction

As the Erasmus+ educational programme celebrates its 10th anniversary, robotics has emerged as one of the most influential priority lines to transform education in the European Union. In its recent evolution, the promotion and implementation of educational robotics has become a key discipline to address the challenges of digitisation, industrial automation, and the technological sovereignty of the old continent.

This focus on robotics is no coincidence. The European Union faces unprecedented global competition, with Asian countries having developed more advanced industries based on knowledge and discoveries — in many cases — generated by European scientists, including several Nobel Prize winners. The pressing debate today is: how should Europe respond to this historical paradox?

1. From Glorious Past to Present Challenge

Europe was home to the great pioneers of modern technology: Alan Turing in computing, James Clerk Maxwell in electromagnetism, Max Planck, William Shockley with the invention of the bipolar junction transistor, and Albert Einstein in quantum physics. Thanks to these scientific advances that led to technological breakthroughs, humanity entered the electronic and digital age. However, the current landscape has changed drastically.

More than 70% of the world's integrated circuits and semiconductors are produced in Asia, while the European Union manufactures barely 10% (European Commission, 2022). This weakness became evident during the semiconductor crisis between 2020 and 2023, when European car manufacturers such as Volkswagen and Renault were forced to halt production lines due to the lack of chips from China and Taiwan (Reuters, 2021).

Even educational systems were affected, with delays in the distribution of essential components for teaching robotics, such as Arduino or Raspberry Pi boards. The crisis demonstrated that technological dependence is also an educational vulnerability.

2. The Present: Erasmus+ Programme as Educational and Technological Catalyst

In this context, the European educational innovation project Erasmus+ acts as a European educational and technological catalyst, actively supporting projects focused on robotics, programming, and STEM skills.

Concrete examples include initiatives such as:

- DRVE (Digital Robotics for Vocational Education), which promotes vocational training in robotics and automation for young Europeans (DRVE Erasmus+ Project, 2022).
- Robots4Inclusion, which uses robotics as a tool for social inclusion, connecting students with special educational needs to technology-based learning contexts (Robots4Inclusion.eu).

Additionally, Erasmus+ promotes student and teacher mobility, the exchange of good practices, and the creation of strategic alliances between educational centres and tech companies. Thus, young people not only learn robotics but also prepare to design real solutions applicable in the job market and in Industry 4.0.

3. The Future: Technological Dependence or European Sovereignty

If the European Union does not act, its industry will continue to depend on external components, and its education will lose relevance. But if steps are taken — as is already happening with the European Chips Act to strengthen the European semiconductor ecosystem (European Commission, 2022) — and programmes such as Erasmus+ are reinforced, it is possible to build a more autonomous European industrial model.

The role of Erasmus+ is key because it trains future engineers, technicians, and citizens who will lead the technological transition. “If robotics is present in classrooms today, there will be European smart factories tomorrow.”

4. A Reflective Question: What Happened to European Leadership in Science and Technology?

Europe has been the birthplace of very important scientific advances, but today other regions — especially in Asia — obtain most of the industrial benefits of these achievements, having invested and produced the consumer goods necessary in this increasingly technological world. As active teachers we ask ourselves: How is it possible that Europe, creator of the foundations of modern technology, has given up its industrial leadership? What should Europe’s response be?

The answer lies in strengthening technical education from early ages through educational robotics and aligning training programmes with the industrial and strategic needs of the continent. Here, the Erasmus+ project has an irreplaceable role.

Conclusion

Educational robotics promoted by the Erasmus+ European educational innovation project is not just a teaching tool: it is a strategy to ensure Europe’s competitiveness and technological sovereignty in a globalised world.

Investing in this guiding line not only produces better students: it produces better citizens and technological leaders. The countries of the European Union still have time to reclaim their role on the global industrial and scientific stage. And the classroom is the first place where that recovery can begin.

References

DRIVE Erasmus+ Project. (2022). Digital robotics for vocational education. <https://www.driveproject.eu>

European Commission. (2020). Erasmus+ programme guide. <https://erasmus-plus.ec.europa.eu>

European Commission. (2021). Updating the 2020 new industrial strategy: Building a stronger single market for Europe's recovery. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52021DC0350>

European Commission. (2022). European Chips Act: Questions and answers. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/european-chips-act-questions-and-answers>

Nobel Prize. (2024). Nobel laureates in physics and chemistry. <https://www.nobelprize.org>

Reuters. (2021, April 13). Chip shortage hits European carmakers. <https://www.reuters.com>

Robotics4Inclusion. (2023). Erasmus+ project results. <https://robotics4inclusion.eu>