



AMBASADOR
eTwinning România



eTwinning anpcdefp



Calitate în eTwinning Exemple de bune practici

NR. 2/IUNIE 2025

CLUJ-NAPOCA



ISSN 3061-4457 ISSN-L 3061-4457



AMBASADOR
eTwinning România



eTwinning

anpcdefp



Coordonatori:

Inspector Școlar General Marinela Marc, Inspectoratul Școlar Județean Cluj

Inspector școlar pentru proiecte educaționale Daniela Ioana Giurgiu, Inspectoratul Școlar Județean Cluj

Prof. Marilena Faiciuc, Ambasador eTwinning

Prof. Ramona Nădejde, Ambasador eTwinning

Prof. Alina Mateaș, Ambasador eTwinning

Prof. Daniela-Maria 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 prof. Daniela Ioana Giurgiu și de profesorii care fac parte din echipa ambasadurilor eTwinning din județul Cluj.

La elaborarea acesteia au participat 51 de cadre didactice din învățământul preșcolar, primar, gimnazial, liceal și special, fiind o resursă utilă pentru toți cei interesați să deruleze proiecte eTwinning înalt calitative.

Cuprins

Educație timpurie	6
EXEMPLE DE BUNĂ PRACTICĂ ÎN PROIECTELE ETWINNING DE LA GRĂDINIȚA 5 MIZIL	7
PAȘI SIGURI ÎN ONLINE	9
EDUCAȚIE PRIN MUZICĂ: EXEMPLE DE BUNE PRACTICI DIN PROIECTUL ETWINNING „SAY IT WITH A SONG”!	12
THE JOURNEY OF COLORS – O CĂLĂTORIE ARTISTICĂ INTERNAȚIONALĂ ÎN LUMEA CULORILOR	14
ETWINNING PENTRU PREȘCOLARI – O LUME A ÎNVĂȚĂRII	20
PROIECT ETWINNING WOLF’S INTERCULTURAL ADVENTURES	22
„LET’S CELEBRATE!”	24
DROPPY’S JOURNEY- PARTENERIAT TRANSNAȚIONAL ȘCOLAR PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR-CHEIE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE PRIN PLATFORMA ETWINNING	28
PROIECT ETWINNING PRO LIFE ON EARTH	31
PROIECT ETWINNING „SMALL HANDS, BIG DEMANDS”	32
„AVENTURILE MELE DIN MUZEU” – PROIECT ETWINNING 2025	34
EVERY DISCOVERY IS A GREAT ADVENTURE WITH STEAM- ETWINNING PROJECT	38
PROIECTUL NOSTRU ETWINNING: LOVE – LISTENING TO OTHER VOICES OF EUROPE*	40
EASTER CREATIONS: CELEBRATING THROUGH ARTS AND CRAFTS	44
„MY EFFICIENT ENERGY” – EDUCAȚIE TIMPURIE PENTRU EFICIENȚĂ ENERGETICĂ ȘI SUSTENABILITATE	46
PARTENERIAT INTERNAȚIONAL ETWINNING - "GAME FROM PAST TO FUTURE"	48
SPECIAL CHILDREN’S SPRING FESTIVAL – PROIECT ETWINNING	51
PROIECT ETWINNING „ SUSTAINABILITY FOR ALL/ DURABILITATE PENTRU TOȚI”	54
POVESTEA MEA ETWINNING ”HAVE FUN WHILE PLAYING, LEARN WHILE HAVING FUN”UN PROIECT ETWINNING PENTRU DEZVOLTAREA COPIILOR PRIN JOCURI	56

„GREEN PLANET – HOPE FOR THE CHILDREN’S FUTURE”- UN PROIECT ETWINNING DESPRE GRIJĂ, NATURĂ ȘI VIITOR.....	58
DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚILOR ETWINNING ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR	60
CULORI ȘI FORME - EXEMPLE DE BUNE PRACTICI DIN PROIECTUL ETWINNING „ MY MAGICAL WORLD OF COLORS AND SHAPES”	63
DE LA CREIOANE LA A.I.: CUM TRANSFORMĂ „DIGIKIDS” ÎNVĂȚAREA ÎN GRĂDINIȚĂ?.....	65
”GAMES WITH MUD”- ETWINNING PROJECT.....	683
„LET’ S CELEBRATE!”- PROIECT ETWINNING DESPRE BUCURIA DE A SĂRBĂTORI.....	72
COPIULUL – UN MIC ECOLOGIST	75
Învățământ primar.....	77
„INOVAȚIE PEDAGOGICĂ PRIN COLABORARE EUROPEANĂ: UN MODEL DE BUNĂ PRACTICĂ ETWINNING”	78
"TOGETHER FOR WELLNESS": UN PARTENERIAT EUROPEAN PENTRU STAREA DE BINE A ELEVILOR.....	83
SUSTENABILITATEA ÎN EDUCAȚIE: ÎNTRE PRINCIPIU CURRICULAR ȘI PRACTICĂ OUTDOOR	85
THE UN-BEE-LIEVABLE STORY	88
PROIECTELE ETWINNING – MAGIE DINCOLO DE CUVINTE.....	91
A WORLD OF KINDNESS - ÎNVĂȚAREA BUNĂȚĂȚII PRIN ETWINNING.....	94
FIRIMITURI DE POVESTE.....	98
PROIECTUL ETWINNING ”THE JOURNEY OF ULYSSES AND TRAVEL TODAY: AN INTERCULTURAL COMPARISON”	100
CALITATE ÎN ETWINNING- EXEMPLE DE BUNE PRACTICI.....	102
”SMALL HANDS, BIG WORKS”- CONECTAȚI PRIN INOVAȚIE ȘI COLABORARE ÎN CADRUL PROIECTELOR ETWINNING.....	104
THE UN-BEE-LIEVABLE STORY	107
Învățământ special. Gimnazial. Liceal.....	109
SĂNĂTATEA MEA MINTALĂ ESTE O COMOARĂ!	110
PROIECTELE ETWINNING – O CALE SPRE INTEGRAREA EUROPEANĂ.....	111
GREEN HARMONY - EXEMPLE DE BUNE PRACTICI	114

TIME TRAVEL IN LITERATURE: UN PROIECT ETWINNING DE SUCCES CU IMPACT EDUCAȚIONAL ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL GIMNAZIAL	116
PROIECTUL ETWINNING „IMMENSELY LARGE, IMMENSELY SMALL – FROM ASTRONOMY TO MICROBIOLOGY AND NANO-TECHNOLOGY”	119
ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE PROIECTE -PROIECTUL ETWINNING „, CLEAN: CITIZENSHIP FOR LINKING ENVIRONMENTAL AWARENESS WITH NEW TECHNOLOGIES”	122
ECOTECHNO: UN EXEMPLU DE COLABORARE EUROPEANĂ PRIN ERASMUS+ ȘI ETWINNING	125
ETWINNING PROJECT- <i>BOOK CLUB: A SONG OF HOPE TO FOSTER ESL, CREATIVITY, AND GLOBAL CITIZENSHIP THROUGH LITERATURE</i>	128
STAY HEALTHY – ELEMENTE DE NOUȚATE ȘI CALITATE ÎN PROIECTELE ETWINNING.....	130
MAGIC OF WINTER – O POVESTE ETWINNING	131
EUROPA AND ETWINNING	134

Educație timpurie

EXEMPLE DE BUNĂ PRACTICĂ ÎN PROIECTELE ETWINNING DE LA GRĂDINIȚA 5 MIZIL

Prof. Băjan Floriana Mirela
Grădinița cu PP Nr 5, Orașul Mizil, Jud Prahova

Proiectele eTwinning au devenit foarte îndrăgite în grădinița noastră. Este simplu de înțeles: sunt proiecte europene, sunt gratuite, sunt adevărate modele de profesionalism pentru toți cei interesați.

Am aflat prima dată de eTwinning la un proiect educațional care s-a desfășurat la Constanța. Colegele din grădinița gazdă ne-au spus care a fost punctul de plecare al dumnealor spre proiectele Erasmus. Ne-au dat exemplul lor. Au început cu aceste proiecte care le-a facilitat participarea la proiecte internaționale. Pentru mine a fost o revelație. Pentru un cadru didactic care își dăduse gradele didactice, era o perioadă de liniște și de oarecare intrare în rutină. Nu îmi doream așa ceva. Căutam acea motivație care să mă țină ancorată în procesul de învățare pe tot parcursul vieții. Cursurile pot fi o formă de învățare, dar acoperă numai o parte din nevoile unui cadru didactic, acea parte teoretică. Proiectele acoperă nevoia de a acționa în cadrul profesiei. Din acel moment am înțeles că poate fi acel punct de cotitură în meseria mea.

Am reușit să îmi fac cont pe platforma ESEP și am așteptat. Am crezut că este suficient. Până am reușit să îmi fac primele contacte și să fiu invitată la primul proiect a durat ceva timp. Pentru că este vorba de colaborare, de termene și de tehnologie, la primele proiecte am abandonat foarte repede. Nu reușeam să realizez toate activitățile. Nici nu prea știam cum se încarcă toate dovezile. Intram în proiecte cu foarte mult entuziasm, dar, pe parcurs din diverse motive ajungeam să renunț. Am încercat să realizez un proiect despre experimente pentru preșcolari. A intervenit pandemia și am abandonat din nou. În anul 2023 am fost invitată la un proiect despre protecția mediului. Probabil că m-a motivat mult tema. Mi s-a părut foarte potrivită pentru copii. Pentru că m-am simțit din nou inspirată mi-am invitat și colege din grădiniță. Cred că a fost cea mai bună idee. Dacă ne gândim că unul dintre obiectivele eTwinning este exact colaborarea, cred că așa ar trebui să înceapă orice participant.. Am pornit la drum trei educatoare din grădiniță în călătoria pe platforma ESEP. A fost o alegere bună pentru că am putut să ne întâlnim și să ne consultăm atunci când am întâmpinat probleme, când nu am știut să utilizăm o platformă, când nu am știut ce dovezi putem aduce pentru realizarea obiectivelor proiectului. A fost atât de bine că abia așteptam următoarea sarcină, următoarea provocare. Proiectul a fost un succes. Din 27 de participanți, 21 am obținut certificate de calitate. Printre ei - noi. Toate trei am reușit să ducem tot la bun sfârșit. Am înțeles cum trebuie să colaborăm, cum trebuie să nu ratăm termenele, care este modul de comunicare. Nu am întâmpinat nici bariera lingvistică. Totul s-a desfășurat în engleză, deși nici fondatoarea nici co-fondatoarea nu erau vorbitoare native de engleză.

Am reușit să legăm niște relații foarte bune cu colegele din acest prim proiect astfel încât în anul următor am fost invitate din nou de echipa de formator/co-fondator la proiectul creat de ele.

Ce pot afirma cu certitudine este că pentru o bună desfășurare a unui proiect e bine să fie o participare în echipă, chiar dacă evaluarea participării este individuală. Pentru noi acesta

a fost secretul succesului. Faptul că am putut să ne consultăm, că am putut să ne ajutăm cu încărcarea materialelor, că am putut să realizăm materiale pe diferite platforme, în diversele aplicații pe care ni le propunea echipa de proiect, a fost un plus pentru fiecare dintre noi. Așa ne-am dezvoltat competențe digitale și de comunicare pe care nu ni le-am fi dezvoltat în alte condiții. Schimbul de bune practici a fost benefic pentru toți participanții. Ne-am format niște deprinderi: periodic ne verificăm platforma; intrăm pe toate paginile proiectului; ne organizăm activitatea în așa fel încât sarcinile din proiect să se integreze în curriculumul grădiniței. Așa am învățat să utilizăm o multitudine de aplicații: Chatterpix, Canva, Wordart, Wordwall, Padlet, Jigsaw Puzzle, Colorillio, Mosaicly. Acestea ne-au devenit aliați și în lucrul la grupă. Copiii s-au obișnuit cu aplicațiile online. Fiecare aplicație nou învățată și aplicată la grupă a devenit un prieten pentru copii. Ne-am dat seama că tehnologia nu ne este dușman, dimpotrivă.

Ca exemple de bună practică pot să apreciez foarte buna înțelegere cu partenerii din proiect și modul de adresare care întotdeauna a fost pozitiv, chiar și atunci când un partener a greșit. Niciodată nu s-a creat impresia că unii parteneri sunt mai presus decât ceilalți. S-a plecat de la început cu niște reguli foarte clare: limba în care comunicăm este engleza; respectul este la baza colaborării noastre; dacă un participant are dificultăți, poate apela la ajutorul fondatorilor, se dau termene clare și se respectă, dar în situații excepționale și acestea pot fi flexibile. O echipă foarte bine sudată a dus la realizarea unui proiect de succes. În urma acestui proiect s-au obținut materiale frumoase, resurse educaționale de excepție și perspectiva unor proiecte viitoare de succes.

PAȘI SIGURI ÎN ONLINE

Prof. pentru Ed. Timpurie Boar Delia Ramona
Grădinița cu PP “Căsuța poveștilor”, Cluj-Napoca

În lumea digitală de astăzi, unde chiar și cei mici interacționează cu tehnologia este esențial să le oferim copiilor preșcolari primele repere despre un comportament sigur și responsabil online. Proiectul etwinning “Safe Steps Online- Learning to Navigate the Digital World” își propune să introducă principiile de bază ale siguranței online într-un mod distractiv și adecvat vârstei, prin povestiri, jocuri de rol, activități artistice, meșteșuguri și colaborare digitală.

Proiectul a avut ca **scop principal** familiarizarea copiilor cu regulile de bază pentru o utilizare sigură a tehnologiei. Am dorit să dezvoltăm comportamente corecte încă de la începutul parcursului lor educațional, astfel încât să devină viitori utilizatori responsabili ai internetului. De asemenea, proiectul a urmărit dezvoltarea limbajului, a creativității, a gândirii critice și capacitatea de luare a deciziilor, încurajarea colaborării, și integrarea educației digitale în curriculum.

Având în vedere faptul că, în grădinițe, sunt copii din generația Alpha, care sunt interesați de tehnologie, am privit acest proiect ca pe o oportunitate de învățare.

Activitățile desfășurate în cadrul proiectului au fost *integrate curricular*, fiind construite în jurul celor cinci domenii de dezvoltare prevăzute în **Curriculumul pentru educație timpurie (2019)**.

Activitățile proiectului au fost atent planificate pentru a integra conținuturile din domeniile de învățare ale curriculumului pentru educația timpurie:

- Domeniul Limbă și comunicare: Copiii au ascultat povești, au participat la dramatizări și au exprimat idei despre regulile de siguranță online. Povestea „Norișor și parola secretă” a fost un punct central al reflecției și exprimării.

- Domeniul Om și societate: S-au discutat reguli de comportament în mediul digital și importanța cererii de ajutor de la adulți. Copiii au identificat emoții și situații care necesită prudență.

- Domeniul Estetic și Creativ: Crearea unei mascote, a desenelor pentru poveste și a posterului colaborativ a dezvoltat imaginația, simțul artistic și exprimarea vizuală.

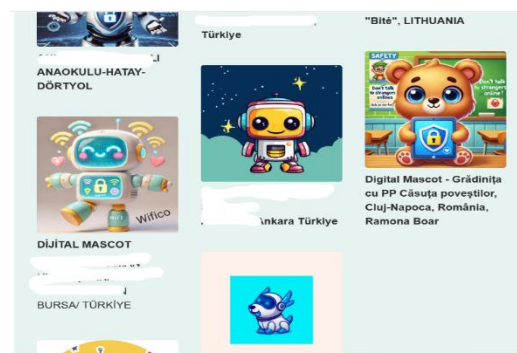
- Domeniul Știință: Preșcolarii au participat la activități digitale simple, ghidați de cadrul didactic.

- Domeniul Psihomotric: Jocurile de rol și alte jocuri propuse au implicat mișcare, coordonare și alte deprinderi motrice

Această abordare integrată a oferit un context real și atractiv pentru învățarea activă, specifică educației timpurii.

ACTIVITĂȚILE CHEIE ale acestui proiect au fost:

1. **Crearea mascotei digitale**- Copiii din fiecare țară participantă au creat o mascotă digitală – un personaj prietenos și magic – care îi însoțește de-a lungul activităților și călătoriilor virtuale.



2. Poster și logo: Cei mici se implică cu entuziasm la realizarea unor materiale vizuale care susțin identitatea proiectului și participă la întâlniri virtuale cu partenerii internaționali. Fiecare școală/ grădiniță din țările participante a creat un logo și un poster al proiectului.

3. Carte digitală interactivă: fiecare grupă/clasă participantă contribuie cu idei, desene și scurte texte pentru crearea unei cărți digitale interactive, menită să transmită, pe înțelesul preșcolarilor, reguli de siguranță online.



4. Joc de rol “Norișor și parola secretă”: Una dintre activitățile cele mai captivante este jocul de rol. Cu ajutorul Norișorului, copiii învață cum să recunoască pericolele online, să nu ofere informații personale și să ceară ajutorul unui adult atunci când ceva nu pare în regulă. Prin interpretarea acestor scenarii, preșcolarii exersează comportamente sigure într-un mod jucăuș și adaptat vârstei.

5. Poster colaborativ: fiecare grădiniță/școală participantă și-a adus aportul într-un mod creativ la realizarea posterului. Fiecare și-a adăugat propria viziune și propriul “pas” spre un internet mai sigur pentru toți copiii. S-a realizat un tablou comun când toate piesele au fost asamblate digital, iar rezultatul a fost uimitor: un poster creat cu suflet din colțuri diferite ale Europei!

6. Joc Kahoot: evaluarea a fost realizată într-un mod atractiv și interactiv, cu întrebări și imagini pe înțelesul copiilor.

Proiectul s-a desfășurat în parteneriat cu grădinițe din 6 țări europene, ceea ce a adus o dimensiune interculturală valoroasă. Am utilizat platforma Etwinning pentru comunicare și publicare. Împreună am lucrat la materiale comune, ne-am întâlnit online și am făcut schimb de idei, deschizând orizontul copiilor către o lume globală, dar prietenoasă.

Impactul proiectului

Participarea la acest proiect a avut un impact deosebit:

- creșterea conștientizării despre siguranța online

- îmbunătățirea competențelor digitale și sociale ale copiilor
- implicarea activă și entuziastă a preșcolarilor
- consolidarea relațiilor educaționale internaționale
- crearea de resurse utile pentru profesori și părinți.

Concluzii

“Safe Steps Online- Learning to Navigate the Digital World” demonstrează că educația pentru siguranță digitală poate și trebuie să înceapă încă din grădiniță. Prin povești atractive, jocuri și colaborare internațională, copiii pot învăța să fie curajoși, dar și prudenți în fața provocărilor din mediul online. Prin urmare:

- educația digitală poate fi accesibilă, creativă și eficientă
- implicarea elevilor prin joc și poveste aduce rezultate excelente
- colaborarea internațională oferă o perspectivă valoroasă

Etwinning este un mediu ideal pentru proiecte educative de calitate, aducând împreună cadre didactice implicate și copii dornici să exploreze lumea – dar în siguranță, pas cu pas.

EDUCAȚIE PRIN MUZICĂ: EXEMPLE DE BUNE PRACTICI DIN PROIECTUL ETWINNING „SAY IT WITH A SONG”!

Prof.ed.timpurie: Bodor Andra-Laura
Grădinița cu P.P. Mămăruța, Cluj-Napoca

Într-o lume în care educația timpurie își extinde tot mai mult granițele dincolo de manuale și metode clasice, muzica devine o cale naturală și eficientă de învățare. Proiectul eTwinning **”Say it with a song”** a demonstrat că muzica nu este doar o formă de exprimare artistică, ci și un instrument pedagogic valoros, capabil să stimuleze limbajul, creativitatea, colaborarea și gândirea critică încă din primii ani de viață.

”Say it with a song” a fost un proiect eTwinning desfășurat pe o perioadă de 8 luni, având ca parteneri instituții din România, Albania, Turcia și Grecia. Scopul proiectului a fost de a dezvolta competențele lingvistice, artistice, colaborative și digitale ale copiilor preșcolari prin intermediul muzicii.

Muzica a devenit *vehiculul* prin care copiii au învățat în mod natural și plăcut, prin cântece de rutină zilnică, cântece de acțiune, rime repetitive și activități artistice complementare.

Proiectul și-a propus: îmbogățirea vocabularului în limba maternă și în limbi străine, exersarea exprimării verbale și nonverbale, încurajarea participării active și a colaborării internaționale, promovarea diversității culturale prin cântece specifice fiecărei țări partenere, dezvoltarea competențelor digitale prin utilizarea de platforme educaționale.

Copiii au fost învățați să salute, să identifice emoții, să învețe părți ale corpului sau rutine zilnice prin cântece interactive. Ritmul, repetiția și gesturile asociate au transformat fiecare lecție într-o experiență captivantă.

Prin schimburi video și sesiuni comune pe platforma TwinSpace, copiii au avut ocazia să audă cântece în limba partenerilor, să învețe versuri în alte limbi și să observe diversitatea culturală într-un mod empatic.

Fiecare cântec a fost însoțit de activități creative: desen, pictură, jocuri de rol și dans. Acestea au fost apoi documentate prin aplicații digitale precum Padlet, StoryJumper, Canva sau ChatterPix. Astfel, produsul final – o carte digitală ilustrată și un cântec colaborativ multilingv – a reflectat munca comună și progresul copiilor.

Instrumentele digitale utilizate în proiect au inclus TwinSpace, Padlet, StoryJumper, Canva, YouTube, Zoom și aplicații creative de înregistrare. Acestea au permis colaborarea eficientă și prezentarea atractivă a rezultatelor activităților desfășurate.

Proiectul a generat un impact educațional și emoțional puternic: copiii au devenit mai încrezători, expresivi și implicați; profesorii au descoperit noi modalități de integrare a muzicii în activitățile zilnice; familiile au fost implicate prin feedback și participare indirectă.

”Say it with a song” este un exemplu convingător de bună practică în educația timpurie. A demonstrat că muzica nu este doar un acompaniament plăcut, ci o resursă pedagogică puternică. Prin colaborare internațională, creativitate și tehnologie, educația preșcolară poate deveni mai vie, mai conectată și mai relevantă pentru copiii secolului XXI.

TwinSpace – Activitate colaborativă:

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/say-it-song/twinspace/pages/collaborative-song-action>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/say-it-song/twinspace/pages/final-collaborative-products>



THE JOURNEY OF COLORS – O CĂLĂTORIE ARTISTICĂ INTERNAȚIONALĂ ÎN LUMEA CULORILOR

Prof. ed. timpurie Aurelia Cherecheș
Grădinița „Căsuța Poveștilor”, Cluj-Napoca

Proiectul eTwinning „The Journey of Colours” s-a desfășurat în perioada octombrie 2024- mai 2025 și a reunit 27 de cadre didactice din 12 țări: Turcia, Bulgaria, Italia, România, Croația, Iordania, Albania, Letonia, Estonia, Spania, Grecia și Lituania. Acest parteneriat internațional a promovat cooperarea, schimbul de idei și dezvoltarea profesională, prin activități comune, produse digitale și interacțiuni directe între copii și educatori.



În cadrul proiectului, copiii din grupa mijlocie „Fluturașii” de la Grădinița „Căsuța poveștilor” din Cluj-Napoca au avut ocazia să descopere lumea fascinantă a artei prin explorarea, lună de lună, a câte unui pictor internațional și a pictorilor din țările partenere, aleși prin vot. Această metodă a oferit o abordare echilibrată între universalitate și specificul national al fiecărei țări participante la proiect.

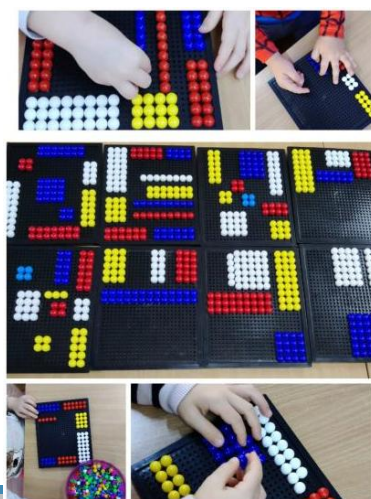


Copiii au vizionat filmulețe atractive concepute pe înțelesul lor și au analizat lucrări semnificative ale artiștilor, creând propriile opere inspirate din stilul acestora. Au fost studiați următorii pictori:

• Pictori internaționali: Piet Mondrian, Vasili Kandinsky, Pablo Picasso, Giuseppe Arcimboldo, Salvador Dalí, Claude Monet. Activitățile inspirate din studiul acestor pictori, desfășurate cu preșcolarii grupei mijlocii de la Grădinița Căsuța poveștilor, Cluj-Napoca sunt surprise în următoarele colaje:



Piet Mondrian



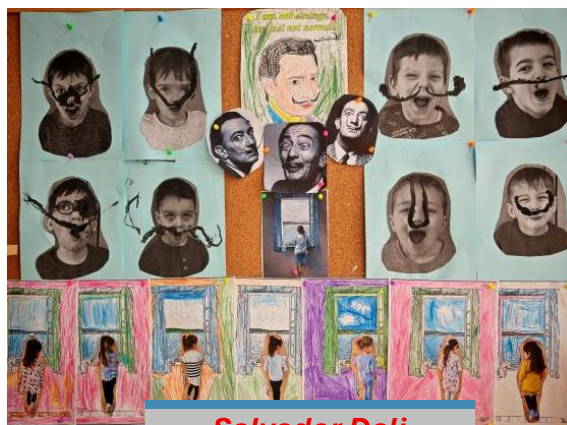
Vasili Kandinsky



Giuseppe

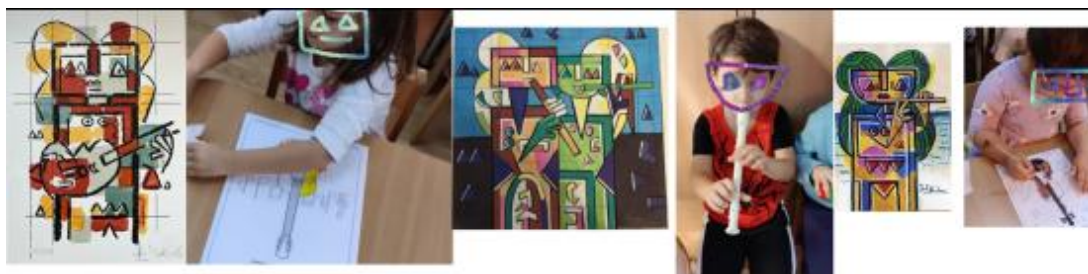


Claude Monet



Salvador Dalí

- Pictori locali din țările membre: Fikret Mualla (Turcia), Navitrolla (Estonia), Georgios Iakovidis (Grecia), Vladimir Dimitrov (Bulgaria), Emil Ciubotaru (România), Ivan Rabuzin (Croatia), Ibrahim Kodra (Albania), Katrina Avotina (Letonia), Kanuty Rusiecki (Lituania), Osama Hajjaj (Iordania)



IBRAHIM KODRA- ART AND MUSIC- THE HOUSE OF STORYS KINDERGARDEN, ROMÂNIA

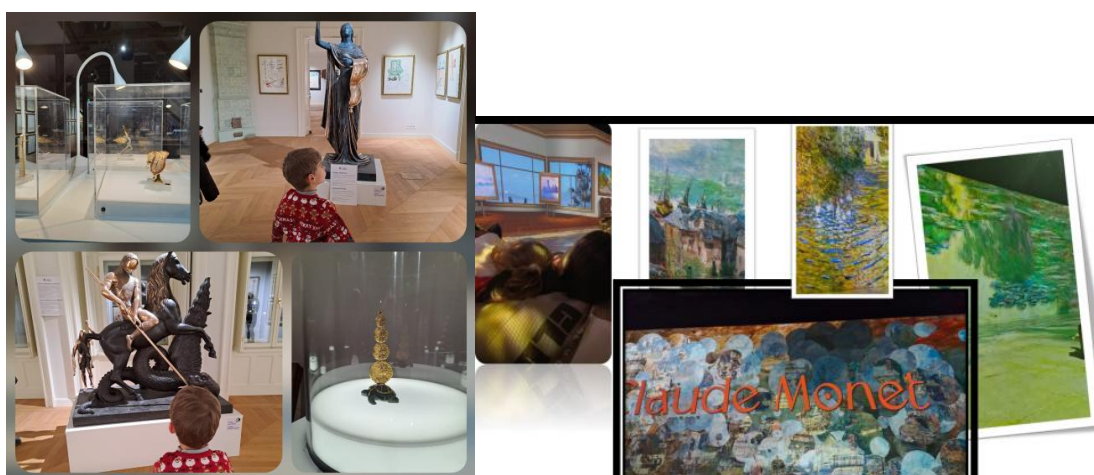


Implicarea părinților – un parteneriat valoros

O componentă importantă a proiectului a fost colaborarea activă cu părinții, care au fost implicați în diverse activități de acasă. Aceștia au participat la experimente creative precum "Magic Milk", activitate inspirată de picturile abstracte ale lui Emil Ciubotaru, și au realizat împreună cu copiii portrete din fructe și legume, inspirate de lucrările lui Arcimboldo.



Am încurajat părinții să viziteze împreună cu copiii expoziții de artă relevante pentru proiect: „Universul lui Dali” și expoziția imersivă „Claude Monet” de la MINA Image din Cluj-Napoca. Aceste vizite au fost documentate prin filmulețe și colaje foto trimise de părinți, dovezi ale implicării și entuziasmului familial.



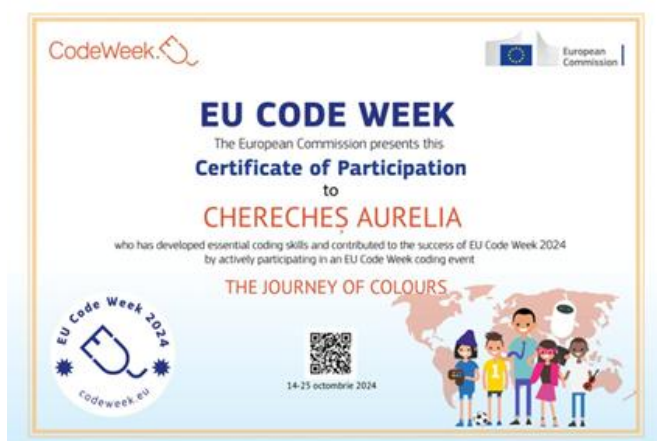
Activități colaborative internaționale

În spiritul colaborării interculturale, cadrele didactice participante au realizat activități comune precum reinterpretarea unei lucrări de Pablo Picasso – împărțită în segmente și colorată de fiecare țară parteneră, rezultând o lucrare colectivă unitară. O altă activitate semnificativă a fost dedicată pictorului Giuseppe Arcimboldo: fiecare cadru didactic a conceput un design original pentru câte o literă a numelui artistului, formând împreună un colaj colorat și expresiv.



Alte produsele colaborative au fost:

- E-book „Painter Portraits”
- Joc digital „PainterGame”
- Expoziția virtuală internațională
- Carduri cu felicitări de Anul Nou
- Activități pentru CodeWeek și Ziua Internetului Sigur
- Webinar cu artista Katrina Avotina, în cadrul căruia copiii au învățat să deseneze un personaj creativ.



Impactul educațional și artistic al proiectului

Activitățile artistice desfășurate încă de la vârste fragede contribuie la dezvoltarea emoțională, cognitivă și estetică a copiilor. Proiectul The Journey of Colours a oferit copiilor

libertatea de a alege, de a crea și de a interpreta, facilitând descoperirea de sine și exprimarea autentică. Evaluarea progresului: în urma aplicării pretestului și post testului s-au înregistrat următoarele rezultate: într-o activitate de asociere pictor-opere, 50% dintre copii au identificat corect lucrarea lui Salvador Dalí în pre-test, iar 89,4% în post-test; La întrebarea despre identificarea unei lucrări a lui Picasso, 30% au răspuns corect în pre-test, iar 60,6% în post-test, indicând o cunoaștere stilistică profundă; Preferințe pentru materiale artistice: acuarelă: de la 57,5% în pre-test la 76,9% în post-test acrilic: de la 50% la 72,5%, creioane colorate sau cerate: de la 22,5% la 42,9%; Cunoștințe despre materiale artistice: În post-test, marea majoritatea a copiilor au identificat corect instrumentele unui pictor.; Atitudinea față de profesia de pictor: în pre-test, 92,5% doreau să devină pictori. În post-test, procentul a crescut la 96,7%.

Evaluarea impactului asupra copiilor a inclus teste inițiale și finale (desen liber, desenul omului), care au demonstrat o evoluție semnificativă în exprimarea vizuală, simțul proporției și utilizarea culorii. Copiii au devenit mai încrezători, mai implicați și mai receptivi la diversitatea culturală.



Proiectul a fost, de asemenea, o sursă de învățare profesională pentru cadrele didactice, oferind ocazia de a colabora în contexte internaționale și de a utiliza instrumente digitale moderne. Proiectul a confirmat afirmația celebră a lui Picasso: „Fiecare copil este un artist.”

The Journey of Colours este un exemplu de bună practică eTwinning, cu impact educațional profund și valențe creative deosebite. El demonstrează cum arta poate deveni un limbaj comun în educația timpurie, încurajând colaborarea, empatia, respectul pentru diversitate și exprimarea liberă.

ETWINNING PENTRU PREȘCOLARI – O LUME A ÎNVĂȚĂRII

Ed. Costea Cristina
Școala Gimnazială „Mihai Vodă”

Proiectele eTwinning reprezintă o oportunitate pentru preșcolari de a-și dezvolta creativitatea, gândirea critică, munca în echipă, comunicarea și colaborarea.

Venind din culturi diferite, avem șansa de a ne integra într-o societate diferită, multiculturală, cu ajutorul proiectelor eTwinning. Inițierea și derularea de activități în parteneriat reprezintă o provocare pentru cadrul didactic din ziua de azi, necesitând multă creativitate în concepere, dinamism în derulare, responsabilitate în monitorizare, pricepere în utilizarea unor aplicații și flexibilitate în luarea deciziilor.

În acest an școlar, am participat cu preșcolarii din grupa mea la proiectul „Little savers– Financial Literacy for kids”, proiect care își propune în perioada noiembrie 2024 – martie 2025, să planteze semințele educației financiare în mințile celor mici. Am avut parteneri din 6 țări : Turcia, Polonia, România, Lituania, Grecia și Spania. Prin activități interactive, ne-am propus să le introducem preșcolarii concepte financiare de bază, precum ar fi: economisirea, cheltuielile, veniturile, dorințele, nevoile, bugetul și banii. Prin dezvoltarea acestor abilități de la o vârstă fragedă, am sperat să le oferim copiilor puterea de a lua decizii financiare bune și de a cultiva un obicei pe tot parcursul vieții de gestionare responsabilă a banilor.

Activitățile desfășurate pe parcursul acestui proiect eTwinning, au fost integrate foarte ușor în curriculum :

„Ziua Mondială a Economisirii” – am realizat o activitate de cunoaștere a banilor, cu ajutorul mesei luminoase și a lupei, iar acasă, împreună cu părinții, preșcolarii au realizat câte o pușculiță personalizată din materiale reciclabile;

„Nevoi sau dorințe?” – am realizat un poster pe care am lipit obiecte, alimente, îmbrăcăminte, etc, în funcție de nevoi sau dorințe;

„Folosim produse locale și contribuim la buget”- am realizat cu ajutorul părinților altfel de brazi (din paste, creioane colorate, lână, fundițe, etc și le-am vândut în cadrul Târgului de Crăciun de la școala noastră) ;

„Locuri de muncă” – am fost în vizită la brutăria din satul vecin și am descoperit meseria de brutar;

„Cum poți contribui la bugetul grupei?” – am realizat suc de mere din merele pe care le primim la grădiniță și l –am vândut în școala noastră;

„Învăț să folosesc un bancomat!” – am realizat un bancomat și am învățat copiii cum să îl folosească.

Fiecare activitate a fost însoțită de o altă activitate TIC, pentru care atașez link-urile, mai jos.

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0c3af37d8388>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=06f02773a4ec>

<https://learningapps.org/display?v=pc1qsv1b225>

<https://youtu.be/ja-u-r0m8Y4>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=27a05d73c93d>

Am desfășurat activități cu ocazia Săptămânii Code Week, Educație pentru cetățenie, Anului Nou, Ziua Siguranței online pe internet.

<https://youtu.be/DehzMtmNxkA>

Ca și produse comune am realizat Poem acrostic și Literele titlului proiectului nostru din diverse materiale.

<https://youtu.be/ujCZgvWSdFo>

<https://padlet.com/littlesavers/joint-project-title-work-with-art-materials-5o4yjumk8e9vvdw0>

În colaborare cu partenerii noștri, am realizat cu aplicația story jumper o carte colaborativă, cu aplicația canva am creat o monedă internațională și cu aplicația artsteps am realizat o expoziție virtuală.

<https://www.storyjumper.com/book/read/181139501/67ffee699fa41>

https://www.canva.com/design/DAGmnIGP_Zk/CZ1micRQRnkUGDMV4BvY3Q/edit?utm_content=DAGmnIGP_Zk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

<https://www.artsteps.com/view/6811dac05e341941f28436f2>



În concluzie, acest proiect eTwinning a avut un impact semnificativ asupra preșcolărilor și asupra mea, aducând numeroase beneficii educaționale și sociale.

PROIECT ETWINNING WOLF'S INTERCULTURAL ADVENTURES

Prof. educație timpurie: Demeter Helen – Lenke
Școala Gimnazială "Ion Chinezu" Sântana de Mureș – jud. Mureș

Țări partenere: 26 membri din Grecia, Spania, Cipru, Turcia, Polonia, Croația și România

Durata implementării: 10 luni

Grup țintă: preșcolari și elevi cu vârste cuprinse între 4-8 ani



Proiectul eTwinning „*Wolf's Intercultural Adventures*” a reprezentat o inițiativă educațională amplă și bine structurată, desfășurată pe parcursul anului școlar 2024-2025, cu scopul de a îmbunătăți competențele interculturale ale preșcolarilor inspirând din diferite episoade ale povestirii ”Lupul”, de Orianne Lallemand. Integrarea acestui proiect în curriculumul pentru educație timpurie a fost realizată cu atenție și perseverență după următoarele criterii: corelarea cu domeniile și dimensiunile de dezvoltare, integrarea activităților în activitățile de învățare zilnice, utilizarea platformei eTwinning și a instrumentelor digitale. Succesul său a fost asigurat printr-o planificare meticuloasă și o implementare coerentă a activităților, respectând criterii clare de corelare cu domeniile și dimensiunile de dezvoltare prevăzute de curriculumul național. În cadrul proiectului preșcolarii au avut posibilitatea de a dezvolta competențele socio-emoționale, civice, culturale, comunicare în limba maternă maghiară/limba națională română/limbă străină engleză, competențe digitale, de colaborare și gândirea critică prin diferite activități bine gândite și realizate cu succes. Fiecare copil a avut posibilitatea de a rezolva diferite sarcini, de a cunoaște lecții de viață, de a cunoaște alte țări, alte obiceiuri, alte locuri prin intermediul undelor de internet.

Prima etapă în derularea proiectului a fost organizarea activității, care a inclus prezentarea partenerilor, preșcolarilor și a sălii de grupă. S-a pus accent pe crearea unui mediu multilingv și pe dezvoltarea unei atitudini pozitive a copiilor față de limbi și culturi diferite de ale lor. De asemenea, a fost creat un colț eTwinning în sala de grupă, un spațiu dedicat proiectului, care a facilitat implicarea activă a copiilor. Importanța siguranței online a fost o preocupare majoră, explorându-se diverse instrumente digitale adecvate vârstei copiilor, precum Padlet, Canva, Colorillo, etc. cu o atenție deosebită acordată utilizării instrumentelor și activităților care protejează copiii.

Următoarea etapă a fost realizarea evaluării inițiale bazată pe fișe de lucru pentru a măsura cunoștințele copiilor despre lupi. Aceste fișe au permis educatorilor să identifice nivelul de pornire al fiecărui copil din fiecare țară parteneră în ceea ce privește competențele vizate de proiect. Rezultatele evaluării inițiale au ghidat planificarea ulterioară a activităților, asigurându-se că acestea sunt relevante și provocatoare pentru fiecare preșcolar.

Nucleul proiectului a constat în desfășurarea activităților lunare bazate pe episoadele din povestea „Lupul”. Fiecare lună a anului școlar curent a adus un nou episod despre Lup, povestit și ilustrat în format digital sau lectric. Activitățile au fost integrate armonios în activitățile zilnice de învățare: activități de dezvoltare personală, activități liber alese și activități pe domenii experiențiale. De exemplu, în săptămâna 16-20 septembrie 2024, cu tema anuală „Cine sunt, suntem?” și tema săptămânală „Să ne cunoaștem”, a fost abordată povestea „Lupul care voia să meargă la școală”. Activitățile din domeniul experiențial au inclus povestirea educatoarei la domeniul limbă și comunicare, la domeniul om și societate, „Languages day” decuparea și lipirea steagurilor țărilor participante, și la domeniul estetic și creativ „Our dream” desene despre visul de a deveni mai iubitori. Sau în săptămâna 30 septembrie - 4 octombrie 2024, tema anuală „Cine sunt, suntem?”, tema săptămânală „Așa sunt eu” s-a abordat povestea „Lupul care voia să-și schimbe culoarea”, cu povestirea educatoarei la domeniul om și societate. Activitățile liber alese au inclus jocuri de rol în centrul BeeBoth, iar în activitatea pentru dezvoltarea deprinderilor personale a fost integrat „Zilele săptămânii în culori” (Wolf Coding / Color code associated with the days of the week). A fost captivantă activitatea de lectură de povești organizată online, unde nu doar că am ascultat povești, dar am și putut să aruncăm o privire în grupe de grădiniță din alte țări, văzând alți copii în direct. De asemenea, o activitate remarcabilă a fost tortul realizat pentru cea de-a 20-a aniversare eTwinning. Copiii din fiecare grupă parteneră au decorat câte o felie de tort din hârtie, apoi am premiat cea mai bună felie, iar aceasta a fost inclusă în tortul mare. Pe tot parcursul proiectului activitățile prin specificul lor, au contribuit la dezvoltarea armonioasă a copiilor.

Fiecare episod din povestea Lupul de Orianne Lallemand au avut un mesaj moral puternic, care a fost însușit de către copii. Prin participarea la defertelor activități ale proiectului, copiii au dezvoltat empatia, și-au descoperit emoțiile, au dat dovadă de gândirea critică adecvată vârstei, și-au dobândit abilități sociale, competențe digitale și de comunicare în mai multe limbi (maghiară, română și engleză). Proiectul „*Wolf's Intercultural Adventures*” a demonstrat o modalitate eficientă și creativă de a promova educația interculturală la vârste mici, pregătind preșcolarii pentru o societate globală și diversă.



„LET’S CELEBRATE!”

Prof. Nădejde Ramona
Grădinița cu Program Prelungit ”Micul Prinț” Cluj-Napoca

Proiectul „**Let’s celebrate!**” s-a desfășurat pe parcursul anului școlar 2024-2025, la Grădinița cu Program Prelungit ”Micul Prinț” Cluj-Napoca, la grupa Mică Raze de soare. Proiectul s-a dorit a fi o inițiativă de promovare a și celebrare a diferitelor sărbători, festivaluri și tradiții din Europa. Proiectul a debutat cu întocmirea unui calendar colaborativ care să ne structureze activitățile dar în același timp să ne asigurăm că avem diversitate culturală dar și evenimente în care va exista o colaborare între preșcolarii noștri. Așadar prin acest proiect preșcolarii noștri au beneficiat de o varietate de tradiții și obiceiuri specifice celor 5 țări implicate în proiect: Malta, România, Spania, Grecia și Belgia. Pe lângă activitățile din calendar, lunar am avut o temă de interes comun care să ne întărească colaborarea.

Proiectul „Let’s celebrate!” este un proiect care a subliniat încă odată importanța colaborării în proiectele eTwinning, partenerii implicați colaborând încă de la planificarea proiectului prin planificarea unei întâlniri de proiect în care s-a stabilit modalitatea de lucru și direcțiile în care se va dezvolta proiectul nostru, așa a luat naștere calendarul de festivaluri și sărbători.

Activitățile derulat s-au caracterizat prin diversitate și interactivitate, fiind adaptate nivelului de vârstă al preșcolarilor. Partenerii implicați au participat la activități colaborative concepute pentru a promova identitatea fiecărui grup de copii și pentru a evidenția valoarea diversității culturale. Începând cu luna octombrie, fiecare partener a contribuit activ la elaborarea unui calendar comun al sărbătorilor. Zilele de sărbătoare specifice fiecărei țări participante au fost stabilite de fiecare partener în funcție de tradițiile și obiceiurile din țara/regiunea lor. Aceste activități au facilitat de schimbul de experiență între participanți privind tradițiile și obiceiurile din diferite regiuni ale Europei.

Pentru a întări colaborarea, lunar am avut o activitate cu temă de interes comun cum ar fi: jocuri tradiționale ”Traditional Games”, întâlnire online a tuturor partenerilor pentru a petrece Crăciunul împreună ”Dances and Songs”, mâncare tradițională ”Traditional Food”, celebrarea iubirii ”Love Messages”, cunoașterea naturii din imediata apropiere a copiilor ”Let's Celebrate Nature!” și cu ajutorul părinților am celebrat orașul/țara ”Our Countries”.

Așa cum am afirmat anterior, punctul central al acestui proiect a fost Calendarul de sărbători și festivaluri în care fiecare partener și-a adus contribuția la formarea unor comportamente, deprinderi și atitudini sănătoase în rândul preșcolarilor noștri în raport cu alte naționalități, popoare și culturi.

Acest proiect a familiarizat preșcolarii cu sărbători/tradiții din alte țări promovând astfel propria identitate culturală dar și frumusețea diversității. Activitățile au depășit granițele categoriilor de activitate de sine stătătoare împletindu-se armonios în cadrul unei activități mai multe domenii de dezvoltare. Copii au fost organizați pe grupuri mici, în perechi însă au fost și momente de abordare frontală și muncă individuală. Mediul de desfășurare a activităților nu a fost doar sala de grupă ci cu numeroase activități am ieșit în curtea grădiniței sau pentru

activitatea de celebrarea Crăciunului și cea de celebrare a orașului/țării am trecut activitatea în mediul online, fie prin întâlniri online la grădiniță sau cerând părinților să încarce ei în Padlet fotografia care înfățișa copilul în vizitând un obiectiv turistic din oraș sau din țară și câteva cuvinte despre ce reprezintă respectiva fotografie.

Deoarece am lucrat cu copii de grupa mică (3-4 ani) am încercat să aduc un element surpriză care să le capteze atenția și să le stârnească curiozitatea. De exemplu activitatea din luna octombrie când am celebrat toamna, le-am dat să picteze niște frunze pe care le-am transformat în coroanițe sau la activitatea din luna martie am pregătit o fișă cu imaginile reale ale unor plante/copaci din curtea grădiniței pe care ei trebuiau să le identifice, fiind organizați în 5 grupe.

În continuare, voi prezenta concret activitățile desfășurate în proiect de către preșcolarii grupei mici "Raze de soare" și modul în care le-am integrat în Curriculum pentru educația timpurie.

- Activitatea din luna octombrie: Sărbătoarea Toamnei (România) am conceput-o ca finalizare a proiectului tematic "Povești de toamnă" din planificarea anuală a Grupei mici Raze de Soare. Pentru această activitate am pictat frunze pe care ulterior le-am transformat în coroanițe. Purtând coroanițele pe cap am ieșit în curte pentru a celebra toamna în mijlocul fenomenelor specifice dansând, investigând, discutând, răspunzând ghicitorilor pe tematică de toamnă.
- În luna noiembrie, la finalul ei, am celebrat Ziua Națională a României, zi în care am fixat cunoștințe despre identitatea națională și elemente specifice poporului român (steag, imn). Am discutat despre culorile steagului, am ascultat imnul național dar și alte cântece patriotice, am fixat numele țării și pentru care meniul să fie complet am dansat pe melodii care promovează și cultivă conștiința de a fi român, am adus baloane în cele trei culori ale steagului pe care copii le-au dus acasă.
- În luna decembrie, am avut întâlnirea online cu toți partenerii în care am cântat colinde sau cântece de Crăciun, fiecare partener în parte. A fost un moment în care partenerii despre care tot le spuneam sau le arătam copiilor pe platformă au prins viață și i-am putut vedea și schimba un salut și un colind cu ei.
- Ianuarie: Ziua Culturii Naționale (România), am încercat prin această activitate să insuflu copiilor încă de la vârste fragede, dragostea față de valorile naționale și să-l onorăm pe cel mai mare poet român, Mihai Eminescu. Am ales pentru această activitate o activitate de dezvoltare a limbajului și comunicării, prin memorizarea poeziei "Somnoroase păsărele".
- Tot în luna ianuarie am desfășurat și activitatea "Traditional Food" în care am pregătit mămăligă, pe care am servit-o cu brânză și smântână. Am adus în sala de grupă o sursă de încălzire, ingredientele necesare și am pregătit mămăliga în grupă în fața copiilor, au dat și ei o mână de ajutor la amestecat.
- În luna februarie am desfășurat o activitate comună și anume celebrarea iubirii: fiecare partener a realizat scurte filmulețe în care copiii rosteau cuvântul "te iubesc" în limba maternă. Filmulețele au fost adunate realizându-se un filmuleț comun, îmbogățindu-se astfel abilitățile lingvistice ale preșcolarilor, copii învățând rostirea acestui frumos cuvânt în 4 limbi: malteză, engleză, maghiară, spaniolă, greacă.

- În luna martie am marcat Ziua femeii printr-o activitate cu părinții, cu tăticii de fapt, pentru a pregăti un cadou pentru femei.
- Tot în luna martie am avut și activitatea comună și anume investigarea unui mediu din proximitatea preșcolarilor. Noi am ales curtea generoasă a grădiniței. Am fotografiat, cu o zi înainte de activitate, plante/arbori din curte și am realizat o fișă de tipul ”Identifică și lipește”. Copiii trebuiau să găsească planta/copacul din curte, să colecteze planta sau o frunză și să o lipească în spațiul dedicat. După ce fiecare din cele 5 echipe au realizat sarcina, ne-am reunit și împreună am denumit planta/arborele și am furnizat informații despre plante ascultând însă și ce știau copii sau au observat în momentul în care au colectat planta sau frunzele. Ulterior am realizat o pagină de site în Google Sites pentru a prezenta și partenerilor frumusețile proximitățile noastre.
- În aprilie, în calendar, am marcat Ziua artei însă activitatea comună a reprezentat-o sărbătorirea Paștelui, așadar am combinat cele două teme adică de Ziua Artei am colorat ouă. Am adus în sala de grupă ouă albe fierte, rolă de servetele, carioci, pahare cu oțet, elastice. Copiii au decorat șervețele de masă (din rolă) după bunul plac, stimulând astfel creativitatea. Au realizat puncte, linii, diverse desene, aglomerări de culoare care însemnat ceva pentru copii, folosind culorile preferate. Apoi, cu ajutor, au înfășurat oul în șervețel, le-am legat cu elastic și l-am scufundat în paharul cu oțet pentru câteva minute. Am desfăcut șervețelul și ouălele au fost o adevărată operă de artă.



- De Ziua eTwinning în luna mai, le-am povestit copiilor povestea ”Stelele Europei” și apoi am evidențiat valorile prezentate în această poveste. Cel mai evident cuvânt a fost cuvântul ”pace”. Am căutat o imagine reprezentativă pentru acest cuvânt și am colorat-o cu copii în culorile de pe steagul european și implicit culorile eTwinning.
- Luna iunie este luna serbărilor / a celebrărilor prin excelență așadar am marcat și noi această activitate de final de grupa mică printr-o serbare, în curtea grădiniței, alături de părinți, bunici, rude în care ne-am dat în spectacol cu ceea ce am realizat pe parcursul anului școlar.

Instrumentele TIC folosite au evidențiat activitățile proiectului și au făcut posibilă transmiterea aceluiași conținuturi pentru copiii- parteneri. Am utilizat Canva, Padlet, Storyjumper, Google Documents, Google Sites. Am utilizat Pic collage pentru crearea colajelor și prezentarea fotografiilor din timpul realizării activităților și programe de editare video pentru realizarea filmulețului comun care cuprinde mesajele de iubire. Pentru întâlnirile online am

utilizat atât funcția din Twinspace dar și apeluri video prin Google Meet. Twinspace-ul proiectului a fost utilizat constant pentru a posta activitățile dar și pentru a arăta copiilor realizările partenerilor noștri.

Din cele prezentate mai sus cred că este evident faptul că acest proiect a contribuit la dezvoltarea globală a copiilor, disciplinele preșcolare îmbinându-se armonios pe tot parcursul proiectului. Activitățile propuse au vizat dezvoltarea creativității, a gândirii critice, a simțului artistic, a curiozității și a abilităților digitale prin:

- lucrări artistice solicitate – eTwinning day, vopsitul ouălor, Ziua femeii, colindatul
- Abordare STEM: cunoștințe despre natură
- dezvoltarea de abilități socio-emoționale prin identificarea și exprimarea propriilor emoții/ trăiri, muncă în echipă, empatie față de cei în nevoie
- comunicării atât în limba română cât și engleză prin interacțiunile cu copiii-parteneri din proiect.
- Exprimarea artistică prin muzică și dans

Prin activitățile propuse în cadrul fiecărei teme, consider că, la finalul proiectului copiii din grupa mică au dobândit un vocabular activ mai bogat atât în limba română cât și în cea engleză, și-au însușit comportamente specifice domeniului cognitiv, socio-emoțional, motric. Copiii au devenit mai creativi, mai conștienți de propria identitate culturală dar și frumusețea diversității culturale a altor popoare și au înțeles că internetul mai înseamnă și loc de învățare.

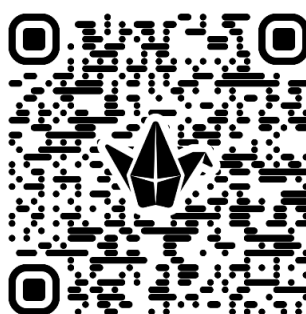
**DROPPY'S JOURNEY,
PARTENERIAT TRANȘNAȚIONAL ȘCOLAR
PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR-CHEIE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE
PRIN PLATFORMA ETWINNING**

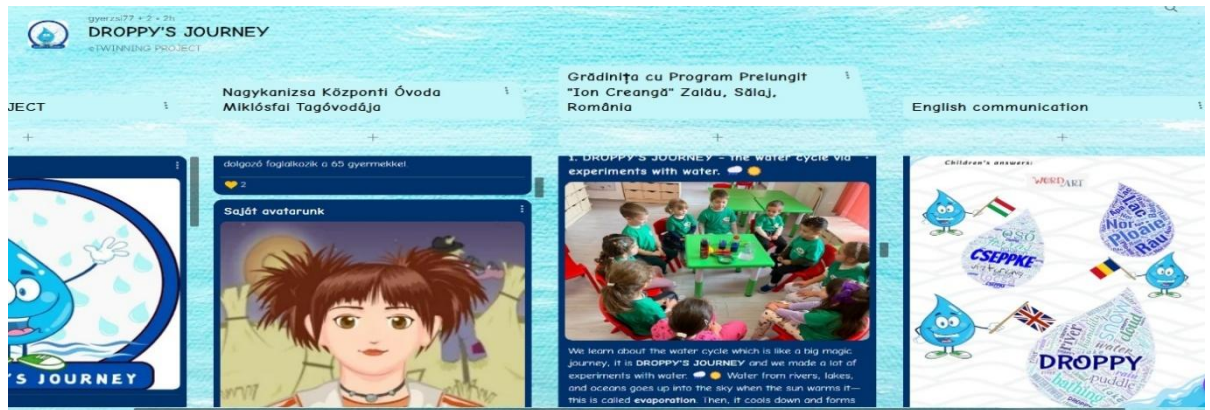
prof. dr. Emilia-Gheorghina NEGRU
Grădinița cu Program Prelungit „Ion Creangă” Zalău, județ Sălaj

Rezumat: Proiectul educațional transnațional ”*Droppy’s Journey*”, desfășurat prin platforma eTwinning, a avut ca scop dezvoltarea competențelor de comunicare, colaborare și creativitate în rândul copiilor de vârstă timpurie. Folosind storytelling-ul, activități interactive și medii digitale optime, proiectul colaborativ a creat un cadru educațional intercultural între România și Ungaria. Reușita activităților didactice integrate derulate este determinată de impactul pedagogic al proiectului, de fundamentele teoretice și rezultatele obținute, raportate la politicile educaționale europene.

Cuvinte-cheie: educație timpurie, eTwinning, storytelling, cooperare internațională, competențe-cheie, pedagogie digitală

Introducere: În contextul educațional contemporan, dezvoltarea competențelor-cheie este esențială încă din educația timpurie. Inițiativele eTwinning susțin această direcție, oferind spații colaborative în care copiii și cadrele didactice interacționează dincolo de granițele naționale, folosind metode inovatoare și resurse digitale. Proiectul *Droppy’s Journey*, implementat în anul școlar 2024–2025, a urmărit stimularea dezvoltării personale și sociale a copiilor printr-o poveste comună și prin activități de colaborare între două grădinițe parteneri din România și Ungaria, respectiv Grădinița cu Program Prelungit „Ion Creangă” Zalău, județ Sălaj, România și Nagykanizsa Központi Óvoda Miklósfai Tagóvodája, Ungaria.





Cadru teoretic: Acest proiect educațional se bazează pe:

- Teoria socio-constructivistă formulată de Lev Vygotsky, care susține că învățarea este un proces social și cultural, în care interacțiunea cu ceilalți joacă un rol esențial.¹
- Cadrul European al Competențelor-Cheie pentru Învățarea pe Tot Parcursul Vieții, care subliniază necesitatea formării competențelor transversale încă din copilărie.²
- Metoda storytelling-ului, utilizată în educația timpurie pentru a stimula limbajul, creativitatea și empatia.³
- Modelul pedagogic STEAM, care integrează știința, tehnologia, ingineria, arta și matematica în mod holistic.⁴

Obiective și metodologie

Obiectivele proiectului au inclus:

- Îmbunătățirea exprimării orale și scrise;
- Promovarea colaborării între grupuri de copii din medii culturale diferite;
- Introducerea în siguranță a copiilor în utilizarea unor resurse digitale simple;
- Consolidarea relației educaționale între cadrele didactice participante.

Proiectul a fost analizat folosind o metodologie calitativă, bazată pe:

- Observație directă și participativă;
- Analiza produselor realizate de copii (desene, povești, colaje);
- Jurnal reflexiv al educatorilor;
- Înregistrări foto și video ale activităților.

Desfășurarea proiectului

Activitățile au fost centrate în jurul personajului fictiv „Droppy” – o picătură de apă călătoare. Acesta a devenit un simbol al conectării dintre cele două grădinițe. Etapele principale au inclus:

1. Crearea personajului și a poveștii inițiale;
2. Ilustrarea aventurilor lui Droppy în fiecare țară parteneră;

¹ Lev S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978).

² European Commission, *Key Competences for Lifelong Learning* (Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2018).

³ Rebecca T. Isbell and Shirley C. Raines, *Creativity and the Arts with Young Children*, 3rd ed. (Boston: Cengage Learning, 2013).

⁴ Georgette Yakman, “STEAM Education: An Overview of Creating a Model of Integrative Education,” Virginia Polytechnic Institute, 2008.

3. Întâlniri online pentru schimburi de cântece, poezii și prezentări;
4. Activități practice: experimente cu apă, reciclare, pictură tematică;
5. Publicarea unui jurnal digital pe platforma TwinSpace.

Rezultate

Printre cele mai semnificative rezultate observate:

- **Comunicare de calitate:** copiii au învățat să își exprime ideile în mod clar și coerent, chiar și în prezența unei audiențe din altă țară;
- **Colaborare și empatie:** s-a remarcat o creștere a cooperării în grup și a deschiderii față de alte culturi;
- **Creativitate sporită:** storytelling-ul și activitățile artistice au stimulat imaginația și inițiativa copiilor;
- **Familiarizare cu instrumente digitale:** copiii au participat activ la activități asistate digital (video, colaje, partajare).

Concluzii

Droppy's Journey este un exemplu de bună practică în educația timpurie, demonstrând că inițiativele transnaționale pot avea un impact pozitiv real asupra dezvoltării personale a copiilor. Valorizarea poveștii, tehnologiei și colaborării interculturale a dus la o experiență de învățare semnificativă și memorabilă. Se recomandă replicarea proiectului în alte instituții de învățământ preșcolar, precum și elaborarea unor ghiduri didactice pentru integrarea narativului digital în educația timpurie.

Bibliografie:

1. European Commission. *Key Competences for Lifelong Learning*. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2018.
<https://data.europa.eu/doi/10.2766/291008>.
2. eTwinning România – Parteneriate Școlare în Europa
3. <https://padlet.com/gyerzsi77/droppy-s-journey-iqbdpbljab9be184>
4. Isbell, Rebecca T., and Shirley C. Raines. *Creativity and the Arts with Young Children*. 3rd ed. Boston: Cengage Learning, 2013.
5. Jalongo, Mary Renck. *The Essentials of Early Childhood Education*. 7th ed. Boston: Pearson Education, 2019.
6. Ministerul Educației Naționale. *Curriculum pentru educație timpurie*. București: MEN, 2019.
7. Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.
8. Yakman, Georgette. "STEAM Education: An Overview of Creating a Model of Integrative Education." *Virginia Polytechnic Institute*, 2008.

PROIECT ETWINNING PRO LIFE ON EARTH

Filote Teodora,
Grădinița nr.1 Fârțănești

Proiectul eTwinning Pro life on earth, s-a desfășurat în anul școlar 2024-2025 cu participarea a 17 profesori din România, Turcia și Bulgaria.

Proiectul a avut drept scop familiarizarea copiilor cu activități specifice de protejare a mediului și nu numai. Au fost abordate teme care țin de pământ, apă, soare și aer. În fiecare lună au fost realizate activitățile aferente unei teme.

La începutul proiectului s-au completat paginile de început precum posterul, logo-ul proiectului, prezentarea fiecărui profesor, a școlii, țării și orașului în care locuiește, completarea formularelor de accept ale părinților pentru folosirea imaginii copiilor, chestionarele inițiale pentru copii, profesori și părinți.

Activitățile realizate i-au încântat pe copii, aceștia au participat cu interes la ele. Activitățile practice dar și cele care au implicat tehnologia au fost cele mai antrenante. La fiecare temă copiii au avut de jucat un joc online creat de parteneri, iar acest lucru a fost unul destul de antrenant pentru ei. Preșcolarii și-au însușit cunoștințe despre morile de vânt, despre protejarea apelor, panouri solare, energie regenerabilă dar și despre protejarea mediului.

Copiii au participat la întâlnirile online de la începutul și sfârșitul proiectului unde au cunoscut participanții de la celelalte școli. La întâlnirea finală copiii de la grupa mea le-au cântat partenerilor un cântec despre mediu, iar aceștia la rândul lor au ascultat cântecele celorlalți.

În ceea ce privește colaborarea în cadrul proiectului, copiii de la grupa mea au avut de ilustrat un vers dintr-o poezie creată pentru acest proiect.

În urma proiectului copiii și-au însușit cunoștințe despre apă, aer, pământ și soare, și-au îmbunătățit competențele digitale precum și cele de comunicare în limba maternă. Ca profesor în urma participării la acest proiect am cunoscut oameni noi, mi-am exersat competențele digitale și cele de comunicare în limba engleză și am realizat activități interesante la grupă.



PROIECT ETWINNING „SMALL HANDS, BIG DEMANDS”



Gabriela Furcoi,
Grădinița cu Program Prelungit Junior, Slobozia

„Small hands, big demands” este un proiect eTwinning care și-a propus să-i învețe pe copiii de 5 ani aspectele distractive și creative ale reciclării. Copiii au folosit materiale reziduale pentru a proiecta produse noi, funcționale și estetice, dezvoltându-și în același timp abilitățile motorii și învățând cum să contribuie la păstrarea unui mediu sănătos. Pe parcursul proiectului, copiii au explorat gândirea creativă, reutilizarea și abilitățile de viață sustenabilă prin intermediul reciclării creative. Obiectivele S.M.A.R.T. au fost gândite ca niște sloganuri pentru toți participanții implicați în acest proiect:

- Învățați-i pe copii elementele de bază ale reciclării creative și ale îngrijirii mediului!
- Încurajați creativitatea și dezvoltarea abilităților motorii prin activități practice!
- Promovați colaborarea și schimbul de experiențe între culturi prin conectarea cu colegi din alte țări!
- Inspirați copiii și familiile lor să adopte practici sustenabile acasă!

Au participat 22 de cadre didactice din 6 țări precum: Turcia, fondatoarea proiectului, România Cofondatoarea proiectului, Grecia, Malta, Lituania, Croația,

Acest proiect, axat pe tema reciclării, a fost creat în urma unei documentări temeinice a programei școlare, a obiectivelor de dezvoltare durabilă (O.D.D.) sau obiectivelor globale punând accentul pe învățarea experiențială, abordarea interdisciplinară, dezvoltarea abilităților secolului XXI, cum ar fi colaborarea, gândirea creativă și gândirea critică.

Ne-am propus în cadrul acestui proiect să oferim copiilor oportunitatea de a explora, de a învăța din exemplele altora, de a împărtăși opinii despre problemele reale ale mediului în care și ei trăiesc, de a găsi împreună soluții, de a colabora în realizarea provocărilor atât între ei copiii, cât și cu adulții cadrele didactice dar și cu părinții. În ceea ce privește educația de mediu și sustenabilitatea copiii au fost sensibilizați la problemele de mediu (poluare, risipă de resurse) și au învățat practici sustenabile de gestionare a deșeurilor.

Ca și abilități sociale exersate au fost cele de colaborare ce au fost dezvoltate prin activități de grup (de exemplu, crearea de postere sau videoclipuri cu colegii de clasă și partenerii eTwinning).

Limbajul și comunicarea au fost evidențiate prin schimbul de idei și materiale cu școli din alte țări, copiii și-au dezvoltat abilități de comunicare (atât scrisă, cât și orală), exersând formule de salut în diferite limbi străine, realizând litere mari de tipar din diferite materiale reciclabile pentru a compune un mesaj sau logo-ul proiectului). În cadrul domeniului Artă și expresie creativă copiii au creat meșteșuguri artistice folosind materiale reciclabile, legând ecologia de artă.

Activitățile proiectate au fost concepute colaborativ, de mai multe ori am revenit asupra lor pentru a îmbunătăți modalitățile de realizare și a reuși să ne atingem obiectivele urmărite:

- ✓ Crearea unui colț de reciclare în sala de clasă;
- ✓ Combină educația de mediu cu abilitățile matematice (măsurarea și sortarea deșeurilor);
- ✓ Realizarea de obiecte noi din materiale reciclabile (upcycling);
- ✓ Combină arta și gândirea creativă;
- ✓ Colaborarea digitală cu partenerii;
- ✓ Partajarea de fotografii sau videoclipuri despre practicile de reciclare din țările școlilor partenere;
- ✓ Proiectarea de animații sau povești;
- ✓ Utilizarea de povești legate de reciclare pentru a îmbunătăți dezvoltarea limbajului;
- ✓ Crearea de postere și jocuri;
- ✓ Integrarea artei, limbii și a abilităților sociale într-un mod interdisciplinar.

Prin încorporarea acestor activități, proiectul eTwinning a devenit un instrument educațional valoros, îmbogățind programa, promovând în același timp O.D.D.-urile și cultivând conștientizarea de mediu și abilitățile de colaborare ale copiilor.

În cadrul acestui proiect am utilizat tehnologia actuală realizând prezentări, materiale de promovare, postere, carduri de mulțumire și apreciere, un ghid privind reciclarea în special reutilizarea cu activitățile derulate în cadrul acestui proiect cu aplicații precum: Canva, Padlet, Chatterpix, Inshot, Jigsaw planet, Word wall.

Pentru a vizualiza materialele realizate voi adăuga câteva linkuri:

https://www.canva.com/design/DAGp1_w71oc/6aUe-OvduSKFTWVKaQIVDQ/edit?utm_content=DAGp1_w71oc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

https://www.canva.com/design/DAGZW799Ljg/27rKBGaANzB_wB6tKpdmKw/edit?utm_content=DAGZW799Ljg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

https://www.canva.com/design/DAGp9v14-g0/BCsyL_17e-vh3gA2BbyqXQ/edit?utm_content=DAGp9v14-g0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

„AVENTURILE MELE DIN MUZEU” – PROIECT ETWINNING 2025

Profesor pentru educație timpurie, ambasador eTwinning, Gergely Erika-Magdolna
Grădinița cu Program Prelungit „Parfum de Tei”, Cluj-Napoca

Dezvoltarea creativității contribuie la asigurarea autonomiei preșcolarilor, autonomia ce înlesnește și îmbogățește relațiile sociale. Muzeele invită copiii să se implice în expoziții și activități variate, să exploreze și să înțeleagă noi concepte. Vizitând muzee, învață și descoperă lucruri despre trecut și viitor, știință, artă și culturi, astfel preșcolarilor li se oferă oportunități educaționale inedite.

„Pe măsură ce muzeele își largesc misiunile și caută noi grupuri de interes, învățarea devine o preocupare proaspătă și centrală pentru aceste instituții în ansamblu. În toate departamentele, muzeele se văd din ce în ce mai mult drept niște furnizori ai învățării active.” afirmă **Shari Tishman**, lector în cadrul Programului Artele în Educație de la **Harvard Graduate School of Education**.

Intenționat sau nu, muzeele întruchipează viziuni despre ceea ce merită a fi descoperit, iar modul în care sunt prezentate operele de artă, obiectele și materialele istorice - de la lucrări de pictură, sculptură, modă și arhitectură, planșe despre animale și mediile din care provin, la experimente științifice și obiecte istorice - întruchipează viziuni despre modul în care are loc învățarea și evoluția.

Învățarea activă este o strategie de instruire în care copiii își asumă un rol dinamic, participă și reflectează asupra propriei învățări. În muzeele de artă, de exemplu, vizitatorii învață în mod activ atunci când fac lucruri precum: își formulează propriile întrebări despre operele de artă, reflectă asupra propriilor idei și impresii, emit propriile judecăți cu discernământ, își construiesc propriile interpretări și caută propriile conexiuni personale. Cercetările arată faptul că învățarea activă este esențială: oamenii învață mai profund și rețin cunoștințele mai mult timp atunci când au oportunități de a se implica direct în informațiile și experiențele pe care le au la îndemână.

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.

Proiectul „Aventurile mele din muzeu” se derulează pe parcursul anului școlar 2024-2025 pe o perioadă de opt luni având parteneri din trei țări: Polonia, România și Slovenia. Proiectul se bazează pe cartea lui Susan Verde în care o fetiță, eroina cărții în timp ce explorează coridoarele unui muzeu de artă, descoperă că trăiește o aventură incitantă. Operele de artă pe care le întâlnește îi evocă diverse emoții: anxietate, curiozitate, bucurie și, în final, inspirație. Scopul proiectului are la bază aprofundarea cunoștințelor despre diverse tipuri de colecții muzeale, trezirea interesului pentru artă și cultură, precum și încurajarea tinerelor generații să încerce să creeze independent și să își dezvolte talentul artistic.

Scopul proiectului:

- dezvoltarea imaginației și a sensibilității estetice a preșcolarilor;
- stimularea progresului intelectual și emoțional prin diferite forme de activitate creativă;
- aprofundarea cunoștințelor copiilor despre colecțiile muzeale de diferite tipuri și profiluri de specialitate, originea și caracterul acestora, valorile științifice, istorice și artistice;
- stimularea activităților artistice creative;
- formarea atitudinii de respect și toleranță față de alte culturi și tradiții.

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;
- crearea de material digital folosind știința, cunoștințele tehnologice, electronică și robotică;
- familiarizarea cu utilizarea platformei eTwinning;
- colaborarea între parteneri, schimbul de idei și bune practici.

Rezultatele propuse au fost:

- dezvoltarea interesului pentru lumea artei;
- ridicarea nivelului de cunoștințe despre diferite tipuri de muzee;
- dezvoltarea abilității de a înțelege și de a folosi cuvinte simple într-o limbă străină;
- concentrarea atenției copiilor asupra unui anumit aspect al operei de artă;
- dezvoltarea limbajului întrebărilor deschise;
- dezvoltarea imaginației și a creativității în contact cu lumea artei;
- dezvoltarea competențelor TIC;
- capacitatea de a avea grijă de bunăstarea psihică.

Pe parcursul proiectului preșcolarii au avut posibilitatea să creeze harta mentală a proiectului, să completeze diferite fișe de lucru utilizând aplicații digitale corespunzătoare vârstei și să interacționeze în cadrul activităților colaborative.

Prima activitate a constat prin prezentarea partenerilor și echipelor de lucru printr-un mod creativ – crearea unor picturi originale utilizând aplicația Art&Culture Art Self App inserându-și fiecare fotografia în pictura lui Leonardo da Vinci „Dama cu hermină”.

Abordarea regulilor proiectului, respectarea conținuturilor proprii, folosirea corectă și responsabilă a internetului au fost discutate la primele întâlniri online.

După sondajul aplicat grupului de lucru s-au trecut în revistă pictorii și marile capodopere de artă pe baza cărora au fost elaborate activitățile propriu-zise. Astfel copiii au avut posibilitatea să viziteze online muzee de renume internațională, să interacționeze, să colaboreze prin activități educative și inovative, respectiv să parcurgă domenii experiențiale. Activitățile au vizat toate domeniile experiențiale: Limbă și comunicare, Știință, Estetic-creativ, Om și societate, Psihomotoric.

Metoda de lucru s-a bazat pe 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.

Teme/Picturi parcurse conform sondajului inițial:

1. „Cerul înstelat” (Vincent van Gogh) – Domeniul Știință (cunoașterea mediului, matematică)
2. Natură moartă „Mere” (Paul Cezanne) – Domeniul Limbă și comunicare
3. „Flori de mac”, „Nuferi pe iaz” (Claude Monet) – Domeniul Estetic-creativ (pictură, desen)
4. „Balerina” (Edgar Degas) – Domeniul Psihomotoric (euritmie, parcurs aplicativ etc)
5. „Țipătul” (Edvard Munch) – Domeniul Om și societate

Elementele componente ale temelor, sarcinilor concepute și metoda de lucru al proiectului au fost prezentate în fiecare etapă al acestuia având caracteristici STEAM:

Proiectul a promovat învățarea prin experiment. Copiii au construit, au creat și au explorat. Această experiență „hands-on” a adus învățarea la viață. Activitatea bazată pe capodopera lui Edgar Degas „Balerina” 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 prin descoperire.

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. „Cerul înstelat” al lui Vincent van Gogh a integrat arta cu știința într-un mod distractiv. A conectat subiecte aparent contrare: astronomia, pictura și știința. Copiii au învățat să lucreze împreună care au prespus inginerie și design.

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 să înțeleagă de ce se întâmplă lucrurile într-un anumit mod. 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 variată și creativă a instrumentelor digitale, precum: Art&Culture Art Self App, 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, precum puzzle, joc de memorie create de cadrele didactice ale proiectului.

Importanța educării inteligenței emoționale și a gestionării sentimentelor a prins contur prin descoperirea picturii „Țipătul” de Edvard Munch care ilustrează un eveniment din viața artistului, care a auzit un țipăt puternic în natură. Lucrarea transmite starea psihică a personajului prin culori și perspectivă, fiind considerată una dintre cele mai cunoscute și enigmatice lucrări din istoria artei. Sarcinile simple, dar complexe pe care le-au parcurs preșcolarii au demonstrat maturitate emoțională, cunoașterea și denumirea stărilor emoționale, respectiv transmiterea informațiilor pe suport vizual. Preșcolarii au elaborat emoticoane originale exprimând sentimente fundamentale și colaborând cu partenerii proiectului, apoi au creat un joc de memorie pe care ulterior l-au experimentat utilizând instrumente digitale specific activității.

Platforma eTwinning este spațiul unde profesorii 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 preșcolarilor/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. Natura moartă a lui Paul Cezane și un simplu platou cu mere a reușit să unească preșcolari de diferite nații și vorbitori de diferite limbi în așa fel încât aceștia prin utilizarea aplicației ChatterPix Kids au creat un vocabular audiovizual ingenios și distractiv.

Proiectul „Aventurile mele din muzeu” întrunește inovație, creativitate, cooperare și instrumente digitale, care sunt cuvintele cheie definitorii ale acestuia, și care a dezvoltat competențe, a lărgit orizonturi pedagogice și a invitat la colaborare creativ-educativă.

EVERY DISCOVERY IS A GREAT ADVENTURE WITH STEAM ETWINNING PROJECT

Giuran Ana Maria
Seminarul Teologic Ortodox “Sf. Nicolae”

Ma numesc Giuran Ana Maria și sunt profesor învățământul preșcolar la G P. P. “Toți Sfinții,” structură a Seminarului Teologic Ortodox “Sf. Nicolae“. În anul 2024 m-am înscris în proiectul etwinning Every Discovery is a Great Adventure with STEAM împreună cu parteneri din Turcia, Lituania, România, Grecia. Proiectul a durat din decembrie până în iunie.

Scopul proiectului menționat este ca elevii noștri preșcolari să învețe reciclarea în profunzime și să dobândească competențe de secol 21 (gândire critică, rezolvare de probleme, colaborare, comunicare, alfabetizare tehnologică etc.) prin cărți de lectură interactivă și activități interdisciplinare STEM.

Obiectivele proiectului:

- Deosebirea deșeurilor care pot fi reciclate.
- Gruparea deșeurilor care pot fi reciclate (hârtie, sticlă, plastic, tablă etc.)
- Crearea de produse creative din materiale reciclabile.
- Învăț să cooperezi cu semenii.
- Găsirea de soluții creative la probleme.
- Dezvoltați gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor.
- Dezvoltați abilitățile de bază la matematică și știință.
- Conștientizarea reciclării.
- Învățați cum să protejați natura.
- A fi sensibil la probleme, a dobândi o perspectivă asupra problemelor sociale.
- Utilizarea instrumentelor Web 2.0.
- Recunoașterea altor culturi.

Proiectul a fost structurat în cinci teme: *Ce este Reciclarea?*; *Reutilizarea, Facem Compost, Reutilizăm lucrurile pentru scopuri diferite, Reutilizăm, Reducem, Reciclăm*. Fiecare temă a avut următoarele subtheme: Poveste interactivă, Tehnologie, Matematică, Inginerie, Știință, participarea familiei.

Spre exemplu la tema Reutilizează am avut de citit povestea Interactivă „Viața unei sticle de plastic”, am experimentat “Cât durează până când deșeurile dispar din natură?”, am construit un “Vehicul în mișcare dintr-o sticlă de plastic”, am măsurat distanța făcută de vehicul, am făcut puzzle și am colectat baterii.

A fost un proiect inovator, provocator, bine organizat, care care mi-a îmbunătățit cunoștințele despre STEAM și Reciclare. Am participat de-a lungul timpului la mai multe proiecte educaționale legate de aceste teme, însă acest proiect m-a făcut să văd lucrurile altfel, conectate, făcându-mă să văd cum pot trece o temă prin componentele STEAM.

Educația realizată prin proiectul etwinning *Fiecare descoperire este o mare aventură cu STEAM* propune o abordare exhaustivă a conceptului de transdisciplinaritate, prin care procesul de învățare integrată se extinde de la domeniile științifice la cele socio-umane. Acest

tip de învățare autentică, prin observație directă, experimente, experiență personală, aduce beneficii majore beneficiarilor (elevi și profesori implicați), încurajând gândirea critică și autocritică, dezvoltând abilitățile de comunicare și negociere, crescând motivația elevilor pentru învățare, favorizând colaborarea și cooperarea, problematizarea și soluționarea, facilitând învățarea reciclării prin contactul direct cu realitatea și prin gestionarea abilităților a competențelor specifice din arii diverse de cunoaștere.

Proiectul a presupus o muncă intensă, solicitantă, care m-a provocat ca profesor să fiu mai bună, mai aproape de timpurile actuale, mi-a dezvoltat competențele tehnologice. La final am fost mândră de toate experiențele educative pe care le-am putut oferi copiilor preșcolari prin intermediul acestui proiect etwinning.

Vă atașez câteva linkuri de la canalul meu de youtube pentru a putea vedea o mica parte din acest proiect Etwinning pe care eu îl consider un exemplu pentru ce înseamnă calitate în etwinning.

https://www.youtube.com/shorts/4FmxHf_8cAg

<https://youtu.be/bJCyyLqlde8?feature=shared>

<https://youtu.be/kfuuSFM3uOA?feature=shared>

https://youtube.com/shorts/7MyOCOLd-I4?si=_rWKyepfKpvIqkpg

<https://www.youtube.com/watch?feature=shared&v=6B0mUzeywdA>

PROIECTUL NOSTRU ETWINNING: LOVE – LISTENING TO OTHER VOICES OF EUROPE*

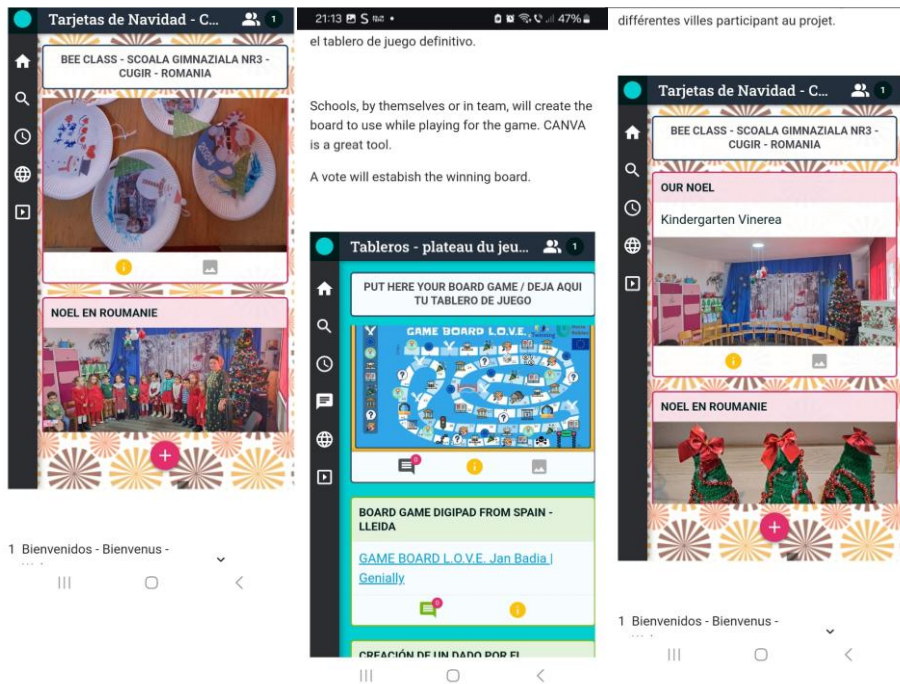
Prof. Nicoleta Hustiu,
ambasador eTwinning/Erasmus/Scientix/Book creator
Scoala Gimnaziala Nr. 3 Cugir,
Grădinița cu Program Prelungit Vinerea

Pe parcursul acestui an școlar, am avut ocazia deosebită de a participa la un proiect internațional eTwinning intitulat *LOVE – Listening to Other Voices of Europe* („Ascultând alte voci ale Europei”). Proiectul a reunit elevi și profesori din diferite țări europene, cu scopul de a explora valorile, culturile și poveștile care formează identitatea Uniunii Europene. Limbile de lucru ale proiectului au fost *engleza, franceza și spaniola*, ceea ce le-a oferit tuturor participanților ocazia de a-și exersa și dezvolta competențele lingvistice într-un context real.

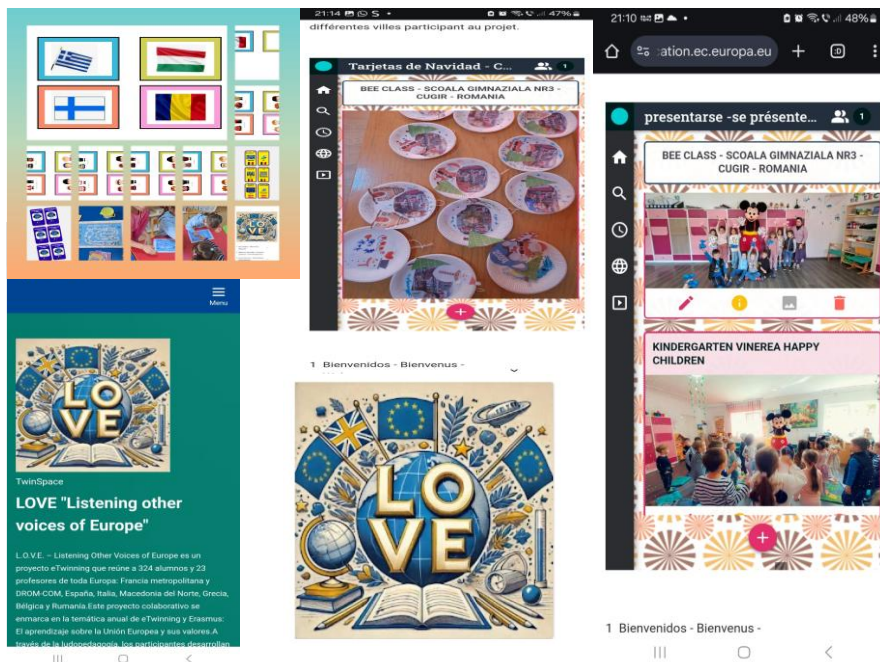


Proiectul LOVE a avut ca obiectiv promovarea înțelegerii interculturale și a identității europene prin povestire, colaborare și creativitate. Împreună cu școlile partenere, am desfășurat o serie de activități menite să ne ajute să descoperim nu doar diversitatea Europei, ci și elementele care ne unesc.

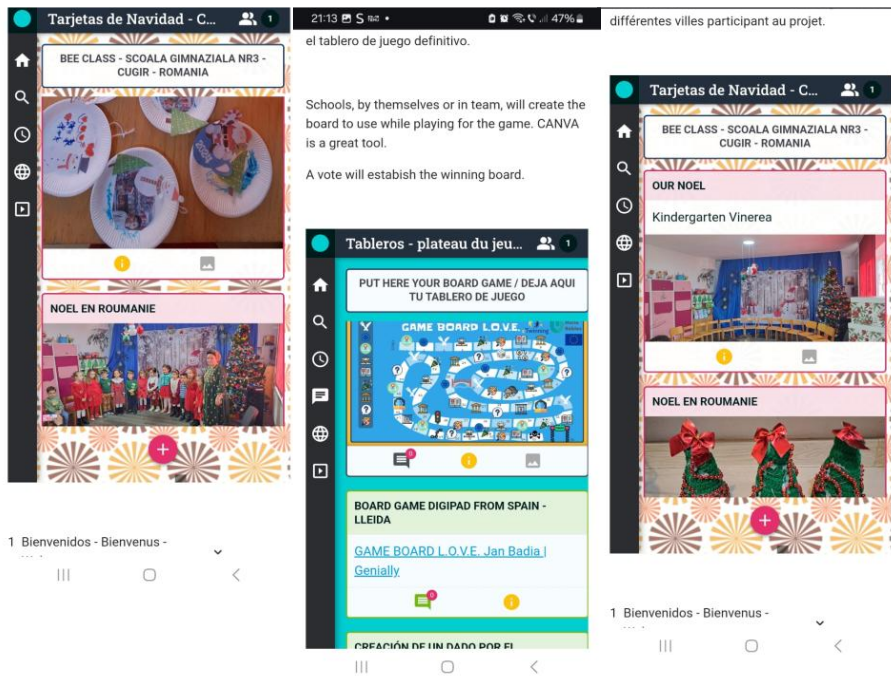
Pe parcursul proiectului, elevii au împărtășit povești tradiționale, istorisiri moderne și experiențe personale din țările lor. Am ascultat vocile celorlalți – la propriu și la figurat – prin înregistrări audio, texte scrise și schimburi video. Fiecare activitate ne-a încurajat să reflectăm asupra valorilor Uniunii Europene, cum ar fi solidaritatea, respectul, democrația și cooperarea.



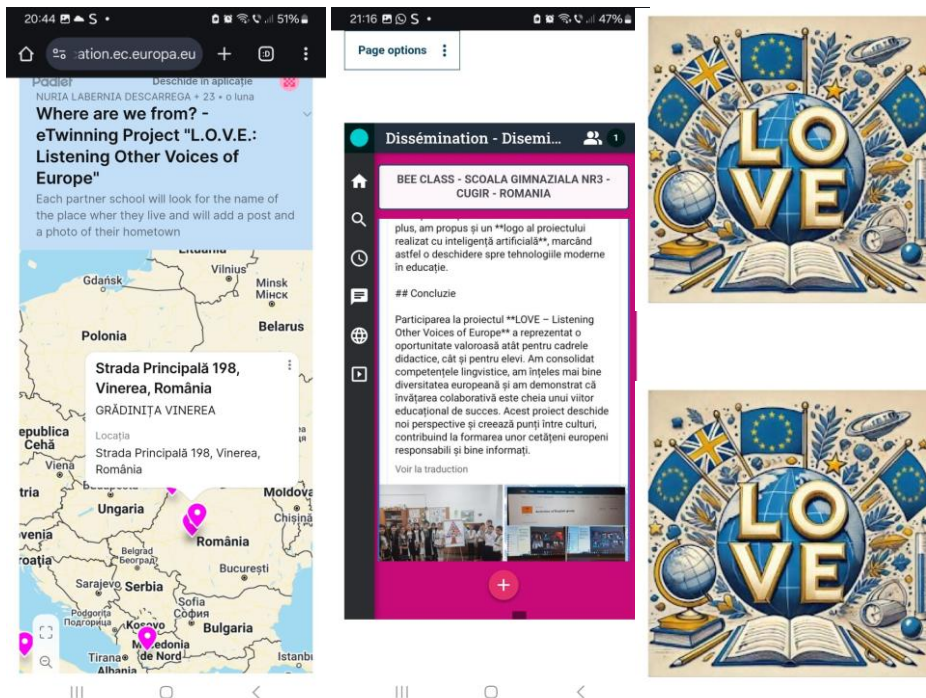
*O carte interactivă, special creată pentru **elevii din clasele mici și pentru copiii de la grădiniță, care spune **povești despre Uniunea Europeană și din țările UE*, ajutându-i pe cei mici să descopere Europa într-un mod jucăuș și atractiv.



Aceste produse finale reprezintă rezultatul colaborării și creativității elevilor și profesorilor din toată Europa. Ele sunt, totodată, instrumente educaționale valoroase ce vor putea fi utilizate în școli și în anii următori.



Participarea la proiectul LOVE a fost o experiență plină de semnificație și extrem de îmbogățitoare pentru noi toți. Am învățat mai mult decât simple informații – am învățat despre oameni, despre voci și perspective din întreaga Europă. Și, cel mai important, am învățat cât de valoros este să ne ascultăm unii pe alții cu mintea și inima deschise.



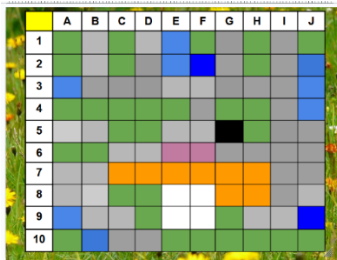
EASTER CREATIONS: CELEBRATING THROUGH ARTS AND CRAFTS

Igna Crina Cornelia- profesor pentru educație timpurie
Grădinița cu Program Prelungit ”Căsuța Poveștilor”, Cluj-Napoca

Proiectul eTwinning „Creații de Paște: Sărbătorirea prin arte și meșteșuguri” a fost conceput pentru copiii de vârstă preșcolară și școlară. Au participat parteneri din 12 țări europene: Belgia, Croația, Grecia, Georgia, Spania, Slovacia, Polonia, Portugalia, România, Serbia, Ucraina și Italia. Participanții la proiect au avut sarcina de a pregăti felicitări lucrate manual și de a le trimite prin poștă tradițională partenerilor proiectului. Datorită vârstei fragede a participanților la proiect, profesorii implicați în proiect au pregătit și o serie de jocuri de sărbători interesante, astfel încât copiii să poată cunoaște mai bine propriile obiceiuri de sărbători și pe cele ale partenerilor proiectului. În plus, copiii au creat un logo, au învățat steagurile țărilor participante la proiect, au recreat traseul unei felicitări de sărbători, au pregătit un dicționar, au creat o prezentare despre obiceiurile de sărbători, au prezentat lucrări de Paște, au creat imagini în grupuri naționale, au copt preparate de sărbători și au participat la numeroase jocuri.



La început am creat un document cu idei și un plan de proiect. Partenerii s-au prezentat, au prezentat grădinița și grupele școlare și și-au marcat locul de reședință pe o hartă. Apoi am început să pregătim felicitări de Paște pentru partenerii de proiect. În timpul creerii colțului proiectului, copiii au participat la activități pentru a consolida numele țărilor participante la proiect, steagurile lor și pentru a asocia fotografiile cu felicitări de Paște ale fiecărei țări. Am pregătit o prezentare cu tradiții de Paște din țările partenere. Copiii au participat la activități care vizau introducerea acestor tradiții. Împreună am stabilit ce tradiții avem în comun și care sunt diferite. Am pregătit un logo și l-am selectat pe cel mai frumos, în opinia copiilor, prin vot. Copiii au participat la un joc de codare, fiecare țară participantă trebuind să marcheze sarcina atribuită cu culoarea corespunzătoare.



Am pregătit imagini de Paște de colorat în echipe naționale selectate prin tragere la sorți. Copiii mai mici au pregătit o tablă cu lucrări suplimentare de Paște, iar copiii mai mari au creat felicitări electronice. De asemenea, am pregătit o prezentare cu decorațiuni de Paște, ca bancă de idei.



Împreună cu partenerii noștri am jucat diverse jocuri prezentate de parteneri, am creat un dicționar de Paște. Am pregătit o poveste despre călătoria unei felicitări de Paște de la expeditor la destinatar - copiii mai mici au adăugat fotografiile, iar copiii mai mari au îmbogățit povestea oferindu-și propriile voci. Împreună ne-am întâlnit cu partenerii noștri în direct, am cântat cântece și le-am arătat colțurile proiectului nostru.



Copiii au învățat, de asemenea, rețete simple de sărbători și au fost nerăbdători să facă câteva dintre ele. Am decis să coacem vafe belgiene. Am participat și la un joc de sărbători - „Vânătoarea de ouă”.



La final, copiii au participat la o evaluare, în care marea majoritate a declarat că le-a plăcut foarte mult proiectul. De asemenea, și-au exprimat dorința de a participa la proiecte ulterioare.

„MY EFFICIENT ENERGY” – EDUCAȚIE TIMPURIE PENTRU EFICIENȚĂ ENERGETICĂ ȘI SUSTENABILITATE

prof. înv. preșcolar Kwasnitzky Mihaela
Grădinița P.P. Șofronea, jud. Arad

Lucrarea de față prezintă bune practici aplicate în cadrul proiectului eTwinning „My Efficient Energy”, desfășurat în anul școlar 2023–2024. În calitate de membru activ în acest proiect, am derulat activitățile educaționale cu grupa mare de preșcolari, urmărind familiarizarea copiilor cu conceptele de eficiență energetică, protecția mediului și utilizarea resurselor regenerabile. Proiectul a implicat parteneri din România, Turcia, Bulgaria, Armenia și Malta, și a încurajat colaborarea internațională, schimbul de bune practici și învățarea prin joc și experimentare.

Introducere

Proiectele eTwinning oferă oportunități reale de învățare colaborativă și dezvoltare profesională. Într-un context global marcat de schimbări climatice, educația timpurie pentru protecția mediului capătă o importanță strategică. Prin proiectul „My Efficient Energy”, copiii din grupa mare au fost ghidați să descopere, într-un mod atractiv și adaptat vârstei lor, importanța economisirii energiei și a resurselor naturale.

Obiectivele proiectului

- Familiarizarea copiilor preșcolari cu noțiunea de energie și sursele ei.
- Promovarea comportamentelor responsabile legate de consumul de energie în viața de zi cu zi.
- Exersarea spiritului de observație, creativității și lucrului în echipă
- Implicarea familiei în activitățile de educație ecologică.
- Dezvoltarea abilităților digitale de bază prin participarea la activități online cu parteneri internaționali.

Activități derulate în grupa mare

Proiectul a fost implementat în perioada septembrie–decembrie și a inclus activități adaptate copiilor preșcolari:

- Povești și jocuri tematice: am discutat despre energia solară, eoliană și apa curgătoare prin povești, desene animate și jocuri de rol.
- Experimente simple: am observat cum funcționează o lanternă, un bec LED, sau cum putem economisi energia prin stingerea luminii.
- Ateliere creative: realizarea unei mascote a energiei, confecționarea măștilor de „Erou al energiei”.
- Campanii de conștientizare: prin afișe și dialoguri, copiii au transmis mesaje către familie despre importanța economisirii energiei.
- Jocuri digitale comune: puzzle-uri, quiz-uri și matching games realizate pe platforme educaționale (Wordwall, LearningApps).

Rezultate observate

- Copiii au înțeles, în mod intuitiv, diferența între energia care se poate termina și energia care vine din natură (soare, vânt, apă).
- Au început să adopte gesturi simple precum stingerea luminii, oprirea apei, închiderea televizorului.
- Părinții au fost implicați în discuții și activități de tip „misiune acasă”.
- Au crescut motivația și participarea activă în activitățile tematice.
- Copiii au avut ocazia să interacționeze, prin produse comune, cu alți preșcolari din țări partenere.

Elemente de bună practică

- Adaptarea temei la vârsta preșcolară: activitățile au fost gândite sub formă de jocuri, experimente vizuale și activități creative.
- Integrarea în rutina zilnică: subiectul a fost integrat în toate ariile curriculare (științe, limbaj, arte, dezvoltare personală).
- Colaborare și schimb de experiență: platforma eTwinning a oferit cadrul perfect pentru a învăța de la colegi din alte țări și pentru a împărtăși propriile activități.
- Dezvoltarea competențelor digitale: folosirea de instrumente digitale simple și sigure în activități comune.
- Implicarea familiei: prin activități realizate acasă, proiectul a depășit granițele grădiniței.

Concluzii

Educația pentru eficiență energetică poate începe cu succes încă din învățământul preșcolar. Prin proiectul „My Efficient Energy”, copiii din grupa mare au învățat, prin joc și colaborare, cum pot contribui la un viitor mai curat. Parteneriatul internațional eTwinning a reprezentat un catalizator valoros în acest demers educațional.

PARTENERIAT INTERNAȚIONAL ETWINNING

~ "GAME FROM PAST TO FUTURE"~

Prof. Manuela Moale
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 30 "Mugurel"
Oradea

Primul proiect eTwinning (Erasmus+) din grădinița noastră a avut loc în anul școlar 2023-2024, la grupa mică „Fluturașii”, sub îndrumarea educatoarelor Manuela Moale și Simona Cata. Acest proiect a adus împreună educatori și preșcolari din cinci țări: Turcia (țara coordonatoare), Bulgaria, Grecia, Lituania și România. În decursul a trei luni, participanții au explorat și împărtășit jocuri tradiționale din diverse culturi, având ca scop diversificarea paletelor de activități ludice pentru copii, dar și educarea acestora despre jocurile copilăriei din generațiile trecute.

Un aspect cu adevărat special al proiectului a fost că preșcolarii au avut oportunitatea de a învăța jocuri care au fost populare în rândul părinților și bunicilor lor. Fiecare țară parteneră a invitat părinți sau bunici pentru a le arăta copiilor jocuri tradiționale din diverse perioade ale copilăriei. Astfel, prin intermediul acestui schimb cultural, copiii nu doar că au învățat jocuri din trecutul lor, dar au avut și ocazia de a descoperi jocuri din alte culturi, iar prin aceasta, au învățat despre diversitatea tradițiilor de joc din întreaga Europă.

Scopul principal al proiectului a fost acela de a încuraja jocuri care nu implică tehnologia, astfel încât copiii să se bucure de activități simple, dar extrem de valoroase din punct de vedere educativ. În cadrul proiectului, a fost organizată și o întâlnire online la care au participat atât copiii, cât și cadrele didactice, pentru a sublinia efectele negative ale utilizării excesive a jocurilor pe ecran. Această întâlnire a avut rolul de a educa copiii despre importanța jocurilor tradiționale, încurajându-i să se deconecteze de la dispozitivele electronice și să interacționeze mai mult în mediul fizic.

În perioada martie - iunie 2024, cadrele didactice din Turcia, România, Bulgaria, Grecia și Lituania au desfășurat diverse activități, printre care:

- Întâlniri de lucru online, destinate atât educatorilor, cât și copiilor;
- Schimburi de jocuri tradiționale, cu participarea activă a părinților și bunicilor;
- Învățarea și practicarea acestor jocuri în grădiniță, unde copiii s-au distrat și au învățat noi moduri de a se juca;
- Descoperirea unor jocuri similare între țările participante, ceea ce a contribuit la înțelegerea că, deși tradițiile sunt diferite, multe jocuri se regăsesc în diverse culturi, adaptate la propriul context;
- Implicarea părinților în confecționarea de jucării și costume din materiale reciclabile, promovând astfel educația ecologică și creativitatea;
- Crearea de jocuri digitale educaționale, ca resurse deschise, care pot fi utilizate atât acasă, cât și la grădiniță, pentru a sprijini învățarea prin joacă;
- Elaborarea unor produse comune, de tip photobook, e-book, video;
- Crearea de logo-uri și postere pentru proiect;

- Diseminarea și colectarea feedback-ului, atât de la copiii și părinți, dar și de la cadrele didactice implicate în proiect.

În cadrul proiectului eTwinning, copiii au avut ocazia să descopere și să se joace jocuri tradiționale din diferite colțuri ale Europei, iar unul dintre cele mai interesante aspecte a fost similitudinea dintre jocurile din diverse țări. Iată câteva exemple care ilustrează acest lucru:

1. **„Crane Vuk” din Turcia** este un joc asemănător cu **„1, 2, 3 la perete stai”** din România. În ambele jocuri, unul dintre copii (sau liderul jocului) se întoarce cu fața la perete, iar ceilalți trebuie să se apropie fără să fie văzuți. Când liderul se întoarce, cei care sunt mișcați trebuie să revină la start. Aceste jocuri sunt excelente pentru a stimula abilități de autocontrol și atenție.

2. **„Pass, Pass the Bee” din Grecia** este similar cu jocurile tradiționale din România și Bulgaria, cum ar fi **„Podul de piatră”** din România și **„Open the gate”** din Bulgaria. În toate aceste jocuri, copiii formează un pod și trebuie să treacă prin acest spațiu sau să facă un anumit traseu. Aceste jocuri promovează coordonarea și spiritul de echipă, fiind activități foarte apreciate pentru distracție și mișcare.

3. **„Țăranul e pe câmp”** din România este asemănător cu **„The Farmer Dived into the Pit”** din Turcia. În ambele jocuri, copilul care este ”țăranul” se plimba în cerc, bătând din palme în ritmul cântecului. El își va alege o nevastă, apoi aceasta un copil, s.a.m.d, urmărind ordinea din versurile cântecului: „Țăranul e pe câmp/Țăranul e pe câmp/Ura drăguța mea/Țăranul e pe câmp./ El are o nevastă (și va trebui să-și aleagă o nevastă)/El are o nevastă/Ura, drăguța mea/El are o nevastă/ Nevasta un copil (nevasta va trebui să-și aleagă un copil)/Nevasta un copil/Ura, drăguța mea/Nevasta un copil etc.” Jocul se încheie când în șir e inclus și ultimul jucător.

Aceste asemănări între jocurile tradiționale din diferite țări subliniază legăturile culturale dintre națiuni și arată cum, în ciuda diferențelor de limbă și tradiții, copiii pot învăța aceleași jocuri, dezvoltându-și abilități motrice, sociale și cognitive. Fiecare joc, indiferent de țara de origine, contribuie la formarea unei atmosfere de distracție și învățare prin joacă, creând legături durabile între copiii din diverse colțuri ale lumii.

Recenziile și părerile părinților au fost extrem de pozitive. Mulți dintre ei au apreciat oportunitatea de a participa activ la proiect și au lăudat inițiativa de a învăța copiii despre jocurile tradiționale. Unii părinți au menționat că acest proiect le-a adus aminte de propria lor copilărie și i-a ajutat să redescopere jocuri pe care le jucau când erau mici. De asemenea, părinții au subliniat importanța implicării lor în activitățile educative ale copiilor și au apreciat faptul că proiectul a contribuit la dezvoltarea unor abilități sociale și motrice ale celor mici, prin jocuri în aer liber și prin activități creative de realizare a jucăriilor. În plus, mulți părinți au remarcat faptul că, prin această experiență, copiii lor au devenit mai conștienți de impactul tehnologiei asupra vieții lor și au învățat să aprecieze mai mult jocurile tradiționale.

Acest proiect eTwinning a fost o oportunitate minunată pentru preșcolari și părinți de a învăța unii de la alții, de a se conecta cu tradițiile și culturile altor țări și de a încuraja jocuri care promovează dezvoltarea sănătoasă și echilibrată a copiilor.

Proiectul a fost premiat cu Certificat European de Calitate și Certificat Național de Calitate.

Kindergarten No. 30 "Mugurel"
Oradea, Romania
Teachers: Manuela Moale
Simona Cata





Parents' thoughts:
We loved playing games at kindergarten together with the children and the teachers.



Parents' thoughts:
It was amazing to join our kids at kindergarten and play old childhood games together!



Parents' thoughts:
Children and parents playing together at the kindergarten! What a lovely way to remember our childhood!




Parents' thoughts:
We loved to make toys and costumes from recyclable materials together with the children at home.
And the kids were very excited to present them at the kindergarten parade.



Parents' thoughts:
Our children learned new games from other countries and played with their teachers!

Romania and Türkiye



Game name: The song name is: "The peasant is in the field" The name in Turkey is the farmer dived into the pit
Similar: There is a certain rule in both games, the next person in turn chooses the next person and that person hugs the other person and continues the train. In both games, there is a song of the game and they choose the other person by following the instructions in the song. The game is also similar to dramatization with song. In these games, it is important to follow the instructions and act together in the train you join in turn.

<https://www.facebook.com/Gpp47Amicii/posts/pfbid02pCzDpmimm4gL6nBNZ87VK7Vn6DpnMzZS4GtiZQ9aN89YVap7fzVnyDDPo7C5q4hzl>

<https://www.facebook.com/Gpp47Amicii/posts/pfbid02JVYRnUFPaKZryfba5L9nyawkkbyYTA4hT2ZiTa2FF2hYZ4e8Dgkki8W8xQFyC5SNl>

SPECIAL CHILDREN'S SPRING FESTIVAL – PROIECT ETWINNING

Mușuțan Liana Angela,
Grădinița Specială Cluj-Napoca

Descrierea proiectului:

Proiectul eTwinning „Special Children's Spring Festival” este proiect dedicat copiilor cu vârste cuprinse între 6 și 14 ani și are ca scop promovarea incluziunii, empatiei și expresiei artistice. Prin activități creative expoziții de artă și schimburi internaționale de experiență, proiectul aduce împreună copiii dizabilități pentru a sărbători primăvara într-un mod unic și educativ. Festivalul încurajează colaborarea și evidențiază talentele fiecărui copil, construind o lume mai deschisă, frumoasă și colorată pentru toți.

Obiectivele proiectului:

1. Promovarea incluziunii sociale a copiilor cu nevoi speciale prin activități comune și colaborative.
2. Stimularea exprimării artistice a copiilor cu vârste între 6–12 ani, prin desen, pictură, muzică, teatru și alte forme creative.
3. Crearea unui spațiu educațional internațional, unde copiii din țări diferite pot interacționa și colabora.
4. Consolidarea legăturii dintre școală și familie, prin implicarea părinților în activitățile proiectului.
5. Creșterea utilizării instrumentelor digitale (Web 2.0) în activitățile educaționale.
6. Crearea de produse artistice vizuale și digitale, care să fie expuse fizic și online în cadrul unor expoziții și evenimente.

Durata proiectului:

Proiectul s-a desfășurat în perioada martie – iunie și a implicat activități creative, digitale și colaborative, atât online, cât și față în față, după cum urmează:

MARTIE – Etapa de organizare și pregătire:

Crearea unui grup WhatsApp pentru comunicare.

Publicarea linkului proiectului pe site-ul școlii.

Colectarea acordurilor parentale. Organizarea unui webinar elevi-părinți.

Realizarea unui concurs de logo-uri – elevii împreună cu cadrele didactice au creat și votat logoul proiectului.

Pregătirea unui panou școlar cu informații despre proiect.

Aplicarea unui pre-test pentru evaluarea inițială.

APRILIE – Expoziție cu lucrările elevilor

Organizarea unei expoziții cu lucrările artistice realizate de elevi / preșcolari cu tema primăvara.

Încărcarea fotografiilor din expoziție pe platforma

Twinspace și pe site-ul școlii.



MAI – Eveniment de tip spectacol (Performance Event)

Organizarea unui spectacol artistic în grădina școlii / grădiniței , cu participarea elevilor (dans, muzică, teatru , jocuri de mișcare)

Încărcarea videoclipurilor / imaginilor din timpul evenimentului pe Twinspace și site-ul școlii.

IUNIE – Activitate artistică colectivă (Handprint Activity)

Elevii, alături de profesori, au pictat peretele din grădina școlii cu numele proiectului și amprente colorate.

Realizarea unei întâlniri online cu toți participanții internaționali pentru prezentarea lucrărilor finale.

Realizare unei cărți digitale și organizarea unei expoziții digitale finale, care a reunit toate produsele și momentele proiectului.



<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/special-childrens-spring-festival/twinspace/pages/final-productfinal-urunu>

Rezultate și impact

- Creșterea încrederii și exprimării copiilor.
- Dezvoltarea abilităților sociale și artistice.
- Promovarea empatiei și înțelegerii diversității.
- Diseminarea proiectului prin postări și evenimente locale
- Consolidarea cunoștințelor cadrelor didactice în utilizarea instrumentelor digitale

Elemente de bună practică în cadrul Proiectului Special Children Spring Festival:

1. Promovarea incluziunii prin activități artistice

Proiectul a oferit un cadru prietenos și accesibil pentru toți copiii, inclusiv pentru cei cu cerințe educaționale speciale, prin activități bazate pe artă, care facilitează exprimarea liberă, colaborarea și integrarea.

2. Colaborare internațională eficientă

Comunicarea permanentă între parteneri prin platforma Twinspace și grupul WhatsApp a dus la o bună coordonare a activităților și la realizarea de produse comune, construind o frumoasă comunitate educațională internațională.

3. Stimularea exprimării artistice și personale

Concursul de logo-uri, expozițiile și spectacolele au oferit copiilor ocazia de a-și exprima ideile, emoțiile și creativitatea într-un mod autentic și valoros.

4. Integrarea tehnologiei în procesul educațional

Utilizarea:

- Padlet – pentru colecții de lucrări și feedback.
- BookCreator – pentru realizarea cărților digitale comune.
- Canva – design de afișe, felicitări și colaje.
- PowerPoint – prezentări creative ale activităților.
- Plotagon – animații video
- Google Forms pentru vot, au promovat competențele digitale ale elevilor și profesorilor.

5. Crearea de produse educaționale și artistice cu impact

Realizarea unui perete pictat în curtea școlii, expozițiile și albumele digitale au oferit vizibilitate proiectului și au contribuit la formarea unei amintiri colective și durabile pentru toți participanții

6. Evaluare inițială și finală a activităților

Aplicarea de teste înainte și după derularea activităților a permis măsurarea progresului elevilor și ajustarea activităților în funcție de nevoile reale ale acestora.

7. Accesibilitatea activităților pentru toți elevii

Activitățile au fost concepute astfel încât fiecare elev să poată participa activ, indiferent de nivelul de abilități, stil de învățare sau proveniență.

Prin proiectul e-Twining Special Children am încercat să oferim copiilor experiențe educaționale distractive, să creăm legături între copiii cu nevoi speciale din diferite instituții și țări și să îi sprijinim lor în procesul de adaptare socială prin interacțiune.

PROIECT ETWINNING „ SUSTAINABILITY FOR ALL/ DURABILITATE PENTRU TOȚI”

Prof. Oneț Adina Mirela
Școala Gimnazială „Mihai Vodă”, Mihai Viteazu

Prin interacțiunea cu copiii din alte grădinițe, din țară sau străinătate, cei mici sunt încurajați să comunice, să exprime idei și să colaboreze. Chiar dacă nu pot folosi încă o limbă străină, activitățile vizuale, cântecele sau jocurile interactive facilitează înțelegerea și empatia. Proiectele eTwinning implică adesea activități artistice, dramatizări, jocuri de rol, povești inventate sau realizarea unor produse comune (postere, cărți digitale, filmulețe). Acestea ajută la dezvoltarea creativității și a imaginației copiilor. Participarea activă în proiecte internaționale le oferă copiilor sentimentul că sunt parte dintr-o echipă mai mare. Primesc recunoaștere pentru munca lor, ceea ce le crește stima de sine și încrederea în propriile capacități.

Prin proiectul eTwinning „*Sustainability for all/Durabilitate pentru toți*”, împreună cu cadrele didactice din Turcia și România dorim să creșterem gradul de conștientizare asupra mediului și să încurajăm învățarea în colaborare, prin cooperarea internațională, prin realizarea de activități de învățare interdisciplinar, prin conectarea activităților sustenabilității pentru copii, activități ce au fost concepute și realizate conform curriculum-ului. Astfel am contribuit la dezvoltarea de competențe și abilități ale copiilor printr-o abordare interdisciplinară, prin utilizarea tuturor domeniilor de activitate. Vrem să ne asigurăm că preșcolarii adoptă obiceiuri de viață durabile, reciclează, economisesc energie, protejează mediul și își dezvoltă abilități digitale prin utilizarea tehnologiei. Pentru atingerea setului de obiective am realizat următoarele: activități privind cultivarea plantelor, realizarea de căsuțe pentru păsări, hrănirea animalelor și refolosirea deșeurilor, au fost printre cele mai eficiente activități.

Abordările pedagogice utilizate:

- * munca în echipă în alegerea unor teme, cum au fost puzzle cu animale, hrănirea animalelor, aplicația Scrath Jr., comunicarea cu profesorul și copiii parteneri în realizarea desenelor pentru realizarea cărții digitale comune

- * munca individuală- ce a vizat plantarea, realizarea de căsuțe pentru păsări, întocmirea listei individuale de observatori de economisire și protectori de mediului

- * utilizarea de instrumente precum Scratch, Renderforest, Jigsawplanet, au crescut nivelul competențele digitale ale profesorilor.

În luna decembrie a avut loc întâlnirea introductivă a cadrelor didactice online. Sunt stabilite activitățile comune:

- * Hrănirea animalelor cu resturi de mâncare colectată de acasă- astfel au contribuit la reciclarea deșeurilor biologice.

- * Puzzle-urile cu tematică „animale” au fost realizate pe platforma Jigsaw, a fost pregătit împreună cu copiii, prin selectarea imaginii împreună cu aceștia.

- * Realizarea de căsuțe pentru păsări din materiale reciclate, care au fost atârinate în copacii din curtea grădiniței, au fost puse furaje, iar copiii au putut observa în mod regulat hrănirea păsărilor.

- * Jucării realizate din materiale reciclabile, cu copiii

* Un mini-joc cu tema hrănirii animalelor sau reciclării a fost conceput împreună cu copiii în aplicația aleasă de ei, Scratch Jr.

* Plantarea de semințe în ghivece, pe care le țin în sala de grupă, unde a avut loc și observarea, procesul de creștere al plantelor.

* Copiii au plantat semințe și plante/flori în grădina școlii și au observat și afară creșterea plantelor.

* Copiii au desenat imaginile plantelor, pe care le-au utilizat în aplicația Chatter Pix,

În cadrul proiectului, tema cărții digitale „*Iubire pentru pământ și natură*”, echipe de copii, fiecare din țară diferită, au fost asociate pentru a scrie o secțiune a cărții, sub îndrumarea unui profesor de la o altă școală și realizează cu ajutorul imaginilor pagini ale cărții, prin platforma Story Jumper. Twin Space a fost utilizat în mod eficient, iar documentele proiectului au fost încărcate în mod regulat. S-a asigurat respectarea deplină a normelor de securitate digitală, atât în rândul profesorului, cât și al copilului. Copiii au fost informați despre securitatea digitală frecvent și specific în grupă, în luna februarie, de Ziua Siguranței Internetului. Conținutul pregătit de copii a fost distribuit pe contul de social media al proiectului pe baza documentelor de permisiune parentală.

Am creat materiale personalizate, respectând dreptul de autor, materiale ce se găsesc pe pagina de youtube, personală, folosind în mod activ instrumentele WEB 2.

https://scoli.didactic.ro/detalii/projects/scoala_mihai_voda_mihai_viteazu

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1kE0ZQZBHUNFpEHRIs6IRGLt2LSJJegsE>

[AuUVrcIAw3g/edit?usp=sharing](https://www.youtube.com/watch?v=AuUVrcIAw3g/edit?usp=sharing)

<https://youtu.be/5jzfbmgr1c?si=lpIW5mQIaYuCzmlh>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2d52ffafd2d6>

<https://youtu.be/-LX5MrPbEYw?si=6pePnsDJb8fHEOW0>

<https://scratch.mit.edu/projects/1181959185>

<https://www.youtube.com/shorts/L42sJp4mM90?feature=share>

<https://www.storyjumper.com/book/read/182535971/TOPRAK-VE-DOA-SEVGS>

<https://www.instagram.com/etwinning.sustainabilityforall?igsh=Y242ajZhNjQ0dmIy>

Am constatat că proiectul a „schimbat” conștientizarea mediului, a avut un impact puternic, copiii se comportă mai atent în viața de zi cu zi (reciclare, economisirea apei, economisirea energiei, protejarea naturii), copiii dețin premiul de erou al sustenabilității. Practicile ecologiste din școli creează, de asemenea, schimbări în familii. Familiile consideră că astfel de proiecte sunt foarte valoroase pentru dezvoltarea lor. Acest lucru sugerează un sprijin social puternic pentru proiecte durabile. Proiectul eTwinning a implicat colaborarea cu părinții, fie ea prin realizarea unor activități acasă, fie prin participarea la evenimente organizate în cadrul grădiniței. Astfel, familia a devenit partener activ în procesul educațional.

Diseminarea proiectului și rezultatele acestuia, s-a realizat pe site-ul școlii, grupurile părinților, grupul proiectului, grupul de instangram.

Proiectul eTwinning „*Durabilitate pentru toți*” a contribuit semnificativ la formarea timpurie a copiilor preșcolari, oferindu-le un mediu educațional deschis, colaborativ și modern, a dezvoltat abilități esențiale pentru viitorul copilului într-o lume interconectată, bazată pe cooperare și învățare continuă. Educația pentru durabilitate trebuie să înceapă încă de la cele mai fragede vârste. Prin pași mici, dar constanți, copiii pot deveni agenți ai schimbării, formând o generație care respectă, iubește și protejează planeta noastră.

POVESTEA MEA ETWINNING
”HAVE FUN WHILE PLAYING, LEARN WHILE HAVING FUN”
UN PROIECT ETWINNING PENTRU DEZVOLTAREA COPIILOR PRIN JOCURI

Prof. Oprișor Măriuța Elena
Grădinița cu Program Prolungit Oțelu Roșu

Povestea mea **eTwinning** a început foarte spontan, deoarece nu aveam prea multe informații despre ce înseamnă proiectele eTwinning și cum se manevrează platforma ESEP, însă cu ambiție și determinare am reușit să particip până în prezent la 7 proiecte internaționale, la care am primit certificate de calitate naționale și europene.

Proiectul despre care am ales să vorbesc este intitulat ”Have Fun While Playing, Learn While Having Fun”, acest proiect eTwinning este conceput pentru a permite copiilor să învețe prin distracție, începând de la vârste fragede. Scopul este de a sprijini dezvoltarea motorie, cognitivă, lingvistică, socială și emoțională a copiilor printr-o abordare bazată pe diferite tipuri de joc. Importanța JOCULUI în învățare este primordială pentru copii, întrucât:

- Jocul este esențial pentru dezvoltarea creierului.
- Încurajează creativitatea și imaginația.
- Ajută copiii să își dezvolte abilități de rezolvare a problemelor.
- Îmbunătățește interacțiunea socială și munca în echipă.
- Susține bunăstarea emoțională și încrederea în sine.

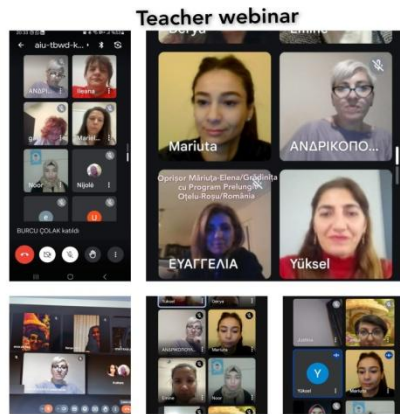
Obiectivele proiectului au fost foarte clar definite și atinse la finalul proiectului, acestea sunt:

- Dezvoltarea curiozității și a abilităților de învățare prin joc.
- Îmbunătățirea comunicării și a limbajului.
- Dezvoltarea gândirii logice și a rezolvării problemelor.
- Întărirea coordonării mână-ochi și a abilităților motorii.
- Cultivarea plăcerii de a învăța prin activități interactive

Utilizarea tehnologiei în învățare are o pondere foarte mare în realizarea acestui proiect deoarece facilitează comunicarea între parteneri, cooperarea pentru îndeplinirea sarcinilor proiectului. Instrumentele digitale îmbunătățesc experiența de învățare. (Canvas, ChatterPix, Emaze, Calameo, Comica). Jocurile interactive fac învățarea mai atractivă, încurajează utilizarea conștientă și responsabilă a tehnologiei, sprijină copiii în explorarea diverselor discipline prin conținut multimedia.

Imagini reprezentative din proiect:





În urma colaborării reușite cu toți partenerii, după eforturi de a duce la bun sfârșit toate sarcinile propuse, am obținut Certificatul Național și European de Calitate.

În concluzie, sustenabilitatea proiectului eTwinning ”Have Fun While Playing, Learn While Having Fun” se continuă cu un Proiect Erasmus KA210, pe parteneriate strategice, aplicant fiind Grădinița cu Program Prelungit Oțelu Roșu.

„GREEN PLANET – HOPE FOR THE CHILDREN’S FUTURE” UN PROIECT ETWINNING DESPRE GRIJĂ, NATURĂ ȘI VIITOR

Prof. Popovici Tatiana Adriana
Grădinița P.P. „Curcubeul copiilor”, Arad

Proiectul eTwinning „Green Planet – Hope for the Children’s Future” s-a dovedit a fi un demers educațional de referință, aducând în prim-plan importanța formării timpurii a conștiinței ecologice. Realizat în parteneriat cu grădinițe și școli primare din România, Bulgaria, Turcia, Polonia și Serbia, proiectul a oferit un cadru intercultural și colaborativ în care copiii au învățat despre natură prin experiență directă, joc și observație.

Scopul principal al proiectului a fost acela de a dezvolta o cultură ecologică autentică în rândul copiilor, încurajând comportamente conștiente și responsabile față de mediu. Prin intermediul unor activități variate, interactive, copiii au fost ghidați să descopere legile simple ale naturii, să identifice nevoile ființelor vii și să se implice activ în acțiuni de protejare a mediului.

Obiectivele pedagogice ale proiectului au vizat, într-o manieră integrată, formarea timpurie a valorilor, atitudinilor și comportamentelor ecologice în rândul copiilor. Astfel, demersul educațional a urmărit cultivarea grijii și a respectului față de natură și toate formele de viață, dezvoltarea capacității de a recunoaște și de a înțelege schimbările sezoniere și impactul acestora asupra mediului, precum și sprijinirea copiilor în observarea și interpretarea relațiilor dintre fenomene, obiecte și procese naturale.

Totodată, proiectul a stimulat curiozitatea și observația activă, încurajând implicarea directă a copiilor în activități simple, dar semnificative, pentru protejarea resurselor naturale. Un accent important a fost pus pe conștientizarea surselor de poluare și înțelegerea efectelor negative pe care acestea le pot avea asupra echilibrului ecosistemelor. De asemenea, proiectul a promovat în mod constant spiritul de echipă, cooperarea și comunicarea interculturală între copiii din țările partenere, oferindu-le oportunitatea de a lucra împreună și de a se simți parte activă a unei comunități europene unite prin valori comune de responsabilitate față de mediu.

Învățarea nu a fost transmisă, ci construită prin descoperire. Activitățile desfășurate în cadrul proiectului au fost concepute pentru a stimula interesul copiilor față de natură, dezvoltând totodată valori precum grija, responsabilitatea și empatia. Încă de la început, copiii au fost încurajați să răspundă la întrebări esențiale precum „Ce înseamnă natura pentru mine?” sau „Cum pot avea grijă de ea?”, iar răspunsurile lor au fost transpuse desene și colaje ecologice care au stat la baza realizării unui poster tematic. În acest context, copiii au devenit simbolic „Gardienii Naturii”, asumându-și un rol activ în protejarea acesteia.

Copiii au îmbrățișat copacii din curtea grădiniței, exprimând, într-un mod simbolic și sincer, recunoștința pentru tot ceea ce aceștia ne oferă. Am realizat împreună hrănitore pentru păsări, folosind materiale reciclabile, pe care le-am așezat cu grijă în copaci.

În cadrul unor experimente precum „Florile magice” și „Erupția vulcanului”, copiii au explorat fenomene naturale într-un mod accesibil și captivant. Prin observare directă și implicare activă, au descoperit că plantele respiră, au înțeles principiile de bază ale reciclării,

au experimentat modalități simple de purificare a apei și au învățat cum animalele se adaptează la sezonul rece prin hibernare.

Activitățile de sortare a deșeurilor, desfășurate sub forma unor jocuri, dar și confecționarea unor mini-coșuri de reciclare din materiale refolosite, au contribuit la formarea comportamentelor ecologice și la înțelegerea, de către copii, a importanței gestionării responsabile a resurselor.

În apropierea sărbătorilor pascale, copiii au plantat grâu și au îngrijit propria „recoltă”. Prin această activitate, copiii au învățat să fie răbdători și atenți, descoperind bucuria de a îngriji o plantă și înțelegând, pas cu pas, procesul de încolțire al grâului.

Prin jocul de rol „Poliția Eco”, copiii s-au transformat în apărători ai naturii, identificând comportamente dăunătoare mediului și propunând soluții ecologice. Această activitate a susținut formarea spiritului civic și colaborativ într-un mod ludic și accesibil.

Construirea unui parc ecologic din piese LEGO a valorificat imaginația, creativitatea și munca în echipă.

Componenta afectivă a parcurs în mod integrat întregul demers educațional, fiind valorificată în mod expresiv în cadrul activității simbolice „Brăduțul Speranței”. Prin exprimarea unor dorințe personale pentru protejarea mediului, copiii au demonstrat nu doar empatie și atașament față de natură, ci și o înțelegere autentică a responsabilității individuale în raport cu mediul înconjurător.

Proiectul eTwinning „Green Planet – Hope for the Children’s Future” s-a evidențiat ca un exemplu reușit de integrare a educației ecologice în curriculumul preșcolar, prin utilizarea eficientă a resurselor digitale și prin promovarea colaborării internaționale. Activitățile comune, realizarea de postere cu mesaj ecologic („Let’s Save Our Planet”), alegerea unui logo, elaborarea unei broșuri digitale și desfășurarea de întâlniri online între cadrele didactice și copiii participanți, au contribuit la dezvoltarea dimensiunii europene a proiectului și la formarea unei atitudini responsabile față de mediu.

Colaborarea dintre instituțiile partenere a facilitat schimbul de idei și bune practici, oferind copiilor ocazia de a învăța într-un mediu intercultural și stimulat. Proiectul a demonstrat că educația ecologică, susținută de tehnologie, poate avea un impact profund asupra dezvoltării cognitive, afective și sociale a copiilor, încă din primii ani de viață.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚILOR ETWINNING ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Prof. Pentru educație timpurie Valentina Ricean
Școala Gimnazială „George Barițiu”, Jucu de Sus, GPN Gădălin

Particip la activitățile eTwinning din timpul pandemiei, activități care ne-au adus multe satisfacții, dar și premii. Copiii, indiferent de vârstă sunt încântați și participă cu interes în cadrul lor. În cadrul întâlnirilor online sunt foarte curioși, dar și bucuroși să-și cunoască partenerii de proiect.

În anul școlar 2024-2025 am participat la proiectul „**Little Detectives of Nature**”, bazat pe experimente, ceea ce a fost pe placul copiilor și au participat cu interes.

Experimentele le dau copiilor obiceiul de a face cercetare. Experimentele permit copiilor să dobândească abilități de proces științific. Abilitățile de gândire creativă se dezvoltă. Copiii care efectuează experimente învață să rezolve problemele prin stabilirea unei relații cauză-efect și să dezvolte abilități de rezolvare a problemelor. Întrucât toți participanții la proiect provin din grădinițe, acesta și-a propus, de asemenea, să dezvolte cooperarea între școli.

Scopurile și obiectivele proiectului :

FAB.1. Pentru a putea face observații științifice cu privire la evenimente/fenomene legate de știință și situații din viața de zi cu zi

Exprimă observații despre proprietățile descriptive și fizice ale obiectelor.

Colectează date despre proprietățile observabile ale materialelor prin simțurile lor.

FAB.2. Clasificați obiectele științifice, evenimentele/fenomenele în funcție de asemănările și diferențele lor

Separă modificările observabile care apar în obiecte în funcție de calitățile lor.

FAB.3. Pentru a putea face predicții bazate pe observarea științifică a evenimentelor științifice din viața de zi cu zi

Trage concluzii din observațiile cu privire la schimbările de obiecte în anumite situații.

FAB.5. Pentru a putea defini evenimentele și fenomenele legate de știință din punct de vedere operațional/operațional

Describe elementele necesare pentru ca ființele vii să rămână sănătoase

Exprimă calitățile ființelor vii din mediul său

Definește elementele necesare pentru ca lucrurile vii să rămână sănătoase.

FAB 6. Pentru a putea efectua experimente despre subiectele/evenimentele/situațiile de care este curios

Fericirea de a experimenta

Experimente folosind câteva materiale.

FAB 7. Pentru a putea face deducții științifice simple pe baza observațiilor cu privire la evenimentele legate de știință din viața de zi cu zi

Exprimă calitățile lucrurilor vii și non-vii pe baza observațiilor lor.

formulează concluzii cu privire la reacțiile plantelor sau animalelor la schimbările din habitatele lor.

FAB.9. Utilizarea dovezilor pentru a explica evenimentele/fenomenele științifice

Face explicații bazate pe observații despre ciclurile de viață ale diferitelor ființe vii.

FBAB10. Anchetă științifică

Efectuează investigații de bază cu privire la evenimente/fenomene legate de viața de zi cu zi pentru știință

Interoghează ciclurile de viață ale diferitelor lucruri vii prin cercetarea din diferite surse.

Etapele de implementare a proiectului

(Lucrări care trebuie efectuate în funcție de date)

20-28 februarie 2025

Acceptarea membrilor proiectului.

28 februarie Webinar p cu partenerii de proiect, pentru a discuta conținutul proiectului și pentru a crea o foaie de parcurs

Determinarea sarcinilor proiectului

Înregistrarea studenților care vor participa la proiect

Efectuarea de lucrări pentru logo-ul și posterul proiectului

Pregătirea chestionarelor preliminare de proiect

1-31 martie 2025

3-8 martie 2025 - Partajarea sarcinilor proiectului și informații despre regulile etice ale proiectului.

17-22 martie 2025 webinar online de introducere a studenților

Ce se întâmplă în aer?

* Experimentul cu oxigen

* Testul de presiune a aerului

* Experiment curcubeu

*Web2 (Joc digital)

1-30 aprilie 2025

7-12 aprilie 2025 - webinar de proiect

Ce se întâmplă în apă?

* Experiment de flotabilitate a apei

Cum înoată peștii? Experimentul

* Experiment cu substanțe solubile în apă

*Web2 (Joc digital)

1-31 mai 2025

Webinarul proiectului 5-10 mai 2025

Ce se întâmplă în sol?

Ce poluează solul? Experimentul

* Experiment de germinare

*Experimentul de eroziune

*Web2 (Joc digital)

1-20 iunie 2025

Expoziție de proiect

Rezultatul proiectului - Cererea de chestionar de evaluare

Sfarsitul evaluarii elevilor, profesorilor, parintilor

16-20 iunie Webinar de evaluare a proiectului

Cum este integrat proiectul în curriculum

În proiectul nostru, care va fi realizat în coordonare cu curriculumul preșcolar, toți participanții au fost formați din grădinițe și au fost prezentați studiului pe baza curriculumului grădinițelor. În timpul proiectului, studiile vor fi efectuate prin abordarea curriculum-ului cursului și a realizărilor.

Rezultatele preconizate ale proiectului

1- Efectuarea de observații științifice

Predicție bazată pe observații științifice

3- Previziuni bazate pe date științifice

4- Experimentarea

5- Efectuarea de inferențe științifice

Crearea unui model științific

7 - Utilizarea dovezilor

8- Anchetă științifică

9- Instrumente Web2 care vor fi utilizate în cadrul proiectului

Instrumente Web2 utilizate în cadrul proiectului:

Planeta Jigsaw (crearea puzzle-ului)

WortArt (logo, design de text)

Videoclip încetșat (cenzurarea fotografiilor)

YouTube (înregistrare video, cenzurare video)

Kizoa (creație video)

Storyjumper, creator de cărți (ebook)

Formulare Google (crearea de sondaje)

Pixiz (Prelucrarea fotografiilor)

PosterMyVall, blockposter (poster, realizarea posterului)

Canva (fotografie, design de imagine, prelucrare, pregătirea logo-ului posterului)

Learningapps (pregătirea conținutului educațional)

Wordwall (Pregătirea conținutului educațional)

Inshot, vivavideo, scoompa (producție video)

Teatrul de Jucarii(Jocuri Digitale)

Instrumente de clasă (pregătirea digitală a jocului)

Realizările proiectului (Ce se va realiza la finalul proiectului)

În cadrul domeniului de aplicare al proiectului, în fiecare lună au fost pregătite studii de produs colaborative sau comune. Produsele comune au fost decise de echipa de proiect.

CULORI ȘI FORME - EXEMPLE DE BUNE PRACTICI DIN PROIECTUL ETWINNING „MY MAGICAL WORLD OF COLORS AND SHAPES”

Negru Raluca Livia, Grădinița cu P.P. „Academia Piticilor”, Cluj- Napoca
Șeulean Ionela-Lucia, Grădinița cu P.P. „Pinocchio”, Câmpia Turzii

Proiectul *My Magical World of Colors and Shapes* este un proiect eTwinning implementat în grădiniță, destinat copiilor de 3-5 ani, având ca scop explorarea creativă a formelor geometrice de bază și a culorilor, prin activități ludice și interdisciplinare.

Pornind de la curiozitatea naturală a copiilor față de lumea vizuală care îi înconjoară, proiectul a valorificat metode de învățare activă, descoperire senzorială și creație artistică, cu accent pe dezvoltarea:

- competențelor vizuale și spațiale;
- coordonării motrice fine;
- abilităților de comunicare și exprimare emoțională;
- spiritului de echipă și autoaprecierii.

Proiectul a fost structurat pe teme lunare, fiecare având în centru o culoare și o formă geometrică.

Septembrie – Culoarea roșu și cercul. În această lună copiii au fost implicați în activități de observare activă - căutarea de obiecte roșii și circulare în sala de grupă și în aer liber), jocuri senzoriale și motrice („Găsiți un cerc”), activități artistice (imprimare cu bureți, crearea de personaje și peisaje din forme geometrice decupate.

Octombrie: Culoarea galbenă și pătratul- asamblarea pătratelor din hârtie într-o imagine de grup, pictarea pătratelor galbene cu degetele, joc cu zaruri.

Noiembrie- Culoarea albastră și triunghiul- crearea de mozaicuri cu triunghiuri albastre, desenarea triunghiurilor în cărți de colorat, asamblarea triunghiurilor cu blocuri de lemn.

Decembrie: Culoarea verde și dreptunghiul - copiii au creat decorațiuni de Anul Nou din dreptunghiuri, au desenat dreptunghiuri verzi (copaci, frunze).

Ianuarie: Culoarea mov și steaua - decorarea stelelor cu sclipici mov, realizarea de stele din lut și pictarea lor, pictarea stelelor pe hârtie.

Februarie- Culoarea roz și inima - crearea de inimioare din hârtie și realizarea unei imagini de grup, desenarea inimioarelor cu creioane și markere, confecționarea de brățări roz cu mărgelile sub formă de inimă.

Martie: Culoarea albă și patrulaterul - crearea de fulgi de zăpadă dreptunghiulari din hârtie, colorarea unui patrulaterul cu culoarea albă și combinarea cu alte culori, un joc cu materiale de construcție sub formă de patrulatere (de exemplu, plăci de lemn, blocuri).

Aprilie- Culoarea neagră și rola - desenarea rozelor negre pe hârtie colorată, crearea unui colaj din role de diferite dimensiuni, pictarea cu rolă neagră.

Mai: Repetarea tuturor culorilor și formelor- proiect de grup: poster sau pictură mare cu toate culorile și formele învățate- Jocul „Culori și forme” — recunoaștere și asociere.

Pregătirea unei expoziții de final pentru părinți și alte grupe, unde copiii își prezintă munca.

Proiectul s-a finalizat cu o lucrare comună de mari dimensiuni, realizată de copii în echipă și prezentată părinților și celorlalte grupe din grădiniță. Acest moment a fost și o ocazie pentru copii să își exprime în fața publicului procesul creativ și rezultatele obținute.

My Magical World Of Colors and Shapes demonstrează cum proiectele eTwinning pot sprijini în mod concret dezvoltarea globală a copilului preșcolar, oferindu-i un cadru atractiv și ludic de învățare și exprimare, și cum pot contribui la consolidarea comunității educaționale prin implicarea partenerilor educaționali (copii, educatori, părinți).

DE LA CREIOANE LA A.I.: CUM TRANSFORMĂ „DIGIKIDS” ÎNVĂȚAREA ÎN GRĂDINIȚĂ?

Ramona Tămăian
Grădinița cu program prelungit „Otilia Cazimir”
Baia Mare

Proiectul eTwinning „DigiKids (Inovație și dedicație în pedagogia digitală pentru educația timpurie)” pornește de la implementarea conceptelor de: e-learning, resurse educaționale deschise, Inteligență Artificială, pedagogie digitală și prin exemple de bune practici își propune să ajungă la modelarea personalității copiilor implicați în proiect. Este un proiect de inovație și dedicație în pedagogia digitală pentru educația timpurie.

Unitățile de învățământ implicate sunt: GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „OTILIA CAZIMIR” din Baia Mare, GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 28 din Sibiu, GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 12 MEDIAȘ, GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „FRAȚII GRIMM” SIBIU, GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 17 SIBIU, LICEUL TEORETIC „MIHAIL KOGĂLNICEANU” MIHAIL KOGĂLNICEANU din jud Constanța, ȘCOALA GIMNAZIALĂ BLĂJEL, GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 43 SIBIU, GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL NR. 2 „PITICOT” MIHAIL KOGĂLNICEANU din jud Constanța, GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL BLĂJEL din jud. Sibiu, GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL VADU din jud. Constanța, Instituția de educație timpurie „Regina Maria” Ialoveni din Republica Moldova.

Colaborarea între unitățile de învățământ partenere s-a realizat conform calendarului colaborativ, care a fost respectat. Comunicarea a fost și prin sondaje, care se regăsesc în Twinspace. Grupul țintă al proiectului îl reprezintă copiii preșcolari.

Obiectivele propuse prin proiect sunt:

- crearea de Resursele Educaționale Deschise (RED) specifice educației timpurii disponibile în formate inovative în domeniul public sub licențe deschise, care să permită accesul gratuit în vederea utilizării, adaptării și redistribuirii;

- facilitarea învățării active și interactive prin deschiderea spre inter- și transdisciplinaritate în vederea contribuției la creșterea motivației, interesului și implicării copiilor în propria învățare;

- utilizarea responsabilă a tehnologiei, într-un scop bine definit, pe baza unui set de cunoștințe, aptitudini și atitudini specifice în vederea dezvoltării gândirii critice a copilului preșcolar;

- dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice din educația timpurie în vederea adaptării, adecvării și optimizării activității didactice și de evaluare în concordanță cu competențele cheie și cele disciplinare;

- integrarea armonioasă a metodelor de învățare online și directe, astfel încât să fie create noi oportunități pentru o experiență educațională îmbunătățită;

- valorificarea tehnicilor de evaluare folosind resurse digitale, centrate pe proiect, portofoliu, joc, precum și instrumentele de evaluare formativă, auto/ inter-evaluare;

- promovarea unui schimb de bune practici între cadrele didactice care au dobândit competențe de pedagogie digitală în vederea utilizării cu succes a tehnologiilor digitale în activitatea de predare- învățare- evaluare;

- diseminarea experienței cadrelor didactice de a proiecta, desfășura și evalua situații educative eficiente, utilizând în scop didactic instrumente și resurse digitale specifice educației timpurii;

Rezultatele finale așteptate prin acest proiect sunt:

- o colecție de activități specifice educației timpurii care să servească drept modele de bune practici realizate de cadre didactice care au participat la formare în cadrul proiectului de pedagogie digitală;

- materiale educaționale deschise publicate: un auxiliar realizat cu sprijinul A.I., un ghid de bune practici colaborativ pentru educație timpurie pe platforma educațională Livresq cu Resurse Educaționale Deschise.

- o expoziție virtuală cu exponate ale preșcolarilor cuprinși în proiect.

Jocurile digitale, poveștile interactive și materialele multimedia susțin dezvoltarea cognitivă și emoțională a preșcolarilor. Copiii învață prin explorare, experimentare și feedback instant, ceea ce favorizează învățarea activă. Platforma Livresq permite crearea de lecții animate și atractive. R.E.D. sprijină învățarea prin joc, metodă-cheie în învățământul preșcolar. R.E.D. sunt un catalizator esențial pentru educația digitală în grădiniță, aducând echitate, diversitate și calitate în activitățile cu copiii preșcolari. Prin utilizarea și crearea de R.E.D., cadrele didactice implicate în proiect au devenit nu doar consumatoare, ci și creatoare de conținut educațional modern, adaptat nevoilor copiilor de azi.

Jocurile cu A.I. create în proiectul eTwinning au fost adunate într-un compendiu de jocuri inovatoare pentru educația timpurie. Acestea constituie un sprijin inteligent și captivant în educația preșcolară. Ele favorizează dezvoltarea cognitivă, comunicarea, creativitatea și autonomia copilului, pregătindu-l pentru lumea digitală a viitorului, încă de la cele mai fragede vârste.

Portofoliile digitale sunt instrumente educaționale moderne care reflectă progresul, dezvoltarea și învățarea copiilor într-un mod organizat, vizual și interactiv. Fie că sunt fotografii, filmulețe, lucrări scanate, înregistrări audio, fișe digitale, toate reflectă evoluția copilului în timp și au nenumărate avantaje: accesibilitate, organizare, transparență și implicare, comunicare, reflecție, monitorizarea progresului, autonomie, reflecție, reducerea consumului de hârtie. O colecție de modele de portofolii digitale create pe platforme digitale diferite constituie o altă pagină valoroasă din acest proiect.

Produsul colaborativ final al proiectului este un auxiliar de lecții interactive creat pe platforma Livresq. Copiii mici rețin mai bine prin imagini, sunete și acțiune. Lecțiile Livresq permit: integrarea de voci narative calde, culori și personaje prietenoase, animații simple pentru menținerea atenției. Copiii pot interacționa cu conținutul prin click, glisare, apăsare, într-un mod natural. Cadrele didactice pot verifica înțelegerea prin exerciții interactive (alege imaginea corectă, potrivește umbrele etc.) Feedback-ul instant (sunete de confirmare, explicații) ajută la învățarea prin corectare. Ele transformă învățarea într-o aventură digitală, oferindu-le copiilor experiențe multisenzoriale, iar educatorilor – instrumente moderne, creative și personalizabile.

Vizionarea expoziției virtuale în grădiniță, mai ales în cadrul proiectului eTwinning DigiKids, a fost o modalitate modernă și interactivă de a valoriza lucrările copiilor pe tematica

zilei copilului. Prin această activitate din proiect s-a propus o formă modernă de a transforma munca copiilor în experiențe valoroase de învățare și de relaționare cu lumea din jur – o punte între educația tradițională și educația digitală centrată pe copil.

Proiectul DigiKids demonstrează că integrarea pedagogiei digitale în învățământul preșcolar este nu doar posibilă, ci și extrem de benefică pentru dezvoltarea copiilor. Utilizarea de lecții interactive pe platforma Livresq, jocuri educaționale bazate pe inteligență artificială și organizarea de expoziții virtuale au transformat învățarea într-un proces captivant, adaptat nevoilor și ritmului fiecărui copil. În plus, proiectul a întărit rolul educatorului ca facilitator digital, capabil să proiecteze resurse atractive și adaptate, utilizând R.E.D. într-un mod eficient. DigiKids a reușit să transforme sala de grupă într-un spațiu de învățare ludică, creativă și conectată la lumea modernă, oferind un model replicabil pentru alți educatori interesați de inovație în grădiniță.

"GAMES WITH MUD"- ETWINNING PROJECT

Profesor Cristina Tănăuceanu
Grădinița cu P.P. Nr. 12 Huși

DESCRIEREA PROIECTULUI:

- Proiectul este realizat în parteneriat cu grădinițe din Turcia și Portugalia.
- Vârsta elevilor: de la 3 la 6 ani
- Limba: turcă și engleză
- Subiectul de interes al proiectului: natură, artă, cultură și abilități de viață cotidiană
- Nivel de învățământ: Grădiniță/Preșcolar

Scurtă descriere: În prezent, tendința spre consum rapid și utilizarea excesivă a tehnologiei au contribuit la formarea unei generații de copii tot mai nefericiți și lipsiți de direcție. Una dintre cele mai mari provocări cu care se confruntă aceștia este dificultatea de a se concentra și lipsa atenției. Copilăria petrecută în aer liber, în joacă liberă cu pământul și noroiul, a devenit tot mai rară.

Acest proiect își propune să formeze elevi fericiți, încrezători, cu scopuri clare, prin reconectarea lor cu natura — în special prin activități creative care implică pământul și noroiul.

Scopul proiectului este sprijinirea dezvoltării armonioase a copiilor prin stimularea abilităților motorii, cognitive și sociale, încurajarea creativității și a exprimării prin activități practice, precum și implicarea activă a părinților în educație, prin consolidarea comunicării și a relațiilor de familie.

Prin acest proiect am urmărit:

- ✓ Să susținem progresul și dezvoltarea armonioasă a copiilor;
- ✓ Să încurajăm creativitatea elevilor prin realizarea de produse originale;
- ✓ Să promovăm implicarea activă a familiilor în procesul educațional;
- ✓ Să îmbunătățim atenția și capacitatea de concentrare a elevilor prin dezvoltarea abilităților motorii fine și a celor cognitive;
- ✓ Să le prezentăm copiilor importanța solului, cultivând respectul și dragostea pentru natură;
- ✓ Să facilităm înțelegerea procesului de formare a solului, să oferim informații despre produsele care pot fi obținute din noroi și să le oferim elevilor ocazia de a dobândi experiențe practice în realizarea acestora.

Instrumente de informare: Canva, Padlet, Googledocs, picfont, ppt, popplet, posternywall, photoshow, weebly.

Procesul de lucru:

1. Procesul de pregătire: Căutarea partenerilor, utilizarea platformelor de căutare de parteneri eTwinning, dezvoltarea ideilor, planificarea comună a proiectelor, crearea proiectelor, înregistrarea proiectelor, acceptarea proiectului de către agențiile naționale.

2. Procesul de implementare:

a) Profesorii și elevii școlii partenere se prezintă, orașul în care locuiesc, școala și țara lor. Proiectarea logo-ului proiectului și a posterului proiectului. Adăugarea sugestiilor la twinspace.

b) Efectuarea unui sondaj/interviu

Adăugarea rezultatelor sondajului twinspace. Evaluarea rezultatelor.

c) **Activități din proiect:**

Ating piatra de pământ

Sunt aduse în clasă pietre și soluri de diferite structuri. Se întreabă dacă există o relație între piatră și sol. Este vizionat un videoclip despre transformarea pietrei în sol. Ieșind în grădină, se încearcă spargerea pietrelor. Pot fi folosite diferite materiale pentru a rupe sau sunt alese piese care pot fi sparte mai ușor. Se vorbește despre măcinarea rocilor și transformarea lor în sol. Pietrele sunt colectate în diferite dimensiuni în grădină. Pietrele sunt separate în funcție de mărimile și culorile lor, se întreabă ce fel de jocuri se pot juca cu bucățile de piatră. Se povestesc jocurile pe care părinții le jucau cu pietrele pe stradă. Aceste jocuri sunt jucate dând exemple de jocuri precum 9 pietre, 3 pietre și 5 pietre. Copiii continuă să se joace construindu-și propriile jocuri cu pietre. În twinspace sunt adăugate videoclipuri și imagini ale activităților.



Aducerea solului și a apei împreună:

Un vas cu pământ și un ulcior cu apă sunt aduse în clasă. Elevii sunt întrebați ce se poate face cu aceste două materiale. Fiecare copil își creează propriul noroi cu apă și pământ în bolurile pe care le aduce de acasă. Se observă cantitatea de apă și consistența nămolului creat de elevi. Copiii își pot crea forma mâinilor, picioarelor sau a unei jucării din clasă apăsându-le în noroi sau pot picta folosind noroiul ca vopsea cu pensule. Înainte de activitate, profesorul a așezat/ascuns recipientul plin cu noroi în grădină care conține jucării etc. Ei ies împreună în grădină și li se cere să găsească obiectele din vasul plin cu noroi și să ghicească care este obiectul găsit. Se verifică dacă predicțiile sunt corecte sau se poate organiza o competiție pentru găsirea celor mai multe obiecte. În twinspace sunt adăugate videoclipuri și imagini ale activităților.



Începerea producției:

Profesorul aduce în clasă două culori diferite de noroi de argilă care se usucă la aer și întreabă „De ce sunt culorile acestor nămoluri diferite una de cealaltă?” După răspunsurile copiilor, profesorul spune „Culorile solului pot fi diferite în diferite regiuni ale lumii. Deoarece caracteristicile naturii și climatice pot diferi de la o regiune la alta. Noroiul apare din sol. Deci, culorile noroiului pot fi diferite culori și texturi. Profesorul întreabă „Ce poți face cu o bucată de noroi?” Copiii proiectează și produc produsele pe care și le imaginează folosind noroi. În timp ce își produc produsele, profesorii îndrumă copiii. Activitățile sunt organizate în funcție de conținutul/scopul instrumentelor web 2.0 selectate.

CRISTINA TARNAUCEANU
GRUPA MICA PINOCHIO
MY MUD TOYS



Fabricarea jucăriilor din noroi cu familia mea:

Înainte de aplicare, se explică că în trecut nu existau jucării gata făcute, dar copiii se jucau totuși. Cu ce se jucau totuși? După răspunsuri, se spune că sunt muzee unde sunt expuse jucării vechi. Pot fi aranjate excursii la muzeele jucăriilor sau sunt afișate fotografiile cu jucăriile jucate în trecut sau sunt vizionate videoclipuri. Familiilor li se cere să proiecteze jucării din noroi împreună cu copiii lor. Jucăriile concepute de familii sunt confecționate în clasă prin organizarea unui atelier de noroi, iar jucăriile create sunt expuse și evaluate împreună. Cu toate școlile care implementează activitățile se întocmește o revistă sau e-book comun cu pozele produselor expuse.

Activitățile sunt organizate în funcție de conținutul/scopul instrumentelor web 2.0 selectate.

Rezultatele așteptate ale proiectului:



Acest proiect va sprijini abilitățile motorii fine ale elevilor, dezvoltarea mentală și a limbajului și va oferi un mediu potrivit pentru ca studenții să gândească creativ și să-și dezvolte abilitățile de inginerie și să le permită să fie interesați de artă și diferite ramuri ale artei. Deoarece proiectul este orientat spre elev, sprijină complet propriile gânduri mentale creative și abilitățile mâinii copilului. Îl va face pe elev să simtă că copilul este în centrul educației ca subiect care nu se blochează în stereotipuri, nu are restricții artistice și producător.

Mai mult, vor fi organizate ateliere de noroi cu familii și copii la intervale regulate. Va exista o interacțiune interculturală.

Copiii își vor examina reciproc jucăriile de noroi. Copiilor li se va dezvolta capacitatea de a recunoaște și respecta diferite culturi. Mai mult, copiii vor cunoaște mai bine caracteristicile propriei culturi.

„LET' S CELEBRATE!”- PROIECT ETWINNING DESPRE BUCURIA DE A SĂRBĂTORI

Veres Iuliana
Grădinița cu Program Prelungit Mămăruța, Cluj-Napoca

Proiectul eTwinning *"Let's Celebrate"* s-a născut din dorința de-a promova diversitatea culturală și înțelegerea interculturală prin schimbul de informații despre sărbători și tradiții specifice fiecărei țări participante. Grupele de preșcolari coordonați de cadrele didactice implicate au colaborat pentru a-și prezenta obiceiuri, tradiții, cântece, dansuri sau preparate tradiționale legate de evenimente importante din cultura lor, dezvoltându-și astfel abilitățile de limbaj și comunicare, sociale și de relaționare, emoționale și creative.

Grupa maghiară Albinuțelor de la Grădinița cu Program Prelungit Mămăruța din Cluj-Napoca a marcat cu succes încheierea activităților din cadrul Proiectului eTwinning *„Let's celebrate!”*, derulat în colaborare cu instituții de învățământ din Malta, România, Spania, Grecia și Belgia. Activitățile proiectului s-au desfășurat în perioada septembrie 2024 - iunie 2025.

În prima fază partenerii au organizat o întâlnire online în care s-au stabilit modalitățile de lucru, direcțiile principale care vor fi parcurse pentru a atinge obiectivele proiectului.

"Let's Celebrate Us!" a fost primul îndemn la care partenerii din proiect au găsit modalități inedite de a-și prezenta unitatea de învățământ și grupele de copii cu vârste cuprinse între 3-6 ani. În urma prezentărilor realizate, preșcolarii au descoperit că unitățile partenere se caracterizează printr-o diversitate semnificativă în ceea ce privește structura, organizarea și conținutul educațional. Această diversitate este determinată de particularitățile culturale, economice și legislative ale fiecărei țări. De exemplu au aflat că grădinița parteneră situată în sud-estul Maltei, în satul de coastă Marsaskala este o unitate de învățământ multiculturală, cu elevi provenind din 43 de țări diferite sau că una dintre instituțiile partenere din Grecia este o grădiniță foarte mică cu doar două clase cu un număr foarte mic de copii iar în grădinița parteneră din Belgia structura și organizarea grupelor de preșcolari este asemănătoare cu cea din grădinițele din România. Preșcolarii au avut ocazia să se cunoască prin intermediul filmulețelor de prezentare, colajelor de fotografii și întâlnirilor online organizate cu ocazia sărbătorilor de iarnă.

Activitățile desfășurate în cadrul proiectului au fost diversificate și atractive pentru preșcolari. Pe parcursul întregului an școlar, copiii și cadrele didactice din țările partenere au avut ocazia să participe la o serie de activități colaborative menite să îi apropie și să le arate cât de frumoasă este diversitatea culturală. Încă din luna octombrie, fiecare partener și-a adus contribuția la crearea unui calendar comun al sărbătorilor. Fiecare zi de sărbătoare specifică fiecărei țări a fost marcată cu o activitate deosebită, iar astfel, toți au avut de învățat unii de la alții despre tradițiile și obiceiurile din colțuri diferite ale Europei. Iată câteva dintre sărbătorile, festivalurile sau zilele internaționale pe care grupele de copii din țările partenere au reușit să le facă cunoscute tuturor participanților din proiect:

- *Septembrie: începerea anului școlar (în toate unitățile partenere)*

- *Octombrie: Sărbătoarea Toamnei (România), Festival de Octombrie (Grecia) Sărbătoarea Samhain (Spania), Halloween (Grecia, Malta, Spania)*
- *Noiembrie: Sărbătoarea Magosto (Spania), Sărbătoarea Forțelor Aeriene Elene (Grecia), Ziua Sfântului Martin (Malta, România), Ziua Flamenco-ului (Spania), The Polytechnic-Day (Grecia), Ziua Internațională a drepturilor copiilor (Grecia, Malta), Ziua Bibliotecii din Granada (Spania)*
- *Decembrie: Ziua Națională a României, Ziua Sfântului Nicolae (România), Crăciunul (Malta, Grecia, România, Spania)*
- *Ianuarie: Ziua Culturii Naționale (România), Ziua Păcii (Spania), Santa Claus pie cutting (Grecia)*
- *Februarie: Festivalul Sfântului Paul (Malta), Carnavalul (Spania, Malta, Grecia, România), Ziua Mărțișorului (România), Ziua Sfântului Valentin (Belgia, Malta, Grecia)*
- *Martie: Carnavalul (Grecia, Malta, Belgia), Ziua Femeii (România), Ziua Apei (Spania)*
- *Aprilie: Sărbătoarea Paștelui (Spania, România, Grecia, Malta, Belgia), Ziua Cărții (Spania)*
- *Mai: Ziua Mamei (Romania, Belgia, Malta), Ziua Tatălui, Ziua Europei, Ziua eTwinning (România)*
- *Iunie: sfârșit de an școlar (în toate unitățile partenere)*

Fiecare grupă de copii a reușit să aducă o parte din frumusețea și tradițiile proprii țării în fața tuturor participanților, iar împărtășirea acestor sărbători a transformat proiectul într-o adevărată călătorie culturală.

Prezentarea sărbătorilor, festivalurilor și zilelor internaționale din fiecare țară parteneră a reprezentat un prilej minunat pentru copii de a-și face cunoscute tradițiile și de-a învăța unii despre alții.

În completarea acestor momente, în fiecare lună, grupele de copii au participat la activități pe o temă comună, care le-au oferit oportunitatea să colaboreze, să-și exprime creativitatea și să descopere valori și obiceiuri care îi apropie, dincolo de granițe. În noiembrie, micuții s-au bucurat descoperind jocuri tradiționale din alte țări. Au râs, s-au jucat și au experimentat bucuria de-a învăța ceva nou prin joacă. Astfel au bifat cu succes activitatea *"Let's Celebrate Games and more!"*. A venit apoi luna decembrie, când toți s-au întâlnit online, într-o atmosferă caldă și veselă, ocazie potrivită pentru a da curs activității *"Let's Celebrate Christmas together"*. Fiecare grupă a pregătit cântece și dansuri, pe care le-au împărtășit cu drag colegilor de proiect. Noul an a venit cu o nouă provocare: *"Let's Celebrate the New Year! Let's Celebrate Food!"*. Astfel în ianuarie preșcolarii au prezentat rețete și preparate tradiționale, pe care le-au inclus într-o carte colaborativă a gusturilor și aromelor din țările lor. Februarie a adus cu el sărbătoarea iubirii, astfel unitățile partenere au inițiat activitatea *"Let's Celebrate Love!"*, în care fiecare copil a transmis printr-un videoclip simplu, dar emoționant, mesajul „Te iubesc” în limba sa maternă. Din videoclipurile acestea s-a realizat o colecție de mesaje de iubire rostite în limbile materne ale fiecărei țări partenere, un filmuleț care reprezintă un simbol al prieteniei, al respectului reciproc și al legăturilor frumoase pe care le-am construit împreună. Primăvara a început cu o activitate specială dedicată naturii, *"Let's Celebrate Spring!"* În martie, copiii au fotografiat flori, frunze, copaci și alte minunății din țara

lor, arătându-le tuturor frumusețea locurilor în care trăiesc. Din frumusețile naturii surprinse de copii a fost realizat un material colaborativ, care poate fi admirat pe site-ul "*Let's Celebrate Nature!*". În aprilie, părinții s-au alăturat proiectului și au împărtășit imagini cu micuții lor surprinși în diverse locuri reprezentative din fiecare țară, toate reunite pe un panou virtual cu ajutorul platformei Padlet intitulat "*Let's Celebrate our village/ our country!*". Prin aceste activități interactive preșcolarii au descoperit obiceiuri locale, au împărtășit moduri de celebrare, au prezentat preparate tradiționale, frumuseți ale naturii, învățând astfel să aprecieze diversitatea culturală într-un mediu prietenos și educativ.

Curriculumul pentru educație timpurie le oferă cadrelor didactice libertatea de-a fi creative și de-a adapta activitățile la nevoile copiilor. Tocmai de aceea, am putut integra cu ușurință proiectul în activitățile noastre zilnice. Împreună cu partenerii noștri am organizat activități atractive, care au favorizat dezvoltarea competențelor-cheie ale copiilor: curiozitatea, creativitatea, simțul estetic, comunicarea și competențele digitale.

Astfel prin fiecare activitate copiii au învățat nu doar despre tradiții, jocuri și natură, ci și despre prietenie, respect și bucuria de-a descoperi lumea împreună. Proiectul a fost un succes, preșcolarii participanți fiind încântați de oportunitatea de-a colabora cu alți preșcolari din alte țări.

COPIIUL – UN MIC ECOLOGIST

Zdremțan Cristina Adriana
Grădinița P.P. ”Curcubeul copiilor” Arad

În acest an școlar 2024-2025, în lunile martie – aprilie, am desfășurat împreună cu grupa de copii, pe Platforma Europeană de Educație Școlară (ESEP), proiectul e-Twinning ”Copilul – un mic ecologist”. Este primul proiect în care particip și mă bucur să fac parte din această mare familie e-Twinning. Partenerii implicați în acest proiect au fost grădinițe din Bulgaria, Turcia, Ucraina și România. Au participat 13 cadre didactice și peste 150 de copii.

Scopul proiectului a constat în a încuraja pe micii preșcolari, să conștientizeze importanța protejării naturii, dar și de a-i stimula să își dezvolte astfel de comportamente, de la o vârstă timpurie. Pe parcursul diferitelor tipuri de activități, a jocurilor și a proiectelor, copiii au fost implicați în procese de învățare și aplicații practice, care au avut la bază principiile educației ecologice.

Copiii au demonstrat cunoștințe de bază despre principii ecologice precum reciclarea, conservarea apei, reducerea deșeurilor și utilizarea durabilă a resurselor. Ei și-au exprimat creativitatea și au învățat cum să aplice inovațiile, pentru a rezolva problemele de mediu din viața lor de zi cu zi.

Părinții au fost implicați în inițiative ecologice și motivați să sprijine eforturile de mediu ale copiilor lor, ceea ce va duce la o răspândire mai largă a practicilor ecologice în cadrul comunității.

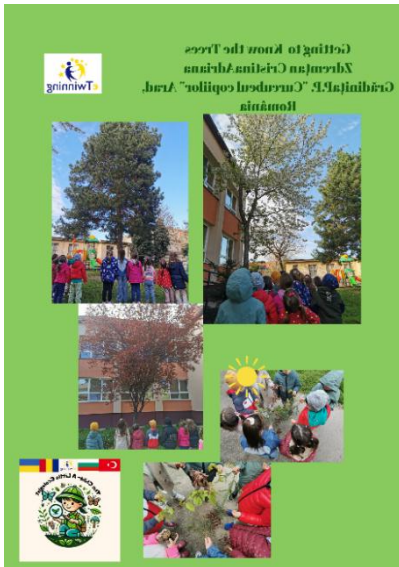
Proiectul „Copilul – un mic ecologist” s-a desfășurat în strânsă colaborare între colegii și partenerii implicați în punerea în aplicare a activităților. A fost creat un grup comun de comunicare într-o aplicație mobilă, unde am făcut schimb regulat de informații, idei și am discutat despre sarcinile curente. Acest lucru a facilitat coordonarea între noi și a sprijinit organizarea în timp util a activităților viitoare.

S-au organizat periodic întâlniri, atât între membrii echipei, cât și cu profesorii și copiii, pentru a discuta progresul proiectului, s-au planificat noi inițiative și s-au implicat activ participanții în proces. În timpul acestor întâlniri, s-au discutat idei pentru activități ecologice, s-au pregătit planuri pentru jocuri educative, ateliere și sarcini legate de natură.

În calendarul proiectului au fost planificate și s-au desfășurat următoarele activități practice și experimente:

1. Gustul apei -experiment
2. Balonul cu aer - experiment
3. Să cunoaștem copacii!
4. Cum îngrijim plantele?
5. Micii ecologiști
6. Ierburi și mirodenii din grădină
7. Minunea naturii
8. Flori magice – experiment
9. Frumusețea primăverii

10. Parada costumelor Eco
11. Raze de soare – experiment
12. Curcubeul - experiment



La finalul proiectului s-au realizat și aplicat chestionare pentru copii, parinți și pentru cadrele didactice implicate, pentru a cunoaște care a fost impactul realizării acestui proiect. Ne-am bucurat de oportunitatea de a a face schimb de exemple de bune practici cu colegile de la grădinitele implicate, dar și de a comunica între noi și de a dezvolta relații de prietenie între țările participante. Proiectul a fost diseminat în cadrul activităților metodice din grădiniță, pe site-ul unității de învățământ, în reviste de specialitate și în cadrul unor workshop-uri naționale de prezentare a proiectelor e-Twinning.

Învățământ primar

**„INOVAȚIE PEDAGOGICĂ PRIN COLABORARE EUROPEANĂ:
UN MODEL DE BUNĂ PRACTICĂ ETWINNING”**

prof. Abrudan Andreea Monica
prof. Nicolaescu Norina
Liceul Teoretic”Nicolae Bălcescu”, Cluj-Napoca



Young Minds' Imagination

Tipul proiectului: proiect eTwinning

Școli partenere: Școli din Turcia (10), Romania (4), Azerbaijan (2), Italia (2), Polonia (1), Portugalia (1)

Recunoașteri/certificări/premii obținute: aplicația pentru obținerea certificatelor e în derulare

Link Twinspace/site:

**[https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/young-minds-
imagination/twinspace/pages/project-objectives](https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/young-minds-
imagination/twinspace/pages/project-objectives)**

Durata implementării: ianuarie – iunie 2025

Grup țintă: elevi cu vârste cuprinse între 7 -13 ani

Obiective:

- Învățarea propriilor valori culturale.
- Redactarea unor articole semnificative.
- Învățarea despre diferite culturi.
- Învățarea diferitelor tipuri de fonturi.
- Dezvoltarea creativității.
- Învățarea valorilor naționale și morale prin scris.
- Redactarea unor scrisori - comunicarea cu elevi din alte țări.
- Utilizarea corectă a tehnologiei folosind instrumente Web 2.0.
- Utilizarea sigură a internetului.
- Exprimarea unor sentimente și gânduri în scris, cu accent pe educația valorică.

Competențe vizate:

- îmbunătățirea abilităților de scriere creativă
- învățarea tipurilor de scriere,
- dezvoltarea scrierii creative
- comunicarea cu elevi / profesori din alte țări
- învățarea valorilor naționale și spirituale

- utilizarea internetului în siguranță

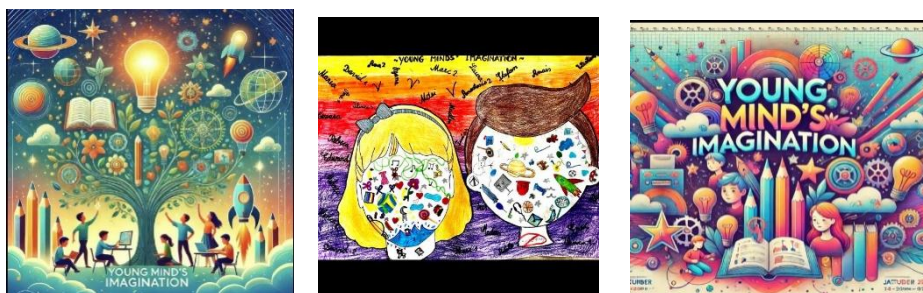
Prezentarea activităților proiectului

✓ Organizarea de webinarii

Întâlniri online cu partenerii internaționali pentru coordonarea activităților și diseminarea bunelor practici.

✓ Crearea de postere și logo-uri

Elevii au contribuit la realizarea materialelor vizuale reprezentative pentru proiect, dezvoltându-și creativitatea digitală.



✓ Elaborarea planului de lucru și distribuirea sarcinilor

Stabilirea calendarului activităților și a responsabilităților fiecărui partener.

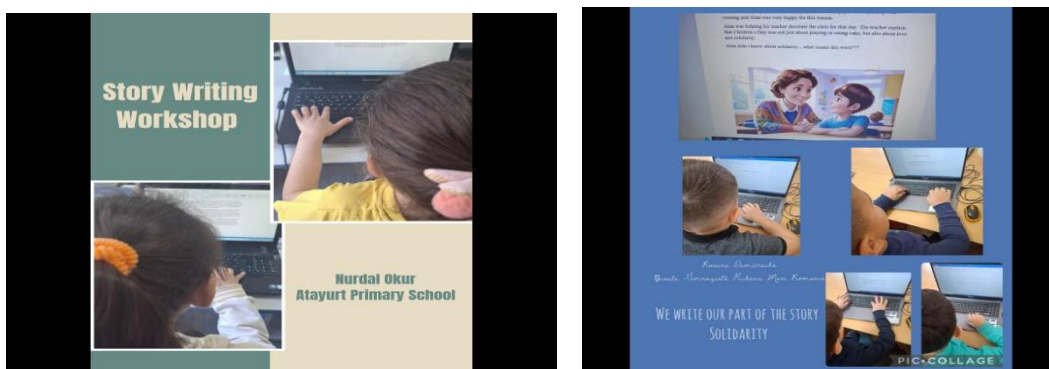
✓ Ziar mural și felicitare de Anul Nou

Tema ziarului mural: *Sacrificiul*

Elevii au redactat și ilustrat materiale; au confecționat felicitări creative pentru parteneri.

✓ Atelier de povești – februarie

Activitate de stimulare a imaginației și a exprimării orale. Copiii au creat și au prezentat povești proprii.



✓ Atelier de basme – martie

Explorarea basmului ca gen literar. Elevii au creat personaje și întâmplări fantastice.

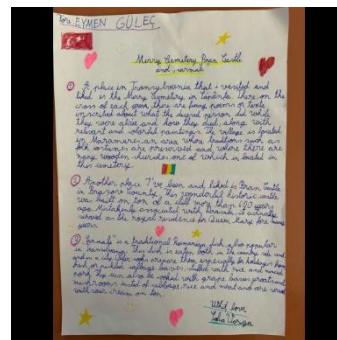


➤ **e-book martie**

<https://read.bookcreator.com/JGgIxIqxQbOhVxa9L6oOcaKDNvE2/vOUQLq4fQkeB7MELSqudcw>

✓ **Atelier de scriere a scrisorilor – aprilie**

Exersarea exprimării scrise prin redactarea de scrisori către partenerii de proiect.



✓ **Ziua eTwinning – mai**

Sărbătorirea apartenenței la comunitatea eTwinning prin activități comune și colaborative.

Elevii au realizat o poezie acrostih în echipe internaționale.

YOUNG MINDS' IMAGINATION

Young minds think, dream, and play
 Open hearts lead the way.
 Uniting cultures, enjoying side by side
 New friends meet from far and near,
 Growing together, year by year.

Minds full of ideas so bright,
 Imagining stories, flying like a kite.
 Nice and kind, we work as a team,
 Drawing pictures, chasing a dream.
 Students and teachers learn side by side.

In Türkiye, with joy and pride.
 Making projects, writing with care,
 Across the world, we love to share.
 Great stories from every land,
 In our hearts, hand in hand.
 New adventures in every line,
 A world of wonder, yours and mine.
 Together with friends, we read and write,
 In eTwinning, our dreams take flight.
 Our cultures shine in what we do,
 Never forget – it starts with you!

✓ **Crearea unei cărți digitale**

Conținut: prezentarea atelierelor și creațiile elevilor.

A fost folosită o platformă digitală colaborativă pentru editare.

Utilizarea tehnologiei

Pe parcursul proiectului *Young Minds' Imagination*, tehnologia a fost un element esențial în facilitarea colaborării internaționale și în crearea de produse educaționale interactive. Elevii și cadrele didactice au utilizat:

- Platforma *eTwinning Live* și *TwinSpace* pentru comunicare, schimb de materiale și diseminare;
- Aplicații digitale precum *Canva* (pentru postere și logo-uri), *StoryJumper* sau *Book Creator* (pentru cartea digitală), *Google Docs* (pentru colaborare în timp real);
- Instrumente de videoconferință (*Zoom*, *Google Meet*) pentru organizarea atelierelor și webinarilor internaționale;
- *Padlet* și *Mentimeter* pentru brainstorming și feedback colaborativ.

Această integrare a tehnologiei a contribuit la dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor și la promovarea învățării interactive.

Abordări pedagogice

Proiectul a fost construit pe principii educaționale moderne, centrate pe copil, folosind:

- **Învățarea prin proiecte (Project-Based Learning):** elevii au lucrat pe teme relevante și creative, cu scopuri clare și produse finale concrete;
- **Învățarea colaborativă:** parteneriatele internaționale și lucrul în echipe au stimulat cooperarea și respectul reciproc;
- **Pedagogia imaginației:** accent pe dezvoltarea gândirii creative, empatiei și exprimării personale prin povești, poezii, basme;
- **Gamificare și învățare vizuală:** folosirea instrumentelor digitale a transformat activitățile în experiențe atractive și motivante.

Competențe specifice cuprinse în programa școlară, care au fost atinse în cadrul proiectului:

- 2.1. Formularea unor enunțuri proprii în situații concrete de comunicare
- 2.2 Transmiterea unor informații printr-o suită de enunțuri înlănțuite logic
- 2.3. Participarea cu interes la dialoguri, în diferite contexte de comunicare
- 4.1. Scrierea unor mesaje, în diverse contexte de comunicare
- 4.3. Exprimarea unor idei, sentimente, păreri prin intermediul limbajelor convenționale
- Manifestarea interesului pentru autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine și față de ceilalți

- 2.3. Explorarea abilităților de relaționare cu ceilalți
- 3. Utilizarea abilităților și a atitudinilor specifice învățării în context școlar
- 2. Exprimarea adecvată a emoțiilor în interacțiunea cu copii și adulți cunoscuți
- 2. Realizarea de creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici elementare diverse

Integrare curriculară

Activitățile proiectului au fost ușor corelate cu cerințele curriculumului național, în special la disciplinele:

- **Comunicare în limba română** – redactarea poveștilor, scrisorilor, poeziilor, exprimarea orală;
- **Educație civică și socială** – colaborare, empatie, înțelegerea valorilor precum sacrificiul;
- **Arte vizuale și abilități practice** – realizarea de postere, felicitări, pagini ilustrate;
- **Educație digitală** – utilizarea responsabilă a tehnologiei, editarea colaborativă.

Proiectul a oferit oportunități excelente de învățare transdisciplinară și dezvoltare a competențelor-cheie.

Corelare cu standardele de calitate Erasmus

Proiectul a fost conceput și implementat în conformitate cu standardele de calitate promovate de Erasmus+ și eTwinning:

- **Colaborare între parteneri:** planificarea comună, activități partajate, comunicare constantă;
- **Integrare curriculară:** activități relevante pentru programa școlară;
- **Utilizarea eficientă a TIC:** adaptarea platformelor și aplicațiilor digitale în procesul de învățare;
- **Rezultate vizibile:** produse concrete (carte digitală, ziar mural, poezie acrostih);
- **Reflecție și autoevaluare:** feedback din partea elevilor și a cadrelor didactice, diseminarea rezultatelor;
- **Incluziune și participare activă:** toți elevii au fost implicați, indiferent de nivelul de pregătire.

Proiectul contribuie astfel la formarea unei culturi a calității și inovației în educație, aliniată cu valorile europene.

Rezultate finale

Participarea la proiectul *Young Minds' Imagination* a reprezentat o experiență educațională deosebită, atât pentru cadrele didactice, cât și pentru elevi. Activitățile au stimulat imaginația copiilor, spiritul de inițiativă și implicarea activă într-un mediu de învățare colaborativ, internațional.

"TOGETHER FOR WELLNESS": UN PARTENERIAT EUROPEAN PENTRU STAREA DE BINE A ELEVILOR

prof. Arion Daniela Maria
Școala Gimnazială "Mihai Vodă" Mihai Viteazu, Jud. Cluj

Proiectul „**Together for Wellness**” a reunit șapte școli din Grecia, Cipru, Italia, Turcia, Spania și România. Scopul a fost de a explora și de a promova conceptul de bunăstare în rândul elevilor, punând accentul pe dezvoltarea lor fizică, socială, emoțională și profesională.

Prin intermediul unei serii de activități colaborative, elevii au pornit într-o călătorie de auto-descoperire. Ei au învățat să identifice diferitele tipuri de bunăstare și să înțeleagă impactul negativ al lipsei acesteia. O parte esențială a proiectului a fost educarea elevilor despre utilizarea responsabilă și sigură a internetului. Colaborând într-un mediu internațional, ei și-au dezvoltat, de asemenea, abilități interculturale solide, învățând să respecte și să accepte diversitatea.

Activitățile proiectului au fost integrate în curriculum-urile școlare existente, creând o abordare multidisciplinară. Acest lucru a permis ca materii precum limba engleză, tehnologia, arta și studiile sociale să fie combinate pentru a-i ajuta pe elevi să-și dezvolte competențe digitale relevante.

În cadrul proiectului colaborarea a fost o muncă structurată și comună între toți partenerii. Am început prin a configura platforma eTwinning cu pagini dedicate proiectului, am atribuit roluri specifice și am format grupuri transnaționale pentru a facilita interacțiunea directă între elevii din diferite țări.

Comunicarea a fost un factor cheie. Noi, profesorii, am folosit zilnic Messenger și am avut apeluri video frecvente pentru a asigura un flux constant de informații, pentru a discuta provocările și a le transforma în oportunități de învățare valoroase pentru elevi.

Elevii au prosperat în mod deosebit în aceste grupuri. Fiecare grup a avut sarcini clare, iar membrii și-au împărtășit ideile și notițele pe Padlet, un instrument asincron care a simplificat schimbul de informații și colaborarea.

Produsul final al proiectului—un calendar colaborativ—a fost creat în faze distincte:

- Elevii au propus activitățile preferate pe Padlet.
- Au votat activitățile cele mai potrivite.
- Au lucrat împreună folosind diverse instrumente digitale pentru a da viață calendarului.

Acest proces nu doar că le-a predat elevilor activități noi și stimulante legate de wellness, ci le-a oferit și o ocazie valoroasă de a interacționa direct cu colegi din alte culturi. Această experiență le-a îmbogățit semnificativ competențele de colaborare și înțelegerea interculturală.

Activitățile proiectului au fost integrate natural în programa școlară a claselor a V-a și a VI-a, adoptând o abordare interdisciplinară și experiențială. Tema centrală a bunăstării a oferit un teren fertil pentru a stabili conexiuni cu diverse discipline, îmbunătățind predarea transcurriculară și stimulând participarea activă a elevilor.

Proiectul a reprezentat un instrument fundamental pentru implementarea unor unități tematice esențiale, precum alimentația sănătoasă, sănătatea fizică și mintală și conștientizarea de sine.

Elevii au avut oportunitatea de a comunica direct cu colegi din alte țări, schimbând idei, experiențe și creații exclusiv în limba engleză. Această imersiune le-a oferit șansa de a exersa comunicarea în situații din viața reală, consolidându-și încrederea în utilizarea unei limbi străine.

Bunăstarea a fost strâns legată de mișcare și activitate fizică prin exerciții ludice, tehnici de respirație, stretching și jocuri de grup. Elevii au explorat legătura dintre bunăstarea fizică și echilibrul emoțional, au înțeles rolul mișcării în ameliorarea stresului și au cultivat munca în echipă și autodisciplina într-un mediu de învățare vesel și incluziv.

Proiectul a oferit oportunități de abordare a unor concepte cheie, cum ar fi regulile clasei, drepturile și responsabilitățile elevilor, importanța comunicării respectuoase și participarea la procesele democratice. Prin colaborarea cu școli din alte țări, elevii au înțeles semnificația faptului de a fi un cetățean european activ și au înțeles valoarea coexistenței și cooperării interculturale.

O gamă variată de instrumente digitale (precum Canva, Padlet) au fost utilizate pentru a crea și a prezenta materiale. Prin aceste activități practice, elevii și-au dezvoltat abilitățile de colaborare online și au învățat să navigheze sigur și responsabil pe internet.

Activitățile creative legate de bunăstare au inclus realizarea de lucrări de artă, cântece și postere. Acestea au încurajat exprimarea estetică, imaginația și au facilitat o conexiune emoțională profundă cu temele proiectului.

Proiectul a avut un impact extraordinar asupra elevilor și asupra muncii noastre. Prin diverse activități, elevii au încercat să identifice și să înțeleagă diferitele tipuri de bunăstare, să realizeze modul în care lipsa bunăstării le afectează viața, să descopere modalități de a-și îmbunătăți rutina zilnică, să utilizeze internetul în mod responsabil, să dezvolte abilități de siguranță online și să colaboreze armonios într-un mediu internațional, promovând respectul și acceptarea diversității

Linkul proiectului:

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



SUSTENABILITATEA ÎN EDUCAȚIE: ÎNTRE PRINCIPIU CURRICULAR ȘI PRACTICĂ OUTDOOR

prof.înv.primar Băcișor Daniela
prof.înv.primar Cozma Carmen
prof.înv.primar Popa Maria
Școala Gimnazială Nr.8 Sibiu

În contextul actual al crizelor climatice și al presiunii tot mai mari asupra resurselor naturale, educația pentru sustenabilitate devine o dimensiune esențială a formării elevilor. Școala are misiunea nu doar de a transmite cunoștințe, ci și de a modela comportamente și valori care sprijină dezvoltarea unei societăți responsabile față de mediu. În acest sens, activitățile outdoor se dovedesc un instrument didactic eficient și motivant, cu un impact real asupra învățării și formării caracterului elevilor

Documentele curriculare europene și naționale plasează sustenabilitatea în centrul educației moderne. Competențele cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții includ, printre altele, conștiința ecologică, gândirea sistemică și capacitatea de a acționa în mod etic și responsabil. Dincolo de conținuturile explicite din discipline precum Științe ale naturii, Geografie sau Educație civică, sustenabilitatea poate deveni o temă transversală integrată în demersul didactic cotidian.

În contextul familiarizării cu aceste orientări curriculare, toate trei cadrele didactice am participat la un curs Erasmus+, în perioada 27 – 30.04.2025, desfășurat în capitala Franței și împrejurimile ei, unde au fost abordate temele "Education for Sustainable Future" și "Outdoor Learning", sub îndrumarea formatoarei Felicia Dimulescu de la "Eruditus Language School" Zürich. Activitățile abordate au scos în evidență obiectivele și principiile activităților outdoor:

- Promovarea respectului pentru mediu ,
- Înțelegerea ecosistemelor – cunoașterea biodiversității locale,
- Responsabilitate personal – stimularea implicării în protejarea mediului, prin :
 - învățare experiențială – educație active, directă, în mijlocul naturii,
 - colaborare și investigație – lucru în echipă pentru descoperirea naturii,
 - reflecție și creativitate – dezvoltarea empatiei pentru toate viețuitoarele.

Studiile recente din domeniul neuroeducației și pedagogiei experiențiale susțin ideea că învățarea este mai profundă și mai durabilă atunci când este ancorată în contexte reale, multisenzoriale. Activitățile în aer liber aduc învățarea aproape de natură, transformând mediul înconjurător într-un laborator viu. Elevii nu doar „aud” sau „văd” informații, ci le trăiesc, le experimentează și le înțeleg într-un mod holistic.

Printre exemplele de bune practici outdoor cu componentă sustenabilă , sugerate la curs, și desfășurate practic de participanți, se numără :

- explorarea directă prin vizite ghidate în păduri, lângă ape sau parcuri urbane,
- studierea ciclurilor naturale prin observarea ciclului apei, solului, plantei,
- proiecte de cartare prin analiza biodiversității locale,

- investigații pe teren – activități explorative pentru studii asupra speciilor de plante și animale specifice zonei,
- muzeul – sursă de învățare pentru lecțiile de istorie, științele naturii sau educație civică.



Cadrele didactice au un rol-cheie în implementarea educației pentru sustenabilitate. Dincolo de transmiterea informației, ele modelează atitudini și deschid orizonturi. Profesorul devine facilitator al învățării experiențiale, coordonator al proiectelor de mediu și, nu în ultimul rând, un exemplu de comportament responsabil față de natură.

Aplicabilitatea cunoștințelor dobândite la acest curs am materializat-o prin :

- amenajarea unui spațiu pentru activitățile outdoor



- amenajarea unei grădini didactice în incinta școlii speciale din localitate, împreună cu piticii grădiniței arundate școlii noastre



- ateliere de reciclare creativă – târg de carte și concurs de îmbrăcăminte din materiale reciclabile



Educația pentru sustenabilitate, integrată prin activități outdoor, oferă un cadru ideal pentru dezvoltarea unei educații relevante, conectate la realitățile lumii contemporane. Prin astfel de abordări, școala devine un spațiu de formare a cetățenilor activi, critici și empatici, capabili să contribuie la construirea unui viitor echitabil și durabil.

THE UN-BEE-LIEVABLE STORY

Bere Adela Maria
Colegiul Național „Gheorghe Șincai”, Cluj-Napoca

Ca profesor pentru învățământul primar, îmi doresc ca sala mea de clasă să fie mai mult decât un loc de învățare – să fie un spațiu viu, în care curiozitatea copiilor să fie încurajată, iar fiecare lecție să devină o experiență. De aceea, caut mereu idei și contexte care să le ofere elevilor mei oportunitatea de a descoperi lumea într-un mod autentic și captivant. Platforma eTwinning mi-a oferit exact acel sprijin de care aveam nevoie pentru a aduce în școală proiecte internaționale, moderne și pline de sens.

Prin eTwinning, am descoperit o comunitate de profesori entuziaști și deschiși la colaborare, dar mai ales o cale prin care copiii pot învăța altfel – mai conectați, mai implicați și mai creativi. Proiectele realizate împreună ne-au oferit șansa de a explora teme relevante, de a lucra cu instrumente digitale diverse și de a construi punți între culturi. Am simțit că învățarea poate fi nu doar eficientă, ci și profund umană, ancorată în realitatea de azi.

Un astfel de proiect este „**The Un-Bee-Lievable Story**”, desfășurat în perioada februarie – mai 2025, care a reunit școli din 7 țări europene: Turcia, România, Spania, Olanda, Lituania, Cehia și Franța.

Scopul principal al proiectului a fost **creșterea gradului de conștientizare cu privire la importanța albinelor pentru mediu**, dar și dezvoltarea **creativității, muncii în echipă, competențelor digitale și colaborării interculturale** între elevi.

Pe parcursul proiectului, elevii au fost implicați în activități interactive, transdisciplinare, cu aplicabilitate reală:

Activități educaționale și practice

- **Crearea unui logo** al proiectului – exprimând viziunea elevilor asupra temei;
- **Atelierul- „Descoperim albinele”** – despre polenizare, biodiversitate și rolul albinelor în natură;
- **Construirea unui mini-stup** din materiale reciclabile;
- **Amenajarea unei grădini prietenoase pentru albine**, prin plantarea unor flori melifere în curtea școlii;
- **Realizarea unui mini-stup și a unui hotel de insecte** folosind materiale naturale și reciclabile – o activitate practică pentru susținerea biodiversității locale;
- **Modelarea unui ecosistem 3D digital** în aplicația Tinkercad;
- **Scrierea și ilustrarea unei povești colaborative** internaționale despre aventura unei albine;
- **Crearea unei poezii colective dedicate Mamei Natură**;
- **Realizarea unui jurnal digital** în Padlet/StoryJumper;
- **Organizarea unei expoziții online** în aplicația Artsteps;
- **Participarea la sărbători internaționale** (Ziua eTwinning, Ziua Mamei, Paștele, Ziua Mondială a Albinelor);
- **Quiz-uri culturale interactive** (Kahoot, Quizziz) și întâlniri online cu partenerii noștri.

Integrare curriculară

Proiectul a fost gândit pentru a valorifica și consolida învățarea în mai multe arii curriculare:

✓ Științe ale naturii și educație ecologică

Elevii au studiat ecosistemele, ciclul de viață al albinelor, biodiversitatea și impactul acțiunilor umane asupra mediului.

✓ Tehnologie și competențe digitale

Activitățile au inclus design grafic (Canva, Miro), storytelling digital (Padlet, StoryJumper), modelare 3D (Tinkercad), realitate augmentată (Quiver), colaborare online (Zoom, TwinSpace) și expoziții virtuale (ArtSteps).

✓ STEAM: Inginerie & Matematică

Proiectarea și construirea stupilor, hotelurilor de insecte sau a ecosistemelor prietenoase pentru polenizatori au implicat măsurători, calcule și gândire inginerescă.

✓ Limbă și comunicare (română și engleză)

Elevii au scris povești, poezii, descrieri, au colaborat cu colegi din alte țări și au participat activ la întâlniri online.

✓ Arte și creativitate

Postere, picturi, colaje, modele 3D, decorarea stupilor – toate au sprijinit exprimarea artistică și simțul estetic.

✓ Cetățenie activă și educație socială

Prin colaborare internațională, schimb cultural și acțiuni ecologice concrete, elevii au învățat despre responsabilitate, empatie și implicare în problemele globale.

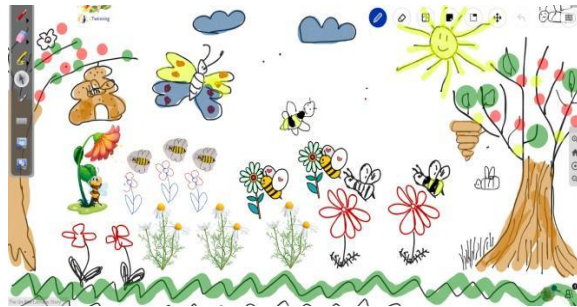
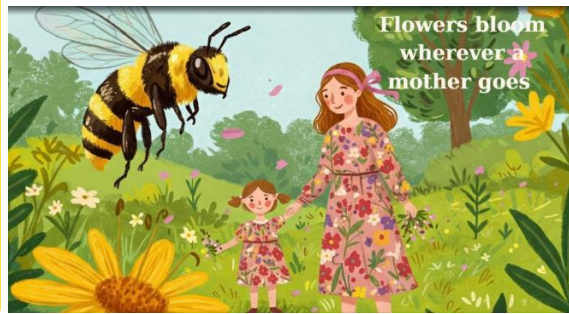
Impact și concluzii

„The Un-Bee-Lievable Story” a fost mai mult decât un proiect despre albine. A fost o călătorie educațională care a transformat sala de clasă într-un laborator viu de învățare.

Elevii au devenit mai conștienți de rolul lor în protejarea naturii, și-au dezvoltat competențele digitale, spiritul de echipă și încrederea în sine. Colaborarea internațională le-a oferit o perspectivă largă asupra lumii și a valorii diversității.

🐝 Educația poate fi cu adevărat „incredibilă” atunci când îmbină știința, tehnologia, arta și empatia în proiecte care schimbă nu doar minți, ci și inimi.





PROIECTELE ETWINNING – MAGIE DINCOLO DE CUVINTE

Ana Geanina Budescu
*Profesor pentru învățământ primar
Școala Gimnazială Nr. 22 Galați*

Proiectele eTwinning dezvăluie o lume magică tuturor celor ce reușesc să le descopere tainele. Acestea dau o reală dependență atât cadrelor didactice, cât și elevilor ce se angrenează în desfășurarea activităților din cadrul acestui tip de proiecte.

Beneficiile proiectelor eTwinning sunt multiple: cadrul didactic beneficiază de ieșirea din rutina zilnică a activităților de predare-învățare-evaluare și desfășoară activități din cele mai creative, originale și ingenioase. Proiectele eTwinning facilitează accesul cadrelor didactice la un mediu virtual de colaborare și de schimb de experiență, la parteneriate cu alți profesori și la activități de formare profesională alături de colegi din țările europene.

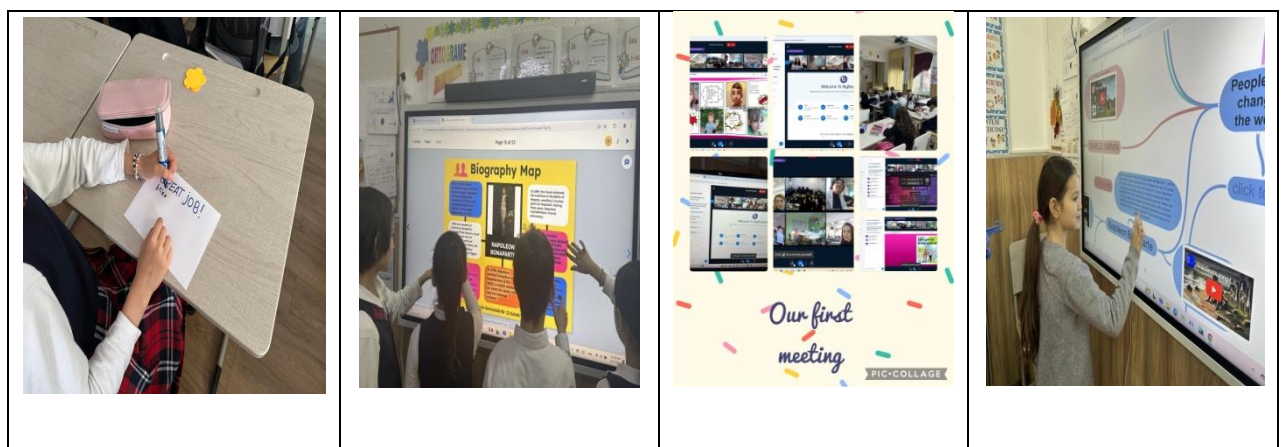
Prin participarea la proiectele eTwinning (înfrățire online între școli), elevii au posibilitatea de a comunica cu alți elevi din țările participante, să afle elemente de specific cultural sau educațional al țărilor partenere, să învețe și să își perfecționeze, utilizând noile tehnologii, competențele de comunicare în limbi străine. Aceste proiecte reprezintă o oportunitate pentru elevi de a-și dezvolta creativitatea, inovația, gândirea critică, rezolvarea problemelor prin găsirea soluțiilor optime, comunicarea, colaborarea. La nivel personal, copiii devin mai încrezători în abilitățile lor, mai sociabili, mai creativi, mai toleranți.

Din proprie experiență pot afirma că proiectele eTwinning creează dependență. Am pășit timid în această lume magică în anul 2020 când am desfășurat un proiect cu temă ecologică. În următorii ani am desfășurat și alte proiecte cu teme de interes pentru elevii mei și adaptate vârstei acestora. În ultimii doi ani m-am aventurat în desfășurarea mai multor proiecte în același an școlar. În consecință, am ajuns anul acesta, să desfășor trei proiecte eTwinning: **Exploring the Cultural Heritage, People who Changed the World și My Art Dream.**

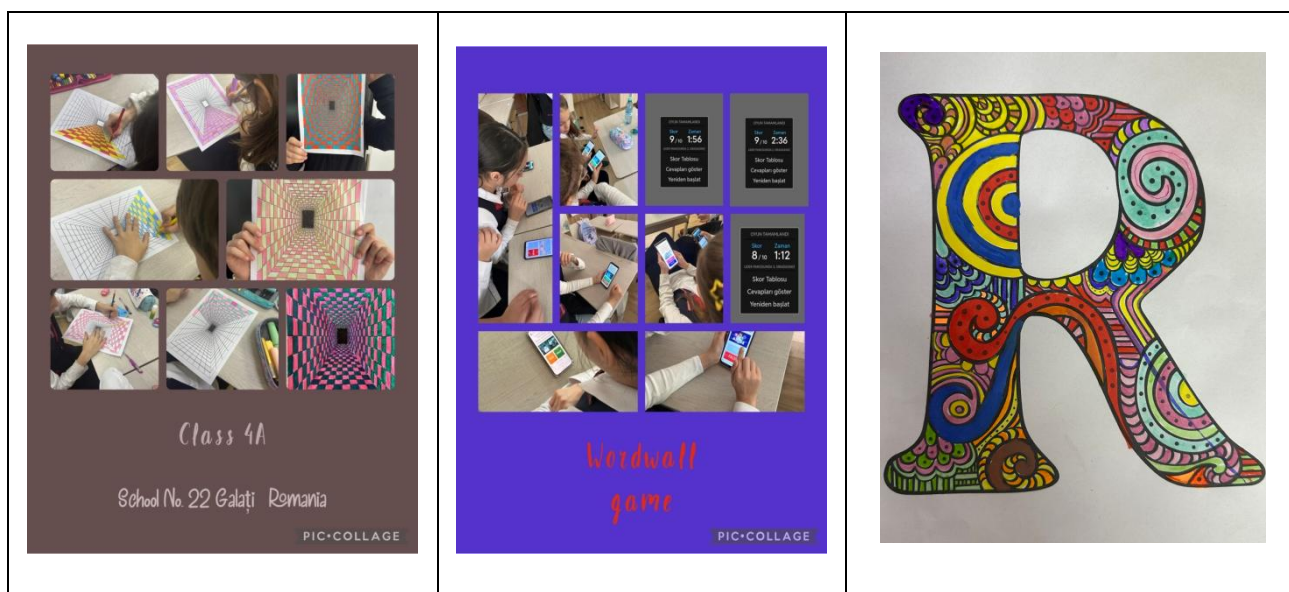
Primul proiect, început anul acesta, este **Exploring the cultural Heritage**. Scopul proiectului este de a introduce caracteristicile culturale și locațiile geografice ale țărilor cu metode și aplicații interactive centrate pe elev. Proiectul susține și completează disciplinele aferente studiilor sociale, științelor naturii, artelor vizuale și abilităților practice. În cadrul proiectului am realizat activități interesante, creative, originale și ingenioase precum: crearea propriului logo al proiectului, realizarea unui afiș prin care am prezentat cele mai importante obiective turistice de vizitat ale țării noastre, prezentarea, în paginile cărții virtuale, a frumosului nostru oraș și a obiectivelor culturale din orașul natal, recrearea logo-ului proiectului prin intermediul unui joc de puzzle. Elevii au participat cu mare interes la toate activitățile proiectului, fiind creativi, ingenioși și originali.



Un al doilea proiect se numește **People who Changed the World**. În timpul aventurii noastre am întâlnit eroi precum Nicolaus Copernic, care a descoperit că Pământul se învâрте în jurul Soarelui, sau Cristofor Columb, care a descoperit noi pământuri. Ne-am întâlnit cu Mahatma Gandhi, care a luptat pentru pace și dreptate, precum și cu Maria Skłodowska-Curie, care a descoperit radioactivitatea. În timpul întâlnirilor noastre am citit, am desenat, am experimentat și am vorbit despre descoperirile noastre. Împreună am creat hărți, colaje și prezentări pentru a ne împărtăși cunoștințele și visele. Acest proiect are ca scop relaționarea pozitivă dintre elevi, să empatizeze unii cu alții, să aibă încredere în ei înșiși, să își exprime corect emoțiile, să fie optimiști, să acționeze independent și autonom, să fie curioși, să investigheze rezolvarea de probleme găsiind cele mai bune soluții, să nu renunțe atunci când întâmpină dificultăți, să conștientizeze și să trăiască o stare de bine permanentă. Dintre activitățile propriu-zise ale proiectului amintesc: ziua siguranței pe internet, activități de codare, prezentarea biografică a personajului ales, folosind inteligența artificială, crearea de povești cu și despre persoane ce au schimbat lumea, realizarea de hărți mentale.



Ultimul proiect desfășurat împreună cu elevii pe care îi coordonez este **My Dream Art**. În acest proiect elevii și-au propus să câștige experiență în diverse domenii, să creeze, conform valorilor universale ale artei și, ulterior, să adopte valorile culturale ale comunității lor, respectând în același timp valorile culturale ale altor societăți. Ei s-au angajat în diferite experiențe de învățare pentru a înțelege creșterea personală ca indivizi și adulți în viața lor viitoare. Prin crearea, conform valorilor universale ale artei, elevii învață să îmbrățișeze valorile culturale ale comunității lor, respectând în același timp pe cele ale altora, înțelegând importanța artei și a formelor sale. Proiectul și-a propus o învățare de înaltă calitate, în care elevii noștri își transformă sentimentele, gândurile și impresiile în modele artistice originale, inspirate de diferite concepte și teme. Prin artă, ei vor dezvolta abilități precum planificarea, gestionarea timpului, încrederea în sine, conștientizarea de sine și răbdarea. Folosind instrumente web și inteligență artificială, elevii se vor putea exprima prin artă, ceea ce îi va ajuta și să înțeleagă artele vizuale. Activitățile susținute de aceste instrumente vor fi organizate pentru a le îmbunătăți experiența de învățare.



Alături de elevii mei am participat la proiecte eTwinning cu tematică variată, fiecare dintre ele vizând formarea și dezvoltarea unor competențe din arii variate sau rezolvarea unor aspect problematice la nivelul învățării. Învățarea interactivă, colaborarea cu elevi din alte școli similare europene, exersarea limbilor străine, dezvoltarea gândirii critice, a abilităților TIC și a lucrului în echipă sunt doar câteva din avantajele pe care le are un elev implicat într-un proiect eTwinning.

Participarea la aceste proiecte a însemnat, atât pentru mine cât și pentru elevii mei, o mare provocare, o inedită experiență de învățare, dar și o nouă practică educativă menită să stimuleze creativitatea copiilor și motivația acestora.

A WORLD OF KINDNESS - ÎNVĂȚAREA BUNĂȚĂȚII PRIN ETWINNING

Prof. Bumbaru Mariana Lenuța,
Școala Gimnazială Nr.29 Galați

Bunătatea este limbajul pe care surdul îl poate auzi și orbul îl poate vedea.

Mark Twain

Într-o lume în care educația trebuie să răspundă nu doar cerințelor academice, ci și nevoilor socio-emoționale ale elevilor, proiectul eTwinning „A World of Kindness” aduce în prim-plan o temă esențială: educarea bunățatii. Implementat pentru elevi cu vârste între 7 și 11 ani, proiectul s-a desfășurat în colaborare europeană cu 16 parteneri din România, Turcia, Georgia, Grecia, Cipru, Croația și Republica Moldova și a vizat dezvoltarea empatiei, compasiunii și cetățeniei active printr-o serie de activități atractive, integrate curricular și susținute de instrumente digitale moderne.

➤ Obiectivele urmărite:

- **Înțelegerea importanței bunățatii:**

Elevii au înțeles valoarea bunățatii în diferite contexte, recunoscând impactul acesteia asupra propriei persoane și asupra celor din jur.

- **Dezvoltarea empatiei:**

Elevii au învățat să privească lumea din perspectiva celorlalți, formând conexiuni emoționale mai profunde.

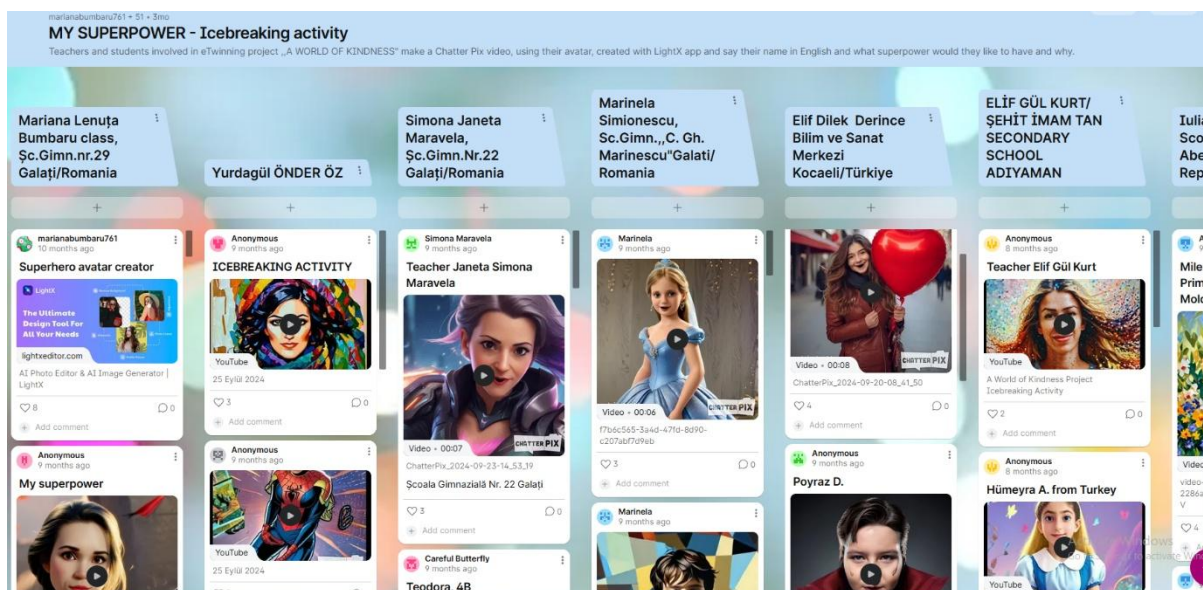
- **Practicarea compasiunii:**

Elevii s-au implicat în activități concrete care promovează bunățatea și compasiunea în diverse domenii ale vieții.

- **Reflectarea asupra propriei dezvoltări:**

Elevii au analizat experiențele trăite și modul în care practicarea bunățatii le-a influențat dezvoltarea personală și contribuția în comunitate.

Proiectul a fost construit în jurul unei progresii tematice lunare, fiecare lună având ca obiectiv dezvoltarea bunățatii într-un context diferit: față de sine, față de familie, față de natură și animale, față de copii defavorizați și față de vârstnici. Activitățile propuse au fost atent alese pentru a stimula reflecția, exprimarea emoțională și implicarea practică, au fost strâns corelate cu texte literare studiate în clasă (ex. „Have You Filled a Bucket Today?” de Carol McCloud, „Minunea”, „Crizantema”, „Un punct”) și au fost ușor de integrat în discipline precum limba română, dezvoltare personală, arte vizuale și abilități practice, matematică și explorarea mediului.



Pe parcursul a 6 luni de zile, cu toții am exersat bunătatea, empatia și compasiunea față de noi înșine, familiile noastre, natură, copiii din categoriile defavorizate și persoanele în vârstă. În septembrie am realizat și ales logo-ul și posterul proiectului, am spart gheaa printr-un Padlet colaborativ în care fiecare elev și profesor și-a prezentat filmulețul despre superputerea sa, realizat cu Chatter Pix și LightX. Am început activitățile despre bunătate învățând să fim buni cu noi înșine și să avem încredere în noi. Am realizat panoul apartenenței scriind calitățile colegului de bancă și am început să ținem un jurnal al faptelor bune. În luna octombrie am exersat bunătatea și recunoștința față de părinți, frați, surori. Am scris mesaje de mulțumire și am făcut mici gesturi față de aceștia. Noiembrie a fost luna în care am învățat despre cum să fim buni cu natura. Am învățat cum să avem un comportament ecologic, am plantat arțari în grădina școlii, am făcut hrănitore pentru păsări și adăposturi pentru arici și am agățat în copaci coliere cu fructe și semințe. În decembrie am învățat despre copiii cu Sindromul Down, cu autism sau despre copiii nevăzători. Am avut un atelier în care am învățat să ne scriem numele în alfabetul Braille, să folosim bastonul pentru a ne ghida și multe alte lucruri despre cum se descurcă copiii nevăzători în diferite situații. Am organizat un târg de Crăciun, unde am confecționat decorațiuni din materiale reciclabile. Din banii obținuți, am oferit cadouri copiilor afectați de inundațiile din luna octombrie. În ianuarie am învățat despre problemele și nevoile persoanelor în vârstă și i-am invitat pe bunicii noștri la școală. Am participat la un atelier numit „Salvatorii de vieți, la care am învățat să acordăm primul ajutor dacă li se face rău bunicilor noștri. Am scris carduri de mulțumire bunicilor noștri și le-am luat interviu, pentru a putea face un tablou cu amintiri despre ei.

Am participat la întâlniri online cu colegii noștri din celelalte țări. De Valentine Day am avut un workshop unde am vorbit despre ce ne-a plăcut mai mult în acest proiect și am creat împreună o inimă pictată în stilul lui Vassili Kandinsky.

➤ Colaborare și dezvoltarea competențelor digitale

Una dintre reușitele majore ale proiectului a fost utilizarea creativă a tehnologiei pentru colaborare între școli europene:

-Padlet și Chatter Pix au fost folosite pentru prezentarea elevilor și a profesorilor în activitatea de spargere a gheții, pentru reflecții și postări comune între parteneri.

-Google Slides, Canva, Story Jumper, Digipad și Book Creator au susținut realizarea de produse digitale colaborative.

-Leonardo AI, Bing și ChatGBT au fost utilizate pentru crearea de imagini pentru activitățile colaborative, SUNO AI a fost utilizat pentru compunerea de cântece pe diferite teme ale bunătații, Light X și Voila au fost utilizate pentru crearea de avatar de către elevi și profesori.

-Staedtler.com a fost utilizată pentru crearea de mandale de către copii, pe care apoi le-au colorat împreună cu bunicii

- Quiver pentru realitate augmentată, Wordwall și Kahoot pentru jocuri interactive,

Aceste instrumente au facilitat învățarea transnațională și au consolidat competențele digitale, de comunicare și de lucru în echipă ale elevilor, de creare de conținut digital, respectând standardele educației pentru secolul XXI.

➤ Evaluarea a fost realizată constant prin:

-Chestionare și interviuri aplicate participanților înainte și după mobilități, pentru a măsura progresul în dezvoltarea competențelor sociale și emoționale.

-Observații directe și jurnale reflexive ale elevilor și profesorilor, pentru a analiza experiențele de învățare.

-Portofolii digitale și prezentări ale proiectelor realizate în cadrul activităților.

-Feedback din partea comunității și a partenerilor educaționali implicați.

➤ Impact și sustenabilitate

Impactul proiectului a fost resimțit la mai multe niveluri:

-La nivel individual, elevii și-au dezvoltat empatia și inteligența emoțională, dobândind abilități de autoreglare, ascultare activă și exprimare a recunoștinței.

-La nivel familial și comunitar, proiectul a consolidat relațiile între copii și părinți, precum și între elevi și persoanele vârstnice sau vulnerabile din comunitate.



-La nivel școlar, proiectul a contribuit la crearea unui mediu educațional mai pozitiv și armonios, creșterea implicării în activități cu impact social și îmbunătățirea colaborării între profesori, elevi și părinți

Sustenabilitate: materialele digitale create (cărți digitale, prezentări, afișe) rămân resurse reutilizabile, iar rutinele de bunătațe pot fi implementate anual. Proiectul poate fi extins sau replicat cu alte generații și în alte contexte educaționale.

Proiectul „A World of Kindness” reprezintă un exemplu de bună practică în cadrul eTwinning, reușind să combine valori fundamentale cu pedagogii moderne și instrumente

digitale. Este un model sustenabil și scalabil care demonstrează că bunătatea se poate învăța, cultiva și disemina, cu impact real asupra dezvoltării personale și comunitare a elevilor.

<https://read.bookcreator.com/mt2IEpkukBX54ZYRZVKW4fBHrAt2/5cz7nXI8SYKqG1vRIh03vw>



FIRIMITURI DE POVESTE

Prof. Fodor Emőke,
Liceul Teoretic “Kemény Zsigmond”, Gherla, jud. Cluj

Povestea noastră a început cu citirea unui articol de pe Facebook, în care se descria un program educațional de literație inițiat de Kiss Mónika din Szeged. Învățătoarea devotată desfășoară de mulți ani diferite proiecte pentru stimularea cititului în parteneriat cu biblioteca județeană din Somogy. I-am scris un email, după care am decis să ne alăturăm și noi. În Ungaria programul de master pedagogic este gradul didactic cel mai înalt, cu un program pilotat în decurs de 5 ani.

Programul doamnei învățătoare Kiss Mónika se numește Hetedhét TörtéNet, în traducere liberă Poveste fără sfârșit, unde silaba Net / scrisă cu literă mare sugerează că în acest program sunt folosite resurse digitale. Acest aspect a fost cel decisiv pentru mine- deoarece îmi place să citesc, să le citesc copiilor- însă nu consider elementele digitale un adversar, ci un lucru care ne ajută în promovarea literației. Mai multe informații în limba maghiară se pot afla de pe site-ul proiectului: <https://www.hetedhettortenet.hu/>

Programul de master se bazează pe 7 valori de bază. Am pornit la drum 4 echipe: Szeged, Domaszek, Deva și noi, din Gherla. Am început cu prima valoare, cu iubirea, în prima parte a anului școlar. Ne-am cunoscut, ne-am trimis semne de carte hand-made. Elementul comun a fost povestea Spărgătorului de Nuci, pe care fiecare partener a prezentat în felul lui. Cartea digitală vorbește despre această minune de Crăciun.

<https://read.bookcreator.com/abJbe4c8zeVSkOuS0smZbbU9RXu2/Dpnmj4RxSbKIPf6Wa0--xQ>

Noi, clasa pregătitoare Step by Step, am citit povestea, am confecționat păpuși din hârtie și am desenat piste pentru roboții bee bot pe tema poveștii. Din fericire, în februarie am reușit să vizionăm piesa de balet cu clasa la Opera Maghiară din Cluj.

Următorul capitol a programului este bazat pe magie. La prima întâlnire din acest capitol - deoarece Mónika este ambasador eTwinning în Ungaria- am hotărât să facem un proiect eTwinning pe această temă. Așa am început Fărămiturile de poveste. Monika a devenit fondatorul, eu co-fondatorul proiectului. Ni s-au alăturat elevi din Budaörs și Bistrița, deci 3 echipe din Ungaria, 3 echipe din România am parcurs proiectul. Logoul folosit a rămas cel al proiectului de bază.

Obiectivele proiectului: dezvoltarea abilităților de înțelegere a lecturii; îmbogățirea imaginației și fanteziei copiilor; colaborarea cu colegii, comunitatea lor, alte grupuri; încorporarea dimensiunii europene în clasă; învățarea despre bibliotecă, consolidarea rolurilor de lectură activă; dezvoltarea competențelor secolului XXI; dezvoltarea alfabetizării digitale.

Proiectul a început în martie. Prima activitate a fost carnavalul- sărbătoare tradițională maghiară, care se marchează în fiecare școală. Am prezentat modul de sărbătorire într-un ppt comun :

https://docs.google.com/presentation/d/1_QkyMJQ8PgLkgRydr5qkrXnCx2EEiYeMO-nGwFTVvMg/edit?usp=sharing

Pe platformă am scris o scurtă prezentare a claselor participante.

Prima activitate specifică a proiectului a fost una de ”încălzire”, recitarea unei strofe din poezia Varazsecset (Pensula magică) de Zelk Zoltan. Fiecare clasă a făcut un scurt video, din care a rezultat un video comun.

A doua activitate a fost poate cea mai interesantă, picnicul de poveste. Folosindu-ne de ziua cu temperatura mai ridicată din aprilie, în 16 aprilie am rugat copiii să aducă păături de acasă. Am pregătit cinci povești despre Paște, deoarece eram în Săptămâna Mare, aveau tema legată de această sărbătoare. Textul poveștilor le-am tăiat în 8 părți, pe care le-am ascuns în ouă de plastic colorate. Fiecare poveste se putea alcătui dacă puneai în ordine fragmentele de text dintr-o anumită culoare. Ouăle colorate le-am ascuns în curtea școlii. Elevii claselor primare erau foarte entuziasmați să ”vâneze”, să caute ouăle colorate. Așezându-ne pe păături, am reconstruit poveștile și le-au citit fragment cu fragment. Toate grupurile erau coordonate de colegele noastre, învățătoare- care au condus și convorbirea după citirea poveștii. Bineînțeles gustarea pâinii cu untură și ceapa verde au dat o altă atmosferă picnicului. Părinții ne povesteau că unii copii s-au jucat zile întregi de-a picnicul, în fața blocului.

În 11 aprilie, în ziua de naștere a poetului maghiar Jozsef Attila sărbătorim Ziua Poeziei Maghiare. Fiind o zi ploioasă, marcarea zilei s-a făcut în Joia Mare, scriind poezii pe ouă din hârtie. Clasele mai mici au copiat câte o strofă, elevii din clasa a III-a și a IV-a au compus ei înșiși poezii de primăvară. Apoi au decorat ouăle decupate din hârtie și le-am lipit pe poarta școlii, așteptând așa părinții. A fost o surpriză foarte plăcută pentru ei. <https://youtube.com/shorts/BXJf1jtNBHE?feature=share>

Activitatea principală a proiectului e totodată și cea mai grea pentru clasa pregătitoare. Am compus împreună o poveste. Povestea poveștilor a început la Deva, continuându-se la Budaors. Elevii din Domaszek, Szeged și Bistrița au adăugat ideile lor -nouă clasei pregătitoare de la Gherla - ne-a rămas sarcina să încheiem aventurile lui Marc, care a pornit de la Liceul Teglás Gabor să găsească povestea poveștilor.

Povestea fiind lungă și plină de personaje și evenimente noi și interesante, în fiecare zi am citit doar un fragment din poveste, pe care copiii l-au desenat. Ajuns la partea noastră, am realizat un brainstorming, fiecare spunându-și părerea despre continuare. Ideea care le-a plăcut la toți, era cea a porții de teleportare. I-am rugat să realizeze fiecare acasă o poartă de teleportare. Puteau alege între desen, construcție lego și creare în Minecraft.

Dupa crearea portilor, am ales trei câștigătoare, pe care le-am folosit la încheierea poveștii.

În procesul de înțelegere a poveștii - ne-a venit ideea să facem o scenetă din această poveste comună, pe care sa-l prezentăm părinților la anul, la Serbarea Abecedarului.

Clasa noastră a participat la două întâlniri online: cu elevii din Domaszek, pe parcursul căruia două eleve (câte una din fiecare clasă) au spus câte o poveste, iar clasa cealaltă a desenat imagini despre povestea celeilalte clase, apoi s-a votat imaginea favorită a clasei partener pe un padlet. Am recitat împreună o poezie cunoscută pe rânduri. (Szabó Lőrinc -Tavasz). <https://youtu.be/5DxCeLn7bAw>

Evaluarea la nivelul cadrelor didactice s-a făcut prin chestionar și întâlnire online, clasele au creat un wordart în mentimeter despre impresiile lor.

Diseminarea se va face pe spațiilor online ale partenerilor, unde este posibil se vor organiza activități de diseminare. Proiectul va continua în anul școlar viitor cu noile valori ale programului de master și noi aventuri în lumea basmelor

PROIECTUL ETWINNING "THE JOURNEY OF ULYSSES AND TRAVEL TODAY: AN INTERCULTURAL COMPARISON"

Profesor învățământ primar Mateas Alina-Claudia
Liceul Teoretic „Lucian Blaga”, Cluj-Napoca

Proiectul "The Journey of Ulysses and Travel Today: an Intercultural Comparison" a fost derulat în perioada februarie-iunie 2025. Școlile participante au fost din Italia, România, Grecia, Spania, Polonia, iar principalii beneficiari ai acestui proiect au fost elevi cu vârste cuprinse între 10-15 ani.

Scopul proiectului vizează dezvoltarea competențelor pentru lectură ale elevilor, evidențiind semnificațiile istorice, culturale și simbolice ale călătoriei lui Ulise, eroul epopeii lui Homer. În același timp, activitățile proiectului îi provoacă pe elevi să reflecteze asupra semnificației „călătoriei” în contexte contemporane, inclusiv asupra diferitelor tipuri de călătorii, cum ar fi cele pentru studiu, muncă, aventură și migrație. Prin compararea și analiza experiențelor personale de călătorie, elevii identifică asemănările și diferențele dintre diferitele tipuri de călătorii, dezvoltându-și astfel gândirea critică, competențele interculturale și cele sociale.

Obiectivele proiectului au vizat următoarele aspecte:

- Dezvoltarea abilităților de lectură ale elevilor;
- Cultivarea gustului și a interesului pentru lectură;
- Cultivarea interesului pentru studiul istoriei;
- Dezvoltarea abilităților de cooperare;
- Dezvoltarea competențelor interculturale și sociale;
- Stimularea creativității elevilor

Pe perioada implementării activităților proiectului, am alternat eficient activitatea individuală a elevilor (activități de documentare despre Homer și Ulise, despre contextul istoric în care a avut loc războiul troian, în activitățile de lectură a episoadelor din călătoria lui Ulise – episoadele în care întâlnește personaje mitologice cheie - Polifem, Circe, Calypso, formularea predicțiilor pe baza cărții, în activitățile de brainstorming despre semnificația călătoriei lui Ulise), cu munca în perechi (selectarea ideilor principale pentru episoadele citite, ordonarea evenimentelor pe axa timpului), cu activitatea în echipe naționale (realizare logo, creare postere pe tema călătoriei, identificare asemănări-deosebiri între tipurile de călătorii) și activitate în echipe transnaționale (cartea digitală „Călătoria lui Ulise”, simbolurile, elementele vizuale pentru jocul digital).

Interacțiunea cu elevii din școlile partenere a fost realizată în cadrul videoconferințelor (și-au prezentat produsele activității, au jucat împreună Kahoot sau "Game of the goose"), au interpretat cântece în limba maternă, pe tema călătoriei). Elevii au vizualizat produsele activității colegilor lor în TwinSpace.

Proiectul s-a axat pe o abordare interdisciplinară.

În orele de Istorie, elevii clasei a patra au localizat în spațiu și timp evenimente istorice, au fost implicați în proiecte de cercetare despre civilizația greacă (organizarea societății, zei, eroi), au corelat miturile cu realitățile culturale și sociale ale epocii, pe baza unor surse de

informare diverse, au realizat portofolii în care au comparat eroi mitologici cu personalități istorice.

Pe parcursul orelor de Limbă și comunicare, elevii au citit episoade din „Odiseea” (lectură adaptată, în proză), au făcut predicții pe baza textului citit, au formulat ideile principale pentru episoadele citite, au analizat comportamentul personajelor și au descris protagoniștii, au exprimat liber păreri despre episoadele citite, au repovestit în scris secvențele preferate din carte, respectiv au imaginat un alt final pentru episoade cheie ale cărții.

La orele de Geografie, elevii au localizat pe harta Europei țările partenere, au identificat capitalele acestora, au refăcut traseul mitologic al călătoriei lui Ulise, au analizat tipurile de relief și climă specifice zonelor geografice explorate. De asemenea, elevii au prezentat traseele geografice din călătoriile cu familia.

Creațiile artistice originale ale elevilor care au completat cartea digitală, respectiv simbolurile și elementele vizuale pentru jocul digital au fost realizate la orele de Arte vizuale și abilități practice.

La orele de Muzică și mișcare, elevii și-au îmbogățit repertoriul de cântece pe tema călătoriei.

Impactul proiectului asupra elevilor constă în creșterea motivației acestora pentru învățare, creșterea motivației pentru lectură, pentru studiul istoriei, dezvoltarea competențelor de lectură, dezvoltarea gândirii critice, dezvoltarea competențelor interculturale și sociale, abilități de colaborare, stimă de sine crescută, dezvoltarea creativității, realizarea de conexiuni interdisciplinare.

Elevii și-au dezvoltat următoarele competențe cheie: competențe multilingvistice, competențe sociale și civice, competențe digitale, sensibilizare și exprimare culturală, competența de a învăța să înveți.



CALITATE ÎN ETWINNING- EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Prof. Mititelu Valerica,
Școala Gimnazială „Elena Doamna”-Tecuci

Pentru a obține Certificatul Național de Calitate, un proiect eTwinning trebuie să îndeplinească următoarele criterii:

1. Inovație pedagogică: metode de predare inovatoare care aduc valoare adăugată procesului educațional.
2. Colaborare între școli partener: colaborarea să fie efectivă și echilibrată între școlile partener
3. Utilizarea tehnologiei: tehnologiile digitale să fie utilizate eficient în activitățile proiectului pentru a facilita colaborarea și învățarea.
4. Integrarea în curriculum: activitățile din cadrul proiectului să fie integrate în curriculum și să demonstreze contribuția la atingerea obiectivelor educaționale.
5. Rezultate și impact: rezultate tangibile și un impact pozitiv asupra elevilor și profesorilor implicați.

Proiectul eTwinning NO VEGGIES ALLOWED! a primit certificat de calitate, întrunind toate criteriile prezentate anterior.

Școli partener: Școala I.C. Ripalimosani – Italia – o clasă a II-a, Școala Gimnazială Elena Doamna- Tecuci, România (3 clase - elevi de clasa a II-a și a III-a)

Durata implementării: ianuarie- iunie 2024

Grup țintă: elevi din patru clase, cu vârste cuprinse între 8 și 11 ani

Obiective:

-Promovarea învățării active, dezvoltarea inteligenței emoționale și a abilităților non-tehnice (soft skills).

-Învățarea bazată pe proiecte și incluziune

-Formarea unor deprinderi de alimentație sănătoasă și activități în aer liber

Abordări inovatoare: învățarea prin cooperare, educația de la egal la egal, rezolvarea problemelor, dezvoltarea inteligenței emoționale abilitățile soft

Proiectul a avut ca punct de plecare activități STEAM și învățare bazată pe proiecte, cu accent pe incluziune. Abordări inovatoare precum învățarea prin cooperare, educația de la egal la egal, rezolvarea problemelor, învățarea distanțată au fost utilizate pentru a promova învățarea activă, dezvoltarea inteligenței emoționale și abilitățile soft. Elevii au învățat despre fructe și legume prin diferite materii școlare într-un context practic, cu experimente și inclusiv activități CLIL. Am luat în considerare și activitățile în aer liber (însămânțarea, plantarea în sera școlii) și alimentația sănătoasă (importanța vitaminelor din fructe pentru sănătatea noastră). Cele două cărți electronice colaborative (poveste în STORY JUMPER și COOKBOOK în Canva) arată ideile de incluziune, împărtășirea tradiției noastre în gătit.

Colaborarea s-a realizat pe tot parcursul derulării proiectului :colaborare la planificarea activităților, la realizarea acestora, la organizarea spațiului și a paginilor din Twinspace. Colaborarea la nivelul elevilor s-a realizat atât la nivelul claselor, cât și cu partenerii de proiect: în timpul investigațiilor despre roșie , au căutat argumente pentru a demonstra că roșia poate fi

fruct; au realizat din corpurile lor părțile plantei: rădăcină, tulpină, floare; au colaborat cu partenerii la realizarea poveștii despre roșia ce dorea să fie inclusă în grupul fructelor- STORY JUMPER; la activitățile CLIL au lucrat în perechi la realizarea cardurilor pentru cartea cu rețete tradiționale cu roșii, copiii au lucrat în perechi la scrierea ingredientelor și au lucrat împreună cu părinții la rețete și realizarea acestora în bucătărie, au studiat în mici grupuri despre aciditate/ non-aciditate și despre vitaminele din fructe; au lucrat în grup și experimentele cu roșii, notând observațiile grupului și trăgând concluzii;

Utilizarea tehnologiei: Au fost create jocuri pe care le-au jucat partenerii, folosind Learning Apps, Wordwall, Mentimeter (care a fost utilizat și pentru alegerea numelui mascotei proiectului), s-a lucrat în Canva și în Story Jumper. WORDART a fost utilizat pentru a exprima prin cuvinte cheie impactul proiectului asupra copiilor, preferințele față de o activitate sau alta. În Flipgrid, copiii au formulat întrebări despre fructe, culoare, preferate/ mai puțin preferate, aciditate sau non-aciditate în scurte video, apoi au primit răspunsuri de la partenerii din proiect. S-a folosit Scrap coloring, unde elevii au realizat variante de logo-uri, pe care le-au votat apoi utilizând Google forms, iar Quiver vision a fost folosit pentru a înțelege mai bine ciclul de viață al unei plante. Profesorii au folosit Tricider pentru evaluare.

Integrarea curriculară:

La MEM - Plante și animale - Caracteristici comune ale ființelor vii am realizat activități despre părțile plantei / Organizarea și reprezentarea datelor - copiii au comparat rezultatele incluse de parteneri în Canva despre fructele sau legumele preferate; au rezolvat problemele propuse de parteneri, folosind Mentimeter. La AVAP- Tehnici mixte în desen și pictură, copiii au decupat și vopsit, apoi au asamblat piesele pentru mascota proiectului. Am format elevilor competențe cheie - Comunicare în diferite situații, competențe lingvistice prin CLIL, competențe digitale, am lucrat și la probleme emoționale, sociale și incluzive. La DEZVOLTARE PERSONALĂ, unitatea Cum arătăm , copiii s-au prezentat folosind o siluetă desenată, unde au scris despre sine, familie, hobby-uri, culori preferate.

La CLR :Scrierea de benzi desenate - Copiii și-au făcut propriile benzi desenate cu personajul ROȘIA în căutarea adevărului despre apartenența la fructe sau legume/ la Dialog în situații concrete - au realizat povestea colaborativă despre incluziune, acceptare și diversitate în limba română, pe baza informațiilor obținute din investigație apoi în limba engleză. La MM, Cântarea vocală în grupuri mici și individual – copiii au învățat Tomato Song.

La Limba engleză-FUN ACTIVITIES, am înregistrat vocile copiilor conform textului creat în Story Jumper/ copiii au confecționat cărți de identitate pentru fructe / legume - afine, pepene verde, spanac; au învățat numele părților plantei, jocuri cu aceste nume .

Diseminarea activităților din proiect are un rol important în asigurarea calității acestuia. De aceea, atât profesorii(prin simpozioane, conferințe, webinare, articole) cât și elevii (la nivelul școlilor, în prezența părinților și a colegilor din școală) au prezentat activitățile și produsele finale, colaborative după șase luni de proiect.

Rezultatele proiectului: cartea din Story Jumper, cartea de bucate din Canva cu meniuri tradiționale care au ca ingredient principal roșia ,

https://www.canva.com/design/DAGFGFpI2DQ/B43CIB9dc_02Ca6cadOGlw/edit?utm_content=DAGFGFpI2DQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton mascota demonstrează implicarea partenerilor în activitățile proiectului, video cu activitățile colaborative.

”SMALL HANDS, BIG WORKS”
CONECTAȚI PRIN INOVAȚIE ȘI COLABORARE ÎN CADRUL PROIECTELOR
ETWINNING

Prof. Inv. primar: Simona Ploscar
Liceul Teoretic ”Nicolae Bălcescu”

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/small-hands-big-works/twinspace>

„Small Hands, Big Works” este un proiect eTwinning dedicat colaborării europene între copii și cadre didactice, care promovează inovația pedagogică și integrarea instrumentelor digitale în procesul educațional. Prin activități creative, interactive și transnaționale, copiii învață să colaboreze, să creeze și să exploreze lumea digitală, dezvoltându-și competențele pentru viitor.

În zilele noastre, conceptul de sustenabilitate este important pentru generațiile viitoare. Din acest motiv, ne-am propus să sensibilizăm elevii noștri cu privire la sustenabilitate încă de la o vârstă fragedă. În acest scop, am abordat subteme precum reciclarea, permacultura, biomimetica, mediul, rolul albinelor în sustenabilitatea naturii. Unul dintre obiectivele noastre este ca, în timp ce transmitem aceste subteme elevilor, să folosim instrumente Web 2.0 și să le oferim posibilitatea de a le folosi și ei. Am abordat tema sustenabilității prin experimente, învățare prin practică, învățare colaborativă, interviuri cu specialiști și prin teatru (dramă educațională).

În hora proiectului ne-am strâns cadre didactice și elevi din trei țări : Turcia, Macedonia de Nord și România, acesta desfășurându-se pe o perioadă de 5 luni, din luna noiembrie până în luna martie.

Proiectul a avut ca scop familiarizarea elevilor din ciclul primar cu principiile de bază ale sustenabilității, prin activități practice, creative și adaptate vârstei, iar obiectivele urmărite au fost :

- Crearea unor scheme mentale despre sustenabilitate și mediu
- Manifestarea unor comportamente mai conștiente și responsabile cu privire la viitorul lor
- Îmbunătățirea cunoștințele tehnologice prin utilizarea instrumentelor web 2.
- Cooperarea între elevi și cadrele didactice din țări europene

Instrumente IT care au fost utilizate în desfășurarea proiectului au fost : Canva, Jigsaw Planet, Chatterkids, Bitmoji, Pixiz, Animaker, Moviemaker, InShot

<https://app.genially.com/editor/682c2eaf8939eb71d9ad2761>

Fundamente pedagogice

- Conștientizarea elevilor față de mediu va crește.
- Elevii vor învăța concepte noi: sustenabilitate, permacultură, biomimetism, reciclare.
- Vor înțelege importanța albinelor în menținerea sustenabilității naturii.
- Își vor dezvolta abilitățile de colaborare și lucru în echipă.
- Vor învăța să utilizeze instrumente Web 2.0.

- Produsele create vor fi expuse de către elevi și transferate în mediul digital, ceea ce va contribui la dezvoltarea încrederii în sine.

Plan de activități (pas cu pas) : Noiembrie – Încălzire și planificare

- Organizarea de întâlniri pentru cunoaștere reciprocă.
- Redactarea planului detaliat al proiectului, distribuirea sarcinilor de lucru, stabilirea canalelor de comunicare și colaborare, discutarea aspectelor legate de siguranța online, pregătirea paginilor din TwinSpace și aplicarea testelor preliminare.
- Obținerea acordurilor și informarea părinților (prezentarea proiectului în cadrul ședințelor cu părinții).
- Realizarea promovării individuale și naționale.
- Crearea unor pagini pe rețelele sociale în scopul diseminării proiectului.



Decembrie – Produsele noastre culturale / Calendarul de Anul Nou

- Crearea de logo-uri, postere, prezentări ale elevilor, profesorilor și școlilor, precum și panouri informative pentru școală.
- Elevii prezintă produse locale specifice zonei în care trăiesc, folosind instrumente Web 2.0 precum Canva, Bitmoji și ChatterKid.
- În vederea realizării unui calendar de Anul Nou, elevii colaborează la crearea unui material vizual inspirat din natură. Acesta a avut rolul de a reflecta la schimbările sezoniere și percepțiile copiilor. Imaginea este transformată într-un calendar digital folosind Pixiz.

Ianuarie – Fața mea este natura / Evocarea naturii (biomimetism)

- În cadrul activității „Fața mea este natura”, elevii și-au realizat chipurile folosind elemente naturale precum frunze, flori etc., dezvoltând astfel conștientizarea față de flora locală.
- Prin tema „Evocarea naturii”, elevii au cercetat inovații inspirate de natură (biomimetism) și au conștientizat rolul naturii în viața umană.

Februarie – Migrează copacii? de Serkan BOĞA

- Elevii au citit cartea „Migrează copacii?” scrisă de partenerul de proiect Serkan BOĞA, descoperind echilibrul și transformările din natură.
- În cadrul unei sesiuni cu expertul, elevii s-au întâlnit online sau față în față cu autorul, adresând întrebări și primind răspunsuri direct de la autorul cărții.



Martie – Albina pentru viitor / Îmi fac propria hârtie

- Elevii au creat măști și coroane tematice despre albine, cercetând rolul acestora în menținerea ciclului vieții.
- Partenerii proiectului au desfășurat o sesiune online cu un expert în apicultură, care a explicat importanța acestei activități pentru mediu și pentru oameni.
- Elevii au învățat să producă hârtie din hârtie reciclată, dezvoltând astfel o conștientizare legată de reciclare, reducerea deșeurilor și reutilizare (upcycling).

Activitățile din cadrul proiectului nostru s-au încheiat la finalul lunii martie cu o întâlnire on-line a cadrelor didactice și a elevilor, întâlnire care ne-a oferit oportunitatea de a ne exprima părerea cu privire la impactul pe care acest proiect l-a avut în dezvoltarea elevilor ca locuitori și protectori ai planetei noastre.



Proiectele educaționale axate pe sustenabilitate au un rol esențial în formarea cetățenilor responsabili, activi și competenți. Având în vedere provocările globale legate de mediu, este important ca elevii să fie educați de timpuriu în spiritul dezvoltării durabile. Un proiect despre sustenabilitate nu înseamnă doar „grijă față de natură”, ci este un context viu în care toate cele 8 competențe-cheie europene pot fi dezvoltate în mod practic, interdisciplinar și ancorat în viața reală.

THE UN-BEE-LIEVABLE STORY

Prof. învăț primar și fondator proiect Popescu Simona
Școala Gimnazială Nr. 3 Voluntari

Într-o lume în care educația trebuie să țină pasul cu schimbările rapide ale societății și cu nevoile reale ale planetei, proiectele eTwinning se dovedesc a fi un adevărat catalizator pentru învățarea autentică și colaborativă. „**The Un-Bee-Lievable Story**” este exemplul perfect al modului în care educația poate deveni un liant între știință, tehnologie, artă și empatie, transformând sala de clasă într-un spațiu viu de cercetare, creație și responsabilitate.

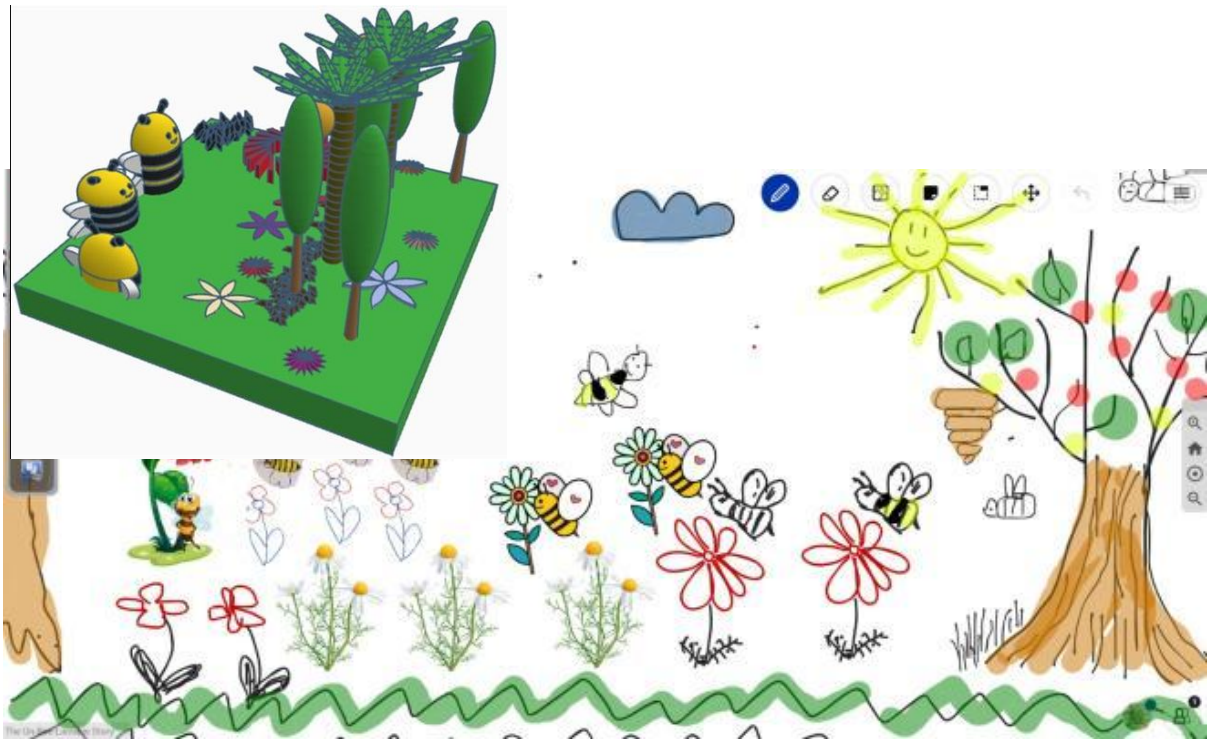
Proiectul, desfășurat în colaborare cu școli din opt țări europene, a avut ca scop principal conștientizarea rolului vital pe care albinele îl joacă în echilibrul ecosistemelor. Pornind de la acest subiect aparent simplu, elevii au fost provocați să exploreze teme complexe printr-o abordare **STEAM**, integrând științele naturii, arta, tehnologia, matematica și exprimarea creativă în activități interdisciplinare și interactive.

Printre cele mai captivante momente s-au numărat construirea de mini-stupi din materiale reciclabile, realizarea de **modele digitale 3D** ale unui ecosistem prietenos cu polenizatorii, crearea unei povești internaționale colaborative despre o albină curajoasă și participarea la evenimente online de amploare, precum celebrarea **Zilei Internaționale a Albinei sau Ziua eTwinning**. Elevii au lucrat cot la cot cu colegi din alte țări, schimbând idei, desene, filmulețe și mesaje ecologice, dezvoltându-și abilitățile de comunicare și cooperare interculturală.

Componenta digitală a fost una esențială: platforme precum **Tinkercad, StoryJumper, Quiver, Merge Cube sau Padlet** au devenit instrumente familiare pentru copii, care și-au documentat activitățile, au modelat concepte abstracte și și-au exprimat ideile într-un mod original. De asemenea, activitățile au fost integrate cu succes în curriculumul național, sprijinind obiectivele educaționale din domenii diverse – **de la științele naturii și educație ecologică, până la limba română, limbi străine, arte și TIC**.

În spatele fiecărei activități a stat dorința de a cultiva nu doar cunoștințe, ci și valori – grija față de mediu, spiritul civic, empatia și curiozitatea. Elevii nu au învățat doar despre albine, ci au înțeles că schimbarea începe cu gesturi mici și că ei pot fi agenți ai binelui, chiar de la vârste fragede.

„**The Un-Bee-Lievable Story**” nu a fost doar un proiect – a fost o experiență educațională transformată în poveste. O poveste despre echipă, despre mediu, despre creativitate, dar mai ales despre viitor. Un viitor în care școala formează copii implicați, curajoși și conștienți de puterea lor de a schimba lumea



Desen colaborativ facut in aplicatia ZiteBoard



Simularea polenizarii in aplicatia Tinkercad

Învățământ special

Gimnazial. Liceal



SĂNĂTATEA MEA MINTALĂ ESTE O COMOARĂ!

Bozbici Corina, profesor consilier CJRAE Cluj-
Școala Gimnazială Avram Iancu, Câmpia Turzii

Viața noastră poate fi uneori prea grea și stresantă. Există multe lucruri care ne pot afecta moralul. Putem avea o mulțime de probleme, conflicte, anxietăți sau situații dificile la școală, acasă sau în afara ei. Prin urmare, ar trebui să ne consolidăm sănătatea mintală, atât pentru elevii noștri, cât și pentru noi înșine. Dacă ne simțim bine, transmitem energie pozitivă celor din jur. Așadar, ar trebui să învățăm modalități prin care ne putem simți bine și să-i putem învăța pe elevii noștri cum este viața plăcută. Așadar, acest proiect ne-a conștientizat importanța păstrării sănătății noastre mintale. Protagonistii acestui proiect au fost 26 de elevi ai clasei VII A, de la Școala Gimnazială Avram Iancu, Câmpia Turzii.

În total am fost 20 de cadre didactice și 189 de elevi din 6 țări partenere, cu sarcini bine delimitate și realizate:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1N9xRLkwS9YcJSrDYCH5hR9So8ITPx-gayhYQ6FBImME/edit?usp=sharing>

Mesajele din temele comune abordate au fost următoarele:

- ✓ Dormiți regulat 🌙
- ✓ Consumați alimente sănătoase 🍎🍌
- ✓ Faceți exerciții fizice regulat 🏃🏊
- ✓ Încercați să gândiți pozitiv 😊🌈
- ✓ Concentrați-vă pe aspectele pozitive 🌟
- ✓ Învățați să spuneți „nu” 🚫
- ✓ Exersați recunoștința 🙏❤️
- ✓ Opriți dispozitivele digitale cu cel puțin o oră înainte de culcare 🚫🌙
- ✓ Evitați fumatul, consumul de alcool, droguri sau substanțe nocive 🚫🍷🚫
- ✓ Limitați utilizarea excesivă a internetului, a telefonului mobil și a jocurilor online 📱🕒

A fost realmente o plăcere și o atractivitate pentru elevii implicați în acest proiect pentru că multe dintre activități au fost desfășurate în afara spațiului clasei: curtea școlii, excursii, vizite,

Produsele comune sunt imnul proiectului, realizat cu mesaje scrise de elevi. O melodie antrenantă, care energizează starea și mentalul.

<https://suno.com/s/vTGs6w4awkfdgLdU>

De asemenea, cu toții am lucrat la broșura proiectului cu tema My mental health is my wealth!



<https://www.storyjumper.com/sjeditor/edit/182091431/natalysoloviovaenglish>

Toate aceste activități au contribuit la starea de bine a noastră și a elevilor noștri!

PROIECTELE ETWINNING – O CALE SPRE INTEGRAREA EUROPEANĂ

Prof. itinerant: Grigore Manuela
Școala Gimnazială Matei Basarab, Târgoviște

ETwinning oferă personalului didactic care își desfășoară activitatea în școlile din Europa o platformă de comunicare, colaborare, demarare de proiecte și schimb de informații. Platforma reprezintă un spațiu în care personalul didactic poate simți că face parte dintr-o comunitate educațională din Europa. Prin intermediul tehnologiilor comunicării și informației (TIC), platforma ETwinning promovează colaborarea școlară în Europa și oferă asistență, instrumente de lucru și servicii școlilor implicate. Platformă oferă instrumente și spații de internet sigure pentru proiecte școlare comune, schimburi și activități de formare. În plus, platforma eTwinning oferă personalului didactic oportunități de dezvoltare profesională continuă, online și gratuită.

Platformă ETwinning a fost lansată în anul 2005 drept componenta fundamentală a programului eLearning al Comisiei Europene și a devenit parte integrantă a Erasmus+, Programul UE pentru Educație, Formare, Tineret și Sport, din 2014. Biroul Central de Asistență ETwinning este administrat de European Schoolnet.

În abordarea curriculară a educației putem identifica nevoia de cunoaștere, de respectare și de valorizare a diversității. Această diversitate presupune atât unicitatea fiecărei ființe umane cât și multiculturalitatea.

Proiectele ETwinning la care am participat sunt „LET'S MEET AND LEARN” și “TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES”. Sunt proiecte între Turcia(10), România(4), Lituania(1), Croația(1), Spania(1), Tunisia(1) și se desfășoară în anul școlar 2024-2025 noiembrie - mai. Proiectul „LET'S MEET AND LEARN” are o inițiativă captivantă menită să încurajeze colaborarea și învățarea în rândul studenților din medii culturale diverse. În acest proiect, elevii între 7 și 12 ani se vor întâlni și învăța împreună. Proiectul integrează activități inovatoare precum utilizarea instrumentelor Web.2, jocuri interactive pentru îmbunătățirea comunicării în limba engleză, lucru în echipă, ateliere de teatru pentru a dezvolta creativitatea. Elevii sunt familiarizați cu tehnici moderne de învățare a limbilor străine care sprijină învățarea independentă și în grup, încurajându-i să dezvolte abilități de învățare pe tot parcursul vieții. Obiectivele proiectului: 1. Prezentarea în limba engleză 2. Învățarea utilizării web 2. instrumente și alte instrumente digitale./Incorporarea tehnologiei 3. Sprijinirea creșterii persoanelor bilingve 4. Întâlnirea cu alți copii care vorbesc engleza ca a doua limbă și comunicarea cu ei./Învățare colaborativă. 5. Învățare cu jocuri interactive și lucrări de teatru. 6. Crearea conștientizării culturale. 7. Încurajarea construirii încrederii în sine. 8. Dezvoltați abilitățile lingvistice ale elevilor

Rezultate așteptate

Intenționăm să creăm Digital English Pictionary cu echipe mixte de școli și să publicăm pe pagina școlii. De asemenea, intenționăm să publicăm pe pagina de Educație Națională, astfel încât celelalte școli să fie informate despre proiectul nostru. Rezultatul așteptat al proiectului: 1. Elevii își vor putea dezvolta abilitățile de a asculta, vorbi, citi și scris 2. Elevii se vor simți mai încrezători folosind limba engleză 3. Elevii vor obține progrese vizibile în pronunție și fluentă 4. Studenții vor dezvolta o apreciere pentru diferite culturi 5. Studenții vor putea să-și

îmbunătățească abilitățile în utilizarea instrumentelor digitale și a platformelor de internet Twinning2.



Proiectul “TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES” este conceput pentru a introduce jocurile tradiționale pentru copii din țările participante, a transmite aceste jocuri generațiilor viitoare și a păstra moștenirea culturală. În cadrul proiectului, studenții vor cerceta jocurile tradiționale jucate în propriile țări, vor învăța jocuri din alte țări și se vor angaja în interacțiune culturală jucând aceste jocuri împreună. Este un proiect între Turcia(5), România(4), Polonia(1), Grecia(1) cu vârsta copiilor între 7-11 ani.

Prin intermediul proiectului, elevii și-au făcut prieteni din alte culturi și au aflat lucruri noi. Proiectul a implicat să cerceteze și să transmită generațiilor viitoare jocurile tradiționale pentru copii. Pentru a afla despre moștenirea culturală a diferitelor țări prin jocuri. Pentru a îmbunătăți abilitățile sociale ale elevilor și pentru a consolida înțelegerea interculturală. Creșterea participării elevilor la activități fizice. Pentru a îmbunătăți abilitățile de comunicare și practica limbilor străine. Utilizând instrumente de comunicare, proiectul a oferit elevilor șansa de a prezenta aspecte din viața cotidiană cu ajutorul prezentărilor PowerPoint, albumelor foto digitale, e-mailurilor, chat-urilor, scurtmetrajelor etc.



Rezultate așteptate

Copiii din diferite culturi vor ajunge să se cunoască și să-și împărtășească moștenirea culturală prin jocuri. Conservarea și promovarea mai largă a jocurilor tradiționale pentru copii. Îmbunătățirea abilităților de limbă străină ale elevilor și a abilităților de comunicare socială.

Procesul de lucru a constat în pregătirea unor prezentări PowerPoint, albume, scurtmetraje prin care elevii își vor prezenta viața în contextul culturii lor. Elevii au experimentat cu succes lucrul în echipă, învățând să-și împartă sarcinile de lucru și bazându-se unul pe celălalt. Fiecare membru al echipei contează, munca fiecăruia este importantă pentru realizarea sarcinii finale. Un astfel de proiect necesită creativitate, timp și seriozitate. Experiența ETwinning este stimulativă pentru toți cei implicați.

Rezultatele obținute până acum au fost:

1. Elevii și-au îmbunătățit abilitățile de comunicare orală și scrisă atât în limba română cât și în limba engleză.
2. Proiectul a crescut motivația elevilor de a studia limba engleză. Elevii și-au arătat disponibilitatea de a realiza noi proiecte de acest fel.
3. Elevii și-au îmbunătățit competențele în domeniul tehnologiei informației și comunicării (TIC), devenind foarte interesați de noile instrumente de lucru.
4. Elevii și-au îmbunătățit cunoștințele despre țările școlare partenere, dobândind elemente despre cultura și civilizația lor.
5. Elevii și-au dezvoltat abilitățile de lucru în echipă și sentimentul de unitate cu colegii din alte țări europene.
6. Profesorii au introdus metode de predare noi și inovatoare.
7. Profesorii au stabilit contacte cu personalul școlilor partenere pentru o eventuală cooperare viitoare.

Implicarea în parteneriate școlare cu ajutorul platformei eTwinning arată că proiectele realizate au la bază stabilirea unor relații academice și personale între cadre didactice și elevi aparținând diferitelor culturi. Comunicarea, interacțiunea, negocierea și dialogul intercultural au ca scop atingerea obiectivelor comune. Prin comunicarea cu elevii din alte țări, elevii noștri își îmbunătățesc competențele sociale și se formează în calitate de cetățeni responsabili. Ei devin încrezători în forțele proprii și învață valoarea reală a muncii în echipă.

Acest tip de parteneriat poate aduce contribuții majore în învățământul european, mai ales în domeniul lingvistic și cultural. Platforma eTwinning asigură caracterul interactiv și facilitează colaborarea între participanții proiectelor. Experiența culturală și interculturală are o valoare imensă în schimbarea mentalității, toleranță, cunoașterea și acceptarea valorilor și tradițiilor diferitelor țări și promovarea culturii române.

Webografie : <http://etwinning.ro>

<https://www.storyjumper.com/book/read/179576551/67be062dd2f42>

GREEN HARMONY - EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Profesor psihopedagogie specială: Udrică Cristina Mădălina
Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă „Sf. Vasile” Craiova

Despre proiect

- **Parteneri internaționali:** 13 membri din TR Turcia, JO Iordania, RO România, PL Polonia
- **Număr de elevi implicați:** 61
- Proiectul urmărește dezvoltarea conștiinței ecologice și promovarea unui stil de viață sustenabil în rândul elevilor.

Cine suntem noi

- Ne-am prezentat:
 - ca **profesori** – pregătirea noastră profesională
 - în **relația cu elevii** – stilul nostru de lucru și implicarea didactică
- Am oferit informații despre: școlile noastre, orașele în care predăm și țările noastre și cultura locală

Activitățile proiectului

Am abordat teme esențiale pentru protejarea mediului și dezvoltarea durabilă:

1. **What is soil for you?** - Percepții creative și personale despre sol
Descriere activitate: Elevii și profesorii reflectează creativ asupra semnificației solului prin desene, poezii, colaje sau metafore.
Activitatea pe care am desfășurat-o: Am realizat împreună cu copiii un colaj care exprimă ce înseamnă pentru noi „solul” – ca simbol al vieții, rădăcinilor, începuturilor.
2. **Why is soil important?** - Explorarea rolului solului în viața noastră
Descriere activitate: Elevii caută informații despre rolul solului în agricultură, mediu, biodiversitate și prezintă concluziile colegilor.
Activitatea pe care am desfășurat-o: Am realizat un poster digital (Canva) în care am explicat pe înțelesul copiilor importanța solului pentru viața umană și mediu.
3. **Soil Test: How healthy is your neighbourhood soil?** - Investigații practice locale
Descriere activitate: Testarea solului din apropierea școlii pentru pH, umiditate, textură.
Activitatea pe care am desfășurat-o: Am ales un loc din curtea școlii și am realizat un mini-experiment de testare a solului (pH test cu oțet/bicarbonat).
4. **Soil Detectives** - Activitate de cercetare și observație în teren
Descriere activitate: Elevii investighează tipurile de sol, organismele din sol și proprietățile acestuia.
Activitatea pe care am desfășurat-o: Am creat un jurnal de observație în care am studiat un petic de sol timp de o săptămână și am notat schimbările, organismele vizibile sau textura.

Activități pentru un viitor durabil

5. **A Green Day for a Sustainable Future** - Zi dedicată acțiunilor ecologice (plantare, curățenie etc.)
Activitatea pe care am desfășurat-o: Am organizat o activitate practică în școală - plantare de flori cu elevii și amenajarea unui spațiu verde.
6. **The Importance of Water for a Sustainable Environment** - Rolul apei și protejarea resurselor
Descriere activitate: Elevii investighează importanța apei și creează afișe sau prezentări informative.

Activitatea pe care am desfășurat-o: Am creat o prezentare interactivă care arată cum putem economisi apa acasă și la școală.

7. **Sustainable Life Diary** - Jurnal al obiceiurilor sustenabile zilnice

Descriere activitate: Elevii țin un jurnal zilnic al comportamentelor sustenabile (reciclare, reducerea consumului, mers pe jos etc.)

Activitatea pe care am desfășurat-o: Am ținut timp de 7 zile un jurnal personal al obiceiurilor sustenabile (alimente consumate, utilizare transport ecologic, economisire resurse etc.) și am discutat schimbările observate.

8. **Reduce, Reuse, Win** - Concursuri și provocări de reciclare și reutilizare

Descriere activitate: Provocări de reciclare și reutilizare creativă a obiectelor în viața de zi cu zi.

Activitate pe care am desfășurat-o: Am creat obiecte decorative din materiale reciclate (suport creioane din doze, organizator din PET-uri)

Rezultate și impact

- Elevii au învățat despre importanța solului și apei în viața noastră.
- Au devenit mai conștienți de acțiunile zilnice care pot influența mediul.
- Proiectul a încurajat cooperarea internațională, gândirea critică și responsabilitatea.

♥ *Green Harmony: În armonie cu natura, în parteneriat cu viitorul!*
#eTwinning #GreenHarmony

TIME TRAVEL IN LITERATURE: UN PROIECT ETWINNING DE SUCCES CU IMPACT EDUCAȚIONAL ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL GIMNAZIAL

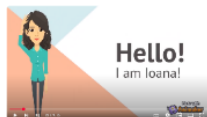
Prof.Ciripoiu Ioana
Școala Gimnazială, Comuna Podenii Noi, Prahova

Necunoscut, emoție, dorință. Așa am început prima călătorie în lumea eTwinning alături de elevii clasei a VI-a de la Școala Gimnazială, Comuna Podenii Noi, Prahova în anul școlar 2021-2022. Am considerat proiectul o bună oportunitate de a fi la curent cu practicile moderne din țările europene, însă, la final, colaborarea s-a dovedit a fi mai mult de atât: o experiență transformățională. Am descoperit împreună puterea parteneriatului, bucuria învățării colaborative și curajul de a ieși din zona de confort. Elevii au avut ocazia să interacționeze cu colegi din alte țări, să-și dezvolte competențele digitale, lingvistice și interculturale, dar și să-și exprime creativitatea într-un cadru sigur și stimulat. Pentru mine, ca profesor, eTwinning a însemnat mai mult decât un simplu proiect – a fost un spațiu al inovării pedagogice și al dezvoltării profesionale continue. Am învățat să planific altfel, să gândesc activitățile dintr-o perspectivă internațională și să valorific resursele digitale într-un mod relevant pentru nevoile elevilor mei. Succesul acestui prim proiect ne-a încurajat să continuăm și în anii următori, transformând eTwinning într-o constantă a activităților noastre educative.

Time Travel in Literature este numele proiectului pe care l-am parcurs, coordonând elevii clasei a VI-a și învățând odată cu ei pentru că instrumentele digitale au reprezentat o noutate la acel moment. **Proiectul** a fost o ocazie pentru elevi să descopere literatura universală printr-o călătorie imaginară în timp. Am explorat autori cunoscuți precum **William Shakespeare, Jane Austen, Oscar Wilde, Agatha Christie, Virginia Woolf și J.K. Rowling**. Prin activități creative și colaborative, elevii au învățat despre diferite stiluri literare, contexte istorice și teme importante din operele acestor scriitori. Proiectul a încurajat lectura, exprimarea liberă și lucrul în echipă, într-un mod accesibil și atractiv.

Activitățile de introducere au vizat prezentarea profesorului, a școlii, a țării și a elevilor. Astfel, pentru fiecare în parte am folosit aplicații diferite (Animaker, ChatterpixKids) și am realizat prezentările cu ajutorul unor avatare pe care fiecare elev și l-a creat.

Proiectul a debutat cu realizarea de logo-uri și postere pentru proiect, folosind platforma Canva. Toți elevii au avut ocazia să-și exprime creativitatea, iar cel mai votat design la nivelul școlii noastre a fost distribuit ca reprezentare oficială în cadrul proiectului.



Prima activitate din cadrul proiectului a fost dedicată familiarizării elevilor cu patru autori importanți din literatura universală: William Shakespeare, Virginia Woolf, Oscar Wilde și J.K. Rowling. Elevii au realizat prezentări scurte despre viața și opera fiecărui autor. Pentru a face activitatea mai interesantă și interactivă, fiecare echipă s-a deghizat în autorul ales și a susținut prezentarea în rol, folosind elemente vestimentare și de decor care să reflecte

personalitatea și epoca scriitorului. Această abordare a stârnit mult entuziasm și a contribuit la o învățare memorabilă și creativă.



O parte importantă a activității a fost colaborarea în echipe internaționale. Elevii noștri au lucrat împreună cu colegi din alte țări pentru a realiza două pagini din revista digitală finală a proiectului. Echipa noastră și-a ales numele *Literature Lovers* și a primit spre studiu doi autori clasici: William Shakespeare și Charles Dickens. Pentru a atinge scopul propus, am coordonat echipa internațională în realizarea celor două pagini ale revistei digitale, asigurând comunicarea eficientă între elevi, organizarea sarcinilor și respectarea termenelor stabilite. Ne-am întâlnit online pentru a discuta ideile, a revizui materialele primite și a lua decizii împreună legate de conținutul și aspectul paginilor. Fiecare elev a avut un rol clar, iar colaborarea dintre participanți a fost una autentică și productivă. Această organizare le-a oferit ocazia de a lucra în contexte multiculturale, de a colabora în limba engleză și de a-și dezvolta abilitățile de lucru în echipă, adaptabilitatea și responsabilitatea.

Un alt produs colaborativ al proiectului a constat în compunerea un acrostic inspirat din romanul *Marile speranțe* de Charles Dickens, folosind literele din titlul proiectului. Fiecărui partener i-au fost atribuite câteva litere, iar clasei noastre i-au revenit „L”, „I” și „N”. Acrosticul rezultat a reflectat ideile principale ale romanului și a fost o activitate care a combinat lectura cu creativitatea și exprimarea în limba engleză.



LITTLE POETS IN TRAVEL

The time I saw a man
In the graveyard where I was frightened so much
Magwitch, who was an escapee
Estella was so arrogant and behaved coldly
The way she looked at him seemed repulsively
Realized Pip that he fell in love unconditionally
Although Pip was a poor boy, he inherited
Vainly, he insisted Joe Gargery
Easily he dismissed Joe but Pip was very sorry
London is the place where Pip finds out the truth he longed for
It was Magwitch, at all times, his benefactor
Not Miss Havisham as the events made him believe so long
Last chance was to escape to the freedom
If he knew he had been going to live through it, he wouldn't escaped from the ship
That bad man was not in this world with us anymore
Estella as both a lady and the daughter of a convict fell in love
Recognising wrong, social background and desire of Pip
Affected by Pip of her sad kindness, passion and love
Time of eleven years passed so fast
Under the old trees Pip and Estella met
Reading the mind of her old and patient friend
Estella chose happiness this time and held Pip's hand

În cadrul proiectului, am realizat împreună cu toți partenerii o carte care cuprindea finaluri alternative pentru romanul *Marile speranțe*, propuse de elevii participanți. Fiecare echipă a contribuit cu propria variantă de încheiere, iar produsul final a reflectat creativitatea și înțelegerea textului de către toți elevii implicați. Pentru copertă, s-a organizat un concurs la nivel internațional, în urma căruia s-au centralizat voturile într-un sondaj comun. Cu mare bucurie, coperta realizată de unul dintre elevii clasei noastre a fost desemnată câștigătoare și a fost folosită pentru varianta finală a cărții.

Literatura a fost esențială în proiect, oferind un cadru creativ pentru dezvoltarea gândirii critice și a exprimării în limba engleză. Conform programei școlare, timpul *past simple* se studiază în clasa a VI-a, iar proiectul le-a oferit elevilor ocazia de a-l folosi în contexte reale, exersându-l prin descrieri și activități legate de text, ceea ce a făcut învățarea mai clară și mai practică.

Proiectul *Time Travel in Literature* a fost o experiență valoroasă pentru elevii noștri, care au avut ocazia să colaboreze cu colegi din alte țări, să exploreze autori celebri și să-și dezvolte atât abilitățile lingvistice, cât și cele creative. Prin activitățile variate, de la realizarea de prezentări și acrosticuri până la crearea unei reviste și a unei cărți colective, elevii au învățat să lucreze în echipă, să comunice eficient și să aprecieze literatura universală. Succesul obținut în cadrul concursului pentru coperta cărții a fost o confirmare a implicării și talentului lor, iar această experiență îi motivează să continue să descopere lumea fascinantă a cărților și a limbilor străine.

Proiectul nostru a fost promovat și în presa locală, fiind publicat în ziarul online *Observatorul Prahovean*. Această vizibilitate a oferit o recunoaștere importantă eforturilor elevilor și a întregii echipe, demonstrând că munca lor creativă și colaborativă a avut un impact real, atât în școală, cât și în comunitate.



Elevii din Podenii Noi călătoresc în timp

Autor: Mihai Popescu
30 ianuarie 2022

Time Travel in Literature reprezintă proiectul în care elevii Școlii Gimnaziale, comuna Podenii noi, structura Valea Dulce sunt implicați. Cu mult entuziasm, dar și emoții, elevii, îndrumați de prof. limba engleză Cîrpopu Ioana, s-au imbarcat într-o călătorie în trecut în literatură.

Activitățile complexe din cadrul proiectului se derulează pe o perioadă de 6 luni. Acestea au început în luna decembrie, iar pînă în luna mai elevii și profesorii din cadrul proiectului își propun să reconstruiască specificul vremurilor din timpul celor mai de seamă autori englezi: Jane Austen, Charles Dickens, William Shakespeare, Oscar Wilde, Virginia Woolf, J. K. Rowling, Daniel Defoe, Lewis Carroll, Emily Brontë, Agatha Christie.

Alături de elevii din Turcia (școli din orașele Gebze, Bursa, Ordu, Van), elevii școlii din Podenii Noi colaborează, utilizând limba engleză în afara orelor de curs, în contexte reale de viață, ceea ce contribuie la dezvoltarea abilităților de comunicare.

De asemenea, proiectul vizează utilizarea creativă a instrumentelor Web 2.0: creare de postere, logo-uri (Canva), avatare (Bitmoji, Chatterpix). Scopul proiectului este de a familiariza elevii cu operele marcante din istoria literaturii engleze și de a contribui la dezvoltarea cunoștințelor despre cultura limbii pe care o studiază la școală.

PROIECTUL ETWINNING „IMMENSELY LARGE, IMMENSELY SMALL – FROM ASTRONOMY TO MICROBIOLOGY AND NANO-TECHNOLOGY”

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

Proiectul s-a desfășurat în anul școlar 2023-2024 și a avut ca parteneri 4 echipe din 3 țări: România, Franța și Grecia, elevii având vârstele de 15-16 ani. Scopul proiectului a fost munca în comun pentru abordarea unor teme de astronomie și biologie, corelate cu alte discipline reale cum ar fi matematica și chimia, prin folosirea tehnologiei digitale, limba de comunicare fiind engleza și româna.

Din start proiectul a fost gândit ca achizițiile în plan cognitiv legate de științe să fie obținute prin proiecte, ca metodă didactică principală. Elevii au lucrat atât individual, cât și în echipe, au făcut cercetare, au venit cu idei, au colaborat și au împărtășit puncte de vedere comune sau au avut dezbateri, Am folosit atât metode pedagogice tradiționale, cât și metode moderne în realizarea sarcinilor propuse, ne-am ”jucat” învățând împreună și cu folos, Diferit față de activitățile clasice a fost modul ludic în care s-au abordat diferitele subiecte. S-a căutat ca fiecare activitate să aibă ceva atractiv pentru elevi, de exemplu prezentarea orașelor și a școlilor s-a făcut prin intermediul unor selfie-uri făcute în oraș, respectiv școală, iar prezentarea elevilor s-a făcut prin intermediul unui joc cunoscut ca “Chinese portrait” (dacă ai fi un element din tabelul lui Mendeleev ai fi..., dacă ai fi un număr ai fi..., dacă ai fi un animal ai fi...dacă ai fi un corp ceresc ai fi...) Apoi s-a scris numele adevărat, s-au adăugat imagini corelate cu cele 4 informații scrise inițial, iar ceilalți participanți au ghicit corespondența între poreclă și numele adevărat al participantului.

Elevii s-au familiarizat și cu unele softuri pe care nu le cunoșteau, am folosit multe resurse online în expuneri, conversații, în activitatea frontală în clasă, precum și învățarea prin descoperire, studiul individual și învățarea prin cooperare, acasă, alături de colegii de echipă. În cadrul activității “Hack an Exoplanet” , elevii au aflat ce sunt exoplanetele, au învățat despre felul în care satelitul Cheops este folosit pentru colectarea de date. Prin folosirea softului Allesfitter, elevii au completat mai multe fișe de lucru unde au avut de calculat masa și densitatea exoplanetei Kelt-B , au aflat perioada orbitală, temperatura și a compoziția exoplanetei. Elevii au învățat că exoplaneta este detectată prin măsurarea unei atenuări a luminii provenite de la stea atunci când exoplaneta trece între stea și telescop, ceea ce se numește tranzit de exoplanetă. Folosind Allesfitter, elevii au avut de interpretat această curbă de lumină, cu ajutorul a trei histograme și a unui tabel cu proprietățile numerice ale exoplanetei studiate. Astfel, am folosit partea de statistică a matematicii, de lectură grafică, dar și formulele de fizică de determinare a densității unui corp, precum și a treia lege a lui Kepler pentru a calcula distanța orbitală medie dintre planetă și stea.

Pentru “Learning Quiz” s-au conceput șase jocuri Kahoot pe teme diferite de astronomie, fizică, chimie, biologie .O parte din informații le-am adunat în materialul “Nuclear Energy”.

Activitatea “Escape Mystery Laboratory” a fost un mod distractiv de a descoperi sau verifica informații pe teme de biologie și astronomie, cum ar fi proprietățile celulei, ADN-ului, noțiuni despre fotosinteză, anatomie, microorganisme, orbite, meteoriți, nebuloase.

Tema “nanotehnologie” a fost abordată în mod colaborativ de către echipele din Cluj-Napoca și București. S-au format patru echipe mixte care au făcut proiecte despre aplicații ale nanotehnologiei în medicină, în domeniul mecanic, în domeniul roboticii și în domeniul auto.

În ceea ce privește utilizarea tehnologiei, pentru prezentarea echipelor am folosit Digipad, ceea ce a permis și adăugarea de comentarii de către ceilalți elevi. S-a folosit Clideo pentru colajul video-foto pentru activitatea legată de nanotehnologie. Aceste colaje s-au încărcat pe Youtube. Am folosit Genially pentru descrierea pașilor din cadrul activităților “Hack an Exoplanet” și “Nuclear Energy”. De un mare folos ne-au fost paginile dedicate profesorilor și elevilor ale ESA: materialele de pe Youtube, dar și softul de interpretare a datelor furnizate de satelitul Cheops Sentinel-hub.com/eo-browse, în cadrul activității Watching the Earth, pentru a studia transformările în timp ale vegetație prin urbanizare și efectele încălzirii globale. Aplicația Allesfitter hackanexoplanet.esa.int/allesfitter a permis determinarea proprietăților exoplanetelor din studierea curbele de lumină ale acestora. Am folosit Animoto pentru vizibilitatea activităților din Watching the Earth. Pentru activitatea Escape Mystery Laboratory s-a folosit resursa online Interacty. Pentru jocurile pe diferitele teme de biologie, fizică, chimie, am folosit Kahoot. Pentru conceperea planului de lucru, organizarea echipelor și pentru chestionarul de feedback am folosit instrumentele Google, iar pentru întâlnirile online am folosit Zoom și Meet și ne-am bucurat că am reușit de fiecare dată să trecem de problemele tehnice inerente care apar. Pentru comunicarea cu partenerii am folosit mailul, iar pentru comunicarea cu echipa am folosit Whatsapp.

Pentru proiectele legate de nanotehnologie, elevii au ales singuri modalitatea prin care să se întâlnească online și să își prezinte munca (Powerpoint, Canva, Kahoot) și au făcut totul fără ajutorul profesorilor.

Rezultatelor acestui proiect se vâd atât la elevi, cât și la profesori. Elevii au avut posibilitatea să colaboreze cu elevii din alte țări europene, și-au dezvoltat competențele în domeniul științei, tehnologiei, ingineriei și matematicii și cele digitale. De asemenea, elevii au exersat limba engleză și au deprins niște reguli de politețe în comunicare, au devenit mai deschiși la comunicarea cu alți europeni, au folosit și au devenit conștienți de existența unor instrumente web 2.0, au selectat informații din mediul on-line, și-au comparat munca cu a altor elevi din Europa și au considerat implicarea în activitățile acestui proiect ca fiind una plăcută și doresc să mai participe la astfel de proiecte. Activitatea mea didactică a avut de câștigat prin motivarea elevilor,, prin găsirea și folosirea unor instrumente web pe care nu le știam, prin utilizarea limbii engleze, prin stabilirea unor relații cu alți profesori din Europa, prin elaborarea și posibilitatea de accesare a unor materiale ce pot fi folosite în viitor la clasă. Prin colaborarea directă cu parteneri europeni, școala, orașul și țara noastră sunt bine promovate în rândul partenerilor noștri.

Linkul la twinspace-ul public al proiectului este aici:

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/immensely-large-immensely-small-astronomy-microbiology-and-nano-technology/twinspace/page>



ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE PROIECTE -PROIECTUL ETWINNING „ CLEAN: CITIZENSHIP FOR LINKING ENVIRONMENTAL AWARENESS WITH NEW TECHNOLOGIES"

Prof. Giurgiu Radu-Florin,
Școala Gimnazială Chiuiești, Județul Cluj

„Învățarea bazată pe proiecte este o metodă de predare în care elevii sunt implicați în activități practice și relevante, care au ca rezultat final un produs sau o prezentare. Această metodă încurajează gândirea critică, creativitatea, colaborarea și rezolvarea de probleme.”⁵

În perioada ianuarie-mai 2025 6 elevi și un cadru didactic de la Școala Gimnazială Chiuiești au participat la proiectul eTwinning „ **CLEAN: Citizenship for Linking Environmental Awareness with New Technologies**” , desfășurat în parteneriat cu profesori și elevi din Turcia, Serbia și România.

Proiectul a avut ca scop dezvoltarea abilităților de cetățenie digitală ale elevilor și creșterea gradului de conștientizare cu privire la mediul marin. Acest deziderat este în deplină concordanță cu viziunea Comisiei Europene , enunțată prin cele 8 competențe cheie (în cazul acestui proiect, este vorba mai ales de competențele digitale și de cele civice).

De asemenea, am avut în vedere principalele beneficii pe care trebuie să le aibă elevii în urma participării la un proiect eTwinning:., elevii au posibilitatea să comunice cu alți elevi din țările participante, să afle elemente de specific cultural sau de specific al educației în țările partenere, să învețe utilizând noile tehnologii și să își perfecționeze competențele de comunicare în limbi străine.”⁶

Vom prezenta în continuare principalele activități și instrumente digitale utilizate în cadrul proiectului :

1. Story jumper

Este o aplicație colaborativă care permite elevilor să realizeze povești despre un anumit subiect. Elevii au avut ca sarcină de lucru realizarea unei cărți de povești cu tema „ The Call of the sea”. Fiecare elev trebuia să continue povestea de unde a „ lăsat-o” elevul de dinaintea lui. Pentru realizarea textelor și a imaginilor s-a folosit și aplicația AI Chatgpt.

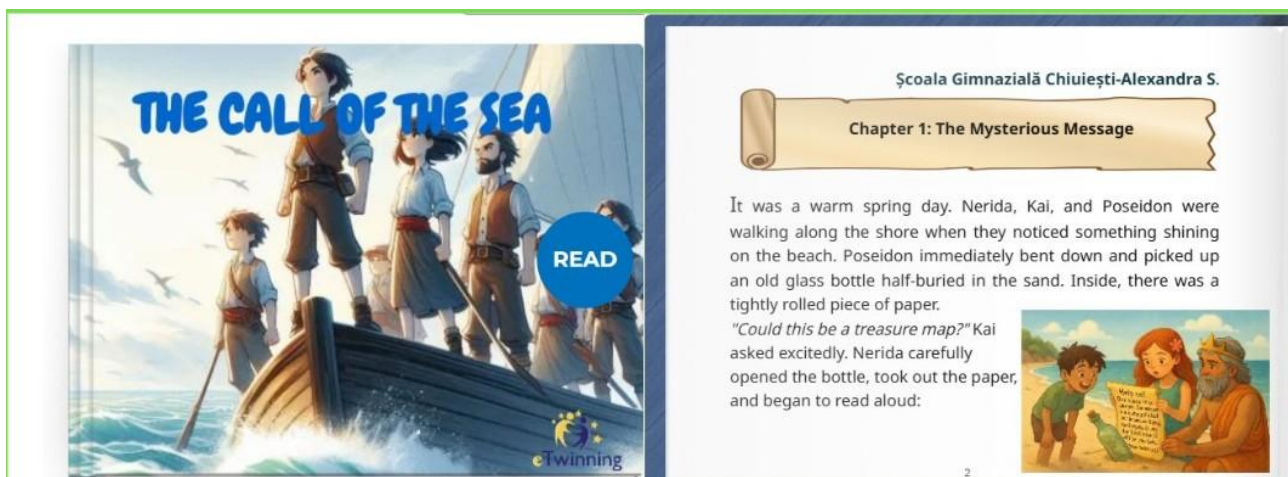


Fig. 1 Story Jumper-The Call of the Sea

⁵ [Învățarea bazată pe proiecte și educația inovatoare într-un mediu trilingv – EDICT](#) , accesat în data de 29.06.2025, ora 14:30

⁶ [Despre eTwinning – eTwinning România](#) , accesat în dat de 29.06.2025, ora 15:43

2. Genially

Este o aplicație care permite utilizatorilor să genereze conținut interactiv pe o anumită temă. Elevii au avut ca sarcină de lucru generarea unei imagini care cuprindea 14 butoane interactive. În spatele fiecărui buton se aflau diferite informații despre combaterea poluării apelor continentale și marine cu materiale plastice.

Fig. 2 Impacts of plastic and microplastic on aquatic life



3. Experimentul „ Filtrării apei”

Desigur, nu toate activitățile din cadrul proiectului s-au desfășurat în mediul virtual. Am utilizat metoda experimentului pentru a oferi posibilitatea elevilor să construiască și să utilizeze instrumente practice de purificare a apei. Elevii au fost ghidați pas cu pas prin intermediul unei fișe-ghid de realizarea a experimentului. De asemenea, pe tot parcursul experimentului, elevii au completat fișa de observare a experimentului.

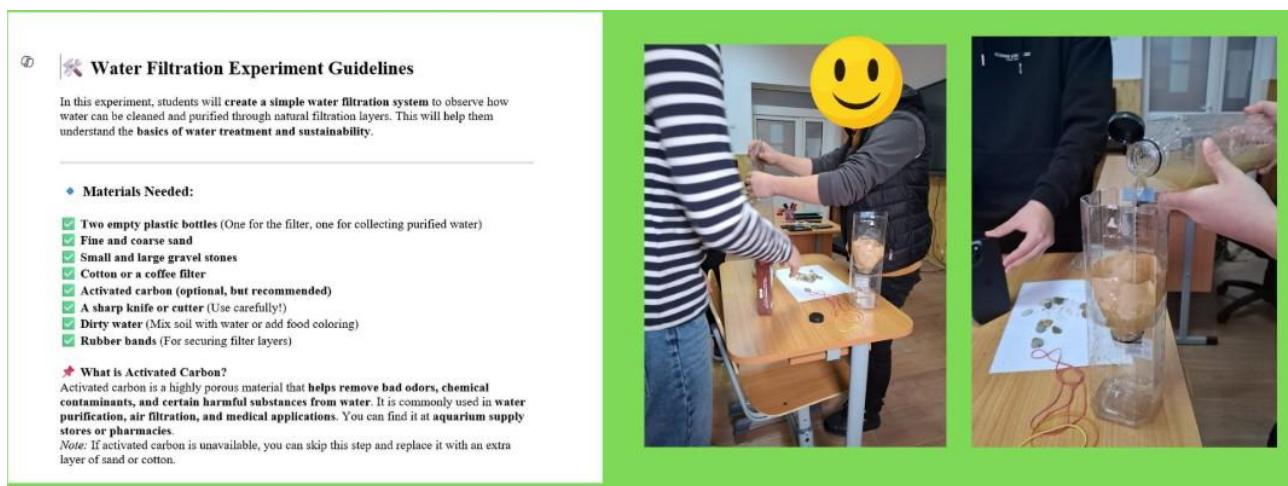


Fig. 3 Eperimentul filtrării apei

4. Webinar -Safer Internet Day

Pentru a conștientiza elevii cu privire la regulile pe care trebuie să le urmeze pentru o utilizare sigură a internetului, am organizat un Webinar(susținut de către Iustin Mureșanu, IT Support Expert la Facultatea de Științe Politice și Administrative, din cadrul UBB Cluj-

Napoca), cu ocazia „Zilei Siguranței pe Internet”. La acest webinar au participat toți profesorii și elevii implicați în proiect.

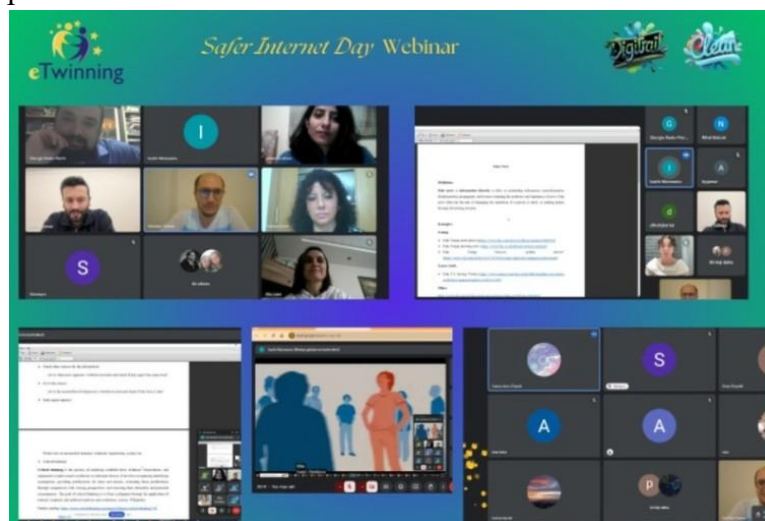


Fig. 4 Ziua Siguranței pe Internet-Webinar

5. Produsul final a proiectului CLEAN_25

Ca produs final al proiectului , am ales să generăm un instrument de tipul ChatGPT(CLEAN_25), cu focus pe proiectul nostru. Acest „robot” a fost realizat cu ajutorul aplicației POE. Au fost încărcate toate informațiile legate de proiect , în toate limbile țărilor implicate în proiect.

La început, CLEAN_25 a fost capabil să răspundă la întrebări generale despre proiect , iar pe măsură ce elevii l-au antrenat cu întrebări suplimentare , acesta și-a diversificat răspunsurile.

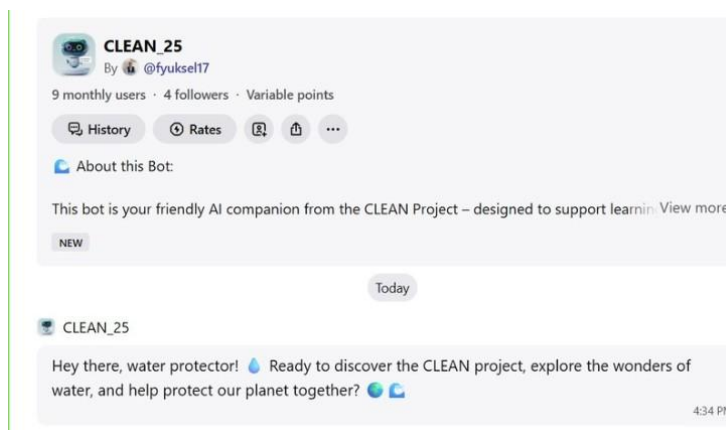


Fig.5 CLEAN 25

Prin participarea în cadrul acestui proiect, elevii Școlii Gimnaziale si-au perfecționat competențele digitale, cele de comunicare într-o limbă străină , competențele civice și , nu în ultimul rând , cele antreprenoriale. De asemenea, aplicațiile AI utilizate în cadrul proiectului au fost utilizate de către toți elevii ciclului gimnazial în cadrul unor activități desfășurate în cadrul Programului „ Săptămâna Verde”(ex.aplicațiile Canva și ChatGpt au fost folosite la activitatea „ Eco Fotografie”).

ECOTECHNO: UN EXEMPLU DE COLABORARE EUROPEANĂ PRIN ERASMUS+ ȘI ETWINNING

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

Platforma **eTwinning** este un instrument digital al Comisiei Europene ce facilitează colaborarea online între școli din Europa, oferind un spațiu securizat pentru desfășurarea de proiecte educaționale, schimb de bune practici și dezvoltarea competențelor digitale și interculturale ale elevilor și profesorilor.



**Funded by
the European Union**

Prin utilizarea eTwinning, cadrele didactice pot crea proiecte comune cu parteneri internaționali, pot organiza activități interactive, întâlniri virtuale și pot încuraja elevii să lucreze în echipe transnaționale. Platforma promovează valori europene precum cooperarea, incluziunea, creativitatea și gândirea critică, fiind recunoscută pentru flexibilitatea sa și impactul pozitiv asupra educației moderne.

În contextul programului **Erasmus+**, eTwinning joacă un rol complementar esențial, fiind considerată „componenta digitală” a proiectelor de parteneriat strategic. Mulți coordonatori Erasmus+ aleg să creeze proiecte eTwinning cu același nume și structură, pentru a susține activitățile desfășurate fizic printr-o platformă online colaborativă. Această integrare permite monitorizarea progresului, creșterea vizibilității proiectului și implicarea elevilor într-un mod mai dinamic și creativ. Astfel, eTwinning contribuie la extinderea impactului Erasmus+, facilitând continuitatea educațională, schimbul intercultural și valorificarea tehnologiei în procesul educativ.

Începând cu data de 18 martie 2022, am inițiat, în calitate de fondatoare, alături de un coleg din Polonia, proiectul internațional “*World Autism Awareness Day*”, derulat pe o perioadă de două luni. Proiectul a avut ca scop principal dezvoltarea toleranței față de persoanele care percep lumea diferit, în special cele aflate în spectrul autist, și s-a integrat firesc în activitățile de la orele de dirigenție cu elevii de clasa a V-a. Activitățile au inclus vizionarea de filme educaționale, discuții coordonate de consilierul școlar, realizarea de postere în nuanțe de albastru (simbol al autismului). În calitate de profesor de Informatică și TIC, am utilizat aplicații digitale precum Canva, draw.chat și jigsawplanet.com pentru a crea postere, a crea și a rezolva puzzle-uri. Elevii și-au dezvoltat competențele digitale, lingvistice (prin exprimarea și argumentarea opiniilor), sociale (prin colaborarea în cadrul echipei) și empatice (prin înțelegerea mai profundă a persoanelor cu autism). Acest proiect a contribuit semnificativ la formarea unei atitudini deschise și înțeleghătoare față de diversitate.

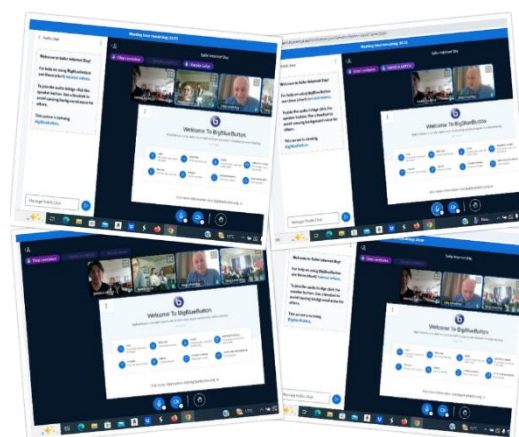
În urma experienței și colaborării frumoase din proiectul “*World Autism Awareness Day*”, am continuat parteneriatul cu colegul din Polonia, alături de care am scris un proiect Erasmus+ intitulat “*European inspirations in teaching ECological action and TECHNological application*” 2023-2-PL01-KA210 SCH-000174734 (EcoTechno). Proiectul a fost declarat câștigător în anul 2023 și l-am finalizat în această lună. Alături de noi, România și Polonia, am avut un al treilea partener reprezentat de o școală din Slovenia. Obiectivele proiectului au vizat dezvoltarea conștiinței ecologice și integrarea aplicațiilor tehnologice

moderne în educație, printr-o abordare practică, colaborativă și internațională, implicând elevi și profesori din mai multe țări europene.

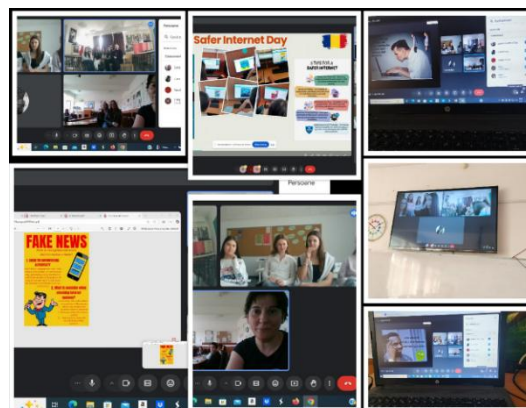
Ca parte integrantă a activităților Erasmus+, proiectul **EcoTechno** a fost înregistrat și pe platforma eTwinning, sub același nume. Pe această platformă am organizat mai multe întâlniri virtuale între elevi și profesori participanți, pentru a facilita comunicarea, colaborarea și schimbul de idei între parteneri. Activitățile au inclus prezentări interactive, provocări digitale, proiecte ecologice și utilizarea instrumentelor TIC, toate având ca scop principal formarea unor atitudini responsabile față de mediu și stimularea creativității prin tehnologie. Platforma eTwinning a contribuit astfel semnificativ la consolidarea dimensiunii europene a proiectului.

Iată două astfel de activități:

- **Consolidarea relațiilor și planificarea viitoarelor activități:** în ianuarie, am avut o întâlnire online ce a oferit elevilor ocazia de a interacționa mai liber, de a împărtăși impresii și experiențe din mobilitățile anterioare în Polonia și Slovenia, precum și de a planifica activitățile viitoare pentru mobilitatea din România. Această sesiune a contribuit la întărirea relațiilor dintre participanți și la consolidarea spiritului de echipă și cooperare internațională.



- **Promovarea siguranței online prin colaborare internațională:** la începutul lui martie 2025, a avut loc o întâlnire online pe platforma eTwinning, în cadrul căreia elevii și profesorii din țările partenere au discutat despre activitățile desfășurate cu ocazia Zilei Siguranței pe Internet. Participanții au prezentat ghiduri de siguranță online, postere digitale și meme-uri grafice create de elevi, evidențiind pericolele din mediul online. De asemenea, a fost organizat un quiz interactiv pentru a testa cunoștințele participanților, urmat de o discuție despre cele mai bune practici de siguranță pe internet utilizate în școlile lor.



După aceste întâlniri online, a urmat mobilitatea pe termen scurt organizată la Școala Gimnazială „Sf. Dumitru” din Craiova, în perioada 7–11 aprilie 2025, ce a reunit elevi și profesori din România, Polonia și Slovenia în cadrul proiectului Erasmus+ **EcoTechno**. Activitățile desfășurate au îmbinat educația ecologică, utilizarea tehnologiei și promovarea patrimoniului cultural. Printre momentele importante s-au numărat atelierile de programare cu Lego EV3, mBot2 și Micro:bit, lecții de protejare a mediului în limba engleză, vizite culturale (precum cea la Castelul Bran), expoziții de tradiții românești și activități artistice. Elevii au lucrat în echipe internaționale, au

creat postere, au programat roboți și au explorat aplicații precum Pl@ntNet, Book Creator și Quiver Vision, dezvoltându-și competențele digitale, lingvistice și sociale.

Prin această mobilitate, s-a reușit consolidarea relațiilor interculturale și aprofundarea colaborării europene într-un cadru educațional modern, bazat pe valori comune. Elevii au fost implicați activ în procesul de învățare, au fost stimulați să gândească critic, să colaboreze și să își exprime creativ ideile. Proiectul a demonstrat cum tehnologia, arta și educația ecologică pot fi integrate într-un demers comun, contribuind la formarea unor tineri responsabili, deschiși și pregătiți pentru provocările lumii contemporane.



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ETWINNING PROJECT

BOOK CLUB: A SONG OF HOPE TO FOSTER ESL, CREATIVITY, AND GLOBAL CITIZENSHIP THROUGH LITERATURE

Prof. Mădălina Ivan,
Liceul Teoretic Nicolae Bălcescu, Cluj Napoca

Dintotdeauna, lectura a avut capacitatea de a aduce oamenii împreună, pe un tărâm al revelațiilor celor mai profunde și de a contribui la formarea unei înțelegeri cuprinzătoare asupra lumii și a existenței umane. Aceasta a fost ideea călăuzitoare a proiectului eTwinning ***Book Club: A Song of Hope to foster ESL, Creativity, and Global Citizenship through Literature***, desfășurat în anul școlar 2024-2025, la care au luat parte școli din Olanda, România, Italia, Grecia, Cehia.

Proiectul, organizat ca un club de lectură, a pornit de la parcurgerea cărții pentru copii Munay – A Song of Hope, al cărei autor, Haikel Ben Makki, profesor în Olanda, a fost fondator și unul dintre parteneri. Povestea lui Munay, publicată inițial la editura Barnes and Noble, a devenit prilejul unor incursiuni într-o lume plină de provocări, dar și de prieteni adevărați, pe care elevii clasei a 6-a A, de la Liceul Teoretic Nicolae Bălcescu din Cluj Napoca, au explorat-o cu uimire și cu sentimentul că se regăsesc în ea. Teme precum empatia, responsabilitatea, curajul de a înfrunta adversitățile de orice fel și de a lua atitudine împotriva nedreptății și agresiunii au rezonat profund cu valorile tinerilor cititori, contribuind totodată la consolidarea acestora. Mai mult, datorită prezenței autorului la fiecare întâlnire de proiect, elevii au avut șansa de a adresa întrebări și de a sta de vorbă la modul autentic despre personaje și evenimente din carte, dar și despre provocările creației literare.

Obiectivele principale avute în vedere au fost:

- Dezvoltarea creativității și a gândirii critice prin parcurgerea și reflectarea asupra unei povești emoționante, ce rezonază cu tinerii cititori
- Îmbunătățirea competențelor de a recepta textul citit și a se exprima în limba engleză
- Dezvoltarea capacității de cooperare și comunicare prin activități de grup ce încurajează interacțiunea dintre elevii din școli și țări diferite
- Dezvoltarea capacităților de a empatiza și a reflecta asupra unor situații de viață dificile, formarea unor judecăți morale corecte.

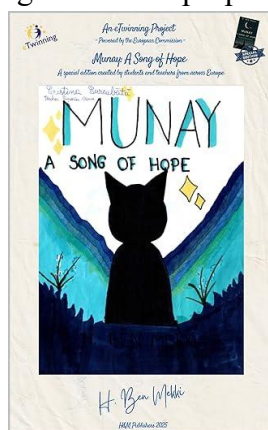
Au existat patru etape distincte în structurarea proiectului:

1. **Prezentarea cărții și inițierea lecturii** – elevii au făcut cunoștință cu romanul pentru copii Munay – A Song of Hope, cu temele prezente în carte și au împărtășit primele impresii în legătură cu personajele și lumea lor. În această etapă s-a pus accentul pe studierea vocabularului necesar înțelegerii povestirii, iar, ca activități creative, elevii au realizat în Canva afișe și câte un logo pentru clubul de lectură. Tot acum, a avut loc și prima întâlnire online între elevii din școlile participante
2. **Aprofundarea înțelegerii personajelor și exerciții de scriere creativă.** Activitățile propuse au fost, la alegere, ilustrarea unor capitole din carte, scrisori către personajele cărții pe teme și întâmplări prezente în roman, introducerea unui

personaj nou sau interviuri imaginare cu personajele cărții. La sfârșitul acestei etape s-a organizat o expoziție virtuală cu produsele copiilor.

3. **Interacțiunea cu autorul și rafinarea proiectului.** Au avut loc activități de rafinare a produselor creative ale elevilor, crearea unei coperte noi pentru carte și organizarea unei expoziții virtuale cu aceste produse. În grupuri mici, elevii au discutat și convenit asupra celor mai interesante întrebări care urmau să fie adresate autorului la următoarea întâlnire online.
4. **Finalizarea proiectului, prezentări ale elevilor și ultima întâlnire de proiect.** În această etapă, elevii și-au prezentat cele mai reușite sau cele mai iubite produse în ultima întâlnire online, au adresat gânduri și întrebări autorului. Această etapă a fost o sărbătoare a prieteniei, una din principalele teme ale cărții. Elevi din școlile participante și-au împărtășit impresii asupra proiectului și și-au luat rămas bun.

Proiectul s-a finalizat prin apariția unei noi ediții a cărții **Munay – A Song of Hope**, în care vechile ilustrații și coperte au fost înlocuite cu cele realizate de elevii participanți la proiect și care include și câteva contribuții de scriere creativa ale copiilor. Astfel, ei au devenit parte a acestei povestiri, încheind în mod magic călătoria propusă de proiect.



Ce am învățat la clubul nostru de lectură? În primul rând că putem spera la o lume mai bună dacă ne întâlnim toți, copii și adulți, pe un tărâm al prieteniei și bunătații. Putem simți teamă în fața agresiunii, a intoleranței și a lipsei de înțelegere, dar tot în noi există și curajul de a le înfrunța și de a schimba lumea. Educația morală, educația spre a deveni cetățeni demni, cu valori corecte se poate făuri parcurgând paginile unei povestiri și reflectând asupra evenimentelor dintr-o carte. Este un mod prin care într-adevăr lectura devine o abilitate de viață.

Link către noua ediție a cărții, ce include o parte din produsele elevilor participanți la PROIECT:

https://www.amazon.com/Munay-Song-Hope-students-teachers-ebook/dp/B0FFB9JPSD/ref=mp_s_a_1_1?crid=CTW23BC2JHED&dib=eyJ2IjoiMSJ9.1ReyIpDXVWABsEZvznJotWuWot7vGE93X5UhGSIpIeQ. Zp3jOBdSxUBNzc96VzjtX8Tg6iAvtsglH08-ROtqDo&dib_tag=se&keywords=munay+a+song+of+hope&qid=1750931557&s=digital-text&sprefix=%2Cdigital-text%2C143&sr=1-1

STAY HEALTHY – ELEMENTE DE NOUȚATE ȘI CALITATE ÎN PROIECTELE ETWINNING

Prof. Mușuroia Marioara,
Școala Gimnazială „Ion I. Graure”

Proiectul STAY HEALTHY s-a remarcat printr-o abordare inovatoare și integrată a educației pentru sănătate în context european, reunind elevi și cadre didactice din mai multe țări pentru a promova un stil de viață sănătos, conștient și echilibrat. Printre elementele de noutate care susțin caracterul de calitate al proiectului se numără:

1. *Dimensiunea colaborativă reală și permanentă* - elevii au fost implicați în activități colaborative autentice, folosind instrumente digitale moderne precum Padlet, Canva, Jigsawplanet, learningapps și SUNO pentru a co-crea postere, rețete sănătoase, ghiduri de nutriție sau videoclipuri. Platforma TwinSpace a fost utilizată intensiv pentru lucrul în echipe mixte internaționale, asigurând o comunicare fluentă și o distribuție echilibrată a sarcinilor.
2. *Promovarea educației interdisciplinare*- proiectul a integrat conținuturi din științe, domeniul psihomotric, TIC, limbi străine și arte, dezvoltând atât competențe transversale, cât și disciplinare. Elevii au avut ocazia să îmbine teoria cu practica, realizând experimente, jurnale alimentare și prezentări interactive despre obiceiuri sănătoase.
3. *Accent pe competențele digitale și cetățenia activă*- prin utilizarea resurselor digitale și implicarea în campanii de sensibilizare online, elevii au fost formați ca utilizatori responsabili ai tehnologiei. Au creat materiale multimedia cu scop persuasiv, au evaluat sursele de informație și au participat la chestionare online pentru autoevaluarea stilului de viață.
4. *Produse finale relevante și durabile*- cartea digitală „Rețete sănătoase”, realizată colaborativ, a reunit cele mai bune practici, idei de meniuri sănătoase zilnice. Aceasta a fost distribuită în școală și mediile locale, contribuind la sustenabilitatea proiectului.
5. *Reflectare continuă și feedback structurat*- fiecare etapă a fost urmată de momente de reflecție prin jurnal digital sau forumuri pe TwinSpace. Elevii și profesorii au oferit feedback constructiv și au aplicat ajustări în timp real, ceea ce a evidențiat caracterul dinamic și adaptativ al proiectului.
6. *Impact local și internațional*- activitățile din proiect au fost promovate în comunitățile locale prin expoziții virtuale, articole în presa școlară lucrate în CANVA și întâlniri cu părinții, contribuind la diseminarea bunelor practici. În același timp, interacțiunea cu parteneri internaționali a crescut motivația elevilor și a stimulat interesul pentru diversitate culturală și sănătate globală.

Proiectul STAY HEALTHY reprezintă un model de bună practică în eTwinning, prin modul în care a combinat inovația pedagogică, colaborarea transnațională și dezvoltarea competențelor esențiale pentru secolul XXI. Calitatea proiectului este reflectată atât în proces, cât și în rezultate – produse utile, impact real și o comunitate educațională extinsă și activă. "Healthy and Brave"- poveste creată prin colaborare

<https://www.storyjumper.com/book/read/179749831/67d72a83ca570>

„Flag of my country”- povestea steagurilor țărilor partenere

<https://www.storyjumper.com/book/read/178963421/FLAG-OF-MY-COUNTRY>

CALENDARUL NOSTRU

https://www.youtube.com/watch?v=jCBI_asdqbc

CARTE CU REȚETE SĂNĂTOASE

<https://www.storyjumper.com/book/read/180886361/67f5554b807ea>

MAGIC OF WINTER – O POVESTE ETWINNING

Prof. Stanciu Eugenia,
Școala Gimnazială “Sf.Dumitru” Craiova

“MAGIC OF WINTER” - un proiect eTwinning de o mare frumusețe și bogăție culturală, implementat în anul școlar 2024-2025.

A reunit școli din următoarele țări: Grecia, România, Turcia, oferindu-ne oportunitatea de a explora modul în care anotimpul iarna, influențează cultura, tradițiile și obiceiurile din țările noastre, de a învăța și exersa limba engleză, de a ne dezvolta creativitatea și competențele digitale.

În proiect au activat 95 membri, 68 de profesori și 27 elevi.

Dintre obiectivele urmărite, menționez:

- Promovarea cooperării internaționale între elevii din diferite școli europene;
- Explorarea tradițiilor și obiceiurilor de iarnă specifice fiecărei țări participante;
- Dezvoltarea creativității elevilor prin activități artistice, literare și digitale;
- Îmbunătățirea abilităților de comunicare în limbi străine și utilizarea instrumentelor digitale;
- Crearea unui mediu sigur și pozitiv în rândul elevilor prin activități de siguranță online și antibullying.

Proiectul a debutat în octombrie 2024 și, în fiecare lună, a oferit noi provocări copiilor, fiind un prilej extraordinar de învățare prin descoperire, colaborare, observație, schimb de experiență și creație.

Prima reunire a fost a cadrelor didactice implicate a constat în prezentarea echipei, prin mesaje interactive și postări video, într-un padlet, urmată de activități, precum : crearea siglei și a logo-ului, folosind diverse instrumente digitale.

Încă din luna noiembrie, am început a sărbători sezonul festiv și a împărtăși frumusețea culturilor noastre, prin realizarea unui CALENDAR ADVENT.

Calendarul a cuprins 24 activități creative, de la colinde până la împărtășirea rețetelor tradiționale, poveștilor și multe altele.

Fiecare activitate a fost acoperită de 2-3 echipe pentru a asigura colaborarea și diversitatea.

După ce am consultat tabelul, ne-am înregistrat echipa și am trecut la desfășurarea activităților preferate.

Echipa mea, alături de alte echipe, din țările partenere, am lucrat la paginile: interpretarea unei colinde de Crăciun, realizarea unor decorațiuni handmade, ciorchine de iarnă, conținând cuvinte în limbile partenere, ilustrarea unui peisaj de iarnă din regiunea noastră.

Au fost mai multe activități, care au întregit și au dat valoare calendarului proiectului.

Dintre acestea: crearea de ghicitori pe tema iernii, distribuirea unei rețete culinare de sărbători, povești specifice zonei, realizarea și distribuirea unor felicitări digitale de Crăciun, scrisori pentru Moș Crăciun, obiceiuri de Anul Nou, poezii și legende de Crăciun, dansuri

populare tradiționale, realizarea unei cărți a dorințelor pentru anul următor, test de cunoștințe generale pe tema Crăciunului, ș.a.

A ieșit ceva cu adevărat spectaculos.

A urmat o altă activitate “Urări de Crăciun și Anul Nou”, o nouă provocare. Organizați în perechi, am realizat felicitări digitale, însoțite de urări și le-am transmis partenerilor. Apoi, le-am adăugat într-un document Google Slides

Tot în decembrie, elevii au încărcat săptămânal imagini, desene și descrieri ale peisajelor și obiceiurilor de iarnă ale țării lor într-un „jurnal” digital, lucrând într-un document comun.

Ianuarie, la fel de bogat și interactiv. Am început cu scrierea și ilustrarea unor povești /poezii inspirate de sezonul de iarnă și compilate într-o carte digitală partajată tuturor participanților.

Am continuat cu postarea unor informații despre tradițiile de iarnă din fiecare țară în linkul digipad. Elevii au creat prezentări și videoclipuri despre sărbătorile locale (Crăciun, Anul Nou, Bobotează etc

Februarie ne-a adus patru activități interesante și atractive: Safer Internet Day, Anti-Bullying Activity, Introduction to Programming: Winter in Code, Valentine's Day

Am sărbătorit siguranța pe internet. Am discutat și realizat un cod de siguranță, cu sfaturi pentru a promova un comportament online responsabil. Activitatea despre bullying a fost întâmpinată cu jocuri interactive, teste și împărtășirea unor situații auzite sau trăite.

Am creat un ghid anti-bullying și materiale educaționale care evidențiază importanța respectului și a comportamentului pozitiv. Exercițiul cu merele a fost atracția cea mai mare. Activitatea noastră preferată din această lună a fost activitatea de codificare pe platforma Codeweek, întâlnindu-ne încă o dată cu elementele de bază ale programării prin activități interactive legate de tema iernii.

Valentine's Day- activitatea noastră de promovare a iubirii și a prieteniei ne-a adus din nou împreună, în realizarea unor felicitări digitale, însoțite de mesaje de prietenie, bunătate și respect.

Iar noi, cei mici, sub îndrumarea și supravegherea atentă a profesorului, dar și respectând regulile de utilizare și conduită a rețelelor de socializare, folosim, cu mult drag, instrumentele web 2.

Diversitatea activităților proiectului ne-a permis să folosim o gamă largă de instrumente online. De fapt, am propus o combinație armonioasă de metode tradiționale și moderne.

Am utilizat: postermyswall, canva, wordwall, kahoot, puzzle, prezentări power point, you tube, codeweek, digipad.app, genially, storyjumper, ș.a,

Participarea în acest proiect ne-a ajutat să ne dezvoltăm abilitățile de comunicare . Am lucrat împreună cu profesori din diferite țări, am făcut schimb de idei și metode de predare și am învățat cum să colaborăm mai eficient într-un mediu internațional.

De asemenea, ne-am îmbunătățit abilitățile lingvistice, prin conversații și activități în limba engleză alături de parteneri din alte țări.



EUROPA AND ETWINING

Prof. Vancea Ana Sorina
Școala Gimnazială "Silvania"

Proiectele eTwinning reprezintă o oportunitate valoroasă pentru elevi și profesori din întreaga Europă de a colabora și de a învăța unii de la alții, dincolo de granițele fizice ale școlii. Aceste proiecte promovează valorile europene, diversitatea culturală, învățarea colaborativă și dezvoltarea competențelor digitale.

Proiectul nostru, desfășurat în lunile aprilie și mai 2024, a implicat mai multe școli partenere din diferite țări europene și a avut ca scop apropierea elevilor de realitățile europene prin activități interactive, creative și educaționale.

Una dintre primele activități din cadrul proiectului a fost **realizarea de prezentări PowerPoint** de către fiecare școală participantă. Aceste prezentări au avut rolul de a introduce țara, orașul și școala fiecărui partener. Elevii și profesorii au colaborat pentru a realiza materiale cât mai atractive, care să reflecte specificul local, tradițiile, punctele turistice, sistemul educațional și viața de zi cu zi a elevilor. Prezentările au fost încărcate într-un **padlet comun**, accesibil tuturor partenerilor. Vizualizarea acestor materiale a reprezentat un moment important pentru elevi, care au avut ocazia să călătorească virtual prin Europa, să descopere asemănări și diferențe între țările participante și să se simtă parte a unei comunități europene unite.

Vizionarea prezentărilor a fost urmată de activități de discuții, întrebări și jocuri interactive în cadrul fiecărei clase. Elevii au fost încurajați să noteze informații interesante, să facă comparații și să împărtășească colegilor ce au învățat despre alte școli europene. Această activitate a dezvoltat atât abilități de învățare activă, cât și respectul pentru diversitate și curiozitatea față de alte culturi.

Un alt moment important al lunii aprilie a fost participarea la o **activitate de codificare** înregistrată oficial pe platforma **Code Week** – o inițiativă europeană menită să promoveze programarea și gândirea computațională în rândul tinerilor.

Elevii au folosit aplicații simple de tipul **Scratch**, **Blockly** sau **Tynker** pentru a realiza animații sau joculețe interactive. Activitatea a fost adaptată vârstei și nivelului de cunoștințe al elevilor. La final, fiecare participant a primit un **certificat de participare**, ceea ce a reprezentat o recunoaștere a efortului și o sursă de motivație pentru viitor. Această experiență i-a introdus pe elevi în lumea programării într-un mod prietenos și accesibil, dezvoltându-le abilități de logică, creativitate și lucru în echipă.

Profesorii din proiect au avut ocazia să participe la **webinarii tematice despre inteligența artificială generativă (AI generativ)**, un subiect de mare actualitate în educație. Webinariile au abordat subiecte precum utilizarea AI în predare, instrumente digitale bazate pe inteligență artificială, riscuri și beneficii, dar și aspecte etice. Aceste sesiuni de formare profesională au fost esențiale pentru înțelegerea noilor tendințe tehnologice și pentru integrarea lor responsabilă în procesul didactic. Cunoștințele dobândite au fost împărtășite cu colegii și aplicate în activitățile desfășurate cu elevii.

În luna mai, activitatea principală a fost **realizarea de jocuri digitale** pe teme legate de Europa, cultură generală, limbi străine sau cunoștințe acumulate în cadrul proiectului. Elevii

au folosit aplicații precum **Wordwall**, **Genially**, **LearningApps** sau **Kahoot** pentru a crea jocuri interactive pe care apoi le-au încărcat într-un **padlet comun**. Această activitate a încurajat învățarea prin joc, dezvoltarea competențelor digitale și spiritul de echipă. Jocurile realizate de elevi au putut fi accesate și testate de colegii din alte țări, ceea ce a creat un schimb valoros de idei și metode de învățare.

Unul dintre cele mai interesante momente ale proiectului a fost **realizarea unei hărți colaborative europene**. Folosind aplicația **RandomGenerate**, fiecărei școli parteneră i-a fost atribuită una dintre cele 27 de țări ale Uniunii Europene sau o literă din cuvintele „EUROPE” și „ETWINNING”.

Școlile care au primit o țară au avut sarcina să **imprime conturul acelei țări**, iar elevii au **colorat steagul național** în interiorul conturului. Cei care au primit o literă au decorat-o liber, cu ajutorul **creioanelor colorate, cariocilor sau altor materiale creative**. Toate lucrările au fost fotografiate și trimise într-un colaj colaborativ care a format o **hartă vizuală a Europei** și a valorilor proiectului eTwinning. Această activitate a combinat geografia cu arta și a oferit elevilor o metodă creativă de a învăța despre Uniunea Europeană și despre identitatea europeană.

O activitate aparte a fost inspirată dintr-un set de **60 de activități care sprijină dezvoltarea personală a copiilor**. Elevii au fost încurajați să reflecteze la **realizările personale, talentele, relațiile cu cei din jur, alimentația, somnul și echilibrul lor emoțional**. Fiecare școală a ales o activitate care a fost considerată potrivită pentru elevi și care se putea corela cu tema proiectului. Activitățile au fost diverse: ateliere de desen, activități de autocunoaștere, colaje motivaționale, jocuri de echipă, discuții despre prietenie sau sănătate emoțională.

Această componentă a proiectului a adus în prim-plan **dimensiunea umană și afectivă a educației**, subliniind importanța echilibrului emoțional și a reflecției personale în procesul de învățare. Fotografii de la aceste activități au fost încărcate pe **Facebook și pe digipad-ul proiectului**, fiind vizibile tuturor partenerilor.

Proiectul eTwinning desfășurat în lunile aprilie și mai 2024 a reprezentat un exemplu de bună practică în domeniul educației europene colaborative.

Prin activități variate, interactive și bine structurate, elevii au avut ocazia să învețe despre alte culturi, să folosească instrumente digitale moderne, să-și exprime creativitatea și să colaboreze cu colegi din alte țări. Profesorii au beneficiat de formare profesională de calitate, iar proiectul a fost o oportunitate excelentă pentru aplicarea celor mai noi tendințe educaționale, precum codificarea sau inteligența artificială. Pe lângă obiectivele curriculare, proiectul a avut și un impact profund asupra **motivației elevilor, a deschiderii lor către lume și a dezvoltării unei identități europene**. Activitățile desfășurate au fost relevante, accesibile, atractive și ușor de integrat în programa școlară.

În concluzie, acest proiect a demonstrat încă o dată că educația poate fi modernă, colaborativă și orientată spre formarea unor cetățeni activi, empatici și bine pregătiți pentru provocări.