



AMBASADOR
eTwinning România



eTwinning

anpcdefp



Calitate în eTwinning

Exemple de bune practici

Nr. 1/ iunie 2024
Cluj-Napoca



ISSN 3061 – 4457 ISSN-L 3061 – 4457



AMBASADOR
eTwinning România



eTwinning

anpcdefp



Coordonatori:

Inspector școlar general Marinela MARC, ISJ Cluj

Inspector școlar pentru proiecte educaționale europene Daniela Ioana Giurgiu, ISJ Cluj

Prof. Marilena Faiciuc, Ambasador eTwinning

Prof. Ramona Nădejde, Ambasador eTwinning

Prof. Alina Mateas, Ambasador eTwinning

Prof. Daniela Arion, Ambasador eTwinning

Prof. Simona Ploscar, Ambasador eTwinning

Prof. Erika-Magdolna Gergely, Ambasador eTwinning

Prof. dr. Diana-Crina Marin, Ambasador eTwinning

Revista se adresează cadrelor didactice care doresc să inițieze proiecte eTwinning de succes și prezintă bune practici și idei de activități didactice valoroase, care pot fi realizate în cadrul acestor proiecte. Revista este coordonată de doamna inspector școlar general Marinela Marc, de doamna inspector școlar pentru proiecte educaționale europene Daniela Giurgiu și de profesorii care fac parte din echipa ambasadorilor eTwinning din județul Cluj.

La elaborarea acesteia, au participat 28 de cadre didactice, fiind o resursă utilă pentru toți cei interesați să deruleze proiecte eTwinning înalt calitative.

CUPRINS

1. Proiectul eTwinning „Choose the Right Techno-Way”	4
2. Proiectul eTwinning „Wellbeing is Welldoing through Arts and Communication- W.I.W.A.C. Europe . Starea de bine înseamnă a face binele... ..	6
3. Colaborarea europeană prin proiecte eTwinning	8
4. Proiectul eTwinning „Colorful World” (Lumea colorată)	11
5. Greeners and eTwinners.....	15
6. The Secret Life of Trees.....	18
7. Proiectul eTwinning „Aurora”	24
8. Proiectul eTwinning „Our 3d World”	26
9. „If you come to Earth”.....	29
10. Green the World.....	32
11. Conexiuni culturale și digitale prin intermediul proiectelor eTwinning.....	34
12. Proiectul eTwinning „Sustainability for EU and Me”	37
13. eTwinWorld Travel Agency	39
14. „Crăciunul” – proiect eTwinning.....	41
15. Colaborare și învățare creativă prin proiectele eTwinning	44
16. Proiectul eTwinning „History Zone – Heroes Without Capes ”	47
17. Valențele jocului ca activitate centrală în proiectele eTwinning.....	49
18. „We Touch Lives by Coding” – un proiect eTwinning de succes.....	53
19. Proiectul eTwinning „There’s a ladybug in my classroom”	56
20. Proiectul eTwinning „MY LIFE IS MATHS”.....	58
21. Transformarea educației prin colaborare internațională	61
22. Journey with STEAM!.....	63
23. Exemple de instrumente Web 2.0 în proiectul eTwinning „I Code with Fairy Tales, I Learn My Values”	65
24. Proiectul eTwinning „Paște colorat”	68
25. Proiectul eTwinning „STEM in My Class”	70
26. Proiectele eTwinning, cadru educațional complex și integrat. Proiectul eTwinning „Art-habet sau alfabetul prin artă”	73
27. Activități extrașcolare prin intermediul proiectelor eTwinning.....	78
28. „If you come to Earth” – proiect eTwinning.....	80

Proiectul eTwinning „Choose the Right Techno-Way”

Prof. Daniela Maria ARION, ambasador eTwinning
Școala Gimnazială „Mihai Vodă” Mihai Viteazu, jud. Cluj

Proiectele eTwinning au un rol semnificativ în dezvoltarea elevilor din mai multe perspective:

- Dezvoltarea competențelor digitale, inclusiv utilizarea diverselor instrumente online, platforme de colaborare și software educațional. Aceste competențe sunt esențiale în societatea modernă, unde tehnologia joacă un rol central.
- Încurajarea gândirii critice și creativității, deoarece le oferă elevilor oportunitatea de a aborda probleme din perspective diferite și de a veni cu soluții inovatoare.
- Cunoașterea și respectul pentru alte culturi, contribuind la dezvoltarea toleranței, respectului și înțelegerii interculturale.
- Dezvoltarea motivației și implicarea în procesul de învățare, proiectele eTwinning fiind adesea percepute ca fiind mai atractive și interactive comparativ cu metodele tradiționale de predare.
- Dezvoltarea competențelor de lucru în echipă, pentru că elevii învață să colaboreze, să împartă responsabilități și să gestioneze proiecte împreună, ceea ce le dezvoltă competențele de management și de lucru în echipă.
- Îmbunătățirea performanțelor școlare, deoarece prin implicarea elevilor în proiecte eTwinning aceștia dobândesc o mai mare încredere în sine și o înțelegere mai profundă a subiectelor studiate.
- Accesul la resurse educaționale variate, platforma eTwinning oferind acces la o gamă largă de resurse educaționale și bune practici, de care pot beneficia atât profesorii, cât și elevii. Aceasta îmbogățește experiența educațională și oferă oportunități de învățare mai diversificate.

Prin proiectul „Choose the Right Techno-Way” ne-am propus ca elevii să fie conștienți de oportunitățile incredibile, cât și de potențialele pericole reprezentate de tehnologia modernă. Prin reunirea elevilor din medii și țări diferite, acest proiect și-a propus să creeze un mediu de învățare dinamic în care elevii să poată interacționa, să își împărtășească ideile, să ia decizii și să reflecteze critic asupra diferitelor instrumente tehnologice și a aplicațiilor online.

Împreună cu elevii din Spania, Italia, Cipru și Grecia, cei 20 de elevi din clasa a VI-a de la Școala Gimnazială „Mihai Vodă” au participat la activitatea de alegere a logo-ului, au completat chestionarele de la începutul și de la finalul proiectului, au realizat materiale video despre cyberbullying, social media, siguranța pe internet.

Scopul principal al proiectului a fost de a îmbunătăți alfabetizarea digitală a elevilor noștri. Până la sfârșitul proiectului, am reușit ca elevii noștri să aibă o înțelegere solidă a diferitelor instrumente tehnologice, inclusiv platforme de social media, instrumente de comunicare digitală și metode de cercetare online.

Principalul obiectiv educațional al proiectului a fost de a promova alfabetizarea digitală și de a sensibiliza elevii cu privire la siguranța digitală. Pentru a face acest lucru, am încercat să îmbunătățim înțelegerea de către elevi a diferitelor instrumente tehnologice și a aplicațiilor

lor practice, pe lângă dezvoltarea abilităților de gândire critică cu privire la utilizarea și impactul tehnologiei. Ei trebuie să fie capabili să folosească aceste instrumente în mod responsabil și eficient, diferențind sursele credibile de cele nesigure.

Un alt obiectiv cheie al proiectului a fost insuflarea principiilor netichetei digitale. Până la sfârșitul proiectului, am reușit ca elevii noștri să manifeste un comportament online politic și responsabil. Aceștia au reușit să înțeleagă consecințele agresiunii cibernetice, să respecte confidențialitatea celorlalți și să știe să gestioneze conflictele online în mod constructiv.

Încurajarea colaborării internaționale a fost, de asemenea, un punct cheie foarte important în proiectul nostru. Am încurajat schimbul cultural și înțelegerea între elevii din diferite țări, datorită subiectelor comune de conștientizare a siguranței digitale.

Prin intermediul activităților desfășurate pe parcursul celor 6 luni am urmărit dezvoltarea competențelor cheie, dar și a abilităților de a rezolva probleme, de muncă în echipă, de dezvoltare personală.

Activitățile în care elevii au lucrat împreună au fost:

- Activități de prezentare în colaborare a orașului în care locuiesc și a școlilor în care învață;
- „Ce face școala ta un loc tehnologic?”- reflecție asupra tehnologiei la școală;
- Schimb de felicitări digitale de Crăciun, dar și prin poștă;
- Întâlnire de dezbatere prin intermediul chatul-lui „Cu ce sunt obișnuite computerele?”;
- Eveniment online - Crearea unui chestionar comun despre utilizarea în siguranță a tehnologiei;
- eSafety-solicitări de prietenii-postări pe rețelele sociale - bullying cibernetic;
- Grupurile din fiecare școală au pregătit situații pe care le poate întâlni un adolescent în viața de zi cu zi și cum ar trebui să reacționeze. Acele situații s-au transformat în scenarii și au fost filmate în videoclipuri;
- Elevii au răspuns la un chestionar (Microsoft Forms / Google Forms). De asemenea, au intervievat elevii mai mici și au luat notițe;
- Brainstorming : avantajele tehnologiei și pericolele acesteia;
- Produsul final -realizarea unei cărți de benzi desenate în echipe internaționale de către elevi, în care aceștia aveau diferite atribuții. Atribuțiile au fost repartizate într-o întâlnire online a profesorilor. Fiecare grup a abordat fiecare parte a benzii desenate. Primul grup a pregătit scenariile, al doilea - protagoniștii benzilor desenate, celălalt jocurile interactive și ultimul, scenele benzii desenate după scenariul scris de o țară.

Proiectul a fost integrat în curriculumul din cadrul orelor de limba engleză, a orelor de educație socială, informatică și educație plastică. Proiectul a pus accentul pe colaborarea dintre elevi din medii și culturi diferite. Scopul nostru este ca elevii noștri să dezvolte abilități eficiente de lucru în echipă, inclusiv capacitatea de a lucra armonios în grupuri diverse, de a comunica cu colegii din diferite țări și de a aprecia diferite perspective.

Proiectele eTwinning au un impact major asupra dezvoltării elevilor, oferindu-le competențe esențiale pentru viitor, stimulându-le creativitatea și încurajându-i să devină cetățeni globali mai buni și mai informați. Aceste experiențe educaționale contribuie la formarea unor tineri adaptabili, bine pregătiți pentru provocările unei lumi în continuă schimbare.

Proiectul eTwinning „Wellbeing is Welldoing through Arts and Communication- W.I.W.A.C. Europe”

Starea de bine înseamnă a face binele...

Prof. Alina BĂLAN
Liceul Tehnologic „Toma Socolescu” Ploiești, jud. Prahova

Fondatori

Alina Bălan (România) și Alta Pavin Banovic(Croația)

Descriere

Pornind de la premisa „Bunătaea și facerea de bine determină starea de bine”, ne propunem să adăugăm valoare școlilor europene care au făcut progrese în utilizarea Artelor și Comunicării, pentru a susține sănătatea și starea de bine ale elevilor și profesorilor, abordând oportunitățile existente în programele noastre școlare care promovează necesitatea dezvoltării tuturor competențelor-cheie ale secolului al XXI-lea, propunând perspective moderne și transcurriculare asupra Artelor și Comunicării.

Scopul acestui proiect este de a dezvolta activități, în parteneriat cu alte școli europene, implicând elevii școlii, pentru a crește gradul de conștientizare cu privire la provocările pe care viața contemporană le reprezintă pentru sănătatea fizică, emoțională și psihică.

Noi propunem, în final, un „medicament eficient” numit W.I.W.A.C. menit „să ne vindece” și să ne faciliteze procesul de metamorfozare a personalității.

<https://read.bookcreator.com/PfknIgwZvNZHODwfPVVR1QdAgrc2/w9SRINAJRkuUsn6YMRa9Nw>

Sursele noastre de inspirație sunt constituite atât de tema anuală eTwinning „Starea de bine la școală”, cât și de raportul făcut public de Organizația Mondială a Sănătății, care subliniază valoarea potențială a artei, ca determinant de bază al sănătății. Revista noastră virtuală realizată în mod colaborativ cu partenerii croați și turci include activități interactive și creative menite să facă învățarea la școală și în afara ei „un miracol” zilnic aducător de bucurie și de bunăstare.

Țări partenere

- Liceul Tehnologic „Toma Socolescu”, Ploiești, România
- Medicinska School, Croația
- Baglica Anatolian Lisesi High School, Turkey

Obiective

- Stimularea stării generale de sănătate emoțională a elevilor, ca principal factor al motivației și stării de bine
- Stimularea stimei de sine a elevilor, element determinant al prevenirii bullyingului
- Dezvoltarea competențelor de comunicare, element de bază pentru Wellbeing și Welldoing
- Stimularea potențialului maxim/ de Excelență în învățare, prin arte și comunicare

Rezultate

- Formulare Google: analiza nevoilor elevilor
- Formulare Google: competențe de voluntariat, abilități de viață, bunăstare și cărți
- Articole publicate, prezentări de diapozitive
- Revista Bookcreator
- Logoul Proiectului WIWAC.
- Videoclipuri tematice;
- Creații ale elevilor – picturi, eseuri, poeme, texte argumentative;
- Un nivel crescut de maturitate emoțională;
- O viziune clară asupra viitorului social și profesional;
- O creștere evidentă a motivației pentru învățare;
- Reducerea fenomenului de bullying;
- Conștientizarea importanței abilităților de viață: abilități de comunicare, empatie, caracter, managementul timpului, inteligență socială, motivație și sentiment de autoeficiență.

Obiectivele proiectului au fost atinse în cadrul unor ateliere tematice menite să stimuleze competențele de comunicare din perspectiva transcurriculară, în vederea depășirii barierelor emotionale și a blocajelor psihologice care împiedică împlinirea personală și academică a elevilor.

Astfel, au fost derulate atât în clasă, cât și în grădina școlii, ateliere pe tema dezvoltării competențelor de comunicare, integrând noi teorii vehiculate în literatura contemporană de factură psihologică, dar și texte din beletristica internațională și românească, propunând activități de tip dezbateri sau exerciții de scriere creativă, menite să dezvolte stima de sine și starea de bine a elevilor, premisă a dezvoltării integrale a tuturor dimensiunilor personalității elevilor.

Lecțiile- ateliere precum "Dacă aș fi...", "Ambasadorii culturii române" , "Ambasadorii incluziunii" , "Flori de toamnă" , "Scriere creativă și Inteligență artificială" , "Prietenie, fără (Cyber) bullying" au vizat conținuturi curriculare precum "Situația de comunicare. Factori ai comunicării. Funcții ale limbajului" , "Stilurile funcționale ale limbii române" , "Genul liric, Genul epic, Genul dramatic" , integrând exerciții și ateliere ce au stimulat coeziunea grupului, pornind de la necesitatea cunoașterii și acceptării sinelui, din perspectiva ODD 3 și 4.

Produsul final, revista realizată colaborativ utilizând aplicația BookCreator, reprezintă și un ghid metodologic pentru profesorii interesați să aplice strategiile de incluziune și de stimulare a stării de bine pe care le-am aplicat atât în cadrul orelor, cât și în afara instituției școlare, în excursii tematice sau vizite cu caracter literar.

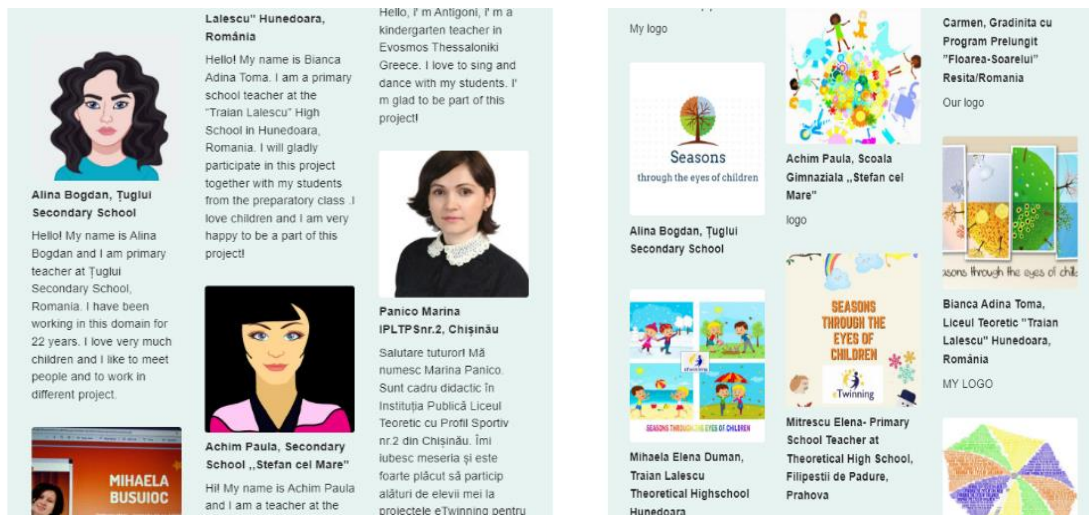
Colaborarea europeană prin proiecte eTwinning

Prof. înv. primar Ileana Alina BOGDAN,
Școala Gimnazială Țuglui, jud. Dolj

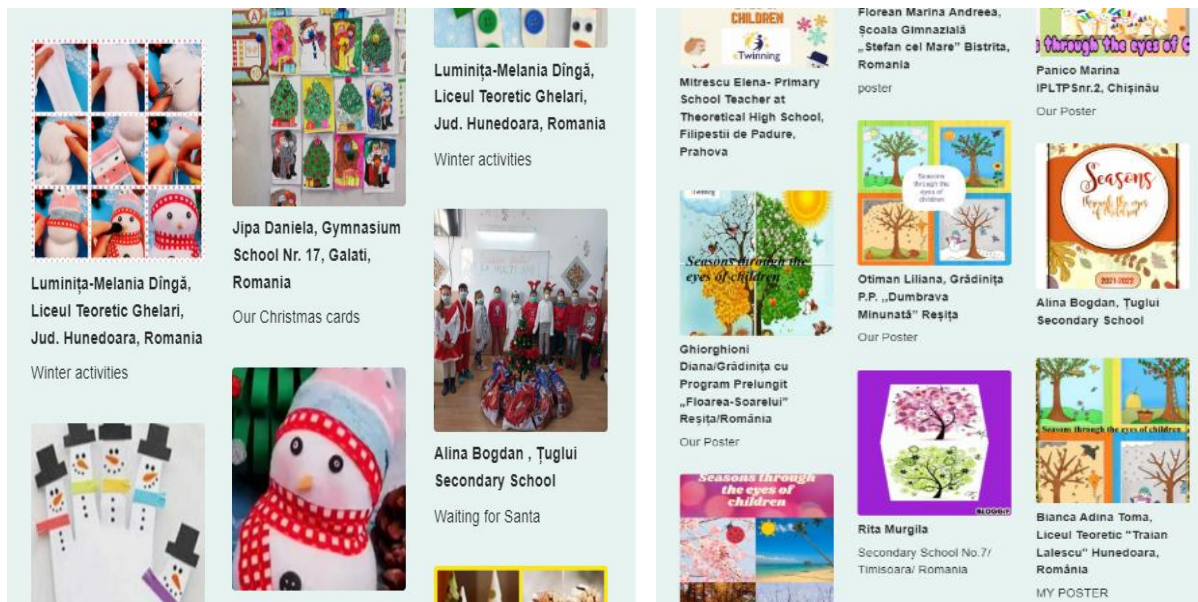
Platforma eTwinning reprezintă o inițiativă a Comisiei Europene menită să încurajeze colaborarea între școli din diferite țări europene, prin intermediul tehnologiilor digitale. Aceasta oferă un spațiu securizat în care profesorii și elevii pot iniția și desfășura proiecte educaționale comune, facilitând astfel schimbul de idei, bune practici și resurse didactice. Prin participarea la proiecte eTwinning, elevii beneficiază de o educație interculturală, dezvoltându-și competențele lingvistice, digitale și sociale. De asemenea, profesorii au ocazia să își îmbunătățească metodele de predare și să se conecteze cu alți colegi din întreaga Europă, contribuind la îmbogățirea experienței educaționale oferite elevilor.

În România, impactul platformei eTwinning asupra elevilor este semnificativ. Participarea la astfel de proiecte le oferă elevilor oportunitatea de a colabora cu colegi din alte țări, promovând astfel înțelegerea și respectul pentru diversitatea culturală. Aceștia devin mai motivați și implicați în procesul de învățare, deoarece proiectele sunt adesea interactive și practice, implicând activități creative și inovative. Elevii își dezvoltă abilități esențiale pentru viitor, precum gândirea critică, rezolvarea problemelor și capacitatea de a lucra în echipă. Mai mult, expunerea la diferite perspective și metode de învățare contribuie la formarea unei mentalități deschise și flexibile, pregătindu-i astfel pentru provocările unei societăți globalizate.

Proiectul eTwinning „Season through the eyes of children” la care am participat în anul școlar 2021-2022 a implicat 93 de parteneri din 16 țări, printre care România, Turcia, Italia, Republica Moldova, Polonia, Bulgaria, Grecia, Spania, Macedonia de Nord, Slovacia, Armenia, Lituania, Ucraina, Serbia, Iordania și Portugalia. Proiectul a avut ca scop explorarea anotimpurilor prin ochii copiilor, utilizând o varietate de activități care au fost integrate în curriculum-ul școlar. Activitățile au inclus prezentarea partenerilor, introducerea elevilor, promovarea școlilor, orașelor și țărilor, precum și activități specifice fiecărui anotimp, cum ar fi tradiții și obiceiuri, crearea unor cărți tematice și jocuri sezoniere. De asemenea, proiectul a presupus utilizarea tehnologiei, crearea unui blog al proiectului, utilizarea grupurilor de WhatsApp și Facebook pentru comunicare și organizarea unor webinarii.



Activitățile desfășurate în cadrul proiectului au fost diverse și au inclus, printre altele, concursuri de logo, celebrarea Zilei Europene a Limbilor, participarea la activități de programare (#CodeWeek), organizarea de activități speciale pentru Valentine's Day / Dragobete și Ziua Internațională a Siguranței pe Internet. Elevii au participat la jocuri și activități de echipă, au creat poezii, și au sărbătorit împreună Crăciunul și Paștele. Evaluarea proiectului s-a realizat prin chestionare de pre-evaluare și evaluare finală, iar rezultatele au fost prezentate sub formă de colaje video. De asemenea, au fost create produse comune, cum ar fi felicitări de Crăciun și un joc comun al proiectului, care au fost folosite pentru a consolida legăturile între participanți și pentru a celebra diversitatea culturală a partenerilor implicați.



Toate aceste activități au fost structurate într-un mod organizat de către fondatorii proiectului, ușurând mult munca partenerilor. Și că tot vorbim despre structura unui proiect, iată care sunt elementele esențiale din cadrul platformei eTwinning:

- **Paginile proiectului:** Acestea reprezintă spațiul principal în care participanții pot colabora, împărtăși informații, încărca materiale și organiza activitățile proiectului. Paginile

proiectului oferă un cadru structurat pentru gestionarea și documentarea proiectului, permițând participanților să fie la curent cu ultimele actualizări și să acceseze resursele necesare.

- **Zona de actualizare (Update zone):** Această facilitate permite membrilor proiectului să posteze actualizări, să împărtășească noutăți și să comunice informații importante legate de proiect. Zona de actualizare este un instrument util pentru menținerea transparenței și a comunicării eficiente în cadrul proiectului, asigurându-se că toți participanții sunt la curent cu evoluțiile și schimbările.

- **Teacher Bulletin:** Acest instrument permite membrilor proiectului să posteze și să acceseze materiale didactice, resurse educaționale și exemple de bune practici legate de subiectul sau tema proiectului. Teacher Bulletin este un spațiu dedicat schimbului de idei și resurse între cadrele didactice participante, facilitând colaborarea și îmbunătățirea calității procesului de învățare.

- **Zona pentru forum:** Forumul oferă un mediu virtual în care participanții pot discuta, dezbate și împărtăși idei pe diferite subiecte legate de proiect. Această facilitate încurajează interacțiunea și colaborarea între membrii proiectului, permițându-le să exploreze perspective diferite și să rezolve probleme comune prin dialog și schimbul de experiențe.

Așadar, proiectele eTwinning se disting prin diversitatea lor tematică, abordând o gamă largă de discipline, de la știință și istorie la artă și mediu. Elevii explorează subiecte de interes comun, dezvoltând totodată abilități esențiale pentru secolul XXI, cum ar fi comunicarea interculturală, gândirea critică și colaborarea.

Pe lângă beneficiile pedagogice evidente, proiectele eTwinning promovează valori fundamentale, precum: respectul pentru diversitate, incluziunea și cetățenia europeană. Elevii devin cetățeni activi ai lumii, capabili să gândească critic și să contribuie la o societate mai justă și mai durabilă.

Webografie

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

Proiectul eTwinning „Colorful World” (Lumea colorată)



Prof. învă. preșcolar Aurelia CHERECHEȘ
Grădinița cu Program Prelungit „Căsuța poveștilor” Cluj-Napoca, jud. Cluj

Ființele umane produc artă de foarte mult timp. Animalele pictate pe pereții peșterilor și micile sculpturi realizate din materiale precum os și corn sunt cele mai vechi forme de artă realizate de oameni. Deși putem specula cu privire la scopul acestor picturi rupestre, aceste picturi timpurii dezvăluie ceva la fel de vechi ca umanitatea însăși - un impuls magic și o nevoie de a crea. Nu există perioadă de timp sau comunitate în lume în care să nu existe artă. Așa cum oamenii au folosit arta ca metodă de a-și exprima sentimentele, gândurile și experiențele de-a lungul veacurilor, copiii folosesc arta ca un limbaj prin care își pot reflecta lumea interioară. Educația artistică este importantă nu numai pentru copiii talentați în acest domeniu, ci pentru toți copiii, deoarece contribuie la dezvoltarea globală a acestora. Fără îndoială, în multe domenii la fel ca în artă, apar unele schimbări în funcție de condițiile de mediu. Unii copii sunt mai înclinați spre artă, unii sunt mai puțin interesați. Dar această diferență nu înseamnă că arta poate fi creată doar de cei talentați. Educația în acest context se realizează pentru a transforma capacitățile în abilități artistice.

Obiectivele educației artistice pot fi enumerate după cum urmează:

- Crește înțelegerea propriei moșteniri culturale.
- Îmbunătățește înțelegerea lumii vizuale și a propriei lumi interioare.
- Dezvoltă abilități practice de rezolvare a problemelor folosind materiale.
- Comportamentul creativ al elevilor și abilitățile de gândire laterală facilitează acest lucru.
- Ajută la dezvoltarea creativității.

Acestea au fost motivele pentru care am dorit să implementez la grupa mică acest proiect, care să permită copiilor să-și descopere capacitățile, încrederea în sine și aprecierea estetică legată de artă în general, încă din perioada preșcolară.

Proiectul „Colorful World” a fost conceput de doi profesori din Turcia și Estonia, Kevser Sevil AVCI- fondator și Oksana Grebinštšikova, co-fondator. Acestui proiect i s-au alăturat alți 15 profesori din 8 țări și peste 300 de preșcolari.



Prin intermediul acestui proiect am dorit să prezentăm preșcolărilor cu vârste cuprinse între 3 și 6 ani, pictorii celebri ai lumii, cu scopul de a-și dezvolta perspectiva asupra artei, de a cunoaște pictorii locali din fiecare țară implicată și de a le prezenta opera, propunând diverse activități prin care să le sprijinim dezvoltarea, în domeniile artistico-plastice și practice, matematică, muzică, tehnologie sau codificarea, precum și prin tranziții interdisciplinare.

Pictorii celebri studiați în cele 6 luni de implementare, dar și cei locali, au fost aleși împreună, fiecare profesor exprimându-și votul. (Pictorii reprezentativi ai țărilor participante au fost aleși prin vot pe WhatsApp. Din România a fost ales pictorul Ștefan Luchian).



A fost creat un grup de WhatsApp pentru ca profesorii să comunice ori de câte ori a fost necesar. Toate materialele privind organizarea, adăugarea și crearea de jocuri interactive, organizarea de expoziții, au fost distribuite între toți participanții. Prin munca în echipă, au fost create produse comune, precum o revistă de artă, o hartă internațională a artiștilor din proiect, prezentarea „Diferite culori, diferite emoții”, un dicționar ilustrat în care copiilor li se vorbește în detaliu despre termenii din artă întâlniți pe parcursul desfășurării proiectului.

Tot ca produs comun, am realizat o lucrare gigantică, inspirați de celebrul tablou „Noapte înstelată” a lui Van Gogh și am pictat litere care compun numele proiectului, care apoi au fost animate. (<https://youtu.be/azGhwe1NKrU>).

Proiect comun Poster gigant- Noapte înstelată



Activitățile s-au desfășurat săptămânal, conform planificării stabilite. Preșcolarii de grupă mică au pictat buline cu degetul, cu bețișoare de urechi sau bureți, inspirați fiind de primul pictor celebru ales, Kusama, au făcut cunoștință cu culorile primare și au realizat lucrări în concordanță cu tema săptămânii (animale sălbatice), inspirați de arta lui Mondrian. De ziua mamei, copiii au realizat o vază cu flori prin tehnica amprentării cu role de carton, inspirați de arta lui Van Gogh, sau s-au jucat cu cercurile concentrice, la fel ca în operele lui Kandinsky. Am realizat o mini expoziție pornind de la motto-ul „Fiecare copil este un artist” cu lucrările realizate în studierea marelui Picasso și au experimentat diferite tehnici de pictură, cum ar fi pictura cu furculița pe folie alimentară, pictura cu paiul, prin amprentare, prin stropire, cu hârtie glasă. În debutul studiului fiecărui pictor în parte, copiii au vizionat filmulețe animate scurte, legate de viața aceluși pictor, au desfășurat cel puțin câte o activitate inspirată din arta pictorului prezentat și au desfășurat cu interes jocurile propuse, prin transmiterea linkurilor către părinți.

Decembrie



Logo

Video cu salutări în limbi diferite ale țărilor participante în proiect





https://www.youtube.com/watch?v=4rDMSML1xs&t=6s&ab_channel=SevilAVCI

Ianuarie








Kusama



Mondrian



Februarie







Kandinsky



Picasso



Martie







Miro



Van Gogh



Aprilie







Frida Kahlo



Navitrolla



Mai







Andy Warhol



Stefan Luchian



Pe parcursul derulării proiectului au fost organizate două webinarii online pentru preșcolari în cadrul cărora copiii au pictat sau au desenat o iederă acompaniați la pian de doamna profesoară de muzică, invitată, și o întâlnire cu autoarea și ilustratoarea de cărți pentru copii din Anglia, Ali Pay, care le-a explicat copiilor în timp real care sunt pașii pentru a crea o ilustrație de carte.



În încheiere, a avut loc o expoziție cu toate lucrările artistice pe care copiii le-au creat pe parcursul celor șase luni în care s-a derulat proiectul. Preșcolarii implicați în proiect au primit diplome de participare.



Acest proiect a obținut o etichetă națională de calitate și un premiu eTwinning în Estonia.



Greeners and eTwinners

Prof. învă. preșcolar Ioana COROIAN
Grădinița cu Program Prelungit „Micul Prinț”, Cluj-Napoca, jud. Cluj

Acest proiect a fost inițiat în primăvara anului 2023 în cadrul seminarului internațional „Inclusive Early Childhood Education and Care” pentru profesori de educație timpurie în Vilnius, Lituania. La acest seminar au participat 17 țări partenere eTwinning. În cadrul activităților desfășurate de-a lungul a trei zile am aflat noutățile în domeniu, despre cum sunt sistemele educaționale în alte țări și am legat noi prietenii. Pasiunea pentru mediul înconjurător și preocuparea pentru protejarea lui a adus împreună trei țări: România, Spania și Letonia. Astfel, ne-am pus de acord și am schițat titlul proiectului, scopul și direcția de desfășurare.

Proiectul propriu zis a început în toamnă, după începerea noului an școlar cu **patru parteneri**: două grădinițe din România (Cluj-Napoca și Găiești) una din Letonia și una din Spania.



Scopul proiectului a fost să îi aducă împreună pe copiii din cele trei țări, pentru a găsi împreună metode de protejare a mediului și mijloace eficiente de reciclare.

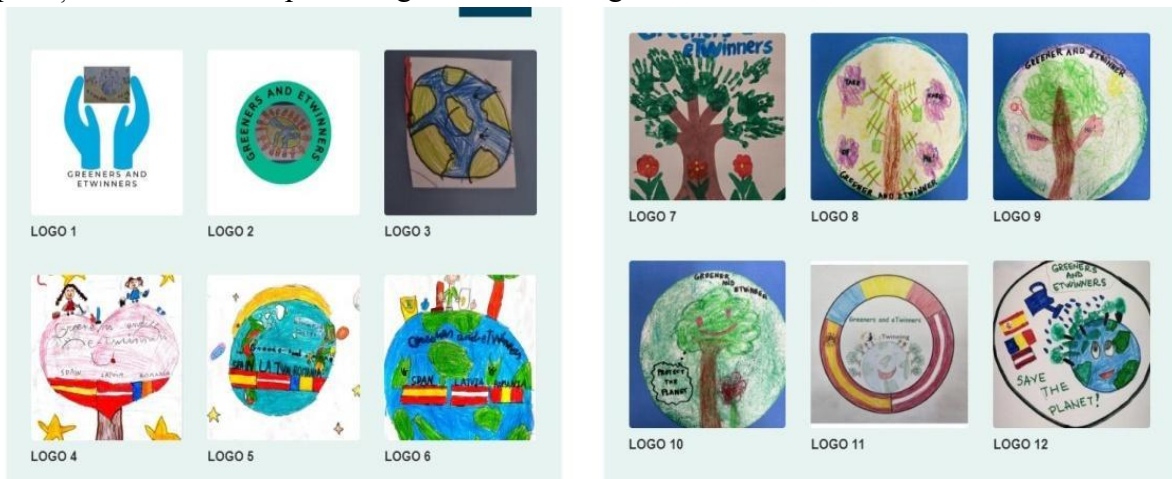
În luna octombrie, am stabilit calendarele de lucru, fiecare a stabilit ce va avea de făcut de-a lungul proiectului, ne-am anunțat părinții de la grupe și aceștia din urmă au semnat acordurile de participare pentru cei mici la proiect.

În luna noiembrie, partenerii și-au prezentat orașul de unde provine, grădinița, colectivul și pe el însuși. Cu ajutorul aplicațiilor am pus pe hartă locațiile tuturor grădinițelor participante. Copiii au reușit să își cunoască partenerii din grădinițele din proiect prin intermediul Twinspace-ului platformei ESEP.

Luna decembrie a fost dedicată confecționării de felicitări din materiale reciclabile și trimiterea la parteneri prin intermediul poștei. Dacă preșcolarii au fost încântați la confecționarea felicitărilor, cu atât le-a fost mai mare bucuria când au primit felicitări de la prietenii lor din țară și de peste hotare. Înaintea vacanței de iarnă am desfășurat o întâlnire online unde am colindat fiecare în limba lui, ne-am mulțumit pentru felicitările trimise și am dansat toți un dans cu Moș Crăciun (Just Dance - Youtube).

Logo-ul proiectului a fost tema principală în luna ianuarie. Fiecare partener a desenat cu cei mici logo-uri după care s-a făcut votarea la grupa fiecăruia, pentru ca mai apoi să se

aleagă 3 logo-uri pentru întrecerea finală. A avut loc din nou o votare, de data aceasta în aplicație unde fiecare a putut alege din cele 12 logo-uri finaliste.



În luna februarie, am desfășurat activități de reciclare, de reutilizare a deșeurilor și de reducere a consumului de energie, apă, hârtie etc. Copiii au învățat cât de importante sunt aceste activități pentru a proteja mediul înconjurător.



În luna martie, copiii au construit jucării din materiale reciclabile și s-au jucat cu ele.



În luna aprilie, odată cu încălzirea vremii, am desfășurat o amplă campanie de plantare de pomi. Fiecare echipă a ajutat la plantarea unui pomișor pentru curățarea aerului de pe Terra.

Povestea colaborativă din luna mai a constituit produsul final al acestui proiect, în care partenerii, cu ajutorul copiilor din grupă, au contribuit la scrierea unei povești cu întâmplări surprinse de-a lungul proiectului.

Luna iunie încheie acest frumos proiect cu activități de evaluare și diseminare. Toți partenerii și-au propus să depună documentația pentru obținerea Certificatului de Calitate Național și European.

The Secret Life of Trees

Prof. înv. preșcolar Gabriela DANIEL
Grădinița cu Program Prolungit „Parfum de Tei”, Cluj-Napoca, jud. Cluj

Despre proiect:

De ce copaci? Nu există plante pe Pământ mai interesante, mai importante pentru natură și pentru om, decât copacii. La fel ca arbuștii și ierburile, chiar și cei mai mari copaci își încep viața ca puiți, dintre care doar o parte are șansa de a supraviețui. Cu toate acestea, pe măsură ce cresc, câștigă un avantaj față de alte plante.

Copacii sunt minuni naturale atât de uimitoare, cu atât de multe beneficii pentru oameni și animale. Ele oferă oxigen, adăpost și locuri distractive de joacă. În timpul proiectului, copiii vor învăța în mod activ despre știință și natură în același timp. Copiii nu numai că se vor distra la vânătoare pentru diferite tipuri de copaci, dar vor învăța și abilități de identificare a frunzelor copacilor care le vor rămâne pe viață.

Țări partenere: Polonia (5), Grecia (4), România (2), Slovacia (1)

Activitățile proiectului:

1. Un copac prin anotimpuri:

Am ales un copac pe care îl vom observa de-a lungul anului școlar, trecând prin toate anotimpurile.

Am efectuat succesiv observații, am făcut fotografii cu schimbările care apar.



2.Codeweek:

Am participat și la codarea din octombrie 2023, când am avut de realizat, cu ajutorul artei pixelate, copaci.

3.Un copac e o plantă:

Cu ajutorul aplicației Coggle, s-a realizat o hartă mintală colaborativă, cu întrebări puse de copii, urmând ca răspunsurile să le descoperim de-a lungul proiectului.



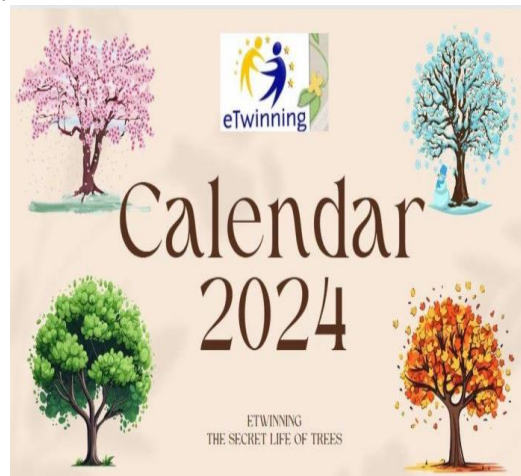
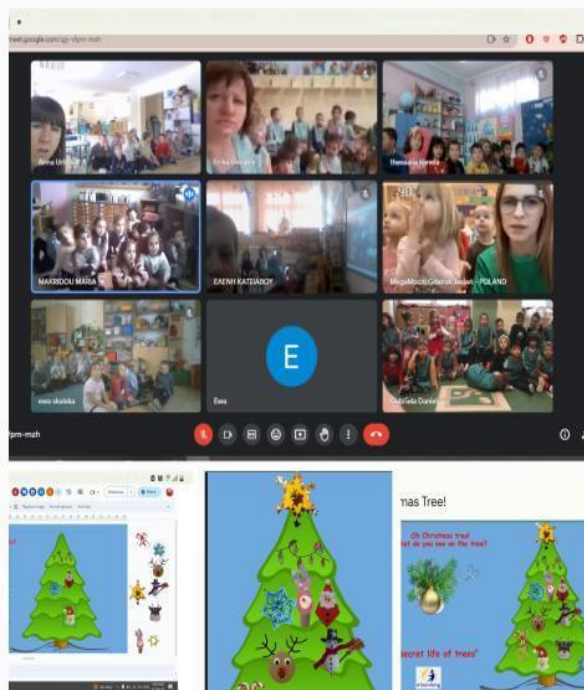
4. Online meeting:

Pe parcursul proiectului, partenerii au intrat online de două ori, pentru a discuta viitoarele etape ale proiectului, metode, procedee de punere în practică ale activităților, precum și modul de realizare, iar spre final, în ultima întâlnire, s-a oferit feedback și s-au discutat modalități de diseminare și evaluare a proiectului.

5. Activități de Crăciun:

În preajma sărbătorilor de iarnă, toate instituțiile partenere au avut de confecționat un ornament, cu care apoi a fost decorat bradul. De asemenea, fiecare echipă a cântat câteva versuri din colinda „O, Christmas tree, What do you see on the tree?”, prezentându-și astfel și ornamentul creat.

Apoi, o activitate care ne-a pus la încercare a fost realizarea unui calendar pentru anul 2024, în care fiecare cadru didactic și-a ales un copac, l-a descris în câteva cuvinte și apoi a adăugat și o poză reprezentativă, astfel că, la sfârșitul lunii decembrie, calendarul era gata!



6. Pădurea cu zâne:

Fiecare partener alege o poveste/poveste populară/mit/basm despre un copac al țării sale și o trimite partenerului de pereche. Partenerul de pereche și elevii ei îl citesc și îl ilustrează. Toate poveștile ilustrate vor fi adunate într-o carte electronică colaborativă. Deci fiecare dintre noi alege o poveste, o trimite perechii – partener și ilustrează povestea pe care o va trimite perechea. Fiecare pereche va avea drept rezultat două povești de încărcat în e-book.



7. Zile tematice:

Am sărbătorit împreună, derulând activități specifice, Safe Internet Day (6 februarie), Ziua Internațională a Pădurii (21 martie), Ziua Internațională a Cărților pentru copii (2 aprilie), precum și Ziua Pământului (22 aprilie).

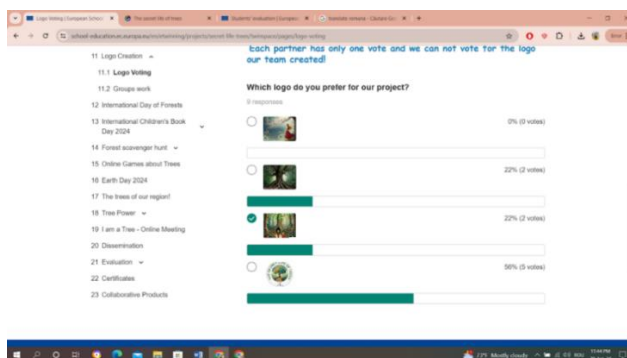
8. Logo:

Pentru această activitate, am lucrat în 4 grupuri și am creat un logo folosind Instrumentul de inteligență artificială. Apoi, siglele tuturor echipelor au fost setate în procedura de vot, astfel încât să se aleagă pe cea pe care majoritatea partenerilor o preferă pentru proiect.

Am colaborat în echipe pentru a crea logo-ul. Fiecare partener al echipei a propus 1 sau 2 cuvinte legate de proiectul nostru. Toate cuvintele partenerilor au fost folosite pentru a crea logo-ul. Am putut opta pentru următoarele programe:

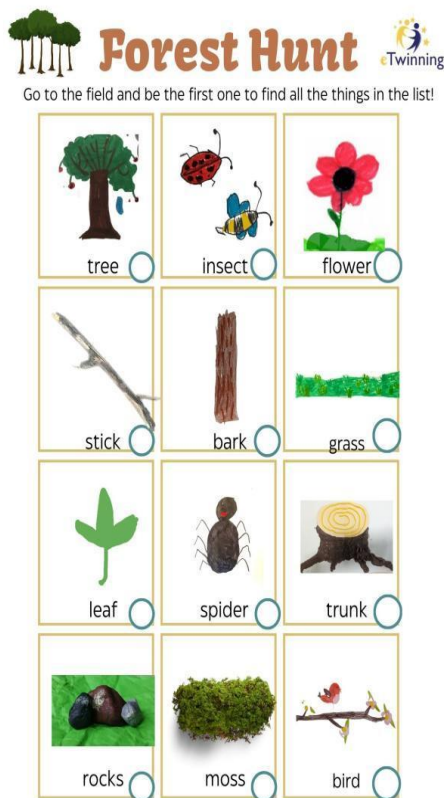
- stablediffusionweb.com/#ai-image-generator,
- opțiunea pentru Inteligența Artificială pe care o oferă Canva (Magic Media)
- sau orice alt instrument AI

Iată ce a ieșit:



9. Vânătoarea de comori din pădure:

Cea mai îndrăgită activitate! Fiecărui membru i s-a atribuit un lucru ce trebuie reprezentat prin desen sau pictură și apoi adăugat în tabel. Apoi, după ce s-au stabilit „comorile” ce trebuiau găsite prin pădure, fiecare copil a primit fișa și apoi încurajat să găsească cât mai multe lucruri de pe listă. Interesul manifestat de copiii a fost uluitor! Fiecare s-a străduit să descopere cele mai interesante insecte, frunze, flori sau păsări!



10. Jocuri online:

Am avut și oportunitatea de a propune jocuri pentru ceilalți copii, ce nu necesitau multe cunoștințe IT și care au fost și foarte instructive, nu doar distractive.

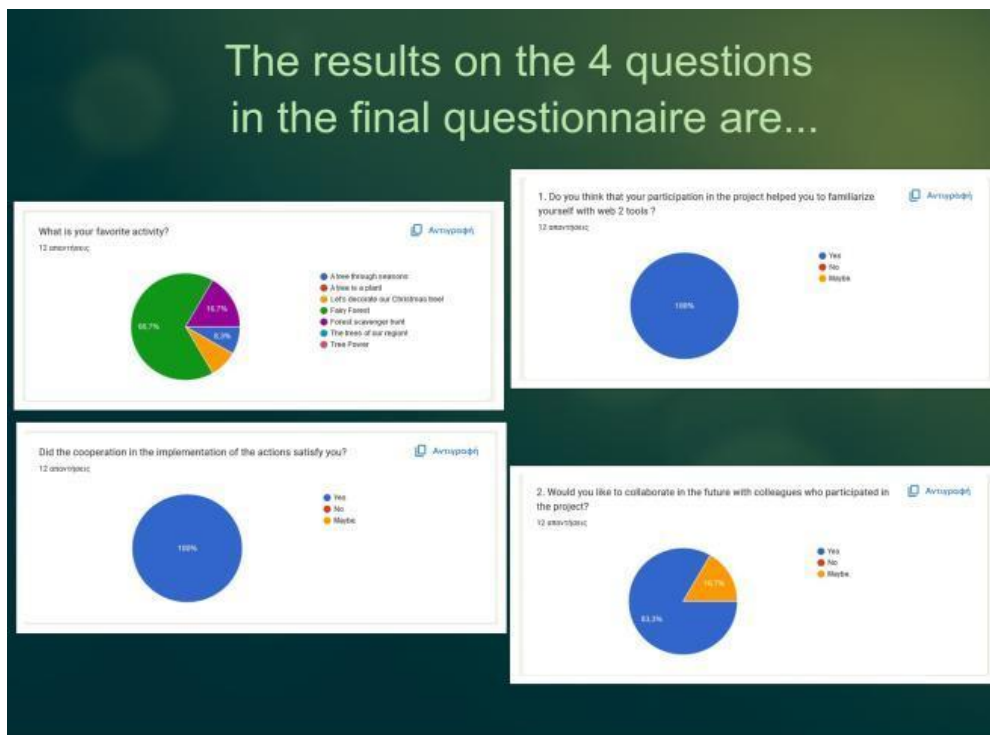
11. Copacii din regiunea noastră:

Bucurându-ne de o plimbare prin regiunea noastră, am descoperit frumusețea și viața secretă a copacilor din jurul nostru!

În timpul plimbării lor, preșcolarii vor fotografia un copac care le-a atras atenția.

Ulterior, am adăugat poza în arborele colaborativ - galerie. Lângă imagine va fi scris numele copacului în limba maternă și în engleză. Galeria va fi, de asemenea, un fel de dicționar de arbori!

încercăm să vorbim în altă limbă, să apreciem și alte culturi, obiceiuri, să observăm alte soiuri de copaci, flori, insecte, să descoperim alte povești minunate!



Proiectul eTwinning „Aurora”

Prof. Eugenia DRĂGHICI

Liceul Tehnologic „Carol I”, comuna Valea Doftanei, jud. Prahova

Prin proiectul nostru, ne-am propus să organizăm activități care să pună în evidență conștientizarea culturală, competența de exprimare și inteligența vizuală/spațială la copii, modul în care emoțiile și gândurile pot fi exprimate prin artă, crearea de noi idei inspirate de cultura turcă și de diferite culturi. Toate etapele proiectului au fost bine planificate, incluzând activitățile, resursele necesare și termenele limită.

Proiectul a avut obiective clare și bine definite, relevante atât pentru elevi, cât și pentru profesori, a implicat colaborarea eficientă între școlile partenere. Partenerii au comunicat frecvent și clar, asigurându-se că toți participanții au fost informați și implicați. Am avut parteneri din Turcia, România și Portugalia.

În cadrul proiectului, am utilizat diverse tehnologii și platforme pentru a facilita comunicarea și colaborarea (de exemplu, forumuri, videoconferințe, platforme de partajare de documente).

Elevii s-au implicat activ, realizând lucrări minunate: motive tradiționale, inele din fire de lână, picturi folosind tehnica marmorării, buburuze pictate pe piatră sau pe coji de nucă, semne de carte, pictura pe ipsos, pictura pe piatră, terarium, cadouri pregătite mămicilor din cutii de chibrituri.



Dintre lucrările comune de proiect enumerăm: un logo, sarcina noastră fiind aceea de a colora litera W, Ziua eTwinning, copiii au pictat pe piatră litera M și o expoziție virtuală cu cele mai frumoase lucrări.



S-au utilizat o gamă variată de resurse educaționale, inclusiv materiale digitale, jocuri educaționale, aplicații interactive. Acestea au avut un impact clar și măsurabil asupra elevilor și profesorilor, fie că este vorba de îmbunătățirea competențelor lingvistice, a cunoștințelor interculturale sau a altor abilități.

S-a creat o bază pentru colaborări viitoare și pentru integrarea rezultatelor proiectului în curriculumul școlar. Profesorii și elevii au oferit feedback și au reflectat asupra activităților desfășurate, pentru a învăța din experiențele trecute și pentru a îmbunătăți proiectele viitoare.

Elevii au avut ocazia să interacționeze cu colegi din alte țări, să învețe despre diferite culturi și să împărtășească aspecte ale propriei culturi.

Acest proiect a fost o bucurie pentru toți, ne-a apropiat, ne-a învățat să apreciem frumosul, să colaborăm, să ne înțelegem în luarea unor decizii, să comunicăm în limba engleză, să cunoaștem cultura altei țări, ne-am împrietenit și am stabilit o nouă colaborare.

Proiectul eTwinning „Our 3d World”

Prof. Marilena-Anca FAICIUC, Ambasador eTwinning
Colegiul Ortodox „Mitropolitul Nicolae Colan”
Cluj-Napoca, jud. Cluj

Proiectul „Our 3d World” este un proiect eTwinning care s-a desfășurat în anul școlar, 2022-2023. Proiectul a avut ca parteneri 6 școli din 5 țări: Grecia, Germania, România, Turcia și Portugalia.

Acest proiect a fost un proiect #STEM3 care și-a propus să combine diferite discipline precum: matematică, știință, tehnologie, TIC, geografie și limbi străine, pentru a prezenta edificii sau monumente ale orașelor și țărilor noastre și pentru a crește interesul elevilor pentru imprimarea 3D și noile tehnologii, în general. Pentru a ne atinge obiectivele, elevii din țările participante au luat parte la o excursie virtuală în orașe și capitale ale țărilor europene participante.

Etapele proiectului au fost:

- prezentarea elevilor folosind criptarea (codul lui Cezar);
- prezentarea orașelor și a țărilor prin intermediul unor „cărți de vizită” prestabilite;
- prezentarea școlilor;
- concurs de logo-uri și votarea logoului câștigător;
- siguranța pe Internet;
- completarea în echipe mixte a datelor despre câte două monumente reprezentative din orașele, respectiv țările participante;
- folosirea diferitelor softuri de concepere a machetelor pentru imprimarea 3D;
- imprimarea 3D a machetei monumentului ales;
- conceperea în colaborare a unui joc Kahoot cu informații despre monumentele alese.

Pentru activitatea de cunoaștere, elevii au fost împărțiți în 5 echipe mixte și pentru fiecare echipă s-a pus la dispoziție un document colaborativ în care elevii au încărcat o fotografie sau un avatar, iar prezentarea nu s-a făcut simplu în limba engleză, ci s-a folosit codul Caesar Cipher. Astfel, fiecare cuvânt apare codat, deoarece fiecare literă este decalată în succesiunea din alfabet cu un număr stabilit de litere în față sau în spate, acest indiciu fiind comunicat spre descifrare.

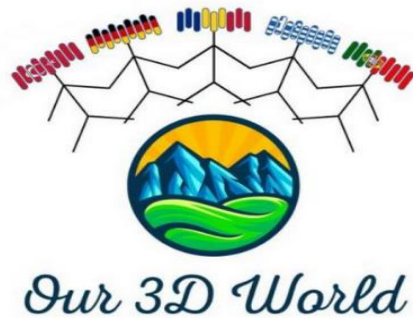
De asemenea, țările și orașele participante au fost prezentate prin intermediul unor cărți de vizită pe care elevii din fiecare țară le-au completat pentru propria țară.

Apoi, fiecare școală a fost descrisă în mod colaborativ folosind StoryJumper

<https://www.storyjumper.com/book/read/147358601/Our-3D-World>

The screenshot shows a StoryJumper book page. At the top, there is a navigation bar with 'storyjumper' logo, 'Teachers', 'Parents', 'Library', 'Prices', 'Help', a search bar, and 'Login SIGN'. The main content area features a grid of images: a school building, a map, and a close-up of a book cover. To the right of the images, there is a text box with the following information: 'School's address: Piața Avram Iancu nr. 18, Cluj-Napoca jud. Cluj, Romania.', 'Grade: Primary, Lower Secondary and High School level', 'Students' age in this project: 14-17', and 'Information about the school: Colegiul Ortodox "Mitropolitul Nicolae Colan", Cluj-Napoca is a public and confessional school offering general education and operating under the authority of the Ministry of Education and of the Romanian Orthodox Church. From 2018, the school has had a Science Major class.' To the right of the text box, there is a 'BUY THIS B (from \$2.99+)' button and a list of social sharing options: LIKE, COMMENT, SHARE, SAVE, and Report. At the bottom of the page, there is a 'FREE STORIES ONLINE' section with several book covers and a 'MORE' button.

A urmat concursul de logo-uri. Fiecare țară a conceput un logo, după care s-a votat, fiecare elev putând avea două opțiuni. A ieșit câștigător logo-ul făcut de elevii din Turcia.



În acest proiect nu am neglijat regulile de siguranță pe Internet, așa că am avut o pagină dedicată pentru eSafety și Netiquette, în care s-a creat un document colaborativ cu reguli pe care noi toți să le respectăm.

Pentru a pregăti imprimarea 3D, fiecare echipă a prezentat câte un tutorial despre softul pe care îl va folosi pentru imprimarea 3D. Unele echipe au folosit Tinkercad, noi am folosit Onshape, deoarece un elev din echipă era deja familiarizat cu acest soft. Fiecare echipă a avut activități de cunoaștere a modului în care se concepe macheta care a fost apoi imprimată. Noi am imprimat Catedrala Mitropolitană din orașul nostru.

A existat, de asemenea, o activitate de prezentare a monumentelor din fiecare oraș, respectiv din capitalele țărilor participante, iar pentru aceasta s-a folosit Digipad. Cartea s-a realizat apoi în Calameo.

https://www.calameo.com/read/004309794782024dff1f1?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAR3i97nqWKzSFfuxmV0byRFQAuvDW3NS1py7RMAqR9S1mOhgv-tnCTR55Ug_aem_Ad-VOWZOGiKMKjwu2HjAno-0T3cMI001Ndol5oOIdXcvl2BSKr2g3A9mH84oJ6oGl4LqXlidO7HVVVGA995BhJTty



Din nou s-au format echipe mixte pentru a căuta informații despre fiecare dintre monumentele alese de fiecare țară, având ca produs un fel de carte de vizită a respectivului monument. Această activitate s-a finalizat cu un joc Kahoot, care a fost conceput printr-un document colaborativ în care s-au scris întrebările despre fiecare monument prezentat.

Fotografiile machetelor 3D ale monumentelor alese au fost încărcate într-o expoziție virtuală realizată în Artsteps care poate fi accesată aici:

https://www.artsteps.com/view/649b05c1517c2833cc7d9e5c?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAAR12F_zz4jNllemhuD0uNphecH95-TIInaIKDMORtaTqp7A0gfXtKuvGbMOQ_aem_Ad_6nX15aDMMaQL5ofbyrk6CtARhYi_Fkr3WWM6gaVNrQfmiP_KNfDc_btcmuE1gU3mqR8Z417EE0Lv9NwpiK3s

Proiectul a obținut certificate naționale și europene de calitate pentru 5 echipe.

Beneficiile acestui proiect se văd în lărgirea orizontului cultural al participanților, îmbogățirea stilului de lucru cu munca în proiecte colaborative, ceea ce a presupus o bună comunicare, respectarea termenelor, creativitate, adaptabilitate, dar și folosirea unor instrumente digitale noi, toate sub o formă de multe ori ludică.

„If you come to Earth”

Prof. înv. preșcolar Erika-Magdolna GERGELY, Ambasador eTwinning
Grădinița cu Program Prelungit „Parfum de Tei”, Cluj-Napoca, jud. Cluj

Cu toții încercăm să creăm un mediu educațional cât mai inovator și creativ cu scopul de a oferi o educație de calitate copiilor pe care îi îndrumăm. Proiectele eTwinning vin în ajutorul cadrului didactic deoarece deschid orizonturi, largesc viziunea copiilor în percepția lumii și oferă o multitudine de instrumente digitale pe care le pot utiliza în diverse ipostaze educative.

Platforma eTwinning este spațiul unde profesorii europeni au posibilitatea de a crea conexiuni, de a face schimb de idei și mai ales de a lucra împreună, indiferent de distanță. Tehnologiile informațiilor și comunicării devin o parte naturală a activității școlare și oferă elevilor posibilitatea de a cunoaște alți copii de vârste apropiate din alte țări europene și de a-și folosi competențele lingvistice învățate într-un cadru autentic.

Tema proiectului „If you come to Earth” a fost conceput din perspectiva unui copil care îi scrie unui potențial vizitator – extraterestru pe Pământ. Cartea premiată a lui Sophie Blackall a fost inspirația pentru crearea proiectului. Provocarea a constat în elaborarea colaborativă a unui ghid despre Pământ, ținând cont de tot ceea ce copiii consideră important pentru planeta noastră. Proiectul s-a adresat copiilor între vârstele 3-7 din învățământul preșcolar și primar. Scopul proiectului a constat în:

- dezvoltarea abilităților și cunoștințelor copiilor prin interiorizarea unor valori comportamentale de cetățenie democratică și responsabilă, demnă unor oameni cărora le pasă de planetă, de oameni și de animalele care trăiesc pe ea;

- dezvoltarea cunoștințelor abordând teme vaste, dar exemplificate, apropiate preșcolariilor/elevilor din clasele primare care definesc lumea înconjurătoare;

Abordarea temelor propuse a adus în prim plan un vizitator extraterestru, pe „Toto”, care a fost personalizat și creat de fiecare echipă participantă, devenind mascota grupei și personajul principal al proiectului. Proiectul a parcurs cinci mari teme: populația de pe Pământ, artele, jocuri și jucării, animale și marea – teme care oferă informații necesare despre lumea înconjurătoare pentru un copil preșcolar sau unul din clasele primare. Aceste mari teme s-au divizat în subtheme, metoda de lucru fiind activitatea de cooperare în grupuri mici sau mari, individual sau pe echipe. Activitățile colaborative au fost desfășurate prin intermediul unor întâlniri online, în cadrul cărora echipele selectate în mod aleatoriu au interacționat în timp real.

Obiectivele proiectului au fost următoarele:

- schimb de opinii, oferind argumente adecvate pentru susținerea ideilor proprii;
- colaborare, cooperare, schimb de idei și bune practici;
- utilizarea internetului ca sursă de actualizare, dezvoltarea competențelor digitale, abilităților de utilizare a instrumentelor digitale;
- dezvoltarea gândirii critice;
- dezvoltarea talentului, exprimarea liberă folosind diferite forme de artă
- creare de material digital folosind știința, cunoștințele tehnologice, electronică și robotică
- utilizarea platformei eTwinning (colaborează și schimbă idei și bune practici).

Proiectul s-a desfășurat pe perioada anului școlar 2023-2024, având 19 membri din patru țări: România, Cipru, Grecia și Lituania.

Copiii, indiferent de vârstă, ar trebui încurajați să gândească profund, astfel încât să aibă șansa de a deveni inovatori și lideri care pot rezolva cele mai presante provocări cu care se confruntă viitorul nostru. Proiectul „If you come to Earth” a abordat teme generale într-un mod inovator și diferit, asemănător conceptului STEAM.

Educația STEAM este un concept de care la noi în țară a început să se vorbească destul de recent, dar despre care se crede că va deveni un punct cheie în pregătirea tinerelor generații pentru viitor. Conceptul depășește educația formală din școli și ajunge pe un tărâm al creativității și imaginației, mergând până la prima formă de învățare din viața copiilor: joaca. De aceea există și jucării STEAM menite să stârnească tocmai curiozitatea științifică, tehnologică, inginerescă și matematică din primii ani de formare. Educația STEAM își propune să promoveze și utilizeze metode de predare bazate pe investigare și analiză directă, pentru a implica elevii în mod direct, dar și prin prezentarea unor modele de carieră în domeniu, astfel încât copiii mai mari să regăsească un model pe care vor să-l urmeze în viața adultă.

Elementele componente ale temelor, sarcinilor concepute și metoda de lucru al proiectului „If you come to Earth” au prezentat în fiecare etapă al acestuia caracteristici STEAM:

1. *A promovat învățarea prin experiment.* A permis explorarea deschisă și investigarea, identificarea problemelor de rezolvat și găsirea soluțiilor potrivite. Au fost implicate cât mai multe simțuri, care au eficientizat învățarea. Copiii au construit, au creat și au explorat. Această experiență „hands-on” a adus învățarea la viață.
2. *Tema proiectului a avut la bază situații reale din viața de zi cu zi, a inclus activități reale de soluționare a problemelor mondiale.* Subtemele activităților au ajutat copiii să se concentreze asupra părților importante ale educației, cum să o aplice în viața reală.
3. *Proiectul a integrat arta cu știința într-un mod distractiv.* A conectat subiecte aparent contrare. Copiii au învățat să lucreze împreună materiale diverse care au presupus inginerie și design.
4. *A încurajat curiozitatea și gândirea analitică.* Copiii sunt curioși în mod natural, dar de multe ori metodele educaționale tradiționale împiedică acest lucru. Activitățile din cadrul proiectului le-a permis să întrebe, să se întrebe, să experimenteze și să exploreze. Metodele utilizate le-au oferit experiențe de descoperiri și invenții. Ajutorul a venit și din partea părinților și a comunității prin implicarea partenerilor. Astfel copiii au reușit să înțeleagă de ce se întâmplă lucrurile într-un anumit mod.
5. *Copiilor li s-a oferit un control mai mare asupra învățării.* Au preluat cu ușurință sarcina și s-au implicat în activități fără intervenția adultului.

Cele cinci mari teme au fost derulate cu ajutorul utilizării variate și creative a instrumentelor digitale, precum: Canva, Genially, Padlet, Youtube, Digipad, Colorillo, StoryJumper, Woki, Zoom, GoogleMeet, Webex etc. Multitudinea instrumentelor digitale puse la dispoziția participanților au oferit o paletă largă de interacțiune, colaborare și cooperare. Au fost create contexte de învățare inovative, comunicarea cu copiii, feed-backul oferit după fiecare temă parcursă fiind realizată prin metode distractive, creative și pline de surprize, asemănător actului pedagogic real, dar prin mesaje codificate, criptate, ușor descifrabile de către copiii participanți, utilizând metode, precum: cooperarea, brainstormingul sau rezolvarea de

probleme. La finalul fiecărei teme parcurse, copiilor li s-au oferit seturi de recompense digitale, jocuri online educative create de cadrele didactice ale proiectului. Unul dintre cele mai frapante feed-backuri oferite de copii a fost următoarea: codul QR al unui mesaj trimis de către extraterestrul Toto a fost identificat de către un preșcolar ca fiind un „labirint” ce trebuie deslușit – un exemplu elocvent pentru gândirea simbolică a copiilor de vârstă preșcolară.

INOVAȚIE, CREATIVITATE, COOPERARE și INSTRUMENTE DIGITALE sunt cuvintele cheie care definesc proiectul eTwinning „If you come to Earth”, care a dezvoltat competențe, a lărgit orizonturi pedagogice și a invitat la colaborare creativ-educativă.

Green the World

Prof. Luminița GOLUMBEANU,
Colegiul Național „Spiru Haret” Târgu-Jiu, jud. Gorj

Proiectele eTwinning oferă tuturor participanților șansa de a promova școala din care provin, cresc motivația elevilor pentru învățare, permit cunoașterea altor sisteme educaționale, sporesc formarea competențelor lingvistice și digitale.

În anul școlar 2022-2023, m-am implicat alături de elevi ai Colegiului Național „Spiru Haret” Târgu-Jiu în proiectul eTwinning GREEN THE WORLD, obținând atât Certificatul Național de Calitate, cât și Certificat European de Calitate.



Green the world



Proiectul GREEN THE WORLD a fost adresat în primul rând elevilor și a vizat conștientizarea emoțiilor, socializarea, responsabilizarea față de mediu, crearea valorilor culturale și lucrul în echipă.

În cadrul acestui proiect, ne-am propus să creștem gradul de informare și conștientizare al elevilor noștri față de mediul înconjurător, reciclarea și criza climatică. De asemenea, elevii și-au îmbunătățit abilitățile de comunicare în limbi străine și au învățat cum să folosească instrumentele web 2.0.

La proiect au participat 13 membri: 7 din Turcia, 5 din România și 1 din Republica Moldova. Intervalul de vârstă al elevilor participanți a fost cuprins între 14 și 18 ani. Subiectele abordate în cadrul proiectului au fost: Artă, Educație pentru mediu, Limbi străine, Științe ale naturii, Tehnologie.

Am realizat, împreună cu partenerii sau individual, următoarele activități:

- prezentarea logo-ului (crearea în Canva, prezentarea în Padlet și votarea logo-ului câștigător în Google Forms de către fiecare echipă);
- prezentarea posterului (crearea în Canva, prezentarea în Padlet și votarea posterului câștigător în Google Forms de către fiecare echipă);
- realizarea unui compost din resturi alimentare (de către fiecare echipă);

- ecologizarea mediului înconjurător (de către fiecare echipă);
- proiectarea unui produs din deșeuri (de către fiecare echipă);
- crearea de cântece despre mediu (echipe mixte formate din elevi din țări diferite);
- crearea unei cărți electronice-Produs final;

Printre activitățile săptămânale desfășurate se menționează :

- realizarea unui acrostih privind reciclarea - muncă în comun, utilizând ZUMPad;
- crearea unui WordArt pe teme ecologice;
- Zero Waste Day (fiecare echipă a trebuit să pregătească un poster pentru Ziua Zero Deșeuri utilizând aplicația Canva);
 - calcularea amprente de carbon (fiecare membru al echipei și-a calculat individual amprenta de carbon KONTEK);
 - eTwinning Day (fiecare echipă a trebuit să pregătească un poster pentru Ziua Etwinning, utilizând aplicația Canva);
 - competiții Kahoot (elevii au jucat jocuri Kahoot despre probleme legate de mediu).

Cooperarea dintre școlile partenere, în scopul desfășurării în condiții optime a proiectului GREEN THE WORLD, s-a realizat foarte bine, utilizându-se: grupul de Whatsapp, paginile TwinSpace, secțiunea de forum, întâlniri online ESEP (meetings și camera de chat) și Zoom.

Au fost aplicate sondaje asupra proiectului utilizând suita Google (Formulare Google, Jambord Google): pre-teste pentru elevi, post-teste pentru elevi și profesori, evaluări ale elevilor asupra proiectului desfășurat.

Instrumente web 2.0. utilizate în cadrul proiectului au fost: Google Form, Piccollage, Blogger, Kahoot, Capcut, Avatarmaker, Padlet, Canva, Youtube, WordArt, Bitmoji, Quizlet, Chatter-pix, Zumpad, Smule, Inshot, Jamboard, Google Map etc.

Conexiuni culturale și digitale prin intermediul proiectelor eTwinning

Prof. Daniela GRECU

Școala Gimnazială „Sfântul Dumitru” Craiova, jud. Dolj

Proiectele eTwinning oferă o oportunitate unică elevilor din școlile din România de a se conecta cu colegi din alte țări europene, de a colabora la proiecte interdisciplinare și de a-și dezvolta abilitățile de comunicare și gândirea critică. Aceste proiecte online pot aborda o gamă largă de teme, de la istorie și cultură la știință și mediu. Elevii lucrează împreună la sarcini comune, folosind o varietate de instrumente digitale, cum ar fi platforme online, forumuri de discuții și aplicații de videoconferință.

Beneficiile participării la proiectele eTwinning sunt numeroase. Elevii își dezvoltă abilitățile de comunicare în limba engleză, își largesc orizonturile culturale și își dobândesc o perspectivă globală asupra lumii. De asemenea, învață să lucreze în echipă, să rezolve probleme și să își gestioneze timpul în mod eficient.

Proiectele eTwinning pot fi o experiență de învățare stimulativă și plină de satisfacții pentru elevi. Ele oferă o modalitate distractivă și interactivă de a învăța despre alte culturi și de a-și dezvolta abilitățile necesare pentru secolul XXI. Proiectele eTwinning pot fi atât curriculare, cât și extracurriculare, în funcție de modul în care sunt integrate în activitățile școlare.

Mulți profesori aleg să integreze proiectele eTwinning în cadrul curriculumului, utilizându-le ca pe o metodă inovatoare de predare, care completează materialele și lecțiile tradiționale. Prin aceste proiecte, profesorii pot aborda teme din programa școlară într-un mod mai interactiv și colaborativ, ceea ce facilitează învățarea activă și implicarea elevilor.

Pe de altă parte, există și proiecte eTwinning desfășurate în afara orelor de curs, ca activități extracurriculare. Acestea oferă elevilor ocazia de a explora subiecte de interes personal, de a-și dezvolta abilități noi și de a colabora cu colegi din alte țări într-un mod mai flexibil și mai creativ. Astfel, proiectele eTwinning pot funcționa în ambele cadre, contribuind semnificativ la dezvoltarea integrală a elevilor, fie că sunt parte integrantă a curriculumului sau activități extracurriculare.

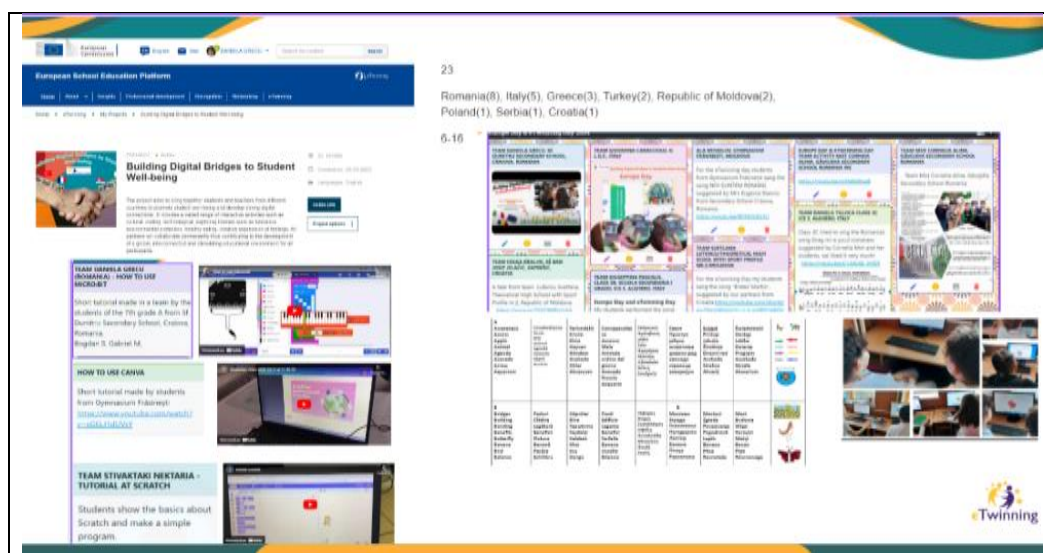
În continuare, doresc să aduc în atenție un proiect din cele trei desfășurate pe platforma eTwinning, în perioada 2023-2024, alături de elevii de la Școala Gimnazială „Sf. Dumitru” din Craiova, în calitatea mea de profesor de Informatică și TIC la nivel gimnazial, respectiv dirigintă a unei clase de a VII-a. Este vorba de proiectul **Building Digital Bridges to Student Well-being**, ce a avut 23 de parteneri din 8 țări (România, Italia, Grecia, Turcia, Republica Moldova, Polonia, Serbia, Croația).

Proiectul a reunit elevi și profesori din diferite țări pentru a promova bunăstarea elevilor și a dezvolta conexiuni digitale puternice. Acesta a inclus o gamă variată de activități interactive, culturale, de programare și tehnologice, care au explorat teme, precum: toleranța, protecția mediului, alimentația sănătoasă și exprimarea creativă a sentimentelor. Toți partenerii au colaborat permanent, contribuind astfel la dezvoltarea unui mediu educațional global, interconectat și stimulator pentru toți participanții.

Proiectul a avut un impact semnificativ asupra elevilor participanți, ajutându-i să-și îmbunătățească bunăstarea generală, să-și dezvolte abilitățile digitale și să-și lărgească

orizonturile culturale. De asemenea, a contribuit la construirea de punți durabile de colaborare între profesori din diferite țări. Activitățile proiectului au gravitat în jurul unor evenimente internaționale, precum:

- Computer Science Education Week (6-12 decembrie 2023) - fiecare partener a creat un tutorial cu ajutorul elevilor despre o aplicație pe care o cunosc. Aceste tutoriale au fost publicate pe YouTube. În tutoriale elevii au prezentat aplicații pentru crearea de teste, chestionare, programare (Scratch, Python, altele).
- International Mother Language Day (21 Februarie 2024) – toți partenerii au lucrat la crearea unui dicționar de termeni specifici proiectului (5-10 cuvinte), pe alocuri ilustrat (2-3 cuvinte/litera) de către elevi cu desene pe hârtie/digitale.
- Europe Day & eTwinning Day (9 mai 2024) - pentru a sărbători această zi frumoasă, am interpretat cântece tradiționale din țările partenerilor. Pentru aceasta puteam folosi un instrument muzical sau codare (folosind Micro:Bit sau platforma Scratch sau alte aplicații) sau corul elevilor.



Impactul proiectului a constat în creșterea gradului de satisfacție a elevilor cu privire la școală și la învățare, îmbunătățirea abilităților digitale și a competențelor de comunicare ale elevilor, dezvoltarea unei mai bune înțelegeri a culturilor și perspectivelor diferite, consolidarea relațiilor de colaborare între profesori din diferite țări.

Așadar, aceste proiecte educative au un rol semnificativ asupra dezvoltării personalității elevilor. Participarea la astfel de proiecte îi ajută pe elevi să-și dezvolte competențe esențiale, cum ar fi abilitățile de comunicare, colaborare și rezolvare de probleme. Într-un mediu de învățare interactiv și multicultural, elevii își îmbunătățesc abilitățile lingvistice și își dezvoltă toleranța și respectul față de alte culturi. Aceste experiențe contribuie la formarea unor cetățeni globali conștienți și responsabili, capabili să interacționeze eficient într-o societate din ce în ce mai interconectată.

De asemenea, implicarea în proiectele eTwinning stimulează creativitatea și gândirea critică a elevilor, oferindu-le ocazia de a lucra la proiecte reale și relevante pentru viața de zi cu zi. Elevii învață să fie proactivi și să își asume responsabilitatea pentru propriul lor proces de învățare, ceea ce le crește încrederea în sine și autonomia. Aceste experiențe educative îi ajută

pe elevi să descopere și să-și dezvolte pasiunile și interesele, să-și extindă orizonturile și să-și formeze o viziune mai largă asupra lumii, aspecte esențiale pentru o dezvoltare personală armonioasă și pentru succesul lor viitor.

Webografie

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/ec23d4e3-e305-4d1c-83da-1989d35ec7e0>, <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning>

Proiectul eTwinning „Sustainability for EU and Me”

Prof. Cristina HRIȚCU

Colegiul Tehnic „Emanuil Ungureanu” Timișoara, jud. Timiș

Sustenabilitatea se referă la practicile și politicile care permit satisfacerea nevoilor prezentului fără a compromite capacitatea generațiilor viitoare de a-și satisface propriile nevoi. Aceasta include protecția mediului, utilizarea responsabilă a resurselor naturale, și promovarea echității sociale și economice.

Proiectul „Sustainability for EU and Me” este o inițiativă de un an (2023-2024) sub egida programului eTwinning care reunește licee din Franța, Turcia, Croația, Spania, Letonia și România. Acest efort colaborativ își propune să educe elevii despre sustenabilitate și importanța acesteia atât la nivel local, cât și la nivelul Uniunii Europene (UE). Proiectul promovează o înțelegere profundă a patrimoniului natural, cultural și lingvistic local, în timp ce încurajează elevii să contribuie activ la un viitor sustenabil în comunitățile lor și dincolo de acestea.



Obiectivele principale ale proiectului sunt:

- învățarea diferitelor concepte de sustenabilitate și relevanța acestora în context local și al UE;
- promovarea înțelegerii și respectului reciproc prin explorarea patrimoniului local al țărilor participante;
- încurajarea elevilor să joace roluri active în comunitățile lor pentru a promova practici sustenabile;

- dezvoltarea abilităților de comunicare în limba engleză prin colaborare;
- creșterea abilităților de utilizare a instrumentelor TIC.

„Sustainability for EU and Me” este o dovadă a puterii colaborării în educație. Prin reunirea diverselor culturi și perspective, proiectul nu doar promovează sustenabilitatea, ci și încurajează un sentiment de identitate și solidaritate europeană. Prin această inițiativă, elevii nu doar că învață despre sustenabilitate, ci devin participanți activi în modelarea unui viitor sustenabil pentru comunitățile lor și pentru UE în general.

Proiectul este organizat meticolos, cu activități lunare menite să implice elevii și profesorii în moduri semnificative:

- Ziua Bunătății Mondiale (13 noiembrie): Activități care promovează bunătatea și sprijinul comunitar.
- Ziua Siguranței pe Internet (6 februarie): Educarea elevilor despre practici sigure pe internet.
- Ziua Patrimoniului Mondial (18 aprilie) și Ziua Pământului (22 aprilie): Celebrări și activități educative privind conservarea culturală și de mediu.
- Ziua Europei și Ziua eTwinning (9 mai): Recunoașterea unității europene și rolului eTwinning în colaborarea educațională.
- Ziua Mondială a Albinelor (20 mai), Ziua Mondială a Diversității Culturale (21 mai), Ziua Internațională a Diversității Biologice (22 mai) și Ziua Mondială a Mediului (5 iunie): Diverse evenimente și proiecte axate pe biodiversitate și sustenabilitate ambientală.

Proiectul „Sustainability for EU and Me” are un impact semnificativ asupra tuturor celor implicați:

- Pentru elevi: Proiectul dezvoltă competențe esențiale pentru viitor, inclusiv abilități academice, sociale și emoționale, pregătindu-i pentru roluri active în societate.
- Pentru profesori: Participarea la proiect le oferă profesorilor oportunități de dezvoltare profesională, colaborare internațională și acces la resurse educaționale inovatoare.
- Pentru școală: Implicarea într-un proiect internațional crește prestigiul școlii și promovează un mediu educațional inovator și deschis către noi experiențe de învățare.
- Pentru comunitate: Proiectul stimulează implicarea comunității locale în inițiative de sustenabilitate, promovând conștientizarea și acțiunea la nivel local.

eTwinWorld Travel Agency

Prof. înv. primar Tatiana IACOB
Școala Gimnazială Hărău, jud. Hunedoara

În anul școlar 2022-2023, școala noastră a participat la proiectul „eTwinWorld Travel Agency”, alături de școli din Turcia, Croația, Grecia, Polonia și Serbia. Ideea în jurul căreia s-a desfășurat întregul proiect a fost ca elevii să simuleze crearea propriei agenții de turism în care vor planifica excursii pentru clienții lor, oferindu-le diverse informații despre destinațiile turistice. Ne-am gândit că elevii experimentează antreprenoriatul în timp ce creează agenția, sugerează excursii pentru clienții lor și își imaginează că primesc cărți poștale cu impresiile clienților despre călătoriile planificate prin intermediul agenției, dar și învață despre țări și interacționează cu cultura acestora.

Activitățile proiectului s-au planificat în acord cu obiectivele acestuia, ajutându-i să-și formeze o gândire antreprenorială. Pentru agenția lor, elevii au creat logo, slogan, mascotă, au realizat în colaborare un afiș și o broșură, au creat personaje care au devenit proprietarii agenției și cărora le-au realizat cărți de vizită. Pentru viitorii clienți au ales destinații de călătorie, despre care s-au documentat și au adunat materialele într-un ghid turistic online, apoi au colectat impresiile clienților din cărțile poștale primite. În toate activitățile, elevii au lucrat în colaborare, în echipe transnaționale, rezolvând sarcini pe măsura posibilităților lor, alături de ceilalți parteneri, contribuind la realizarea fiecărui produs.

În activitatea „Get to know each other better”, fiecare echipă mixtă a căutat informații despre țările partenere, iar în cadrul echipei au existat responsabili pentru colorarea hărții, a steagului, documentare despre capitală, obiective turistice, ce este faimos în acea țară.

Activitatea „Research stage”, așa cum îi spune și numele, a urmărit ca elevii să se familiarizeze cu destinații turistice, astfel că ei au propus repere turistice din propria țară care să fie căutate de o altă echipă transnațională. Informațiile aduse de elevii au fost organizate și sistematizate într-un material realizat în Canva, intitulat „Discovering the beauties of our countries”. Activitatea „Collaborative travel magazine task division”, a planificat și organizat activitatea elevilor de căutare a unor informații despre posibile destinații de călătorie, iar sarcinile atribuite echipelor mixte au vizat: aprecierea costului aproximativ al călătoriei din țara lor spre destinații, câteva informații despre clima acelei țări, câteva sugestii de cazare și de mâncare tradițională, obiective turistice din zona respectivă, ce suveniruri se pot cumpăra în calitate de turist. Pe baza informațiilor aduse de elevi, s-a realizat un ghid turistic online ce conține informații necesare unui turist pentru orientarea în țara vizitată.

Lucrând în colaborare, elevii au participat la realizarea jocului „We are going on holiday – guess the country!”, destinațiile de vacanță fiind descoperite pe baza unor indicii. Acest joc s-a bazat pe cunoștințele acumulate de elevi în etapele anterioare. Activitatea „Suitcase full of souvenirs”, a adus în atenție suvenirurile cu care turiștii se întorc din călătorie. Elevii au utilizat site-ul Canva, adăugând, într-o valiză, elemente ce pot constitui amintiri ale unei călătorii într-o altă țară. Activitatea „Comics with postcards” a pus pe elevi în situația de a scrie cărți poștale din partea unor clienți mulțumiți ai Agenției de turism și de a ilustra momente din timpul călătoriei, folosind ToonyTool. Pentru a îmbogăți și activa vocabularul elevilor, s-a planificat o activitate destinată alcătuirii unui dicționar de cuvinte din sfera activității turistice,

transporturi, cazare, activități de relaxare și divertisment. Sarcinile de învățare au urmărit extinderea vocabularului și definirea creativă a unor concepte. Elevii și profesorii au propus cuvinte, apoi în cadrul unei echipe transnaționale, un elev a scris cuvântul în limba engleză, având posibilitatea de a folosi instrumente și tehnici pe care le cunoaște, alții au oferit o ilustrare a cuvântului, următorii au creat benzi desenate pentru a include cuvântul în dialog. Toate sarcinile au fost realizate printr-o practică de colaborare mixtă (echipe transnaționale). Ca să poată duce la bun sfârșit orice sarcină, elevii au vizualizat ceea ce au completat partenerii lor și au continuat munca acestora.

Prin toate activitățile desfășurate, s-a obținut îmbunătățirea priceperii de a utiliza instrumente TIC și aplicații web 2.0, căci prezentarea muncii individuale și de echipă a necesitat folosirea acestora; de asemenea, s-a dezvoltat competența lingvistică (elevii au compus mesaje orale/ scrise în limba română și engleză, au participat la exerciții de brainstorming legate de termenii „turism”, „agenție de turism”, „destinații”, au colaborat la realizarea unui dicționar de cuvinte în limba engleză, au compus mesaje pentru cartea poștală și pentru benzile desenate, au vehiculat informații despre obiective turistice). O legătură strânsă cu partenerii s-a realizat și prin întâlnirile online, în cadrul cărora elevii s-au prezentat, au jucat împreună *Kahoot!* cu întrebări despre țările și culturile lor.

În concluzie, acest proiect ne-a oferit șansa de a învăța despre țările partenere, de a ne forma niște repere despre acestea legate de gastronomie, climă, suveniruri; de a ne îmbunătăți abilitățile lingvistice și digitale; de a ne dezvolta abilități antreprenoriale. De asemenea, toate activitățile proiectului au avut sarcini ce au solicitat capacitatea elevului de a-și imagina și de a crea. Proiectul ne-a oferit nouă, profesorilor, prilejul de ne îmbunătăți activitatea didactică, de a construi o relație autentică cu elevii, de a formula sarcini de învățare adaptate vârstei lor și de a acorda o atenție sporită legăturilor interdisciplinare.

„Crăciunul” – proiect eTwinning

Prof. înv. preșcolar Crina Cornelia IGNA
Grădinița cu Program Prolungit „Căsuța poveștilor”, Cluj-Napoca, jud. Cluj

În cadrul acestui proiect, ne-am bucurat de sărbătoarea Crăciunului alături de copii din Polonia, Turcia, Lituania, Croația, Slovacia, Serbia și România. Copiii și-au îmbogățit cunoștințele despre tradițiile și obiceiurile de Crăciun din țară și din alte țări europene. Preșcolarii au pregătit felicitări de Crăciun pentru partenerii din proiect și din felicitările primite am creat un colț de Crăciun în sala de grupă. În cadrul proiectului, copiii s-au jucat cu simetria, au creat povești și ilustrații, au cântat colinde și s-au jucat jocuri propuse de parteneri.

Pentru început, am realizat o aut prezenta re a noastră, a grupei de copii de la grădinița și a orașului în care locuim. Am marcat pe hartă locul de reședință al partenerilor de proiect. Apoi, am început să pregătim felicitări de Crăciun pentru partenerii de proiect. În timpul creării colțului de prezenta re a proiectului, copiii au participat la activități prin care au învățat numele țărilor participante la proiect, steaguri ale acestora și fotografii asociate ale felicitărilor de Crăciun din țările participante. Am decis că felicitările de Crăciun vor exprima dorințe, iar copilul selectat și-a oferit propria voce, dând glas felicitării realizate de grupa noastră. Am pregătit o prezenta re cu tradițiile de Crăciun în țările partenere. Învățarea tradițiilor a fost dificilă pentru că, de exemplu, o echipă de profesori polonezi a căutat informații despre tradițiile de Crăciun din România, iar cei români am prezentat tradiții din Serbia. Copiii au participat la activități menite să prezinte aceste tradiții.



Împreună, ne-am întrebat dacă se aseamănă cu tradițiile noastre și am creat logo-ul proiectului. Copiii au participat la un joc de simetrie, fiecare țară participantă trebuind să își completeze partea din imagine. Pe parcursul proiectului, am decis să extindem activitățile prin învățarea unui cântec, în comun. Am împărțit cântecul în versuri și fiecare țară și-a cântat partea. După ce l-am pus cap la cap, a fost creată o melodie întreagă, al cărei film l-am vizionat împreună. Împreună cu partenerii noștri, am jucat diverse jocuri create de partenerii noștri și am creat un dicționar de Crăciun. I-am întrebat pe copii ce ar dori să primească de Crăciun. Cadoul câștigător a devenit eroul unei povești create de noi. Câștigătoarea a fost o păpușă, Anne, care a devenit personajul principal al poveștii create pe echipe. Am realizat povestea intitulată: „Anne și păpușa ei magică” împărțită pe echipe, unii realizând textul, alții imagini relevante din poveste. Ne-am întâlnit cu partenerii noștri în direct, am cântat împreună o melodie și ne-am arătat colțurile de design. La final, copiii au participat la evaluare, în care marea majoritate au declarat că le-a plăcut foarte mult proiectul. În mod similar, ei și-au exprimat disponibilitatea de a participa și la alte proiecte europene. În cadrul proiectului, copiii au participat la activități menite să pregătească felicitări de Crăciun.

Christmas gift

File Edit View Insert Format Data Tools Extensions Help

100%

File Edit View Insert Format Data Tools Extensions Help

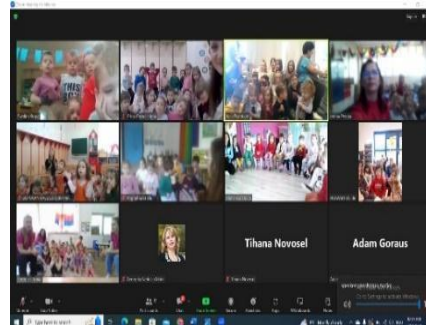
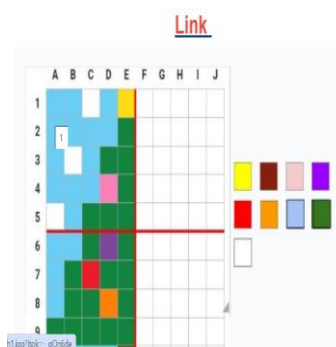
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2			4		2						
3		3	1	1	4	1	1				
4		4			3	1		1	3		
5					5	2					
6			1				1	1		1	3
7			2	5	4	2	1	5	2	3	3
8			4	2	7				1	3	3
9			7	2		2			1	5	
10					3	5				4	
11											





Încă de la început copiii au arătat o mare disponibilitate de a participa la activitățile și jocurile legate de sărbătorile de Crăciun. Au înțeles că trimiterea felicitărilor de Crăciun este o tradiție care se respectă în multe țări din lume. De asemenea, le-am reamintit copiilor că felicitările de Crăciun au fost înlocuite recent cu metode moderne de comunicare, dar nici cel mai interesant mesaj text sau e-mail nu va înlocui o felicitare tradițională de Crăciun. Felicitările noastre de Crăciun transmiteau urări în limba noastră maternă. Din felicitările de Crăciun pe care le-am primit, am creat un colț, prin intermediul căruia copiii s-au întâlnit cu partenerii proiectului. Acest colț ne-a încurajat și să învățăm despre tradițiile de Crăciun din țările partenere, iar distracția a constat în căutarea informațiilor despre Crăciunul sărbătorit în alte țări. În cele din urmă, s-a creat o prezentare interesantă. Copiii au creat logo-ul proiectului colorând partea selectată.

1	Evelina Stopa	Lines 1, 2
2	Tihana Novosel	Lines 3, 4
3	Alena Hudaková	Lines 5, 6
4	Crina Igna	Lines 7, 8
5	Nela Dundović	Lines 9, 10



Împreună cu partenerii noștri am cântat piesa „We Wish You a Merry Christmas”, care a făcut cu siguranță proiectul mai atractiv. Am vizionat filmul compus din fragmentele cântate de toți copiii implicați în proiect prin Watch2Gether. Ne-am întâlnit cu parteneri online de două ori, ne-am prezentat colțurile de Crăciun și am cântat cântecele.

Copiii au exprimat ceea ce le-a plăcut cel mai mult în formulare, iar profesorii au evaluat proiectul completând un formular Google. Atât copiii, cât și părinții au fost foarte mulțumiți de implementarea proiectului. Rezultatele proiectului au fost diseminate prin intermediul site-ului grădiniței. A fost un proiect foarte interesant care i-a încurajat pe copii să acționeze, să creeze, să învețe, să observe și să programeze. Copiii au fost foarte încântați în toate etapele derulării acestui proiect.

Colaborare și învățare creativă prin proiectele eTwinning

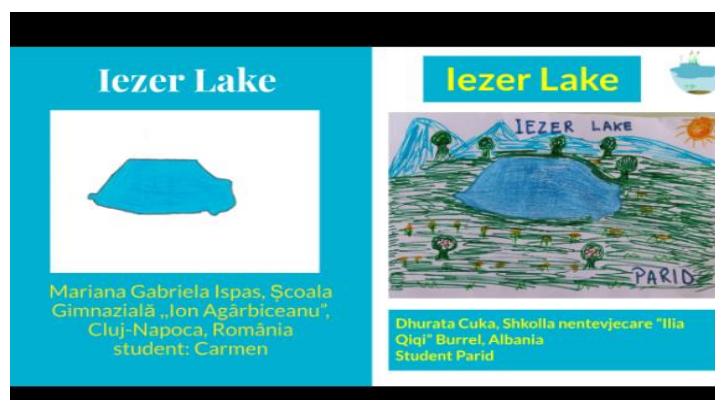
Prof. învă. primar Mariana Gabriela ISPAS
Școala Gimnazială „Ion Agârbiceanu”, Cluj-Napoca, jud. Cluj

Personal, cred că a te alătura programului eTwinning înseamnă un mare plus, atât pentru noi, cadrele didactice, cât mai ales pentru elevi. Acesta facilitează colaborarea dintre instituții de învățământ, implicând elevii în activități didactice inovatoare prin intermediul tehnologiilor comunicării și informației. Platforma eTwinning este un instrument care permite școlilor să își extindă viziunea și să experimenteze învățarea într-un mod interactiv și autentic.

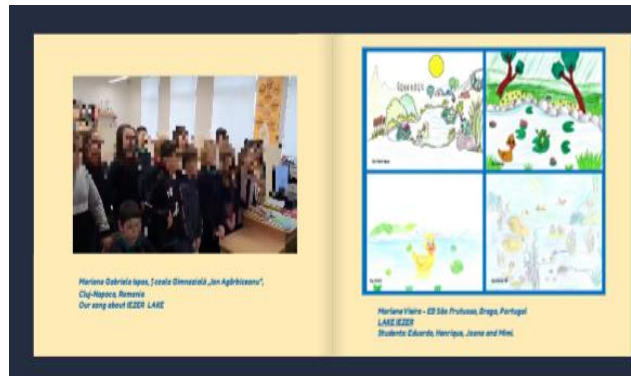


Unul dintre proiectele eTwinning la care am participat a fost „A world of lakes”. Acesta s-a desfășurat pe parcursul întregului an școlar, din septembrie până în mai. Am fost 47 de cadre didactice implicate, din 15 țări partenere. „A world of lakes” s-a dovedit a fi un proiect complex, cu activități interesante, foarte multe aplicații și jocuri. Elevii au creat documentare despre lacuri, lucrând în echipe naționale și internaționale.

La începutul proiectului, elevii au fost informați despre regulile de siguranță pe internet. Ei s-au jucat în *Kahoot!* și au învățat cum să se protejeze în spațiul virtual. De asemenea, a fost pusă școala pe harta proiectului. Apoi, aceștia au creat un logo pentru proiect și s-a ales câștigătorul, o școală din România.



Pentru început, fiecare școală a ales un lac din propria țară. A urmat o activitate creativă, în care elevii trebuiau să își prezinte și să deseneze forma lacului ales de ei, apoi să decoreze cât mai creativ forma lacului unui partener. În continuare, toate numele lacurilor și formele acestora au fost adunate și puse în <https://learningapps.>, creându-se un joc, iar cu rezultatele activității creative s-a realizat un Google Slides.



În activitatea următoare, am cântat cântece despre propriul lac, iar elevii parteneri au realizat desene pe baza versurilor, toate materialele fiind încărcate într-un e-book.

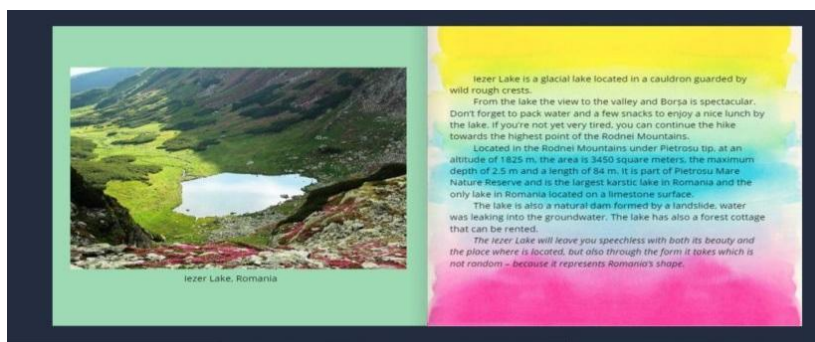
Proiectul a continuat cu o altă activitate comună, în care au fost alese niște cuvinte specifice lacurilor, care să fie traduse în toate limbile țărilor cuprinse în proiect, astfel alcătuindu-se un mini dicționar folosindu-se aplicația Genially.



Cea mai interesantă activitate pentru copii a fost cea în care fiecare școală a scris 4 întrebări unei alte școli despre lacul acestora, iar apoi au trebuit să răspundă la întrebările primite. Pentru toate aceste întrebări și răspunsuri a fost folosită aplicația CRAM.

De asemenea, o altă activitate interesantă a fost aceea în care fost creată o colecție de ID-uri ale lacurilor noastre, în care erau consemnate niște date despre cum sunt ele în prezent.

Ultima activitate a fost numită „TIME MACHINE”, deoarece elevii trebuiau să investigheze situația lacului partener și să-și imagineze cum va arăta acel lac în viitor. Pentru această activitate elevii au realizat filmulețe care au fost încărcate în Google Earth, pentru a crea un tur comun al lacurilor. Documentarele video au fost încărcate și pe Strimm TV.



În acest proiect, au fost integrate multe discipline: științele, limba și literatura română, artele plastice, educația muzicală, educația civică. Elevii au acumulat multe cunoștințe despre lacuri în general, despre diferite tipuri de lacuri, cum s-au format ele, cum trebuie să le protejeze, despre importanța acestora în viața oamenilor. Pe de altă parte, elevii și-au îmbunătățit abilitățile de a realiza și prezenta materiale, folosind diverse instrumente digitale. Creațiile și desenele realizate pe parcursul proiectului au condus la stimularea creativității elevilor noștri. Schimburile interculturale dintre parteneri referitoare la lacuri și la natura care există în jurul acestora au îmbogățit cunoștințele elevilor, au dat posibilitatea de a compara ceea ce există în alte țări cu ceea ce avem noi, referitor la grija pentru lacuri. Elevii au învățat să comunice mai mult, să pună întrebări, să caute răspunsuri, să învețe din experiența altora, să învețe să asculte și să respecte opinia altora. Prin utilizarea multiplelor platforme și aplicații, elevii și-au îmbunătățit competențele digitale. La toate acestea se mai adaugă: îmbunătățirea limbii engleze, a capacității de cercetare, de selectare și sintetizare a informațiilor, de apreciere a diversității culturale.

În concluzie, eu consider că proiectele eTwinning reprezintă o modalitate pentru elevi de a-și dezvolta creativitatea, inovația, gândirea critică, abilitățile de rezolvare a problemelor, de comunicare și de colaborare. În ceea ce privește dezvoltarea personală, copiii devin mai încrezători în abilitățile lor, mai sociabili, mai toleranți.



Bibliografie

https://etwinning.ro/wp-content/uploads/2022/05/1_Parteneriate-pentru-invatare_09.05.pdf



Proiectul eTwinning „History Zone – Heroes Without Capes”

Prof. Mădălina IVAN

Liceul Teoretic „Nicolae Bălcescu”, Cluj-Napoca, jud. Cluj

Proiectul eTwinning *History Zone – Heroes without Capes* s-a desfășurat în perioada februarie-iunie, 2024 și a avut patru țări participante: România, Turcia, Bulgaria și Spania. El s-a adresat elevilor cu vârsta între 11 și 13 ani, aparținând claselor V-VII din următoarele școli:

- *Istek Atanur Oguz* – Istanbul, Turcia
- *Dr. Petar Beron* – Ovoshtnik, Bulgaria
- *IES Vela Zanetti* – Aranda de Duero, Spania
- *Liceul Teoretic „Nicolae Bălcescu”* – Cluj Napoca, România.

Din partea școlii noastre a participat clasa a V-a A, coordonată de Mădălina Ivan, profesor de limba engleză.

Principalele **obiective** ale proiectului au fost:

- formarea gândirii critice, prin înțelegerea contribuției unor personalități marcante din sfera culturală, științifică și istorică
- exersarea și perfecționarea competențelor de cercetare și informare
- exersarea competențelor de redactare a unui text-biografie
- dezvoltarea competențelor lingvistice în limba engleză
- dezvoltarea competențelor digitale
- dezvoltarea abilităților de colaborare și comunicare între elevii aceleiași clase, dar și între elevii țărilor participante
- dezvoltarea competențelor sociale prin crearea unor structuri de networking între elevii țărilor participante

Desfășurarea proiectului:

Proiectul a fost structurat pe trei etape principale, fiecare desfășurate în decursul a circa șase săptămâni.

Etapa I:

- elevii au participat la un quiz sub forma clasicului joc *Jeopardy*, pe tema unor evenimente și personalități istorice; această etapă a avut ca scop creșterea interesului pentru cunoașterea istoriei și a figurilor marcante din țările partenere; a fost, de asemenea, momentul când elevii și-au ales biografia pe care urmau să o scrie în etapa II

Etapa II:

- elevii au căutat informații pentru a redacta câte o biografie a personalităților alese; apoi au scris o primă versiune a acesteia, în limba engleză, la persoana întâi, ca și cum elevul ar fi fost el însuși acel om; profesorul coordonator a verificat și corectat biografia, iar

apoi aceasta a fost prelucrată în Canva, sub forma unui articol de ziar. Biografiile copiilor din toate țările participante au fost adunate într-un document colaborativ, autorii având astfel șansa să afle despre istoria și cultura celorlalți.

Etapa III:

- copiii s-au transformat ei înșiși în personalitățile despre care au scris; în urma unor sesiuni de cercetare și informare, ei s-au costumat adecvat și s-au înregistrat redând biografiile respective, fie prin mijloace video, fie prin înregistrări audio însoțite de imagini. Și aceste produse au fost încărcate într-un document colaborativ.

Pe parcursul proiectului, copiii au avut șansa să se cunoască, să-și împărtășească pasiunile și proiectele de viitor, prin intermediul aplicației Padlet, unde au postat avataruri și scurte descrieri ale lor. De asemenea, la întâlnirea de proiect care a avut loc **online**, prin intermediul platformei Google Meet, copiii s-au salutat și prin viu grai, împărtășindu-și din bucuriile și dificultățile întâlnite în proiect.

Ce lecții am învățat participând, elevi și profesori, la acest proiect? În primul rând, că vom găsi întotdeauna în lume oameni care ne împărtășesc valorile și idealurile, dorința de a comunica prietenește, de a ne cunoaște prin intermediul culturilor noastre, intenția asumată de a clădi o lume pașnică. În al doilea rând, observând reacțiile copiilor, ideile pe care și le clarificau în urma cercetării pentru proiect, ne-am întărit convingerea că formarea umanistă a copilului nu trebuie lăsată la voia întâmplării, că ea stă la baza omului complet și echilibrat și că absența ei ar putea conduce la o societate bolnavă. Într-o epocă a amenințărilor venite din extremele ideologice, dezvoltarea conceptului de leadership autentic este un imperativ al educației.

Proiectul *History Zone – Heroes without Capes* a prilejuit întâlnirea cu noi culturi, formarea unei atitudini de cooperare, a unor deprinderi de lucru corecte, dar și a unor prietenii durabile, care sperăm să se concretizeze în viitoare colaborări.

Valențele jocului ca activitate centrală în proiectele eTwinning

Prof. înv. primar Anda Mihaela MANEA
Școala Gimnazială nr. 49, sect. 2, București

Din multe puncte de vedere, universul copiilor de azi e cu totul diferit de al generațiilor din secolele trecute, iar evoluțiile uimitoare ale acestuia se aplică și la jocuri și jucării, elementele centrale ale acestui univers, pe baza cărora se realizează, în cel mai plăcut și mai interesant, mai provocator și mai profitabil, dezvoltarea lor ulterioară, care include cunoașterea lumii înconjurătoare și dragostea pentru ea, dar și mobilarea afectiv-emoțională a indivizilor. Jocul aduce cunoaștere și bună dispoziție, maturizează copilul, îi permite să acționeze liber, dar și în echipă, fără constrângeri, și-l ajută să observe și să tragă propriile concluzii despre ceea ce se întâmplă în jurul lui, dar și în interiorul său. În toate perioadele societății umane, jocul și jucăria au dezvoltat copiilor competențe pentru viață, ajutându-i să devină membri activi ai comunității, dezvoltând relații complexe între aceștia, care facilitează importante acumulări de experiență privind cunoștințele esențiale pentru viață și relațiile sociale de pe parcursul acesteia.

Pe perioada anilor școlari 2022-2023 și 2023-2024 am participat, alături de elevii mei, aflați în clasele I și a II-a, la două proiecte eTwinning care au avut ca element de bază jocul, cel mai important mijloc de dezvoltare a personalității acestora, „**Traditional toys and games of my region**” și „**Growing up with mind games**”. Primul proiect a prilejuit elevilor mei o familiarizare cu jocuri și jucării tradiționale de pe plaiurile mioritice, de pe vremea bunicilor și părinților acestora, care s-au păstrat până astăzi, astfel că în cadrul prezentării internaționale am propus fluierul de lut ars cu formă de pasăre și jucăriile de lemn din piese mobile, observând cu bucurie că acest tipuri de jucării se regăseau sub alte forme și în zestrea culturală a partenerilor noștri din Grecia, Turcia, Italia sau Croația. Utilizarea jucăriilor tradiționale impulsionează gândirea creativă, copiii folosind și alte elemente de recuzită pentru a crea scene imaginative cu o gamă largă de scenarii de joacă posibile, cu personaje din lumea animalelor, din istorie și mitologie, bazându-se pe imitație și pe copierea realității, pe durata unei activități liniștitoare și plăcute, care încurajează interacțiunea socială.

Copilul de odinioară din satul tradițional românesc, dar și cei de astăzi, din aglomerările urbane, aflat în cea mai fastă perioadă a învățării, de formare și diversificare a deprinderilor, capătă prin joc experiențe noi, își dezvoltă spiritul de observație, atenția și imaginația. Jucăria îl amuză dar, în aceeași măsură, îl bucură și îl educă, potențându-i intens calitățile.

De la figurinele de lut, titirezii de lemn sau de piatră și păpușile din cârpă, realizate cu elemente din natură, fie de copil însuși, fie de frații mai mari, fie de unul dintre părinți sau bunici, la trenulețele electrice de la sfârșitul secolului XX, produs în serie, depășit și el, astăzi, de jucăriile bazate pe inteligența artificială, microcipuri și conexiuni internet, care evoluează în spațiul imaginației copilului modern, stimulează creativitatea, le dezvoltă inteligența și perspicacitatea, pregătindu-i pentru viața de adult.

Jocul este cel care contribuie în mod direct la educația copilului care învață să se poarte cu ceilalți, să acționeze în echipă, să-și ajute companionul cu care se află „în aceeași tabără” și, de ce nu, să-și învingă rivalul într-o competiție cinstită, cu reguli nescrise, dar respectate din fair-play.

Jocul, parte esențială a dezvoltării copilului, universal împărtășit de toți copiii, indiferent de mediul lor cultural, social și economic, ajută la dezvoltarea abilităților cognitive și motorii, precum și la cele de tip socializare și susține comunicarea și colaborarea, conducând la creșterea încrederii, creativității și potențarea imaginației, oferind în același timp distracția și plăcerea atât de necesare în timpul copilăriei.

Joaca și jocul crează și cadrul de exersare și de cultivare a diferitelor înclinații și aptitudini ale copilului care își întărește abilitățile lingvistice și de alfabetizare/ comunicare în limba maternă, dar și în limbi străine (pe toată desfășurarea proiectelor, dar și ulterior), abilitățile matematice și cele de orientare, elevii trebuind să pună la cale o strategie de joc, învățând astfel, să socializeze, să-și educe răbdarea și rezistența la frustrare, să accepte că pot pierde cu fruntea sus, dar și să acorde o revanșă, (vezi „X și O”, jocul propus de noi în cadrul primului proiect, jocurile „Mancala”, „Moara” și „Q-bitz” din cadrul celui de al doilea proiect eTwinning la care am participat). Compunerea și rezolvarea de probleme reprezintă cadrul propice pentru dezvoltarea capacităților creatoare ale gândirii elevilor și îl obligă pe acesta la o activitate independentă de creație, de analize și sinteze, prin care se exersează gândirea în generalizarea algoritmului de rezolvare a problemei și confruntarea cunoștințelor teoretice cu practica vieții.

Metodele tradiționale din învățământ trebuie adaptate astfel încât să faciliteze flexibilitatea gândirii, utilizând materiale didactice inovative, ca astfel de jocuri. Jocul „Q-bitz” este o modalitate distractivă de a familiariza copilul cu tiparele, raționamentul spațial, rezolvarea problemelor, dezvoltând inteligența vizuală necesară în viitoarele ore de matematică și lucrul cu STEM. Un timp al recreării, jocul și jucăria sunt modalități de eliberare de energii, în care copilul poate să se detașeze de pornirile agresive, iar desfășurarea lor în natură, precum jocul propus de noi în cadrul primului proiect, „Țară, țară, vrem ostași!” sau cel impus de coordonatorul din Turcia al celui de-al doilea proiect eTwinning la care am participat, „Turnul celor 7 pietre”, este un atu, mai ales astăzi, când ecranele sechestrează copiii în casă. Jocul activ care implică mișcarea fizică, dezvoltă echilibrul, coordonarea, îndemânarea, oferind și o ieșire pentru excesul de energie.

Jocul cu alți copii ajută, de asemenea, la dezvoltarea abilităților sociale, cum ar fi cooperarea și așteptarea rândului, care hrănesc empatia și înțelegerea pentru ceilalți, precum și faptul ca îl ajută pe copil să facă față propriilor frustrări și emoții atunci când jocul nu merge exact așa cum și-a dorit. Rolul jocurilor, forma cea mai accesibilă de învățare activ-participativă, și al jucăriilor, în procesul de învățare, este de a stimula copiii și de a trezi interesul acestora prin experiențe relevante, deoarece le oferă șansa de a deține controlul, de a lua propriile decizii, de a explora noi sentimente, idei, interacțiuni cu materiale și cu persoane noi, pentru a-și forma aptitudini noi.

Joaca cu jucăriile tradiționale sau cu jucăriile sofisticate, în scenarii inventate pe loc, cu multă visare și îndemânare, îi poate ajuta pe copii să înțeleagă împrejurimile și lumea din jurul lor ca fiind un spațiu sigur, care oferă, de asemenea, o oportunitate de a elimina orice frustrări pe care le pot avea și de a scăpa de stres, stimulând empatia, prin încurajarea copiilor să-și imagineze punctele de vedere ale altora. Utilizarea materialelor naturale sau reciclarea unor materiale precum hârtia sau plasticul (așa cum s-a întâmplat în cazul jocurilor Mancala, Q-bitz, Moara, în care ne-am produs singuri în clasă, în cadrul activităților din al doilea proiect) au

arătat legătura cu natura, care poate fi identificată de ușor către elevi, dezvoltând respectul față de educația ecologică, dar și față de sustenabilitate și mediu.

Elevii înțeleg din folosirea jucăriilor din lemn că sunt, în general, mai durabile, construite pentru a rezista testului timpului, capabile să rămână în familie timp de cateva generații, ca o moștenire prețioasă, de suflet, prin amintirile păstrate, ceea ce contribuie la educația pentru tradiții și durabilitate, cultura proprie și economia locală.

Jucăriile tradiționale, dar și jocurile moderne au un efect pozitiv asupra comunicării dintre părinți, bunici și copii, pe toate planurile, construind și întărind relații și legături trainice între generații, sentimente de apartenență, bunăstare și siguranță, dar urmărind și formarea deprinderii de muncă independentă. Schimbul de cuvinte, de idei, între membrii familiei, nu numai în ceea ce privește regulile de joc, etica și moralitatea pe parcursul desfășurării lui, istoricul ludicului în familie, ceea ce înseamnă o interacțiune și o implicare a părților, dincolo de acorduri pentru participarea în proiect, timp de calitate petrecut împreună. Astfel de activități ludice au prilejuit distracție, asemenea unei metode terapeutice, prin socializare, râs, empatie și pentru elevii cu CES pe care îi am în clasă. Absorbiți de diversele etape ale producerii jocurilor, s-au decuplat de la anume reticențe, îndărătnicii, repulsii și au îndus și părinților acestora o distanțare de griji și preocupări. Reducerea stresului și întreținerea bunei dispoziții, abordări moderne ale psihoterapiei, au augmentat dorința de joc. Elevii mei, care și-au creat propriile modele de joc pentru cartoanele Q-bitz, înțelegând modul de funcționare al unei jucării/ joc și mai ales felul în care se vor folosi de acestea, creându-și situații-model și dirijând realitatea prin planificare și experimentare, au folosit coordonarea ochi-mână și motricitatea fină, atenția, spiritul de observație și percepția spațială, oportunitatea de auto-exprimare, dezvoltarea unei gândiri rapide și creatoare într-un mod propice vârstei și preferințelor personale, ceea ce a condus la stimularea încrederii, aprecierii și stimei de sine, valorificându-le, cu maximum de eficiență, posibilitățile intelectuale.

Regulile jocurilor, de la cele mai simple la cele mai complexe, reprezintă o formă „deghizată” de învățare, adevărate exerciții de gândire, cooperare și comunicare, iar înțelegerea și punerea lor în practică va conduce la o reținere mai ușoară a noțiunilor teoretice, acumulându-se natural și coerent prin joacă și experiment. Orele clasei mele de *Arte vizuale și abilități practice*, *Dezvoltare Personală* sau *Muzică și Mișcare*, cu jocuri repartizate, după caz, în diferite secvențe, cu sarcini didactice cu caracter progresiv, cu o desfășurare inedită, diversificată și interesantă, au devenit preferatele elevilor mei.

Având o ofertă importantă, mi-am propus ca activitățile de tip joc să fie proporționale cu activitatea prevăzută de programă și structurate în raport cu tipul și scopul lecției desfășurate, implicând și elevii cu rezultate mai slabe, înlăturându-le teama de greșeală, timiditatea, descurajarea. Momentele de competiție au alternat cu cele de relaxare și de odihnă (jocul Mancala s-a transformat într-un turneu al clasei, Q-bitz s-a jucat în pauzele dintre ore), în vederea recuperării energiei nervoase a elevilor, într-un cadru activ, stimulat și dinamic, fără să fac abuz, astfel încât procesul de învățare să-și atingă obiectivele.

În era digitală, educația, în acord cu evoluția și transformările la nivel global, are nevoie de noi abilități și competențe pentru a răspunde provocărilor viitorului, pentru a progresa și a se moderniza, și pentru a ne putea alinia ritmului rapid cu care se schimbă lumea, astfel că jocurile și-au adăugat variantei clasice și pe cele online (Mancala online sau Kahoot!, jocul prin care s-au verificat cunoștințele elevilor dintr-un al treilea proiect eTwinning în care am

participat, „**World Changers**”). Acest fapt a permis elevilor să joace din confortul propriei case, de pe telefonul mobil personal, cu elevi din alte țări participante în proiect, depășind bariera cunoașterii insuficiente a limbii engleze, cea în care s-au desfășurat activitățile, dându-ne satisfacția locului al III-lea pe podiumul internațional al jocului din aplicația Kahoot!.

Bibliografie

Bălan, Ovidiu, Nica, Daniela – Elena, (2012), Jocul didactic în desfășurarea lecției de matematică la ciclul primar, Editura Rovimed Publishers, Bacău

Cotuna, Rafila (2005), Locul și rolul jocului didactic în învățare, Revista Învățământul primar nr. 3-4, Editura Miniped, București

Ionescu, Miron, Radu, Ioan (2005), Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj-Napoca
Pânișoară, I. (2003), Comunicarea eficientă, Ed. Polirom, Iași

Schaffer, H.R. (2005), Introducere în psihologia copilului, Editura ASCR, Cluj-Napoca
Stoica, Ana (1983), Creativitatea elevilor, Editura Didactică și Pedagogică, București
Șchiopu, U., Verza, E. (1981), Psihologia vârstelor, Editura Didactică și Pedagogică,

București
Vișoiu, Florentina, (2013), Metode activ-participative folosite în predarea matematicii la ciclul primar, Editura Rovimed Publishers, Bacău

„We Touch Lives by Coding” – un proiect eTwinning de succes

Prof. dr. Diana-Crina MARIN, Ambasador eTwinning
Liceul Teoretic „Pavel Dan” Câmpia Turzii, jud. Cluj

Prof. Eylem BILGIN, Ambasador Scientix
Korkut Ata Primary School, Turcia

Cuvinte-cheie: eTwinning, Scientix, proiecte STEM

Activitățile proiectului „We Touch Lives by Coding” au promovat obiceiuri de viață pozitive, fiind centrate pe dezvoltarea abilităților empactice, a altruismului și a respectului față de diversitate. Participarea la acest proiect a fost o bună oportunitate de a le prezenta elevilor și părinților informații referitoare la utilizarea sigură a internetului. Învățarea a fost facilitată de proiecte STEM, care au permis realizarea de experimente și de activități didactice adecvate vârstei elevilor, bazate pe învățarea experiențială. Proiectul i-a ajutat pe elevii să înțeleagă o parte dintre problemele lumii contemporane. Elevii au identificat soluții prin care putem să îi determinăm pe cei din jur să adopte comportamente responsabile în ceea ce privește protejarea mediului înconjurător. Ideile elevilor au fost valorificate prin crearea unor produse comune.

Elevii au realizat primele activități de codare, cu ajutorul unei activități deosebite, intitulată „Emotion Machine” (<https://teachinglondoncomputing.org/resources/inspiring-unplugged-classroom-activities/the-emotion-machine-activity/>). În cadrul acestei activități, elevii au programat un robot să experimenteze diferite emoții. Template-ul utilizat poate fi descărcat de aici: <https://www.cs4fn.org/faces/emotionmachine.pdf>.



Figura nr. 1. Poze de la activitățile desfășurate

Jocul Cody Feet a fost utilizat pentru a dezvolta gândirea logică și pentru a-i familiariza pe elevii cu activitățile de programare. Jocul a fost pe placul elevilor. În cadrul activității didactice, elevii au folosit coduri, familiarizându-se cu activitățile de programare (<https://codemooc.org/codyfeet/>).



Figura nr. 2. Poze realizate pe durata jocului

Au fost desfășurate activități comune de Ziua Mondială a Apei. Elevii au realizat diverse proiecte de grup, în care au valorificat informațiile învățate. Comunicarea cu școlile partenera a fost realizată în mod eficient, prin întâlniri de lucru sau conversații cu ajutorul aplicației WhatsApp. Diseminarea proiectului a fost realizată pe pagina dedicată proiectelor eTwinning a școlii, dar și prin elaborarea unor materiale informative. Printre temele abordate în cadrul proiectului se numără bunătatea și altruismul, fiind evidențiat rolul important al elevilor în a schimba lumea în bine. Printre subiectele abordate se numără: educația pentru mediu și utilizarea sigură a internetului. Proiectul și-a propus să dezvolte competențele de conștientizare și exprimare culturală, competențele digitale ale elevilor, competențe personale, sociale și de a învăța să înveți.

În cadrul proiectului, a fost elaborată o poveste prin care elevii sunt îndemnați să ocrotească natura, intitulată „Protejez natura”. În cadrul poveștii, au fost prezentate consecințele negative ale poluării, iar elevii au fost responsabilizați să ocrotească natura. Într-o zi obișnuită de școală, personajul principal al poveștii, Kuzey, conștientizează rolul important al reciclării selective și încearcă să îi determine pe membrii familiei sale să adopte comportamente responsabile în raport cu mediul înconjurător. El observă comportamentele neadecvate ale membrilor familiei și îi încurajează pe părinții săi să devină mai responsabili și să nu mai folosească folosească pungi din plastic, deoarece materialul din care sunt confecționate se distruge în mod natural într-o perioadă foarte lungă de timp (de aproximativ 1000 de ani).

Tehnologiile educaționale inovatoare au fost integrate în cadrul lecțiilor. Profesorii și elevii implicați în cadrul acestui proiect, au folosit următoarele aplicații sau site-uri web:

- ZUMPad (site care permite realizarea de documente colaborative);
- Bookcreator (crearea unei cărți, a unui produs al activităților din proiect);
- Arloopa (prin intermediul aplicației, elevii au învățat informații despre specii de animale, inclusiv specii pe cale de dispariție și modalități prin care acestea pot fi protejate);
- Answergarden (elevii au stabilit modalități prin care pot schimba lumea în bine);
- Padlet (instrument Web2.0, care a facilitat prezentarea activităților desfășurate de elevi);
- Canva (site-ul a fost folosit pentru crearea de materiale audiovizuale).

Pe platforma Twinspace au fost postate imagini de la activitățile desfășurate. A fost obținut acordul părinților pentru implicarea elevilor în activități. Proiectul a avut efecte pozitive asupra elevilor: aceștia și-au dezvoltat creativitatea și au devenit mai motivați să învețe, curioși,

conștienți de importanța dezvoltării competențelor digitale, dornici să lucreze în echipă, să inițieze experimente și să participe la proiecte eTwinning.

Implicarea elevilor în proiecte STEM este benefică, deoarece le permite elevilor să își dezvolte abilități specifice unor domenii, precum: știință, tehnologie, inginerie și matematică. Astfel de proiecte le dezvoltă creativitatea, abilitățile de cooperare și de comunicare (Bers, González-González, & Armas-Torres, 2019; Schoenfeld, diSessa, Grasser, Benson, English & Duschl, 2019). Platforma Scientix este o platformă prin care proiectele STEM sunt promovate.

Principalul avantaj ale implicării elevilor în proiecte STEM constă în posibilitatea de a-i angaja pe elevi în activități de învățare variate. Acest tip de proiecte permite:

- antrenarea elevilor în diverse experimente didactice;
- dezvoltarea competențele digitale ale elevilor/preșcolariilor;
- organizarea unor situații de învățare cu caracter ludic;
- realizarea de conexiuni interdisciplinare;
- creșterea eficienței proceselor de predare, conceptele abstracte devenind mai accesibile și mai ușor de înțeles pentru elevi.
- valorificarea învățării prin cooperare și învățarea bazată pe proiect.

Obiectivele principale ale acestui proiect au fost: înțelegerea importanței utilizării responsabile a resurselor, dezvoltarea competențelor științifice, identificarea unor soluții creative pentru rezolvarea de probleme din viața reală, dezvoltarea abilităților de comunicare, de colaborare și de organizare a datelor în tabele, precum și facilitarea accesului la informații, prin dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor. Astfel, au formate unele abilități de bază specifice secolului XXI și au fost promovate valori, precum: bunătate, responsabilitate și respect.

Unul dintre obiectivele proiectului a fost acela de a dezvolta competențele digitale și de rezolvare a problemelor, necesare elevilor în contextul unei lumi aflate în permanentă schimbare. În cadrul proiectului, au fost realizate activități de învățare prin cooperare, eviidențiind rolul important al muncii în echipă pentru a înregistra progrese în activitatea de învățare.

Bibliografie

Bers, M. U., González-González, C., & Armas-Torres, M. B. (2019). Coding as a playground: Promoting positive learning experiences in childhood classrooms. *Computers & Education*, 138, 130–145. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.04.013>

Li, Y., Schoenfeld, A. H., diSessa, A. A., Grasser, A. C., Benson, L. C., English, L. D., & Duschl, R. A. (2019). On thinking and STEM education. *Journal for STEM Education Research*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.1007/s41979-019-00014-x>

Proiectul eTwinning „There’s a ladybug in my classroom”

Prof. înv. preșcolar Andra Claudia MATEAN
Grădinița cu Program Prelungit” Micul Prinț” Cluj-Napoca, jud. Cluj

Proiectul nostru, pe care îl susținem cu ajutorul inteligenței artificiale și al instrumentelor Web 2.0, va permite elevilor să învețe despre pupa de gărgăriță, ciclul său de viață, habitatul și caracteristicile sale fizice. Aceștia vor participa la activități dramatice pe teme, precum: autoprotecția și apărarea gărgăriței, ouăle de gărgăriță și puii de gărgăriță. De asemenea, vor recunoaște gărgărițele care se hrănesc cu afide, ouăle lor, puii de gărgărițe și insectele care dăunează copacilor. Prin întrebarea „Cum salvează gărgărițele copacii?”, copiii vor încerca să găsească răspunsuri prin activități de știință și natură. Creând un model de gărgăriță, aceștia vor descoperi simetria gărgăriței și a propriilor lor corpuri și vor învăța conceptul de simetrie. Prin activitățile legate de buburuze, elevii noștri vor dobândi o înțelegere intuitivă a conceptelor de modelare, comparație, predicție, ordonare, stabilire de relații și simetrie.

Planul activităților din acest proiect sunt următoarele:

Desenez prima poză cu gărgăriță. Săptămâna viitoare, vom desena prima imagine care ne vine în minte când ne gândim la o gărgăriță, fie din memorie, fie după o poză, fără să împărtășim nimic. Această activitate ne dezvoltă capacitatea de a gândi mental, de a ne aminti și de a reutiliza cunoștințele anterioare. Vom susține creativitatea desenând și lucruri legate de gărgăriță în jurul imaginii. Ce știm despre gărgărițe? Vom cere profesorului să scrie sub poza desenată de fiecare. La finalul proiectului, vom repeta desenul buburuzei.

Recunoașterea buburuzelor – Punem pe masă imagini cu gărgărițe, frunze, bușteni și bucăți de copac pentru a fi examinate de copii. Le oferim informații generale despre gărgărițe. Dacă avem gărgărițe adevărate în grădina școlii, le folosim, iar dacă nu, lipim autocolante în formă de gărgăriță pe frunze și îi punem pe copii să le găsească și să le examineze cu o lupă. Completăm activitatea găsind și asamblând piesele puzzle-ului de gărgăriță ascunse în grădina școlii.

Crearea modelului – Elevii noștri vor crea modele de gărgăriță prin vopsire, tăiere și lipire, folosind materiale precum coroana de gărgăriță și farfuria de hârtie.

Ciclul de viață al buburuzei – Buburuzele trec prin etapele de ou, larvă, pupă și gărgăriță adultă. Elevii vor crea ciclul de viață al gărgăriței folosind tehnica de tăiere și lipire, susținuți de imagini și videoclipuri.

Ouă de buburuză și buburuze – Copiii vor examina ouăle de gărgăriță cu o lupă și vor răspunde la întrebări: De ce sunt ouăle depuse sub frunze? De ce depune mama gărgăriță 10-15 ouă împreună? Ce s-ar întâmpla dacă ar depune ouă în pământ?

Anatomia buburuzelor – Examinăm părțile corpului unui model mare de gărgăriță, discutând despre elitre și structura insectelor înaripate.

Citim o poveste despre buburuza – Citirea interactivă a unei povești despre gărgăriță.

Studiu de simetrie – Învățăm conceptul de simetrie folosind o oglindă, completând simetria buburuzei neterminate.

Cum zboară gărgărițele? – Discutăm despre aripile gărgărițelor și modul în care zboară. Copiii vor crea aripi de gărgăriță din carton și vor simula zborul în grădina școlii.

Dramă pentru protecția și apărarea buburuzei – Simulăm mecanismele de apărare ale gărgărițelor împotriva prădătorilor printr-o activitate dramatică.

Nutriția buburuzei – Ieșim în grădina școlii, găsim afide și examinăm modul în care gărgărițele se hrănesc. Realizăm activități de tăiere și lipire cu frunze, afide și gărgărițe.

Cum salvează gărgărițele copacii? – Discutăm despre insectele care dăunează copacilor și rolul gărgărițelor în controlul acestora. Pregătim un colț senzorial și simulăm salvarea copacilor.

Activitate de bucătărie – Copiii vor crea și savura sandvișuri în formă de gărgăriță.

Activități de matematică cu buburuze – Exerciții de potrivire și sortare folosind petele și culorile gărgărițelor.

Joc de trecere a mingii prin buburuzele – Pregătim un model de gărgăriță cu cercuri de diferite dimensiuni pentru a exersa trecerea mingii.

Creez o grădină prietenoasă cu buburuzele – Explicăm cum anumite plante atrag gărgărițele și creăm o grădină mică împreună cu copiii.

Desenez ultima mea poză cu buburuză – La finalul proiectului, copiii vor desena o ultimă imagine cu gărgăriță, reflectând ceea ce au învățat.

Țelurile noastre:

- 1-Creșterea gradului de conștientizare cu privire la relația gărgăriță-natura
- 2-Explicarea locului gărgărițelor în viață prin sprijinirea activităților vizuale, artistice, dramatice, științifice și naturii
- 3- Evidențierea dragostei de gărgărițe
- 4- Informarea și creșterea gradului de conștientizare a noii generații despre gărgărițe
- 5- Studiile de artă, teatru și matematică mai distractive prin utilizarea gărgărițelor

REZULTATE AȘTEPTATE

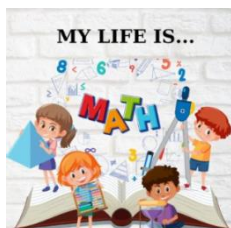
1-Morfologia și fiziologia gărgărițelor și importanța gărgărițelor pentru mediu și societate vor fi predate copiilor noștri, contribuind astfel la popularizarea științei gărgăriței.

2- Copiii noștri vor fi capabili să perceapă relația dintre gărgăriță și mediul ei și să înțeleagă locul și importanța gărgăriței în echilibrul ecologic.

3-Ei vor fi capabili să dezvolte abordări și comportamente mai sensibile față de gărgărițe și alte insecte benefice.

4-Lecțiile predate cu gărgărițe vor deveni mai distractive.

Proiectul eTwinning „MY LIFE IS MATHS”



Prof. înv. primar Mirela MOISI
Școala Profesională „Petri Mor” Nușfalău, jud. Sălaj

Sunt o iubitoare a proiectelor eTwinning, mai ales că știu ce rol major îl au activitățile din proiect în dezvoltarea cognitivă, socială și emoțională a micilor învățăcei și a copiilor în general.

Pe parcursul acestui an, am desfășurat cu steluțele hărnicuțe din clasa a IV-a A, de la Școala Profesională „Petri Mor”, din localitatea Nușfalău, trei proiecte eTwinning. În cele ce urmează, voi așterne câteva cuvinte despre un proiect, tare drag nouă, și pe care urmează să îl finalizăm în curând.

Proiectul eTwinning „MY LIFE IS MATHS” s-a derulat în cea de-a doua parte a acestui an școlar. Ne apropiem de finalul lui și parcă nu ne vine să credem că au trecut cinci luni în care am încercat, să vedem mai mult de cum o făceam până acum, utilitatea matematicii în viața de zi cu zi și în tot ceea ce ne înconjoară.

În cadrul acestui proiect, au fost partenere 19 instituții de învățământ din 5 țări: Turcia, România, Grecia, Tunisia și Georgia.

Prin activitățile întreprinse, am încercat ca elevii să dobândească termeni, concepte și abilități matematice prin jocuri de echipă, activități experimentale, ateliere în natură și muncă colaborativă.

Punctul central al acestui proiect a fost realizarea și conștientizarea interdependenței dintre matematică și viața de zi cu zi. Astfel că, activitățile pe care le-am desfășurat în cadrul acestui proiect au fost integrate, bazându-se pe o abordare STEAM. Am urmărit pe tot parcursul ca elevii să manifeste interes, curiozitate, dorință de colaborare, într-un climat de stare de bine, indiferent de locația în care am desfășurat activitățile. Pe lângă munca pe clasă, individuală, pe grupe, am participat la întâlniri online pe platforma Zoom, elevii fiind foarte încântați de prezența colegilor din alte țări. Au colaborat în realizarea sarcinilor comune din proiect, au socializat și s-au împrietenit. Un plus valoare în dezvoltarea copiilor l-au avut întâlnirile on-line, pentru că și-au testat și dezvoltat competențele lingvistice în limba engleză. Împreună am realizat obiectivele proiectului prin desfășurarea activităților, respectând temele stabilite împreună, elevii fiind implicați activ în permanență, dezvoltându-și astfel și competențele esențiale pentru secolul XXI. O mare provocare a fost folosirea instrumentelor web 2.0, unele fiind noi și pentru mine. Aici amintesc: Bitmoji pentru prezentarea clasei, Canva- pentru logo, diplome, materialele colaborative, Pixton și ChatterPix - crearea și prezentarea elevilor, Wakelet, BookCreator, StoryJumper, Genially- în crearea regulilor de conduită, a cărților cu activitățile comune. A fost o adevărată coloratură a instrumentelor web, ceea ce i-a motivat și mai mult pe copii în a participa activ și conștient în acest demers. Un rol important l-au avut și părinții, întrucât pentru atingerea obiectivelor era nevoie și de realizarea unor sarcini în mediul familial, în casă, în curte, grădină, dar în permanență am ținut seama de siguranța datelor personale.

Amintesc câteva din temele abordate: Matematica și Tehnologia, Casa noastră și Matematica, Natura noastră și Matematica, Crearea unor jocuri web folosind aplicațiile Wordwall, WordArt, Learning Apps, Jigsaw Planet.

Pentru parcurgerea temelor, am gândit activități captivante pentru copii, care s-au desfășurat în medii diferite: în clasă, în curtea școlii, la bibliotecă, în parc, acasă. Amintesc câteva activități din cele desfășurate și îndrăgite de către elevii mei de clasa a IV-a: crearea logo-ului clasei noastre utilizând Canva; prezentarea elevilor și a clasei de elevi, folosind Pixton și Bitmoji; realizarea calculatorului/laptopului personal folosind figuri geometrice, cifre, litere, mesaje; găsirea a cât mai multe lucruri, din mediul lor apropiat- casă, curte, livadă, care au diferite forme geometrice, au compus, pe grupe, probleme cu ajutorul acestor corpuri/lucruri; am realizat macheta „Tărâmul palatelor din povești folosind material reciclabil”; am organizat o vizită la serele de flori din localitate, unde elevii au aflat multe lucruri interesante despre plantarea, creșterea și îngrijirea florilor. De aici, am achiziționat flori, cu ajutorul unei sponsorizări, pe care le-am plantat în parcul din fața școlii. O altă activitate tare creativă și îndrăgită de către elevi a fost crearea jocurilor on-line, folosind aplicațiile menționate mai sus: rebus- „Găsește denumirea corpurilor geometrice”, puzzle- „Natura și Matematica”, alegere duală- „Recunoaște figura/corpul geometric”. Aici doresc să amintesc că încercam aceste jocuri/activități interactive, primite și de la partenerii noștri.

Activitățile desfășurate au putut fi încadrate în programa școlară cu ușurință. În tot acest demers i-am lăsat pe copii să fie actori, fiecare cu rolul său, întotdeauna, unul era fotograf, eu dându-le doar pe alocuri idei și ajutându-i unde era cazul.

Ce am făcut eu? Pe lângă toate aceste activități desfășurate, conceperea lor, crearea cadrului, pentru a parcurge toate etapele proiectului, era nevoie să încarc dovezile în Google Drive sau Twinspace-ul proiectului, începând de la prezentarea instituției, a clasei, a mea, a elevilor, încărcarea logo-ului. Mie mi-a revenit sarcina de a crea regulile de conduită a proiectului, folosind Genially- ca produs final, am stabilit subtemele de la tema: Natura și Matematica, împreună cu alt partener, consultându-ne pe grupul nostru de WhatsApp. În conceperea poveștii „Viața mea e Matematica”, am contribuit la secțiunea Concluzii, așa după cum mai am menționat, sarcinile ni le-am distribuit punctual și echitabil, consultându-ne în prealabil. Pe tot parcursul acestui proiect au fost informați și părinții de evoluția lui, implicându-se la nevoie, mai ales la întâlnirile pe Zoom, care erau seara, în jurul orei 19. Am acordat o importanță deosebită securității on-line și protecției datelor personale ale copiilor.

Este o muncă asiduă din partea dascălului pentru a desfășura un astfel de proiect și a face muncă de calitate, dar când este evidentă evoluția și dezvoltarea micilor învățăcei, pe toate planurile (cognitiv, social, emoțional), e tot ce contează!

Planul de lucru a fost realizat prin consultarea și colaborarea tuturor partenerilor, utilizând Google Drive. Pe tot parcursul proiectului, am colaborat asincron pe grupurile de WhatsApp, Facebook, Instagram, sincron pe Zoom, iar apoi materialele le-am încărcat în Twinspace-ul proiectului de pe platforma ESEP. Doresc să menționez că fiecare echipă a contribuit în mod egal și consecvent la realizarea sarcinilor pentru atingerea obiectivelor.

Spre finalul proiectului am creat Povestea noastră – „Viața mea este Matematica”, urmărind secțiunile: Introducere, Dezvoltare, Concluzie, în echipe mixte, pe Forumul proiectului, apoi realizându-se o carte în StoryJumper. În ultima parte am completat chestionare de feedback, atât cadrele didactice, cât și elevii, pe lângă întâlnirea de pe Zoom, în care copiii și-au exprimat bucuria simțită, ne-am luat rămas-bun de la parteneri și le-am urat „Vacanță frumoasă!”.

Acum, la final de proiect, am concluzionat că viața omenirii, fără matematică, nu ar putea avea cursul ei normal.

„Să iubim matematica pentru a ne putea descurca în viață!” au concluzionat toți copiii participanți la ultimul webinar din cadrul proiectului.

Fiindcă a avut un real succes în rândul elevilor și toate obiectivele proiectului au fost atinse, am aplicat pentru Certificatul de calitate, pe care sperăm să îl obținem.

Conchid prin a vă îndemna, dragi colegi, care nu ați participat până acum la astfel de proiecte, să aveți curajul de a participa. Sunt o multitudine de avantaje atât pentru elevii noștri, cât și pentru noi, dascălii, dezvoltându-ne profesional și nu numai!

Câteva frânturi din cadrul activităților proiectului:



Transformarea educației prin colaborare internațională

Prof. Judith MORICZ

Colegiul de Servicii în Turism „Napoca”, Cluj-Napoca, jud. Cluj

Într-o lume globalizată și interconectată, eTwinning oferă elevilor oportunitatea de a se conecta direct cu alte culturi. Colaborarea internațională în perioada de formare îi încurajează pe elevi să privească lucrurile din diverse perspective, dezvoltând astfel o înțelegere interculturală. Aceștia învață să aprecieze atât propria cultură, limbă și credință, cât și pe cele ale altora.

Tranziția digitală transformă rapid toate aspectele vieții, necesitățile actuale cerând dobândirea de noi abilități și competențe digitale. Educația joacă un rol esențial în acest proces, facilitând alfabetizarea digitală și asigurând o „busolă morală” pentru navigarea în mediul online. Astfel, elevii vor putea interacționa online într-un mod productiv și reciproc avantajos.

Proiectele eTwinning asigură medii de învățare colaborative în care profesorii și elevii îmbunătățesc experiențele educaționale. Un exemplu reprezentativ este proiectul „MY DIGITAL CLASS”, desfășurat în anul școlar 2023-2024. Această inițiativă a avut ca scop consolidarea competențelor digitale și lingvistice ale elevilor prin integrarea instrumentelor Web 2.0 în sala de clasă.

Desfășurat pe o perioadă de patru luni, din noiembrie până în februarie, proiectul i-a implicat pe elevi într-o serie de activități concepute pentru a cultiva competențe digitale. Pornind de la abilități fundamentale și avansând către sarcini mai complexe, elevii și-au dezvoltat priceperea tehnologică, în timp ce și-au sporit abilitățile colaborative prin interacțiuni cu colegi din diverse medii culturale. La finalul proiectului, elevii au dobândit abilități digitale și competențe de comunicare în limba engleză, transformând mediul lor de învățare într-unul dinamic, interactiv și conectat global.

MY DIGITAL CLASS

1. **Scurtă prezentare** – Proiectul „My digital class” a avut ca scop îmbunătățirea competențelor digitale și lingvistice ale elevilor prin integrarea instrumentelor Web 2.0 în clasă. Desfășurat pe parcursul a patru luni, din noiembrie până în februarie, proiectul a implicat o serie de activități care au dezvoltat progresiv competențele elevilor în utilizarea instrumentelor digitale. Fiecare lună s-a concentrat pe diferite aspecte ale Web 2.0, de la niveluri de bază la avansate, promovând atât competențele tehnologice, cât și colaborarea între colegi. La sfârșitul proiectului, elevii și-au perfecționat abilitățile digitale și de comunicare în limba engleză, creând un mediu de învățare mai dinamic și interactiv. Această inițiativă a subliniat importanța tehnologiei în educație, pregătind elevii pentru o lume digitală.

2. **Colaborarea între școlile partenere** – Colaborarea a fost esențială pentru succesul proiectului, precum și activități colaborative ale elevilor.

- Programul de lucru al proiectului a fost conceput împreună de parteneri, detaliind activitățile și termenele limită, coordonarea s-a realizat printr-un grup de WhatsApp cu actualizări regulate, iar cele cinci întâlniri online (sesiuni de planificare, revizuire a progresului,

finalizare a activităților, conexiuni între elevi și un webinar de rămas-bun) au asigurat buna desfășurare a proiectului.

- Elevii au colaborat prin crearea și schimbul de cărți culturale și de Anul Nou, precum și prin crearea acrostihurilor, îmbunătățindu-și abilitățile lingvistice și creativitatea, iar produsele finale ale proiectului au fost prezentate într-o expoziție online.

3. Utilizarea tehnologiei – Profesorii au ghidat elevii în utilizarea eficientă a instrumentelor Web 2.0, îmbunătățindu-le competențele digitale.

- Activitățile lunare au inclus următoarele: utilizarea aplicației Canva pentru creația de logo-uri și postere în noiembrie, StoryJumper-ul pentru e-book-uri și Tricider pentru luarea deciziilor colaborative în decembrie, crearea de cărți culturale și participarea la competiții Kahoot în ianuarie, și producerea de videoclipuri Plotagon în februarie.

- Protecția datelor și drepturile de autor au implicat obținerea acordurilor parentale pentru participare, obținerea consimțământului pentru publicarea fotografiilor și videoclipurilor, și sublinierea siguranței online și a Netiquettei corecte pentru menținerea unui mediu digital respectuos și sigur.

4. Abordări pedagogice – Proiectul a implementat diverse strategii pentru a atinge obiectivele educaționale, incluzând învățarea colaborativă și activități bazate pe proiecte, facilitând dezvoltarea abilităților individuale și promovând înțelegerea interculturală și munca în echipă.

5. Integrarea în curriculum – Proiectul a fost implementat în curriculumul existent prin abordarea multidisciplinară, aliniindu-se cu obiectivele specifice ale materiilor prin identificarea temelor și rezultatelor învățării care să completeze domenii precum limba engleză, competențele digitale și modulul Etică și comunicare.

6. Rezultate și documentare– Planificarea detaliată și utilizarea eficientă a instrumentelor Web 2.0 au fost cheia pentru atingerea obiectivelor proiectului. Evaluarea impactului proiectului s-a realizat prin sondaje, iar rezultatele au fost distribuite. De asemenea, feedback-ul a fost colectat prin intermediul filmulețelor create în Plotagon, în care părerile elevilor au fost reflectate prin personaje animate. Proiectul a fost distins cu eticheta de calitate în Spania, recunoscând succesul său privind îndeplinirea standardelor și obiectivelor stabilite.

eTwinning este un instrument valoros pentru profesori în formarea elevilor, facilitând colaborarea internațională și dezvoltarea competențelor digitale esențiale pentru succesul în lumea modernă. Mulțumirile se adresează tuturor profesorilor și elevilor implicați, precum și întregii comunități eTwinning pentru contribuția adusă în formarea tinerilor.

Journey with STEAM!

Prof. învă. preșcolar Cristina OROS
Grădinița cu Program Prelungit „Curcubeul copiilor” Arad, jud. Arad

Curiozitatea, bucuria în învățare, experimentarea, descoperirea, toate acestea sunt posibile în sala de grupă, această vârstă fiind etapa marilor descoperiri și achiziții pentru tot parcursul vieții.

Cu cât sunt implicate mai multe simțuri în procesul de învățare, cu atât mai mult copiii devin și mai motivați să învețe și să nu uite ceea ce au descoperit.

Când un copil creează, construiește, explorează, experimentează, învățarea are sens pentru el, deoarece proiectele hands-on oferă experiența care aduce învățarea la viață.

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

Un copil este cu atât mai motivat să învețe cu cât informația pe care o primește are rădăcina în realitate și dacă el va descoperi importanța acelei informații în viața lui.

STEAM – reprezintă o nouă abordare în educație, aplicată de la cele mai mici vârste, bazată pe observație directă, experiment, logică, înțelegerea lucrurilor și a fenomenelor ca făcând parte dintr-un sistem, astfel, în categoria competențelor STEAM sunt incluse: argumentarea, gândirea critică, gândirea analitică și, nu în ultimul rând, gândirea creativă.

În acest context, după ce am adus la cunoștința părinților dorința mea, ca educatoare, de a desfășura un proiect eTwinning la grupa noastră, am primit acordul și susținerea acestora pe tot parcursul desfășurării acestuia. Astfel, a început aventura grupei mijlocii C „Winnie the Pooh” de la Grădinița cu Program Prelungit „Curcubeul copiilor”, din Arad, în proiectul **„Journey with STEAM!”**

Preșcolarii mei au început călătoria alături de copilași de vârstă apropiată lor din Turcia, Bulgaria, Germania, Grecia și Lituania, fondatoare fiind o colegă din Turcia, iar co-fondatoare fiind eu.

După ce am finalizat demersurile de început – webinarul partenerilor, stabilirea sarcinilor tuturor, transmiterea chestionarelor inițiale pentru părinți, profesori și copii, obținerea acordurilor parentale – am pornit în călătoria propriu-zisă, prin desfășurarea activităților STEAM, care s-au desfășurat atât în sala de grupă, cât și în alte medii, de exemplu pentru activitățile de inginerie și tehnologie, am vizitat clubul RoboSchool, unde copilașii au participat la o adevărată lecție de robotică pe înțelesul lor, iar la final, au construit singuri roboței, au manipulat mașinuțe cu telecomandă și chiar ne-a fost creată denumirea grădiniței cu o imprimantă 3D, după cum se poate observa în fotografia atașată:



La Știință, copiii au experimentat fenomenul de poluare al apei. Pentru a fi explicat fenomenul copilașii au amestecat în pahărele cu apă curată, coloranți sintetici, ulei vegetal amestecat cu coloranți alimentari, astfel, ei au înțeles mai ușor consecințele fenomenului respectiv.

Toate activitățile din proiectul nostru au fost primite cu entuziasm și curiozitate de către copilași, educația STEAM fiind o formă a educației nonformale care, promovează și utilizează metode de predare bazate pe știință, investigare și analiză directă și este mai atrăgătoare decât educația tradițională, prin faptul că încurajează creativitatea și imaginația, plasându-i pe copii în poziția de cercetători și oameni de știință, prin intermediul jocurilor și activităților desfășurate.

Prin intermediul proiectelor STEAM copiii pun întrebări, conectează punctele de cunoaștere, rezolvă probleme, gândesc creativ și chiar inovativ, dar, cel mai important lucru, cred eu, este munca în echipă și colaborarea dintre ei pentru a ajunge la rezultatul așteptat.

Fiind o abordare interdisciplinară, care integrează mai multe domenii într-o metodă de învățare coerentă, cu aplicații desprinse din realitate, STEAM conduce la progres vizibil pe mai multe planuri în rândul preșcolărilor și elevilor, iar noi, adulții, cadre didactice și părinți, suntem responsabili să le stimulăm interesul pentru această educație.



Exemple de instrumente Web 2.0 în proiectul eTwinning „I Code with Fairy Tales, I Learn My Values”

Prof. înv. primar Floare-Mariana PETREAN
Școala Gimnazială „Emil Isac”, Cluj-Napoca, jud. Cluj

Proiectele eTwinning ne oferă posibilitatea să realizăm activități interesante atât cu elevii din clasa noastră, cât și cu alți elevi și profesori din străinătate.

În cursul anului școlar 2023-2024, am participat la proiectul „I Code with Fairy Tales, I Learn My Values”, coordonat de o profesoară din Turcia. Proiectul este adresat nivelului de vârstă de 7-11 ani, având 26 de parteneri: Turcia (10), România(5), Albania(3), Georgia(2), Azerbaidjan(2), Portugalia (2), Iordania (1), Spania (1).

Obiectivele proiectului au fost:

- Oferirea de sprijin educațional fiecărui copil în funcție de diferențele individuale și culturale,
*Pentru a preveni excluderea, discriminarea și hărțuirea între egali în medii educaționale și pentru a reduce abandonul școlar,

* Pentru a preveni frica și tensiunea prin munca în grup, pentru a face față dificultăților, pentru a lucra eficient prin cooperare, pentru a contribui prin adaptarea la grup, pentru a dezvolta abilitățile de apartenență la grup și clasă, de a fi acceptat, folosind responsabilitatea, exprimarea, aprecierea.

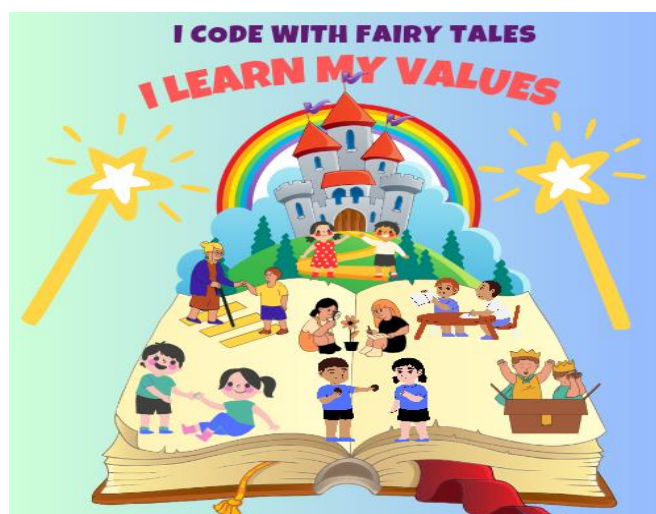
- Predarea valorilor de bază prin analiza basmelor cu diferite aplicații,

* Pentru a le permite elevilor să facă interferențe analizând basmele cu privire la probleme precum hărțuirea, mediul, sănătatea și empatia, pentru a le permite să gândească critic, să distingă binele de rău și să încurajeze comportamente pozitive prin activități de codificare cu basme,

- Să sprijine dezvoltarea personală, socială, emoțională și mentală a elevilor,

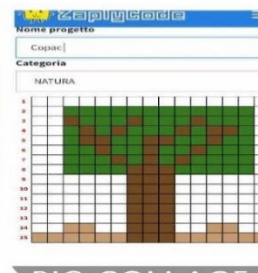
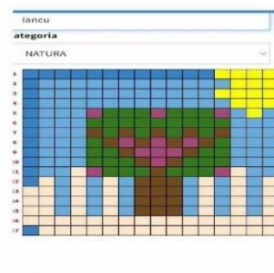
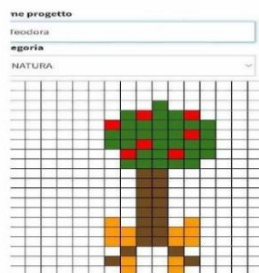
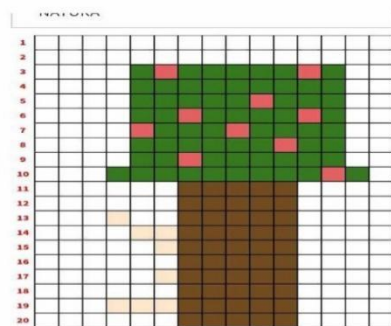
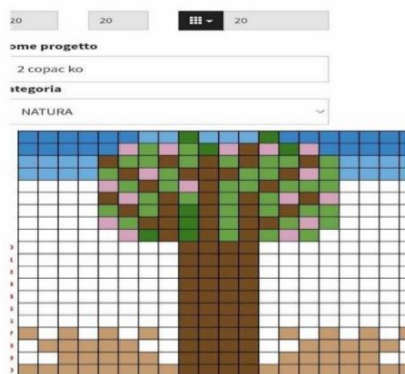
*Scopul este de a oferi alfabetizare artistică cu studii vizuale și alfabetizare matematică cu studii spațiale. Proiectul s-a desfășurat din luna noiembrie 2023 până în luna mai 2024.

În urma votului a fost votat acest logo.



Poveștile suport pentru activitățile din proiect au fost: *Rățușca cea urâtă*, *Ridichea uriașă* și *Pinocchio*. Am dedicat activități despre Ziua Siguranței pe Internet, despre ciclul de viață al unei plante, despre patriotism și valorile sale. În acest proiect, am folosit foarte multe instrumente Web 2.0, dintre care amintesc: Canva, Slido, Voilà Ai Artist App, Google Forms, Wordwall, LearningApps, Jigsaw Planet, PicCollage, ZaplyCode, Tarsia, Padlet, Zoom, Quiziz, YouTube. În cadrul activităților lunii ianuarie, am făcut puzzle după imaginile din „Rățușca cea urâtă” folosind <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2ae7e538727e>, iar cu aplicația PicCollage am realizat marea majoritate a colajelor postate în platformă..

La activitățile lunii februarie, am folosit tehnica agramografului pentru a realiza drapelul național al fiecărei țări participante, având la baza discuții despre valorile naționale și patriotism. O aplicație foarte îndrăgită de copii a fost „ZaplyCode” <https://www.zaplycode.it> cu ajutorul căreia am putut realiza diferite desene, pe baza pătrățelurilor, ei putând să aleagă numărul rândurilor și al coloanelor pe care desenează și să își selecteze culorile folosite. Lucrările realizate pot fi salvate în aplicație, dar pot fi codate astfel ca alți copii să deseneze după codul dat.



Povestea lunii aprilie a fost „Pinocchio”, am discutat despre adevăr, minciună, familie, importanța ascultării de părinți, ne-am jucat *Pinocchio Board Game*. În luna mai, am sărbătorit ziua eTwinning și am răspuns la întrebările jocului online Quizzizz.

<https://quizizz.com/join?gc=77305999>.



Produsele finale ale proiectului sunt calendarul anului 2024, un poster realizat din steagurile țărilor participante cât și o expoziție cu steagurile țărilor participante.

<https://read.bookcreator.com/6V9UsLE9jxfST35Jj8ZrVvEqyWe2/B8hz0FD-T6W1AYK4zsI30Q/chIIMRchRBC1oTdWXjbIVg>,

<https://draft.io/m8kbcwpcnuzk7ed6rp29ubhxdz5b29eb3mjpj32qjvz>.



Proiectul eTwinning „Paște colorat”

Prof. învă. preșcolar Alina Camelia PINCA
Grădinița cu Program Prelungit „Rază de Soare”, Cluj-Napoca, jud. Cluj

eTwinning este o platformă europeană dedicată profesioniștilor din domeniul educației, care permite colaborarea între școli din diverse țări europene prin intermediul tehnologiei digitale. Activitățile eTwinning au un rol important în procesul educațional, aducând numeroase beneficii atât pentru elevi, cât și pentru profesori și școli.

Proiectul „Paște Colorat”, proiect pe care l-am desfășurat, împreună cu parteneri din Grecia, Lituania, Spania, Letonia, Polonia, Turcia, este un proiect în care era vorba despre tradițiile de Paște din țările noastre.

Proiectul s-a desfășurat pe parcursul a trei luni – în martie: faza introductivă a proiectului cu îndeplinirea sarcinilor organizaționale definite și derularea primelor activități, în luna aprilie: activitățile de Paște colorate, în luna mai: etapa finală a proiectului cu prezentarea rezultatului final al proiectului. Grupa de vârstă a participanților a fost de la 5 la 8 ani.

Prin implementarea acestui proiect, preșcolarii:

- au învățat despre tradițiile de Paște ale altor țări/și-au extins viziunea lor asupra lumii, au extins vocabularul și cunoașterea vieții;
- au creat un joc de Paște;
- și-au dezvoltat gândirea critică și abilitățile de cooperare;
- au realizat felicitări de Paște (demers care a facilitat dezvoltarea creativității).

Felicitările au putut fi făcute sub orice formă – pictate, desenate, tăiate etc.

- realizarea unei expoziții cu felicitările realizate;
- au învățat și s-au familiarizat cu informații legate despre tradițiile de Paște din fiecare țară (prezentare despre obiceiuri, feluri de mâncare tipice și diverse curiozități și informații legate de Paște).

Pentru realizarea sarcinilor s-au folosit diferite instrumente digitale:

- Canva.com
- wordwall.net
- jigsawplanet.com
- Vocaroo
- Youtube
- Padlet

Pentru început, fiecare a trebuit să realizeze o siglă/logo și un poster al proiectului, iar în urma voturilor sigla/logo-ul nostru a fost pe locul II, și posterul pe locul I. S-a creat un link unde a putut vota oricine avea linkul.

Primul joc pentru a ne cunoaște unii pe alții a fost „Sparge gheața”, unde fiecare partener a realizat o prezentare cu grupa sa. Fiecare copil și-a desenat chipul său.

Împreună cu preșcolarii am realizat decorațiuni, felicitări, am vopsit ouă și prezentat obiceiuri și tradiții din diferite zone ale țării noastre despre Paște.

Fiecare am avut de creat un puzzle, preșcolarii putând mai apoi să îl rezolve pe calculator, având acces la toate puzzle-urile create de către toți partenerii.

Altă sarcină a fost aceea de a transmite fiecare câte 5 cuvinte referitoare la Paște și aleator fiecare a învățat cuvintele dintr-o altă țară. Această sarcină a fost distractivă și provocatoare atât pentru noi cât și pentru copii. Au fost încântați când s-au văzut pe filmare cum pronunță cuvintele și fericiți când au văzut pe alți parteneri verbalizând cuvintele transmise de către noi.

În cadrul proiectului, am avut și întâlniri online cu partenerii, copiii au fost încântați să se vadă și să vorbească între ei.

În urma proiectului rezultatele așteptate au fost atinse

- Cunoștințe noi și actualizate în domeniul culturii, IT-ului, artei;
- Posibilitatea de a practica limba engleză;
- Crearea jocului de Paște;
- Crearea unui site web al proiectului pentru promovare;
- Cunoștințe noi despre tradițiile de Paște din alte țări și de asemenea din propria țară;
- Extinderea vocabularului într-o limbă străină/ engleză/ sau utilizarea oportunităților de vocabular în limba maternă;
- Crearea de felicitări ca o dezvoltare a creativității și o întoarcere la valorile tradiționale, îmbunătățirea și popularizarea culturii scrisului de mână;
- Dezvoltarea creativității.

Parteneriatele eTwinning facilitează colaborarea între școli din diferite țări, oferind elevilor și profesorilor oportunitatea de a lucra împreună la proiecte comune, schimbând idei și bune practici. Acestea pot duce la legături durabile între școli, deschizând calea pentru colaborări viitoare și schimburi educaționale de durată.

Proiectul eTwinning „STEM in My Class”

Prof. înv. primar Simona PLOSCAR, Ambasador eTwinning

Prof. înv. primar Adina ACHIM

Liceul Teoretic „Nicolae Bălcescu”, Cluj-Napoca, jud. Cluj

În cadrul proiectului STEM IN MY CLASS, au participat 18 cadre didactice și peste 100 de elevi din Turcia, Grecia și România. Proiectul și-a propus să dezvolte interesul elevilor în diferite domenii tematice ale științei (STEM) și să le permită să rezolve sau să găsească soluții la problemele cu care se confruntă la școală printr-o abordare multidisciplinară prin abilități STEM. Prin implementarea acestor proiecte eTwinning STEM putem transforma sala de clasă într-un mediu dinamic, colaborativ și orientat spre viitor, pregătind astfel elevii pentru provocările societății moderne.

Proiectul a acoperit o perioadă de 5 luni, perioadă în care s-au format echipe mixte cu școlile partenere și am realizat lucrări în comun. Elevii și cadrele didactice au făcut schimb de idei în cadrul întâlnirilor online, au realizat la școală diferite proiecte în cadrul cărora au îmbinat abilitățile de matematică și știință cu ingineria și, în final, au realizat produse cu un design deosebit. În fiecare lună a fost abordată o situație problemă, identificată la nivel global (folosirea unor surse de energie alternative; reducerea amprente de carbon; reducerea consumului de apă potabilă) probleme rezolvate de către elevi prin realizarea unor proiecte practice.

<https://app.genially.com/editor/66585a0df30bd300156b17bb>

Îmbunătățirea procesului educațional și dezvoltarea competențelor elevilor au fost realizate prin :

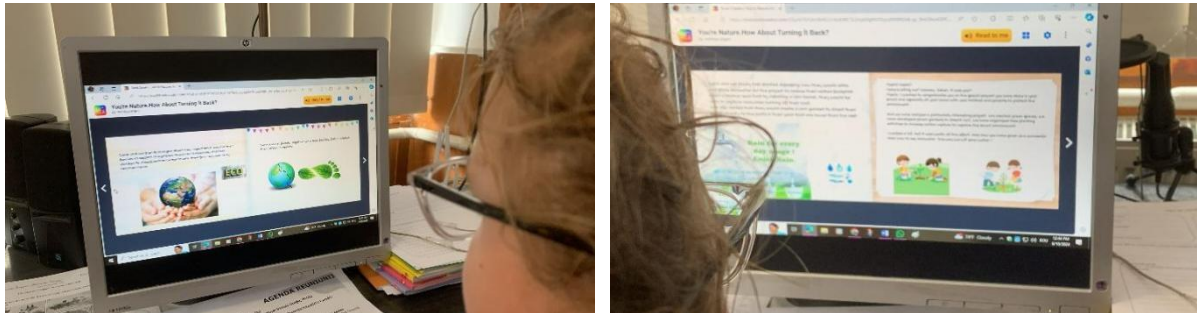
1. Colaborare – Elevii și profesorii au colaborat cu colegi din alte țări, învățând despre diverse culturi și metode de predare, iar acest proiect a stimulat înțelegerea globală și respectul pentru diversitate. Copiii au învățat să împartă sarcinile și să colaboreze pentru a atinge un obiectiv comun, ceea ce le dezvoltă abilitățile de management al proiectelor, învață să comunice clar și eficient, atât oral, cât și în scris, folosind diverse platforme și instrumente digitale, învață să asculte activ punctele de vedere ale celorlalți și să ofere feedback constructiv, contribuind la îmbunătățirea muncii de echipă.



2. Utilizarea Tehnologiei – Proiectul eTwinning „STEM in My Class” a pus accent pe siguranța online, astfel încât copiii să înțeleagă importanța comportamentului responsabil pe internet. Elevii au învățat să folosească diverse instrumente și platforme digitale, ceea ce le-a dezvoltat competențele tehnice. Am folosit Canva pentru realizarea logourilor și a posterelor,

am folosit Clipchamp pentru realizarea videourilor de prezentare, pe care ulterior le-am încărcat în YouTube pentru a fi compatibile cu platforma ESEP, am creat și am folosit jocurile pe LearningApps și Wordwall pentru a învăța reguli de circulație cât și ce înseamnă crearea de spații verzi. Cu ajutorul BookCreator am realizat povestea proiectului.

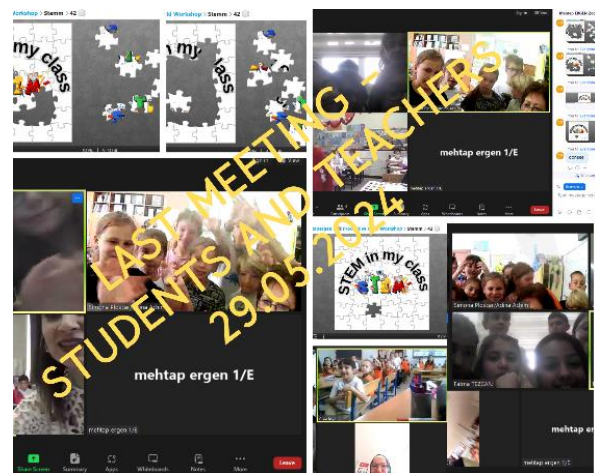
<https://read.bookcreator.com/VZpH6TfjJQbctRAKS1Uto4JWCTo2/syK0gRhOTuyulIWBNDs-g/ZLUOfE8-Q9-0wpA20LNVow>



Învățare Bazată pe Proiecte (PBL) - Elevii au fost implicați în proiecte practice care le-a permis să aplice cunoștințele teoretice în situații reale fiindu-le astfel stimulată gândirea critică, rezolvarea de probleme și creativitatea. Astfel, am căutat și am găsit soluții pentru folosirea și utilizarea unor surse de energie regenerabile în școala noastră.

4. Integrare în curriculum – fiecare activitate din cadrul proiectului a fost integrată în curricula școlară în cadrul orelor de comunicare în limba română (povestea), în orele de matematică și explorarea mediului cât și în orele de arte vizuale și abilități practice (realizarea machetelor).

5. Proiectele eTwinning reprezintă un cadru educațional complex și integrat care sprijină dezvoltarea holistică a elevilor, pregătindu-i pentru provocările unei societăți globale și interconectate prin dezvoltarea competențelor sociale și civice, lingvistice, interculturale, academice (cercetare și rezolvare de probleme /creativitate). Acestea implică activități de cercetare și soluționare a problemelor, ceea ce dezvoltă abilitățile analitice și critice ale elevilor. Multe proiecte eTwinning încurajează creativitatea prin activități artistice, scriere creativă și utilizarea inovativă a tehnologiei.



Proiectele STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică) sunt esențiale pentru dezvoltarea competențelor și abilităților la școlarii mici. Aceste proiecte integrează disciplinele STEM într-un mod interactiv și practic, stimulând curiozitatea și creativitatea copiilor.

Proiectele eTwinning oferă o gamă largă de beneficii pentru dezvoltarea abilităților și competențelor copiilor. Aceste proiecte, care facilitează colaborarea între școli din diferite țări europene prin intermediul internetului, se concentrează pe învățarea prin colaborare și utilizarea tehnologiei digitale. Colaborarea în cadrul proiectelor eTwinning nu doar că îmbunătățește competențele academice ale elevilor, dar și le dezvoltă abilitățile esențiale pentru viața socială și profesională. Aceste proiecte creează un mediu de învățare dinamic și interactiv, care pregătește elevii pentru a deveni cetățeni activi și competenți ai unei societăți globale și interconectate.

Proiectele eTwinning, cadru educațional complex și integrat Proiectul eTwinning „Art-habet sau alfabetul prin artă”

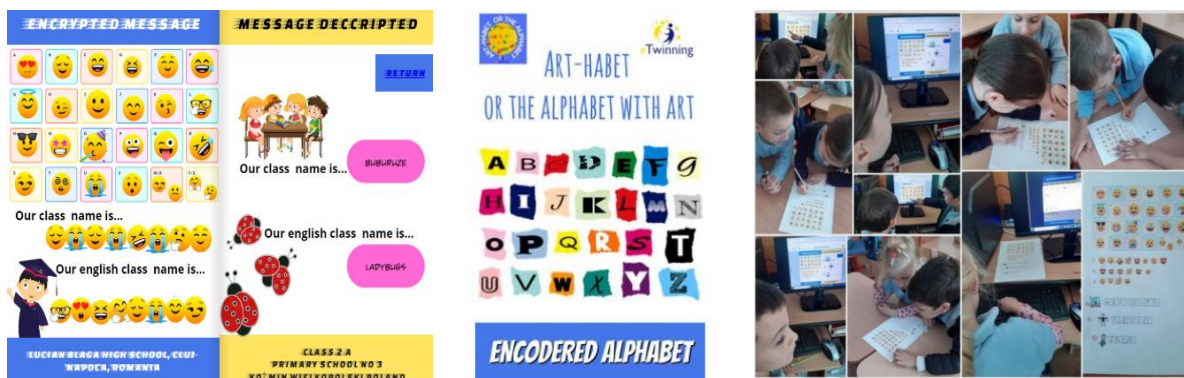
Prof. învă. primar Daniela POP
Liceul Teoretic „Lucian Blaga” Cluj-Napoca, jud. Cluj

Proiectul eTwinning „**Art-habet sau Alfabetul prin Artă**” este un proiect educațional inovator care abordează învățarea multidisciplinară într-un mod creativ, alfabetul stând la baza construirii tuturor activităților din cadrul proiectului. Acesta s-a adresat copiilor cu vârste cuprinse între 6 și 10 ani și s-a desfășurat în anul școlar 2023-2024, fiind un program educativ conceput pentru a stimula creativitatea elevilor prin intermediul artei. Coordonatorii proiectului au fost din Polonia, de la Centrul Educațional Special J. Twardowski din Rodomsko și din România, de la Școala Gimnazială nr. 22 Galați. Alături de aceștia au mai participat școli din Grecia, Spania, Turcia, Bulgaria, Italia și alte școli din Polonia și România.

Unul dintre avantajele acestui proiect a fost faptul că a încurajat creativitatea și imaginația copiilor, oferindu-le posibilitatea de a-și dezvolta abilitățile artistice, științifice și tehnice într-un mod interactiv și stimulant. De asemenea, prin intermediul colaborării cu alte școli din Europa, copiii au avut oportunitatea de a învăța despre diferite obiective turistice din aceste țări, artiști și operele lor, experimente științifice cu ajutorul cărora și-au clarificat anumite întrebări legate de fenomenele din lumea înconjurătoare și au avut posibilitatea de a se juca diverse jocuri.

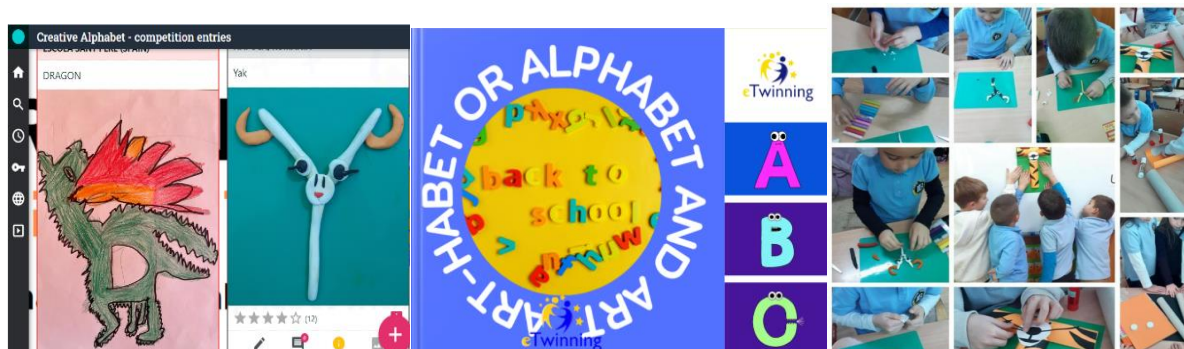
Planul de lucru a fost un instrument esențial pentru organizarea activităților educaționale în cadrul acestui proiect. Acesta a oferit o structură clară și bine definită pentru îndeplinirea sarcinilor și obiectivelor stabilite, fiind realizat prin colaborarea tuturor participanților. Astfel, activitățile din cadrul proiectului au fost proiectate minuțios, pentru fiecare lună în parte.

Luna septembrie a debutat cu partea introductivă, în care profesorii și elevii s-au cunoscut între ei prin realizarea unor lucrări comune facilitate de **Google Earth, comic, canva** și **coogle.it** și a continuat cu activitatea dedicată codării, în care elevii fiecărei clase, prin intermediul literelor asociate emoticoanelor, au creat coduri pe care altă clasă a trebuit să le decodeze. Toate aceste activități au fost colectate într-un ebook, realizându-se un material comun cu titlul „**Alfabet codificat**”.



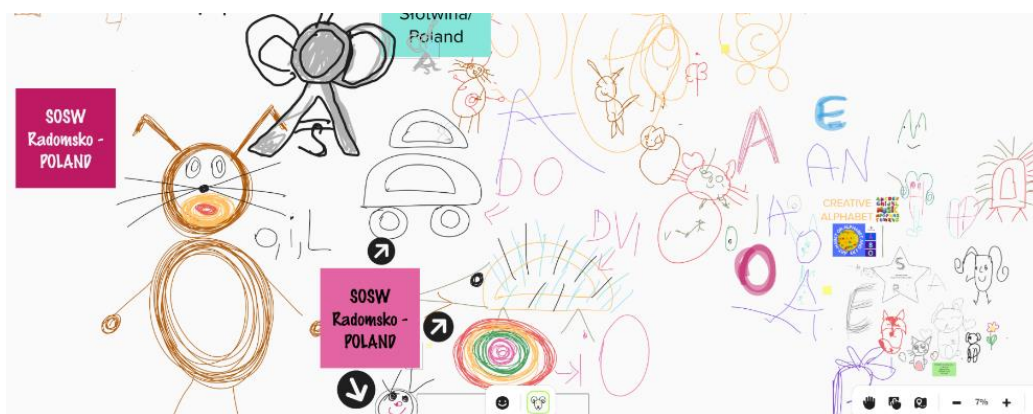
În luna octombrie, elevii s-au distrat și au învățat, și-au dezvoltat imaginația creând animale din literele alfabetului, folosind diverse tehnici și materiale de lucru, chiar și materiale reciclabile. Prin aceste activități, elevii și-au dezvoltat abilitățile motrice fine, iar colecția de lucrări, realizată cu Book Creator, este sursă de inspirație pentru cadrele didactice care doresc

să desfășoare activități diverse în acest sens sau pentru părinții care vor să petreacă timp cu copiii într-un mod util și creativ.



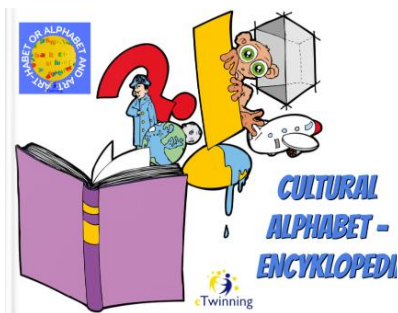
Modelajul, pictura, desenul și colajul au fost modalități prin care copiii au pus în valoare potențialul lor creativ, lucrările realizate de ei intrând în competiție. Fiecare cadru didactic coordonator a înscris în concurs o lucrare realizată de elevii clasei sale, iar elevii din toate clasele participante la proiect au votat primele trei lucrări care le-au plăcut cel mai mult.

Tot în luna octombrie, elevii participanți au realizat sincron, online, o activitate comună, colaborativă utilizând aplicația **Mural**. Inițiala numelui fiecărui elev a fost punctul de plecare pentru crearea de vietăți interesante și drăguțe. Tabloul comun a fost unul foarte bogat și a scos în evidență capacitățile creative ale elevilor, iar distracția și entuziasmul au fost cuvintele cheie ale acestei activități.



În luna noiembrie, am creat un ebook despre cultura, simbolurile, locurile și oamenii care reprezintă țările partenere în acest proiect. În această carte, am folosit alfabetul pentru a împărtăși cuvinte care fac parte integrantă din fiecare cultură, iar prin utilizarea pronunției audio, a scurtelor explicații, fotografiilor și videoclipuri am promovat interculturalitatea și am explorat diversitatea.

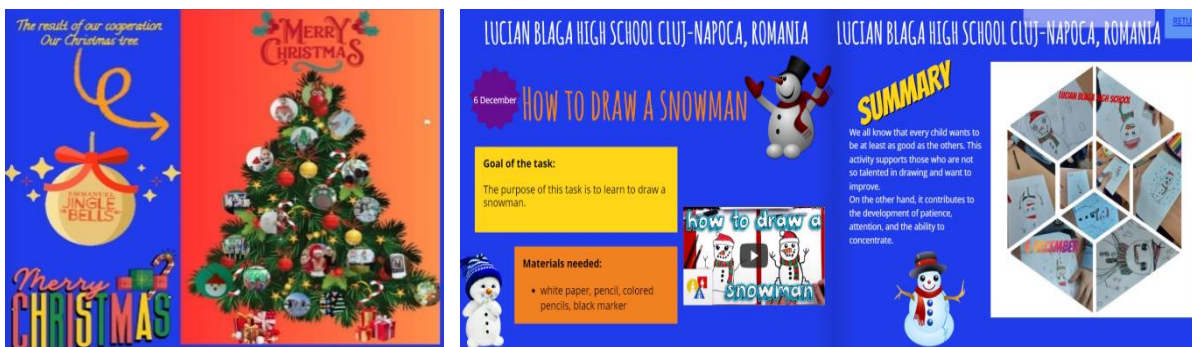
Elevii au lucrat împreună la realizarea acestei lucrări, cei mici cu ajutorul cadrului didactic, iar cei mai mari în echipă, realizând paginile dedicate literelor alese.



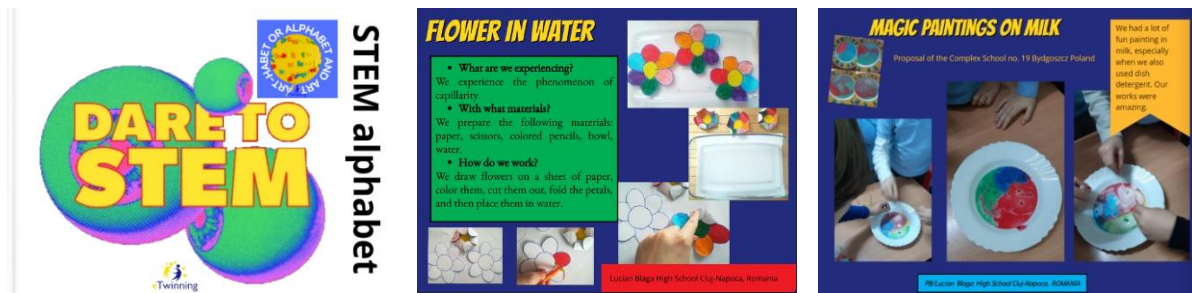
Această lucrare a continuat cu o activitate interactivă, realizată sincron, în care elevii au avut de rezolvat cu un quiz creat în **Nearpod**, sub forma unei competiții între echipe. Itemii acestui quiz au fost creați de cu ajutorul propunerilor elevilor, pe baza informațiilor descoperite în urma studierii informațiilor din enciclopedia alfabetului cultural.



În luna decembrie, am realizat o lucrare comună, am creat un ebook cu idei de activități pentru luna decembrie și am împodobit un brad virtual, în **Canva**, utilizând globuri obținute din fotografiile activităților noastre, propuse în calendarul advent dedicat iernii. Activitățile din acest calendar au fost foarte diverse, de la pictură, modelaj, puzzle, construcții, colaj, codare, până la muzică și dans.



Luna decembrie a fost cea în care am realizat și colecția intitulată „**Alfabetul STEM**”. Aceasta include activități de știință, tehnologie, matematică și inginerie, prin intermediul cărora elevii învață experimentând. Acest tip de activități îi încurajează pe copii să descopere soluții inovative printr-o varietate de opțiuni, încurajează creativitatea și imaginația și le oferă copiilor posibilitatea de a fi în poziția de cercetători.



Pe toată perioada derulării proiectului am putut realiza jocuri cu litere. Aceste jocuri au fost adunate în cartea digitală „**Imaginative play ideas**”, în care au fost incluse activități de joacă foarte variate: desene cu litere, scaunele muzicale cu litere, litere cu plastilină, litere din tangram, litere mozaic, cântecul alfabetului, alfabetul corpului, activități de codare pentru reprezentarea literelor și altele. Toate aceste activități au adus multă bucurie în rândul elevilor, iar materialul creat oferă o multitudine de idei cadrelor didactice care doresc să facă orele distractive pentru copii.

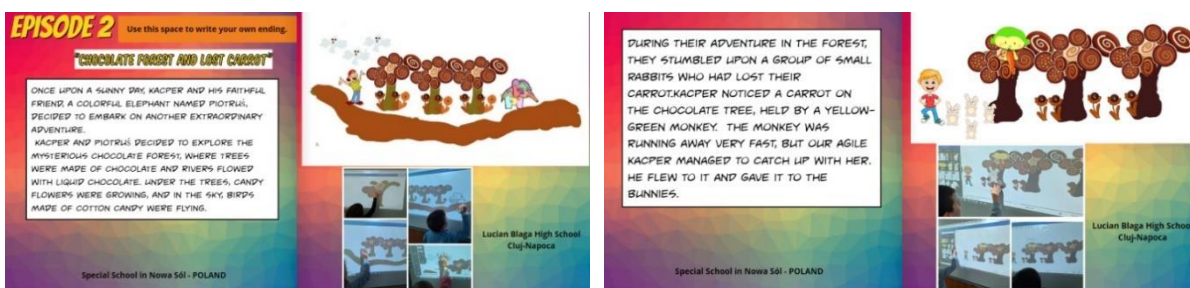


Luna februarie aduce în atenția elevilor mai mulți artiști și operele lor. Colecția „**What image is? Atlas for children**” oferă posibilitatea elevilor de descoperi frumusețea și diversitatea artei, precum și de a-și dezvolta propriile lor gusturi și preferințe artistice. Astfel, elevii și-au ales artiștii preferați și au realizat lucrări după tehnicile propuse de aceștia. La finalul lunii, lucrările lor au fost curpînse în ebook, evidențiindu-se astfel potențialul lor creativ.





Alfabetul, care a stat la baza creării tuturor activităților din acest proiect, a fost utilizat pentru a scrie o poveste imaginată de către elevi, pe baza unui început dat. Povestea a fost scrisă prin colaborare, în echipe mixte formate din elevi din câte două țări partenere. „**Povestea cheii pierdute**” a constituit produsul final al proiectului și a valorificat abilitățile de scriere ale elevilor, a dezvoltat imaginația și spiritul de colaborare.



Proiectul eTwinning „**Art-habet sau alfabetul prin artă**” a reprezentat o oportunitate extraordinară de dezvoltare a competențelor cheie într-un mod interactiv și captivant. Prin colaborarea permanentă, am reușit să creăm o bază de date complexă, cu materiale educaționale variate, adaptate nevoilor elevilor din diferite țări.

Proiectul a reprezentat o experiență valoroasă pentru toți cei implicați, contribuind la dezvoltarea competențelor digitale, a creativității și a spiritului de echipă. Colaborarea internațională și utilizarea instrumentelor interactive au demonstrat eficiența unei astfel de abordări în educație, deschizând noi orizonturi de învățare și inovare.

Activități extrașcolare prin intermediul proiectelor eTwinning

Prof. înv. primar Diana Linda RAȚIU
Școala Gimnazială „Virgil Iovănaș” Șofronea, jud. Arad

Încă din antichitate, cerul a fost folosit ca hartă, calendar și ceas. Dintotdeauna omul și-a îndreptat privirea spre cer, atras irezistibil de misterul necunoscutului sau atunci când s-a simțit neputincios în fața dificultăților din cotidian. Primele desene ale constelațiilor apar pe statuia lui Atlas, care ține pe umeri bolta cerească, cândva prin secolul II î. Hr.

Bolta cerească rămâne un subiect generos de cercetare pentru cei mari, dar și pentru cei mici.

Proiectul pe care l-am realizat în acest an școlar a fost „**Say Hello to Space**“. Proiectul se dorește a fi o experiență de colaborare europeană în care profesorii și elevii își vor dezvolta propriile abilități educaționale.

Prezentarea proiectului:

Fondator: Școala Gimnazială „Virgil Iovănaș” Șofronea, România

Co-fondator: Grădinița Cengizhan İlkokulu Mamak Ankara, Turcia

Scopul proiectului: achiziționarea unor cunoștințe de bază despre Univers

Obiectivele proiectului:

- identificarea unor relații între corpuri în cadrul unor fenomene și procese;
- dezvoltarea deprinderilor artistice;
- îmbunătățirea cunoștințelor digitale de bază;
- îmbunătățirea abilităților de a comunica într-o limbă străină;
- stabilirea de contacte cu elevii din alte școli/țări;

Pentru atingerea acestor obiective, elevii au lucrat în grupuri de câte 3-4, individual, dar și frontal cu toți elevii.

Grup țintă: preșcolari și elevi din ciclul primar

Țări participante: România, Turcia, Polonia, Malta, Iordania, Bulgaria, Macedonia de Nord, Letonia, Slovenia

Activități cuprinse în proiect:

- Să ne prezentăm!;
- Crearea logo-ului, a posterului și a mascotei proiectului;
- Ce este spațiul? (realizarea unei machete);
- Ce este luna? ;
- Cum se formează zilele și nopțile, dar și anotimpurile? (experimente)
- Astronautul (macheta);
- Spacecraft;
- Activități colaborative (jocuri didactice, realizarea ebook-ului proiectului).

Valorificarea proiectului în curriculum:

Tema generoasă a proiectului a favorizat exersarea unei palete variate de competențe: competențe de comunicare, competențe digitale, competențe civice și sociale, competențe artistice.

Întâlnirile online cu partenerii au dezvoltat competențe de comunicare orală și au îmbunătățit abilitățile de comunicare într-o limbă străină, dar și abilitățile de utilizare a noilor

tehnologii (de exemplu, am folosit camera web, laptop-ul, tabla interactivă, diferite jocuri pe calculator). Pentru ca elevii să poată interacționa direct unii cu alții s-au organizat întâlniri online pe Skype în care aceștia s-au salutat, s-au prezentat în limba maternă sau în engleză, limba comună a proiectului.

Prin intermediul activităților axate pe colaborare (în grupuri mici), cât și pe munca independentă am vizat dezvoltarea personală, socială și emoțională. În toate tipurile de activități desfășurate cu elevii am vizat: comunicarea, familiarizarea, integrarea, colaborarea, cooperarea, negocierea, luarea deciziilor în comun.

Aplicații și instrumente TIC:

Profesorii au comunicat regulat pe tot parcursul desfășurării proiectului în spațiul eTwinning, dar și pe grupul de WhatsApp. Fiecare partener a avut un rol clar, în funcție de experiența sa. Aplicațiile folosite au fost: Padlet, Canva, Prezi, Google Drive, StoryJumper, Jigsaw Puzzles, AnswerGarden, Youtube, StepMap și Genially.

Produs final:

Produsul final al proiectului este ebook-ul „Say hello to space” pe care l-am realizat cu ajutorul aplicației Canva.

Rezultate și impact:

Impactul proiectului desfășurat pe platforma eTwinning a fost unul benefic atât pentru elevi, cât și pentru mine, mai ales că a fost prima noastră încercare de a realiza astfel de activități care ies din tiparul lecțiilor obișnuite de la clasă. Aceștia au cunoscut alți elevi din alte țări, au avut șansa de a vedea online, cum arată alte școli din alte țări. Elevii au fost implicați direct, au colaborat între ei, au investigat singuri și au prelucrat informațiile, fiind doar coordonați. Proiectul a contribuit la înțelegerea de către elevi a realităților culturale din țările participante și la deschiderea spre o nouă lume.

Proiectul a avut un efect semnificativ în formarea unei atitudini europene pozitive, adecvate, responsabile și i-a pregătit pe elevi să acționeze responsabil în mediul digital. Elevii și-au format o imagine clară despre țările partenere, grație schimbului aproape zilnic de informații. Au sesizat diferențele și asemănările dintre țări. În acest fel, și-au format propriile păreri, fără să fie influențați de prejudecăți și stereotipuri.

Concluzii finale:

eTwinning înseamnă pentru mine și pentru elevii mei ușa deschisă pe care o căutam, o modalitate modernă de a face educație. Proiectele eTwinning reprezintă o oportunitate de a vedea cum lucrează alte cadre didactice, de a face schimb de informații, de a analiza, înțelege, de a experimenta lucruri noi.

Diseminarea proiectului poate fi vizualizată accesând linkul:

<https://www.youtube.com/watch?v=TYLmFJzf7Zo>



„If you come to Earth” – proiect eTwinning

Prof. înv. preșcolar Alina TITE
Grădinița cu Program Prelungit „Parfum de tei”, Cluj-Napoca, jud. Cluj

Proiectul e-Twinning "If You Come to Earth" a pornit de la ideea unei cărți pentru copii prin care se dorește prezentarea planetei Pământ, cu toate aspectele ei, unui posibil vizitator extraterestru. Am știut de la început că va fi un proiect plăcut de către copii, deoarece temele abordate sunt interesante și atractive, iar spațiul a fost întotdeauna o temă foarte îndrăgită și plină de curiozitate. Ceea ce nu am știut, nici măcar nu am intuit, au fost modalitățile de lucru și platformele pe care vom învăța să le accesăm.

Acceptarea ca membru al proiectului a fost primul pas. A urmat o întâlnire online, prin intermediul căreia am făcut cunoștință cu cadrele didactice cu care vom colabora pe parcursul anului. A fost un pas important pentru o bună desfășurare a activităților din cadrul proiectului.

Prima activitate realizată cu copiii a fost conceperea lui Toto, extraterestruul nostru, căruia va trebui să-i prezentăm minunata planetă unde noi trăim. Toto va fi prezent în grupă, pe tot parcursul proiectului, în spațiul lui, creat tot împreună cu copiii. Primul aspect prezentat extraterestruului au fost oamenii, naționalitățile. A fost o muncă în echipe, fiecare având de prezentat câte un tip de familie: familia europeană, eschimoșii, indienii, familia asiatică.

Astfel, atât copiii, cât și Toto, au putut face cunoștință cu diversitatea Terrei.



Făcând cunoștință cu o parte importantă din naționalitățile pământului, am ajuns la concluzia că toți copiii au în comun plăcerea jocului și jucăriile. Așa că, al doilea aspect abordat cu copiii a fost "Toys and Games". Fiecare grupă participantă la proiect a prezentat un joc tradițional. Grupa Disney a prezentat jocul "Fântâna", fiind nevoie de două echipe și de coceni de porumb. Fiecare echipă trebuie să construiască o fântână prin suprapunerea cocenilor, într-o anumită ordine. Echipa a cărei fântână nu se dărâmă, câștigă. Prezentarea jocului a fost online, copiii au putut viziona jocurile copiilor din celelalte țări participante.



Arta a fost o secțiune în cadrul căreia copiii s-au simțit minunați, trecând de la desen / schițe, la muzică și dans.

Am învățat cum să facem o schiță, utilizând și inteligența artificială, ne-am confecționat instrumente muzicale, am auzit opere clasice renumite, am învățat mișcări de dans. Toate acestea pentru a-l face pe Toto să îndrăgească oamenii și Pământul. Această secțiune a fost o mare provocare, dar și o adevărată reușită.

Bineînțeles că Toto nu putea să nu facă cunoștință cu o parte importantă a animalelor pământului. Activitatea care i-a încântat cel mai mult pe copii a fost tot o activitate în colaborare, online. Fiecare grupă de participanți la proiect a avut de realizat un cub cu animale din zone diferite. Se aruncă cubul, iar copiii trebuiau să reproducă mișcări sau sunete specifice animalului reprezentat pe fața cubului. A fost o activitate interactivă, copiii din toate grupele au participat cu zambetul pe buze și s-au distrat de doamnele educatoare, care trebuiau și ele să fie parte activă a jocului.

Marea, a avut o secțiune separată. Copiii au intrat în contact cu tehnologia, jucând jocuri educative online (memory games și puzzle). Totul s-a desfășurat sub atenta supraveghere a cadrelor didactice, iar la final am dansat toți împreună cu animalele marine.

În cadrul aceleiași secțiuni, am realizat împreună cu copiii bărci din diferite materiale și sub diferite forme și am lansat ambarcațiunile la apă să vedem dacă plutesc sau nu. Surprizăaaa....toate au plutit. Asta înseamnă că suntem constructori foarte pricepuți. Toto a fost mândru de noi.

Și ne-am bucurat că a fost mândru de noi, pentru că acest lucru a făcut despărțirea mai ușoară. Pentru a nu ne uita, am realizat un poster, i-am cântat și i-am adresat cuvinte frumoase, pentru a transmite mai departe informațiile despre frumusețile pământului și bunătatea oamenilor ce îl locuiesc.

După cum spuneam la început, știam că proiectul va fi îndrăgit de către copii, dar nivelul de implicare și participare al acestora ne-a surprins.



A fost o experiență minunată pentru mine ca și cadru didactic, lucrând în echipă, în primul rând cu colega mea de grupă, și apoi cu cadre didactice din alte țări. Am putut schimba impresii, informații. Colaborarea a fost, din punctul meu de vedere, punctul forte al acestui proiect, pe lângă multitudinea de platforme, aplicații și instrumente digitale utilizate, care ne vor fi de ajutor și în elaborarea temelor la grupă.

