

Calitate în eTwinning

Exemple de bune practici

Nr. 3 / iunie 2026
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 28 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

NIVEL PREȘCOLAR	5
Arta ca instrument de învățare integrată: experiențe inovatoare în proiectul eTwinning „Traces on My Brush”	6
Imaginație fără limite în proiectul eTwinning ”Case și castele”	10
Magia lecturii dincolo de granițe. Proiect eTwinning ”Abracadabra... Whoosh!”	14
Inovație și colaborare – impactul instrumentelor digitale în proiectele eTwinning	17
Tradiții și obiceiuri românești transmise în lume prin proiecte eTwinning	23
Integrarea curriculară prin proiectele eTwinning	27
Educație pentru un viitor sustenabil, experiențe din proiectul eTwinning	30
„Green future for happy kids”	30
„Winter Hearts Across Borders” – exemplu de bună practică în educația timpurie prin eTwinning	33
NIVEL PRIMAR	39
Proiectul eTwinning „Me, We and the World: Grow with Kindness, Grow Kindness”	40
Bune practici în proiectele eTwinning – dezvoltarea abilităților de viață și incluziunea	43
Școala viitorului prin eTwinning: Învățare transdisciplinară, tehnologie și sustenabilitate	48
Inovație și creativitate în educație: Proiectul eTwinning „I learn life skills through STEAM”	52
Educația pentru mediu prin proiectele eTwinning . ”My green journal” - eTwinning project	56
eTwinning, pilon al dimensiunii europene în învățământul românesc	61
De la ”casa mea ” la ”lumea noastră” învățare autentică în eTwinning	65
NIVEL GIMNAZIAL și LICEAL	67
Formarea competențelor STEAM prin Proiectele eTwinning	68
eTwinning – cadru pedagogic pentru dezvoltarea competențelor de orientare în carieră: proiectul „Profesia – cheia viitorului meu!”	71
Proiectul eTwinning „Math in Colours. When Geometry Inspires Art”	73
eTwinning după Erasmus: „Ecodigital explorers” și „The voice of kindness”	76
Vreau să devin ambasador eTwinning! Exemple de bune practice în Comunitatea eTwinning!	80
Towards Bibliopolis – A European Reading Adventure	83
Descoperă, colaborează, creează- S.T.E.A.M. Adventure	86
Gentle Grammar for Kind Students –proiect eTwinning	89
Proiectul eTwinning - „Food For Life: From Numbers To Nations”	93

Interculturalitate, creativitate și colaborare digitală în proiectul eTwinning „WISE: Wishes, Intercultural Sharing & Expression”. Exemple de bune practici.....	96
---	-----------

NIVEL PREŞCOLAR

Arta ca instrument de învățare integrată: experiențe inovatoare în proiectul eTwinning „Traces on My Brush”

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

În educația timpurie, arta reprezintă mult mai mult decât o activitate recreativă. Ea constituie un limbaj universal prin care copiii își exprimă emoțiile, descoperă lumea și își dezvoltă creativitatea. Într-o societate în continuă schimbare, educația are nevoie de experiențe de învățare autentice, interdisciplinare și relevante pentru copii. În acest context, proiectele eTwinning oferă oportunități valoroase pentru colaborare internațională, schimb de bune practici și dezvoltarea unor activități inovatoare.

Proiectul eTwinning „Traces on My Brush”, desfășurat în anul școlar 2025–2026 la grupa mare „Fluturașii” din cadrul Grădiniței „Căsuța Poveștilor” din Cluj-Napoca, a continuat parcursul artistic început în anii anteriori prin proiectele „Magic Colours” și „The Journey of Colours”, ambele recompensate cu Certificate Naționale și Europene de Calitate. Noul proiect și-a propus să ofere copiilor oportunitatea de a explora tehnicile unor artiști celebri prin metode neconvenționale, adaptate particularităților de vârstă și intereselor preșcolarilor.

Arta ca experiență de învățare autentică



Pe parcursul proiectului, copiii au descoperit opt artiști reprezentativi, fiecare lună fiind dedicată explorării unui nou stil artistic și a unor tehnici specifice.

Activitățile inspirate de Yayoi Kusama au transformat sala de grupă într-un spațiu al punctelor și culorilor. Copiii au decorat dovelci, au lipit buline colorate pe mobilier alb și au realizat compoziții punctiforme utilizând bețișoare de urechi. Prin aceste experiențe au exersat coordonarea motrică fină, răbdarea și atenția pentru detalii.

Studierea lui Piet Mondrian a oferit contexte excelente pentru integrarea matematicii în activitățile artistice. Preșcolarii au realizat mozaicuri inspirate de lucrările



artistului, utilizând forme geometrice și culori primare, dezvoltându-și în același timp capacitatea de organizare spațială și de recunoaștere a formelor.

Luna noiembrie a fost dedicată experimentării și libertății de exprimare. Inspirată de Jackson Pollock, activitățile au inclus pictura cu castane rostogolite în cutii de pantofi, utilizarea pipetelor cu apă colorată, tehnica suflării culorii prin pai și pictura cu fire textile. Copiii au înțeles că procesul artistic poate fi la fel de important precum rezultatul final.



În cadrul activităților dedicate lui Pablo Picasso, copiii au descoperit cubismul prin lecturi adaptate vârstei din colecția „Copii cu visuri îndrăznețe”, realizând colaje și portrete fragmentate din forme geometrice decupate din reviste și hârtie colorată. Aceste experiențe au stimulat imaginația și flexibilitatea gândirii.

Luna decembrie a adus în atenția copiilor universul artistic al Fridei Kahlo și al lui Keith Haring. Portretele decorate cu flori și fluturi multicolori au devenit prilejuri de exprimare a identității și emoțiilor, în timp ce lucrările colective inspirate de figurile dansatoare ale lui Haring au dezvoltat spiritul de echipă

și colaborarea.



În luna ianuarie, activitățile dedicate lui Leonardo da Vinci și Vincent van Gogh au integrat arta cu domeniul științelor. Copiii au descoperit misterul operei „Mona Lisa” prin activități de colorare după coduri și au construit o parașută inspirată din schițele celebrului inventator. De asemenea, au realizat un puzzle de mari dimensiuni inspirat de „Noapte înstelată”, fiecare copil contribuind la realizarea unei părți din lucrarea finală.

Inovația prin integrare curriculară

Unul dintre cele mai valoroase aspecte ale proiectului a fost integrarea curriculară



autentică. Artă a devenit un instrument transversal care a facilitat învățarea în toate domeniile de dezvoltare.

- ✓ În domeniul matematicii, copiii au utilizat forme geometrice, au recunoscut modele și au lucrat cu coduri de culori. În activitățile de științe și explorarea mediului, au colectat elemente din natură și au realizat activitatea „Culegem culori din natură”, clasificând materiale naturale în funcție de culoare și caracteristici.
- ✓ Domeniul limbă și comunicare a fost susținut prin lectura unor povești despre artiști și prin discuții despre operele acestora, contribuind la îmbogățirea vocabularului și dezvoltarea exprimării orale. Componenta digitală a fost prezentă prin utilizarea aplicațiilor Web 2.0, participarea la activități CodeWeek și utilizarea platformei Kahoot! în cadrul întâlnirilor online.

Această abordare integrată a permis copiilor să înțeleagă că învățarea nu este fragmentată în discipline separate, ci reprezintă un proces unitar și conectat cu realitatea.

Parteneriatul cu familia și dimensiunea europeană

Succesul proiectului a fost susținut și de implicarea activă a părinților. Aceștia au participat la activități artistice desfășurate acasă, au documentat experiențele copiilor prin fotografii și filmulețe și au organizat vizite la expoziții și muzee.

Un moment deosebit l-a reprezentat vizitarea expoziției imersive dedicate lui Vincent van Gogh și a Muzeului de Artă din Cluj-Napoca, unde părinții le-au prezentat copiilor lucrările pictorului Ștefan Luchian, artistul român ales pentru promovare în cadrul parteneriatului internațional.

Dimensiunea europeană a proiectului s-a concretizat prin produse colaborative, webinarii și activități comune desfășurate împreună cu partenerii. Lucrarea colectivă „Patchwork Mural Dance”, inspirată de Keith Haring, a reprezentat unul dintre cele mai apreciate produse comune. De asemenea, copiii au participat la întâlniri online și activități interactive care le-au oferit oportunitatea de a descoperi diversitatea culturală și de a comunica cu parteneri din alte țări.

Impact și concluzii

Proiectul „Traces on My Brush” a demonstrat că arta poate deveni un instrument puternic de învățare integrată în educația timpurie. Prin metode inovatoare și experiențe autentice, copiii și-au dezvoltat creativitatea, încrederea în sine, spiritul de colaborare și capacitatea de exprimare.

De asemenea, proiectul a contribuit la dezvoltarea competențelor digitale, la consolidarea relației dintre grădiniță și familie și la promovarea dimensiunii europene a educației. Experiențele artistice au devenit contexte de învățare semnificative, în care fiecare copil a avut libertatea de a experimenta, de a crea și de a se exprima.

Așa cum afirma Pablo Picasso, „Fiecare copil este un artist”. Proiectul „Traces on My Brush” a confirmat încă o dată această idee, oferind copiilor oportunitatea de a descoperi că arta nu înseamnă doar realizarea unor lucrări frumoase, ci și dezvoltarea unei perspective creative asupra lumii.

Imaginație fără limite în proiectul eTwinning "Case și castele"

Profesor educație timpurie Coroian Ioana
Grădinița cu P.P. "Micul Prinț", Cluj-Napoca

Ideea proiectului a plecat de la o întâlnire internațională a profesorilor participanți în proiecte etwinning. Pentru că preșcolarilor de la grupă le plac mult poveștile și excursiile am zis ca ni se va potrivi de minune. M-am oferit sa fiu fondator pentru proiect și alături de o educatoare din Serbia am început să ne organizăm cu pregătirea lui. Proiectul s-a desfășurat cu 5 cadre didactice implicate (2 din România și 3 din Serbia) și un număr de aproximativ 100 de preșcolari cu vârste între 3 și 5 ani.

Prima lună a fost despre stabilirea obiectivelor, a regulilor de respectat, a conținutului de parcurs, a prezentărilor educatoarelor participante și a primei întâlniri online. Astfel s-au stabilit obiectivele principale ale proiectului:

1. Dezvoltați abilitățile de viață ale copiilor prin explorarea caselor și castelelor din localul lor mediu și țările partenere, în conformitate cu tema anuală eTwinning Competențe pentru Viață.
2. Creșteți conștientizarea copiilor cu privire la propriul mediu de viață prin observarea, discutarea și compararea diferitelor tipuri de case și clădiri istorice.
3. Încurajarea dezvoltării sociale și emoționale prin promovarea cooperării, comunicare, empatie și respect pentru diferite culturi și moduri de viață.
4. Dezvoltați abilitățile timpurii matematice și spațiale prin numărare, măsurare, compararea, construirea de modele și explorarea formelor și dimensiunilor caselor și castelelor.
5. Susține învățarea bazată pe anchetă și curiozitatea prin investigarea materialelor de construcție, scopurile clădirilor și diferențele dintre spațiile de locuit trecute și prezente.
6. Promovați alfabetizarea digitală într-un mod adecvat vârstei și sigur prin utilizarea simplă instrumente digitale pentru desen, fotografiere, documentare activități și partajarea rezultatelor cu partenerii de proiect.
7. Încurajează conștientizarea culturală și cetățenia activă prin învățarea despre cultură patrimoniu, înțelegerea importanței conservării clădirilor istorice și respectând valorile comune.
8. Încurajează creativitatea și autoexprimarea prin artă, construcție, povestire, joc de rol și activități de colaborare.
9. Consolidarea cooperării internaționale, permițând copiilor și profesorilor să facă colaborează, schimbă idei și creează produse comune cu parteneri din alte părți țări.
10. Promovați participarea incluzivă, asigurându-vă că toți copiii sunt implicați activ în funcție de abilitățile, interesele și nivelul lor de dezvoltare.

În următoarea lună am început să ne cunoaștem mai bine: ne-am prezentat ca educatoare, ne-am prezentat sala de grupă și grădinița, ne-am prezentat orașul și zona geografică. Au urmat apoi aplicarea de chestionare de început, ne-am facut logo-uri ale proiectului și postere. Am discutat despre integrarea curriculară și ne-am dat seama ce

mult seamănă programa românească cu cea sârbească, când vine vorba de educația timpurie.

Din luna martie am început studiul caselor atât prin plimbări în centrul vechi al orașului, cât și prin cartier. Părinții au fost foarte implicați și au desfășurat activități cu copiii în zone rurale, la bunici unde au discutat despre materiale de construcții vechi și noi. Am vizionat filmulețe și prezentări despre cum se construiesc casele. Copiii au construit și ei case din cuburi de lemn, Lego etc; au desenat case, au modelat case din plastilină, au pictat case din polistiren construind mini orașele. Iar la final am organizat cu ajutorul AI un orașel interanțional cu toate casele copiilor participanți.

În luna aprilie am studiat castele cu o excursie la Castelul Bánffy din Bonțida. La Castelul Bánffy, copiii de 5 ani au observat lucruri simple, vizuale și interesante, care le-au dezvoltat atenția, imaginația și vocabularul: **Turnurile și ferestrele mari** – au comparat formele și dimensiunile; **Porțile castelului** – și-au imaginat cine intra pe vremuri pe acolo; **Curtea castelului** – au observat cât de mare este și la ce putea fi folosită; **Ornamentele și statuile** – au descoperit fețe, animale sau modele decorative; **Zidurile vechi** – au observat textura pietrei și urmele timpului; **Natura din jur** – copaci, flori, păsări, spațiile verzi din apropiere; **Diferența dintre un castel și o casă obișnuită** – mărime, formă, materiale; **Atmosfera de poveste** – și-au imaginat prinți, prințese, cavaleri sau baluri; **Sunetele și ecoul** – cum s-au auzit pașii sau vocile în spațiile mari. La grădiniță am discutat despre cele văzute și am continuat cu vizionarea online a altor castele frumoase din zonă. Am construit și noi castele, și am desenat castele. Ne-am costumat în prinți, prințese și am desfășurat un bal în sala de grupă. Ca și activitate colaborativă am inventat o poveste care se desfășura atât în România, cât și în Serbia.

Nu am uitat de-a lungul proiectului să marcăm zilele importante din calendar: 8 martie Ziua mamei- am construit case alături de reginele noastre- mamele; 9 mai- Ziua Etwinning- am scris împreună cu diferite materiale 9 mai Ziua Etwinning, fiecare partener scriind un cuvânt(activitate care a și câștigat în Campania pentru elevi și profesori- Ziua Europei 2026); 10 februarie- Ziua Siguranței pe Internet- am jucat un joc online împreună, realizând un puzzle pe această temă.

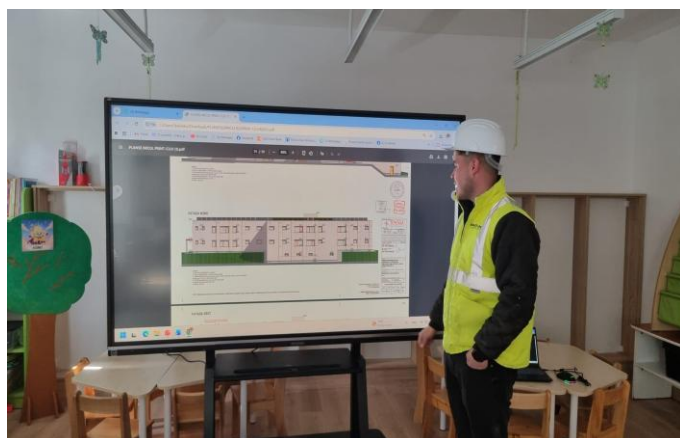
Pe lângă părinții copiilor care sunt partenerii cei mai importanți, am colaborat cu firme de arhitectură care au venit și au prezentat copiilor proiecte de case, firmă de construcții care a adus materiale pentru observare, autorități locale care au aprobat desfășurarea proiectului etc.

Copiii mereu au fost la curent cu munca partenerilor de peste hotare. Accesul acestora la Internet și platforma ESEP s-a făcut respectându-se normele legislative în vigoare.

Ca și eveniment final al proiectului am realizat un film în care partenerii implicați au prezentat pe scurt ce au făcut în proiect și de ce este important acest proiect pentru ei.

Proiectul eTwinning dedicat caselor și castelelor a reprezentat o experiență educativă valoroasă, oferind copiilor oportunitatea de a descoperi patrimoniul cultural și arhitectural al celor 2 țări europene implicate. Prin activitățile desfășurate, colaborarea

internațională și schimbul de idei, participanții și-au dezvoltat competențele digitale, lingvistice și interculturale, învățând să aprecieze diversitatea și istoria comună a Europei. Acest proiect a demonstrat că învățarea devine mai atractivă și mai eficientă atunci când este bazată pe cooperare, creativitate și deschidere către alte culturi, lăsând tuturor participanților amintiri frumoase și cunoștințe de durată.







Magia lecturii dincolo de granițe. Proiect eTwinning "Abracadabra... Whoosh!"

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

Țări partenere: 13 membri din Grecia, Spania, Italia, Croația și România

Durata implementări: 10 luni

Grup țintă: preșcolari și elevi cu vârste cuprinse între 4-9 ani

Într-o lume digitalizată, în care captarea atenției celor mici devine o provocare zilnică, lectura rămâne ancora fundamentală a educației timpurii. Pe parcursul anului școlar 2025-2026, Grădinița cu Program Prelungit Sântana de Mureș (județul Mureș) a devenit scena unei călătorii în lumea basmelor.

Proiectul „*Abracadabra...Whoosh!*” s-a desfășurat la grupa combinată – mijlocie (secția maghiară), având ca obiectiv central cultivarea apetitului pentru lectură prin intermediul personajelor „Winnie și Wilbur”, de Valerie Thomas și Korky Paul. Prin activități structurate, preșcolarii și-au perfecționat competențele de comunicare orală și scrisă, abilitățile de ascultare activă, dar și gândirea critică și competențele digitale timpurii. Prin intermediul spațiului virtual, copiii au rezolvat sarcini interactive, au descoperit lecții de viață valoroase și au explorat tradiții și locuri noi, interacționând cu alți copii din alte culturi. Pentru preșcolarii participarea la acest proiect a reprezentat o experiență de neuitat, un catalizator care ne-a deschis noi orizonturi educaționale. Iată cele mai remarcabile activități ale proiectului:

1.Un calendar dinamic și un podcast internațional

Implementarea proiectului a urmat o structură riguroasă dar atractivă pentru copii. Începând cu luna septembrie, fiecare lună a adus în prim-plan o nouă poveste din universul personajelor Winnie și Wilbur de Valerie Thomas și Korky Paul. Lectura fiecărui volum a fost însoțită de o serie de activități practice și sarcini interactive, menite să consolideze înțelegerea textului și să stimuleze creativitatea celor mici. Punctul culminant al activității lunare l-a reprezentat realizarea unui podcast colaborativ, un produs digital inovator distribuit pe platforma *European School Radio*, fiind accesibilă publicului prin

intermediul următorului link: [Podcastul Colaborativ „Abracadabra...Whoosh!” pe European School Radio](#)

Această activitate le-a oferit preșcolarilor nu doar oportunitatea de a-și exersa abilitățile de comunicare și exprimare, ci și satisfacția de a vedea rezultatul muncii lor integrat într-un proiect media european.

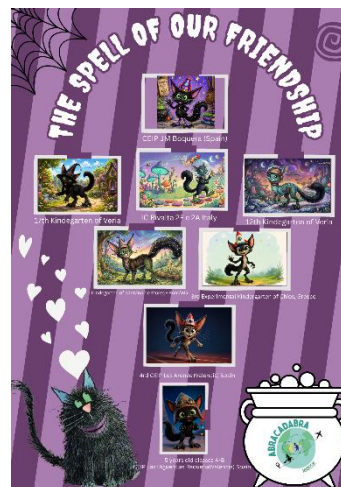
2.Creativitate fără frontiere - aceleași cuvinte, viziuni diferite

Pe lângă componența audio, proiectul a integrat lunar activități axate pe literatură și gândire logică, prin intermediul unor fișe de lucru dedicate decodării de cuvinte în limba engleză. Această activitate nu a fost doar un exercițiu lingvistic, ci și piesa de puzzle necesară pentru un experiment digital desfășurat la finalul proiectului. Folosind indiciile decodate pe parcursul lunilor – portrete textuale precum *green eyes* (ochi verzi), *black bushy tail* (coadă neagră și stufoasă), *long black nails* (unghii lungi și negre), *dinosaur legs* (picioare de dinozaur), *lithe body* (corp zvelt), *cocked hat* (pălărie ascuțită/întoarsă), *long whiskers* (mustați lungi) sau *big pointed ears* (urechi mari și ascuțite), preșcolarii au primit o misiune inovatoare: crearea unui nou prieten pentru Winnie. Cu ajutorul instrumentelor de inteligență artificială și utilizând aceleași cuvinte-cheie drept comandă de text, fiecare grupă parteneră din proiect a generat imaginea noului personaj. Rezultatul a fost un exercițiu de analiză comparativă: deși au pornit de la descrieri identice, imaginile generate au fost complet diferite și unice pentru fiecare țară. Această activitate le-a demonstrat celor mici, într-o manieră vizuală și interactivă, cum tehnologia poate interpreta diversitatea și cum aceleași concepte pot prinde viață în forme multiple, stimulându-le curiozitatea și analiza critică.



3.Pași timpurii în programare și robotică: inițiativele „EUCodeWeek” prin joc

Dimensiunea inovatoare a proiectului a fost participarea la inițiative europene, menite să dezvolte gândirea algoritmică și abilitățile digitale ale celor mici în cadrul *EUCodeWeek* - Săptămâna Europeană a Codului. În luna octombrie activitatea „*Winnie Coding*” a fost o activitate bazată pe robotică educațională în cadrul căreia copiii au contribuit la crearea unui covoraș tematic special pentru Bee-Bot, decorat cu imagini ce ilustrau obiectele preferate ale lui Winnie. Programând direcțiile de deplasare ale micului robot Bee-Bot, preșcolarii au ghidat-o pe Winnie în căutarea obiectelor sale favorite. Iar în luna februarie activitatea „*Women in Space*” a fost o activitate tematică, dedicate promovării rolului femeii în explorarea spațială, adaptată nivelului de înțelegere al preșcolarilor. Aceste exerciții au pus bazele pentru primele noțiuni de orientare spațială și programare algoritmică într-o aventură



captivantă și intuitivă. Resursele se poate viziona la avizierele digitale ale proiectului: [Digipad Octombrie](#) și [Digipad Februarie](#).

4. Co-autorat internațional: noi povești în format E-book

Unul dintre cele mai elocvente exemple de colaborare din cadrul proiectului a fost crearea unui e-book colaborativ. Această activitate le-a oferit preșcolarilor șansa unică de a deveni tineri scriitori, lucrând în echipă cu copii din celelalte țări partenere pentru a da viață unei narațiuni complet noi. Mecanismul de lucru a fost pe cât de simplu, pe atât de captivant, funcționând după principiul releului creativ: o grupă parteneră a avut misiunea de a compune începutul poveștii, în timp ce următoarea grupă a preluat ștafeta, continuând firul narativ și dezvoltând aventurile personajelor. Această metodă i-a învățat pe copii valoarea ascultării active și a adaptării la ideile celorlalți. Rezultatul acestui efort colectiv este o cărticică digitală plină de culoare și originalitate, care reflectă perfect sinergia dintre echipe. Povestea realizată prin implicarea directă a micilor autori, poate fi răsfoită online pe platforma StoryJumper, accesând următorul link: [Winnie and Wilbur Around the World – E-book Colaborativ](#)



Proiectul „Abracadabra...Whoosh!” a demonstrat că povestea rămâne cel mai puternic instrument pedagogic atunci când este completată de tehnologie și cooperare. Prin îmbinarea lecturii clasice cu robotica, inteligența artificială și platformele colaborative, preșcolarii au pășit în spațiul european. Această experiență a pus bazele unei gândiri critice deschise spre multiculturalitate. Inițiativa rămâne un model de bune practici, confirmând că educația timpurie de calitate se construiește cu viziune, curaj și, mai ales, cu un strop de magie.

Inovație și colaborare – impactul instrumentelor digitale în proiectele eTwinning

prof. educație timpurie Gergely Erika-Magdolna, Ambasador eTwinning,
Grădinița cu Program Prelungit „Parfum de Tei”, Cluj-Napoca

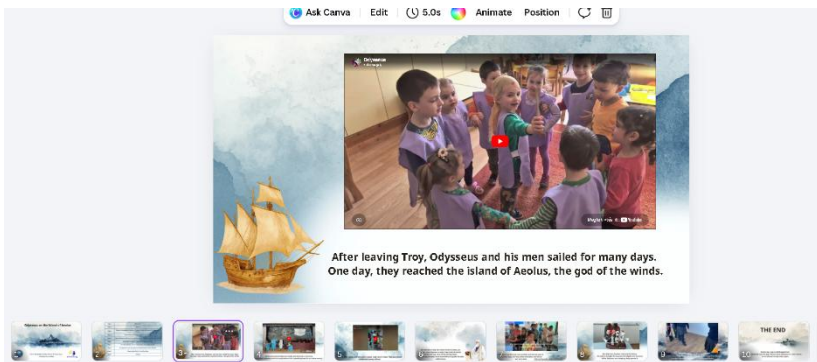
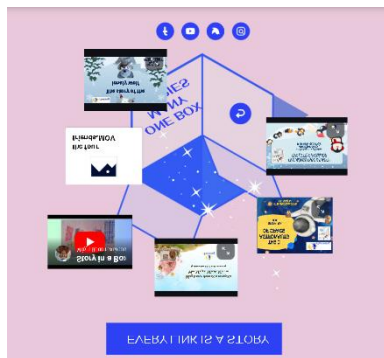
În societatea actuală, tehnologia digitală joacă un rol esențial în procesul educațional, oferind oportunități noi pentru învățare, comunicare și colaborare. Platforma eTwinning reprezintă una dintre cele mai importante inițiative europene dedicate cooperării dintre școli, facilitând dezvoltarea unor proiecte educaționale internaționale. Prin utilizarea instrumentelor digitale, profesorii și elevii pot colabora în timp real, pot realiza activități comune și pot dezvolta competențe necesare secolului XXI.

Rolul instrumentelor digitale în proiectele eTwinning

Instrumentele digitale transformă modul în care sunt planificate și implementate proiectele eTwinning. Acestea facilitează comunicarea rapidă între parteneri, organizarea activităților și realizarea unor produse colaborative de calitate. Platforme precum Microsoft Teams, Google Workspace, Canva, Padlet, Genially, Gamma, Digipad sau aplicațiile de creare a prezentărilor interactive permit elevilor să participe activ la procesul de învățare, indiferent de distanța geografică. De asemenea, utilizarea tehnologiilor digitale stimulează creativitatea și implicarea elevilor, oferindu-le posibilitatea de a realiza prezentări multimedia, afișe digitale, videoclipuri, podcasturi, reviste electronice sau hărți interactive.

În cadrul proiectului **”Be a Maker” (2026)** cu ajutorul platformei **Digipad**, preșcolarii au participat la un exercițiu creativ de realizare a unor povești pornind de la un număr limitat de repere vizuale. Fiecare participant a avut la dispoziție trei sau cinci obiecte, reprezentate prin imagini sau cuvinte-cheie, pe care a trebuit să le integreze într-o poveste originală, coerentă și captivantă. Această metodă a stimulat imaginația elevilor și i-a încurajat să găsească legături logice între elemente aparent fără legătură.

În cadrul activităților proiectului **”From Mountain to Sea, from Wind to Sun: 4 Elements and Life” (2026)** preșcolarii/elevii au realizat un exercițiu de storytelling inspirat din epopeea *Odiseea*, utilizând platforma **Padlet și Canva** ca spațiu colaborativ de lucru. Activitatea a avut ca obiectiv reconstruirea traseului lui Odiseu prin punerea în scenă a celor mai importante momente ale călătoriei sale de întoarcere spre Itaca. Fiecare echipă a primit responsabilitatea de a ilustra și de a povesti un episod reprezentativ, precum plecarea din Troia, întâlnirea cu Ciclopul Polifem, aventura cu Circe, coborârea în Infern, trecerea pe lângă Sirene, confruntarea cu Scila și Caribda sau revenirea în Itaca.



"Be a Maker" (2026),"From Mountain to Sea, from Wind to Sun: 4 Elements and Life"(2026)

Utilizarea platformei Digipad a oferit un spațiu colaborativ în care elevii au putut redacta, ilustra și împărtăși poveștile create, având posibilitatea de a citi și comenta lucrările colegilor. Activitatea a favorizat dezvoltarea competențelor de exprimare scrisă, a creativității și a gândirii critice, elevii fiind provocați să construiască firul narativ, să creeze personaje și să imagineze situații inedite pornind de la reperele primite.

Pe platformele Padlet și Canva, preșcolarii/elevii au creat postări care au inclus texte narrative, imagini, ilustrații, hărți, înregistrări audio și materiale video, reconstituind într-o manieră creativă firul epic al călătoriei lui Odiseu. Organizarea conținutului pe o tablă virtuală a permis vizualizarea cronologică a aventurilor eroului și a facilitat colaborarea între participanți, fiecare contribuind la realizarea unei povești colective.

Impactul asupra colaborării

Unul dintre cele mai importante beneficii ale proiectelor eTwinning este dezvoltarea colaborării între elevi și profesori din diferite țări. Instrumentele digitale facilitează schimbul de idei, rezolvarea în comun a sarcinilor și comunicarea într-un mediu sigur și accesibil.

Colaborarea internațională desfășurată în cadrul proiectelor eTwinning contribuie în mod semnificativ la dezvoltarea competențelor de comunicare ale elevilor, oferindu-le posibilitatea de a interacționa cu colegi și profesori din diferite țări și de a utiliza limbi străine în contexte autentice. În același timp, utilizarea constantă a platformelor și aplicațiilor digitale conduce la îmbunătățirea competențelor digitale, prin familiarizarea cu instrumente moderne de colaborare, creare și prezentare a conținutului. Activitățile desfășurate în echipe internaționale stimulează spiritul de cooperare, responsabilitatea și capacitatea de a lucra eficient împreună pentru atingerea unor obiective comune. Totodată, rezolvarea de sarcini complexe și realizarea unor produse colaborative favorizează dezvoltarea gândirii critice, a creativității și a capacității de a identifica soluții inovatoare. Nu în ultimul rând, colaborarea cu parteneri din alte state oferă elevilor oportunitatea de a descoperi și de a înțelege diversitatea culturală europeană, promovând respectul pentru diferențele culturale, toleranța, incluziunea și valorile fundamentale ale Uniunii Europene, precum solidaritatea, cooperarea și cetățenia activă. Prin activitățile colaborative, elevii învață să își asume responsabilități, să respecte opiniile celorlalți și să contribuie activ la realizarea obiectivelor comune.

În cadrul proiectului „**My Adventure in the Museum**” (2025), preșcolarii au participat la realizarea unui joc online de memorie, utilizând instrumentul digital **Puzzel** care a încurajat colaborarea și creativitatea. Activitatea a avut ca scop dezvoltarea inteligenței emoționale și a competențelor digitale prin identificarea și recunoașterea diferitelor emoții.

Fiecare echipă a avut responsabilitatea de a crea și ilustra o emoție specifică, precum bucuria, tristețea, surpriza, frica, furia sau entuziasmul. Pornind de la aceste reprezentări, au fost realizate perechi de imagini care au fost integrate într-un joc online de memorie. Participanții au trebuit să identifice perechile corespunzătoare, asociind imaginile și recunoscând emoțiile ilustrate.



Activitatea a stimulat creativitatea preșcolarilor, care au fost încurajați să reprezinte emoțiile prin desene, fotografii sau ilustrații digitale, dezvoltându-și totodată capacitatea de exprimare și de înțelegere a propriilor trăiri și a emoțiilor celorlalți. Colaborarea dintre echipe a fost esențială pentru realizarea produsului final, fiecare contribuție fiind integrată într-un joc comun, accesibil tuturor participanților.

Impactul asupra procesului educațional

Integrarea instrumentelor digitale în proiectele eTwinning conduce la modernizarea actului educațional. Profesorul devine facilitator al învățării, iar preșcolarul/elevul este implicat activ în construirea propriilor cunoștințe. Activitățile interactive cresc motivația pentru învățare și dezvoltă competențe esențiale precum rezolvarea de probleme, colaborarea, comunicarea și utilizarea responsabilă a tehnologiei.

Totodată, proiectele eTwinning contribuie la dezvoltarea competențelor-cheie europene, în special competența digitală, competența de a învăța să înveți, competențele sociale și civice, spiritul de inițiativă și conștientizarea culturală.

În cadrul proiectului „**Be a Maker**” (2026), preșcolarii au desfășurat activități de învățare colaborativă, lucrând în perechi alături de parteneri din instituțiile de învățământ implicate în proiect. Scopul principal al activității a fost dezvoltarea creativității, a competențelor digitale și a capacității de colaborare prin conceperea și realizarea unor lecții online interdisciplinare.

Fiecare echipă a avut responsabilitatea de a elabora o lecție STEAM interactivă într-unul dintre domeniile propuse – științe, arte sau mecanică. În procesul de creare a materialelor, copiii au documentat informațiile, au selectat resurse relevante și au utilizat diverse instrumente digitale pentru a realiza prezentări, activități interactive, imagini,

videoclipuri și exerciții de evaluare. Lecțiile au fost concepute astfel încât să fie atractive, accesibile și ușor de utilizat de către alți elevi.

Colaborarea în perechi a reprezentat un element esențial al proiectului, participanții fiind nevoiți să comunice permanent, să împartă responsabilitățile și să ia decizii comune privind structura și conținutul lecțiilor. Acest mod de lucru a favorizat schimbul de idei, dezvoltarea spiritului de echipă și învățarea prin cooperare într-un context internațional.

La finalul activității, lecțiile create au fost prezentate și împărtășite prin instrumental digital **YouTube** tuturor partenerilor din proiect, constituind o colecție de resurse educaționale digitale ce pot fi utilizate și în alte activități didactice. Prin acest demers, participanții și-au consolidat competențele digitale, au aprofundat cunoștințele din domeniile abordate și au dobândit experiență în proiectarea unor materiale educaționale interactive. Proiectul „**Be a Maker**” a demonstrat că utilizarea tehnologiei și colaborarea internațională pot transforma preșcolarii din simpli beneficiari ai informației în creatori de conținut educațional, capabili să contribuie activ la procesul de învățare al colegilor lor.



Știință



Artă



Mecanică

Valorizarea rezultatelor

Valorizarea rezultatelor reprezintă o etapă esențială în cadrul proiectelor eTwinning, deoarece asigură promovarea, diseminarea și utilizarea produselor și experiențelor dobândite pe parcursul implementării proiectului. Aceasta nu se limitează la prezentarea rezultatelor finale, ci urmărește transformarea acestora în resurse educaționale utile pentru întreaga comunitate școlară și pentru alți profesori interesați de bune practici în educație. Prin valorificarea rezultatelor, impactul proiectului depășește granițele clasei și contribuie la dezvoltarea unei culturi a colaborării, inovării și învățării continue.

În cadrul proiectelor eTwinning, rezultatele pot fi valorificate prin organizarea de prezentări și expoziții în școală, publicarea materialelor pe site-ul instituției și pe platformele educaționale, realizarea de articole în presa locală sau în reviste de specialitate, precum și prin participarea la conferințe, seminare și sesiuni de formare dedicate cadrelor didactice. Produsele realizate de copii – prezentări digitale, afișe, reviste electronice, videoclipuri, podcasturi, jocuri educaționale sau resurse multimedia – pot deveni exemple de bune practici și pot fi utilizate în activitățile didactice viitoare.

Valorizarea rezultatelor are un rol important în motivarea profesorilor, care au ocazia să reflecteze asupra experiențelor acumulate, să împărtășească metode eficiente de lucru și să contribuie la dezvoltarea profesională a colegilor din comunitatea educațională. Schimbul de bune practici stimulează adoptarea unor metode inovatoare de predare și încurajează inițierea unor noi parteneriate internaționale.

Un alt aspect important al valorizării îl reprezintă sustenabilitatea proiectului. Resursele și materialele create pot fi reutilizate, adaptate și integrate în activitățile didactice din anii următori, contribuind la îmbunătățirea procesului educațional. De asemenea, experiențele dobândite în cadrul proiectelor eTwinning pot constitui punctul de plecare pentru noi inițiative educaționale și pentru participarea la programe europene de cooperare, consolidând dimensiunea internațională a școlii.

Prin urmare, valorizarea rezultatelor nu reprezintă doar etapa finală a unui proiect eTwinning, ci un proces continuu de diseminare, reflecție și reutilizare a experiențelor și produselor realizate. Aceasta contribuie la creșterea vizibilității proiectului, la consolidarea colaborării între instituțiile partenere și la promovarea unei educații moderne, inovatoare și orientate spre dezvoltarea competențelor necesare într-o societate bazată pe cunoaștere.

Diseminarea publică a proiectelor

Diseminarea publică a proiectelor eTwinning reprezintă un proces prin care rezultatele, activitățile și produsele realizate sunt promovate către un public cât mai larg, cu scopul de a crește vizibilitatea proiectului și de a evidenția impactul acestuia asupra comunității educaționale. Publicarea rezultatelor prin intermediul blogurilor educaționale, expozițiilor virtuale, revistelor digitale, paginilor de internet al instituțiilor de învățământ și al rețelelor profesionale oferă posibilitatea ca experiențele dobândite și exemplele de bună practică să fie cunoscute și valorificate de alți profesori, elevi și parteneri educaționali.

Prin diseminarea publică, produsele realizate în cadrul proiectelor – prezentări interactive, materiale multimedia, videoclipuri, podcasturi, afișe digitale, reviste electronice sau resurse educaționale deschise – devin accesibile unui număr mare de utilizatori și pot inspira dezvoltarea unor noi inițiative educaționale. Totodată, această activitate contribuie la promovarea imaginii școlii, la consolidarea colaborării dintre instituțiile partenere și la evidențierea rezultatelor obținute prin cooperarea internațională.

Un rol important al diseminării îl reprezintă și recunoașterea muncii depuse de elevi și profesori. Prezentarea publică a proiectelor le oferă participanților satisfacția de a-și vedea rezultatele apreciate și încurajează implicarea în noi activități colaborative. În același timp, schimbul de experiențe și de bune practici stimulează inovarea în educație și contribuie la dezvoltarea unei comunități profesionale bazate pe colaborare, creativitate și învățare continuă.

Astfel, diseminarea publică a proiectelor prin bloguri, expoziții virtuale, reviste digitale și alte canale de comunicare reprezintă o componentă esențială a proiectelor eTwinning, deoarece maximizează impactul activităților desfășurate, crește vizibilitatea

rezultatelor și favorizează recunoașterea contribuției elevilor și profesorilor la dezvoltarea unei educații europene moderne și de calitate.

Provocări și perspective

Deși beneficiile sunt numeroase, implementarea instrumentelor digitale poate întâmpina și provocări, precum diferențele în nivelul competențelor digitale, accesul inegal la tehnologie sau necesitatea formării continue a cadrelor didactice. Cu toate acestea, experiența proiectelor eTwinning demonstrează că aceste dificultăți pot fi depășite prin colaborare, schimb de bune practici și dezvoltare profesională continuă.

Pe viitor, utilizarea inteligenței artificiale, a realității augmentate și a altor tehnologii emergente va crea noi oportunități pentru desfășurarea unor proiecte educaționale inovatoare și incluzive.

Concluzie

Instrumentele digitale au un impact major asupra succesului proiectelor eTwinning, contribuind la dezvoltarea unui mediu educațional modern, colaborativ și centrat pe elev. Acestea facilitează comunicarea internațională, stimulează creativitatea și sprijină formarea competențelor necesare într-o societate digitală. Prin proiectele eTwinning, școala devine un spațiu deschis colaborării, inovării și învățării autentice, pregătind elevii pentru provocările viitorului.

Bibliografie

1. Comisia Europeană. *eTwinning – Community for Schools in Europe*.
2. Comisia Europeană. *Digital Education Action Plan 2021–2027*.
3. UNESCO. *ICT Competency Framework for Teachers*.
4. Consiliul Uniunii Europene. *Recomandarea privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții* (2018).

Tradiții și obiceiuri românești transmise în lume prin proiecte eTwinning

Prof. educație timpurie Machek Angela,
Grădinița cu program prelungit „Căsuța poveștilor”, Cluj Napoca

Tradițiile, obiceiurile, portul popular și folclorul sunt comori inestimabile ce definesc un popor făcându-l unic, statornic și nemuritor în ciuda scurgerii timpului.

Copiii sunt ființe sensibile, dornice să învețe, să înțeleagă, să simtă. Vârsta lor fragedă nu constituie un impediment în abordarea temelor legate de tradiții și obiceiuri ci, dimpotrivă, un avantaj căci vom lucra cu niște minți și suflete „nepolluate” încă de alți factori. Cu multă pricepere, dar mai ales pasiune, putem inocula copiilor dragostea și respectul pentru tradițiile, obiceiurile și folclorul românesc.

Proiectul „Children of the world hand in hand” reunește copii de vârstă preșcolară din Bulgaria, Lituania, Grecia, Turcia și România, permițându-le să descopere elementele culturale, sociale și emoționale care îi unesc. Prin intermediul unor teme precum muzica, tradițiile, basmele, prietenia, știința și natura, copiii au participat la activități practice și de colaborare care evidențiază bogăția diversității și a valorilor comune. Temele au fost legate de steagul țării, portul popular, obiceiuri, harta țării, obiecte populare specifice.

Liderii de grup:

Fondator – Turcia



Co-fondator -România



La acest proiect au participat 27 de cadre didactice din România, Bulgaria, Grecia, Lituania și Turcia. Fiecare membru și-a distribuit cerințele, respectând totodată un plan de lucru.

Structura proiectului:

Proiectul este structurat pe 13 capitole, fiecare cu mai multe subcapitole care sunt constituite din diferitele teme abordate. Capitolele sunt bine delimitate și sunt actualizate de câteva ori pe lună, pe timpul desfășurării proiectului. Actualizările sunt anunțate pe

grupul de Whatsapp al proiectului. Proiectul a durat din luna Octombrie 2025 până în luna Martie 2026 (6 luni).

1	ABOUT THE PROJECT	▼
2	POSTER-LOGO	▼
3	SURVEYS	▼
4	ETHNIC RULES AND E-SECURITY	▼
5	OUR PROJECT WORKS	▲
5.1	I know the planets	
5.2	my planet earth	
5.3	My country on the world map	
5.4	ROMANIA	
5.5	TÜRKİYE	
5.6	Lithuania	
5.7	Bulgaria	
5.8	Children of the world join hands for the Green Homeland	
5.9	Web2 games	
5.10	Greece	
6	WEBINARS	▼
7	COMMON PRODUCTS	▼
8	PROJECT DISSEMINATION EFFORTS	▼
9	TECHNOLOGY TOOLS USED IN OUR PROJECT	
10	FINAL PRODUCTS	▼
11	TEACHER CERTIFICATE	
12	STUDENT CERTIFICATE	
13	PROJECT FINAL REPORT	

Obiectivele principale ale proiectului au fost:

- să consolidăm identitatea și conștientizarea europeană ajutând copiii să descopere elementele culturale și sociale care îi unesc
- să promovăm dialogul intercultural și respectul pentru diversitate prin povești, tradiții, muzică și experiențe zilnice împărtășite
- să cultivăm valori precum empatia, prietenia, egalitatea și coexistența pașnică și să sprijinim dezvoltarea emoțională și socială a copiilor
- să dezvoltăm abilități digitale, lingvistice și STEM folosind instrumente creative Web 2.0 și experimente practice
- să încurajăm creativitatea și colaborarea prin implicarea copiilor din România, Turcia, Lituania, Grecia, Bulgaria în proiecte comune și produse digitale partajate.

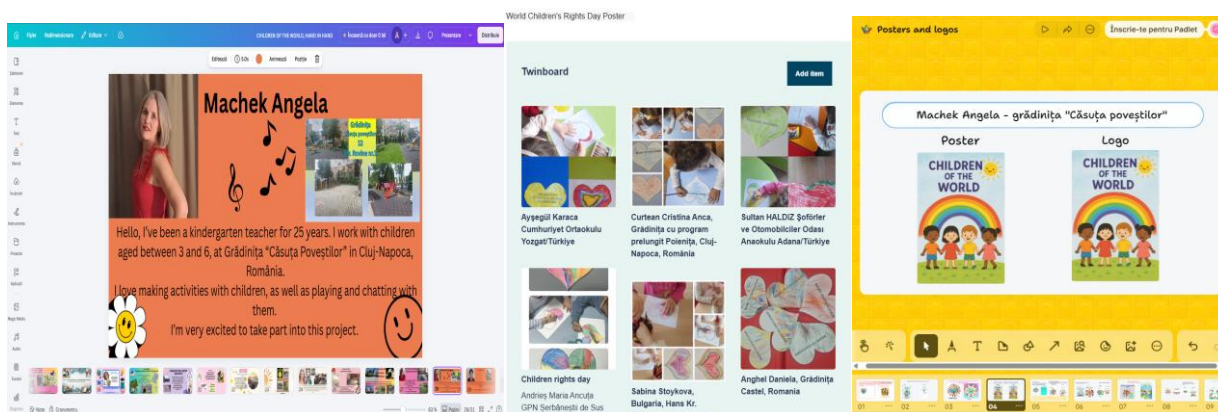
Materiale digitale folosite:

În acest proiect au fost folosite aplicații precum Canva, Padlet, Voki, Hypeai și alte programe de editare/creare de conținut. A fost folosit și programul integrat în site-ul Etwinning pentru încărcarea pozelor/fișierelor (Twinboard).

World Children's Rights Day Poster

Created by **Sultan Halidz**
Last updated by **Sultan Halidz** 3 months 1 week ago

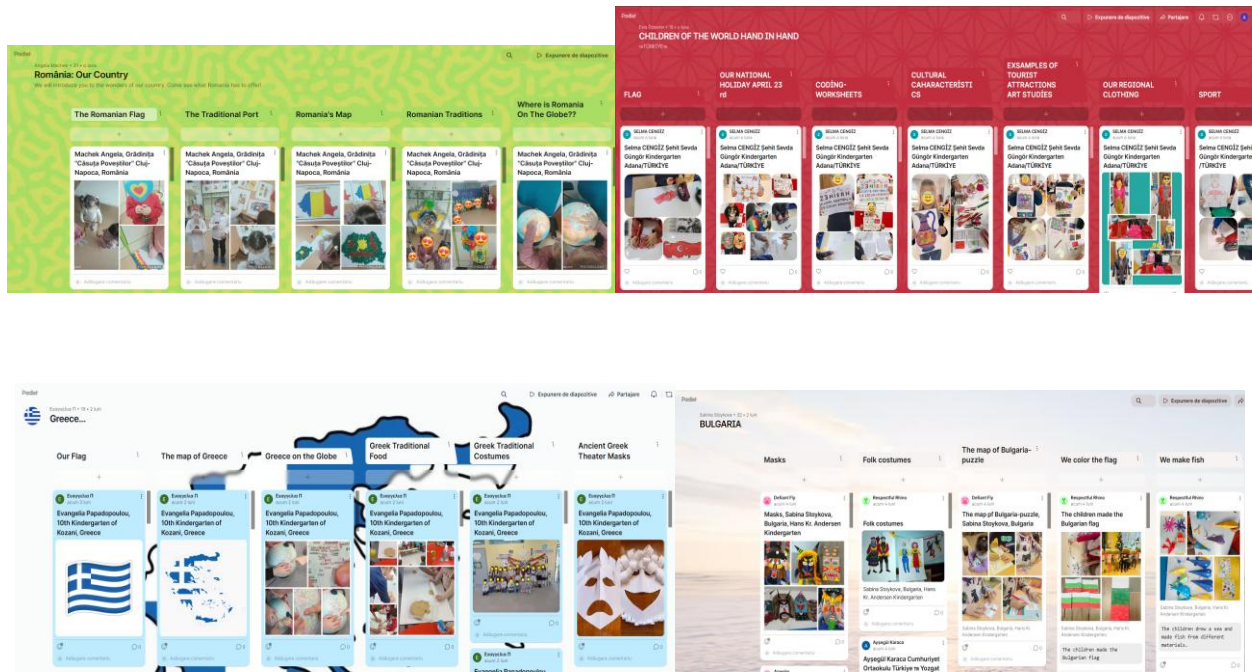
Page options



Proiectul abordează teme precum uniunea, prietenia și fericirea, subiecte cu rol major în dezvoltarea sănătoasă a copiilor cu vârste cuprinse între 3 și 5 ani.



Compararea tradițiilor și obiceiurilor din cele cinci țări a reprezentat o activitate foarte interesantă pentru preșcolari, dar totodată a adus multe satisfacții tuturor cadrelor didactice implicate în proiect.



Proiectul a avut ca rezultat o colecție digitală colaborativă (povești, cântece, desene, experimente) care reflectă viziunea și vocile copiilor pentru o Europă unificată și sustenabilă.



Integrarea curriculară prin proiectele eTwinning

Prof. educație timpurie Ramona Nădejde, Ambasador eTwinning,
Grădinița cu Program Prelungit "Micul Prinț" Cluj-Napoca

Curriculumul pentru educație timpurie (Ministerul Educației, 2019) promovează o abordare holistică a dezvoltării copilului, fundamentată pe principiul integrării curriculare și al învățării prin experiențe semnificative. În această viziune, activitățile educaționale sunt proiectate astfel încât să favorizeze dezvoltarea simultană a tuturor domeniilor de dezvoltare, evitând fragmentarea conținuturilor și oferind copilului contexte autentice de explorare, comunicare și colaborare.

Proiectul eTwinning „**Little Leader. Our Friendship Story**” a fost conceput în concordanță cu aceste principii, reprezentând un exemplu de integrare curriculară în care activitățile centrate pe cele șapte obișnuințe ale copiilor fericiți au contribuit la dezvoltarea armonioasă a copilului prin valorificarea tuturor domeniilor prevăzute de Curriculumul pentru educație timpurie.

1. Dezvoltarea fizică, a sănătății și igienei personale

Deși proiectul a avut ca temă centrală dezvoltarea competențelor socio-emoționale, activitățile propuse au susținut și dezvoltarea fizică a copiilor, în special prin exersarea motricității fine și a coordonării oculo-motorii. Realizarea personajelor, colorarea imaginilor, decuparea, lipirea și confecționarea marionetelor au solicitat mișcări precise ale mâinii, coordonarea bilaterală și controlul musculaturii fine, competențe esențiale pentru pregătirea scrisului.

Manipularea păpușilor în timpul reprezentațiilor de teatru a favorizat coordonarea mișcărilor, orientarea spațială și expresivitatea corporală, iar jocurile de rol au implicat deplasarea în spațiul educațional și utilizarea adecvată a propriului corp în comunicarea nonverbală. În plus, unul dintre principiile promovate prin cea de-a șaptea obișnuință – „**Ascute ferăstrăul!**” – a oferit contexte pentru discutarea importanței echilibrului dintre activitate, odihnă, alimentație și mișcare, contribuind la formarea unor comportamente sănătoase încă din perioada preșcolară.

2. Dezvoltarea socio-emoțională

Acest domeniu a reprezentat nucleul întregului proiect educațional. Activitățile au fost proiectate astfel încât copiii să identifice, să denumească și să exprime emoțiile proprii și ale celorlalți, să manifeste empatie, să coopereze și să gestioneze conflictele prin dialog.

Realizarea **Dicționarului emoțiilor**, povestea colaborativă și teatrul de păpuși au constituit contexte autentice pentru dezvoltarea inteligenței emoționale. Copiii au învățat să recunoască emoțiile pornind de la expresii faciale și situații concrete, să argumenteze propriile opinii, să accepte perspective diferite și să ia decizii comune.

Cele șapte obișnuințe au fost transpuse în experiențe cotidiene accesibile vârstei de 3–4 ani, contribuind la dezvoltarea responsabilității personale, a autonomiei, a

cooperării și a comportamentelor prosoziale. Astfel, educația socio-emoțională nu a fost abordată ca un conținut distinct, ci a reprezentat dimensiunea integratoare a tuturor activităților desfășurate.

3. Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii

Proiectul a stimulat dezvoltarea proceselor cognitive prin activități de observare, comparare, clasificare, anticipare și rezolvare de probleme.

Copiii au identificat relații cauză–efect între acțiunile personajelor și emoțiile acestora, au formulat ipoteze privind continuarea poveștii și au analizat comportamentele din perspectiva consecințelor lor asupra celorlalți. În timpul activităților colaborative, au realizat conexiuni între experiențele proprii și cele prezentate de partenerii europeni, dezvoltând capacitatea de a înțelege diversitatea culturală și existența unor valori comune.

Proiectul a favorizat și dezvoltarea competențelor de investigare, prin explorarea materialelor, observarea produselor realizate de parteneri și formularea de întrebări privind cultura și tradițiile acestora. Astfel, copiii și-au construit cunoștințele prin experiențe directe, în acord cu principiile învățării active promovate de Curriculumul pentru educație timpurie.

4. Dezvoltarea limbajului, comunicării și a premiselor citirii și scrierii

Activitățile proiectului au creat numeroase contexte pentru dezvoltarea limbajului oral și îmbogățirea vocabularului activ.

Povestea colaborativă a stimulat exprimarea verbală, formularea de enunțuri și dezvoltarea creativității narative. Copiii au descris personaje, au exprimat emoții, au argumentat alegeri și au participat la conversații ghidate, dezvoltându-și treptat competențele de comunicare.

Teatrul de păpuși a favorizat exprimarea verbală și nonverbală, utilizarea intonației și adaptarea mesajului la contextul comunicării. În același timp, contactul cu partenerii internaționali a oferit oportunități autentice pentru familiarizarea cu expresii simple în limba engleză, contribuind la dezvoltarea sensibilității față de diversitatea lingvistică și culturală.

Activitățile grafice pentru crearea personajului Sofia, Castorul, desfășurate în cadrul proiectului au susținut și dezvoltarea premiselor citirii și scrierii prin exersarea controlului instrumentelor de scris, orientarea în spațiul grafic și coordonarea mișcărilor necesare viitoarelor achiziții școlare.

5. Capacități și atitudini față de învățare

Proiectul a stimulat curiozitatea, inițiativa și motivația intrinsecă pentru învățare, elemente esențiale ale acestui domeniu de dezvoltare.

Copiii au participat activ la toate etapele proiectului, au formulat întrebări, au propus soluții și au manifestat interes pentru activitățile desfășurate împreună cu

partenerii europeni. Organizarea activităților în grupuri mici, în perechi și individual a favorizat asumarea responsabilităților, colaborarea și dezvoltarea autonomiei.

Utilizarea tehnologiei digitale, a teatrului de păpuși și a materialelor interactive a menținut motivația pentru învățare și a stimulat explorarea activă. Copiii au înțeles că tehnologia poate constitui un instrument de creație, comunicare și colaborare, dezvoltând astfel premisele competenței digitale încă din perioada preșcolară.

Integrarea curriculară și dezvoltarea competențelor-cheie europene

Analiza activităților proiectului evidențiază faptul că integrarea curriculară a permis dezvoltarea simultană a tuturor domeniilor de dezvoltare prevăzute în Curriculumul pentru educație timpurie (2019), contribuind totodată la formarea competențelor-cheie europene prevăzute în Recomandarea Consiliului Uniunii Europene (2018).

Prin activitățile de comunicare, colaborare și reflecție, au fost dezvoltate competențele de alfabetizare și competențele personale, sociale și de a învăța să înveți. Utilizarea instrumentelor digitale și realizarea produselor colaborative au favorizat dezvoltarea competenței digitale, iar colaborarea cu partenerii din Letonia și Lituania a stimulat competențele de cetățenie și conștientizarea valorilor europene. În același timp, asumarea rolurilor, inițiativa și rezolvarea de probleme au contribuit la dezvoltarea competenței antreprenoriale și a creativității.

În ansamblu, proiectul „**Little Leader. Our Friendship Story**” demonstrează că integrarea curriculară, realizată prin metodologia proiectelor și prin colaborarea internațională specifică programului eTwinning, creează contexte autentice de învățare care susțin dezvoltarea globală a copilului. Experiențele propuse valorifică simultan toate domeniile de dezvoltare și facilitează formarea competențelor necesare adaptării copilului la provocările societății contemporane, în concordanță cu finalitățile Curriculumului pentru educație timpurie și cu obiectivele Spațiului European al Educației.

Bibliografie:

- 1.Consiliul Uniunii Europene. (2018). *Recomandarea Consiliului privind competențele - cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții* (2018/C 189/01).
- 2.Ministerul Educației. (2019). *Curriculum pentru educație timpurie*. București.

Educație pentru un viitor sustenabil, experiențe din proiectul eTwinning

„Green future for happy kids”

prof. educație timpurie Oneț Adina-Mirela
Școala Gimnazială „Mihai Vodă” Mihai Viteazu, jud. Cluj

Într-o epocă marcată de schimbări climatice accelerate, educația ecologică timpurie devine o prioritate fundamentală a sistemelor de învățământ moderne. Proiectul eTwinning „*Green Future for Happy Kids*” a fost conceput ca un răspuns la nevoia de a cultiva responsabilitatea față de mediu în rândul preșcolarilor. Lucrarea de față prezintă bunele practici, obiectivele și activitățile inovatoare desfășurate în cadrul acestui parteneriat european, evidențiind modul în care experiențele practice și instrumentele digitale pot transforma atitudinea copiilor față de natură. La vârsta preșcolară, copiii sunt natural curioși și empatici față de ființele vii. Obiectivul nostru central a fost să transformăm această curiozitate într-un set de valori durabile, care să îi ghideze către un stil de viață sustenabil, pregătindu-i să devină cetățeni europeni responsabili.

Educația timpurie reprezintă etapa ideală pentru sădirea valorilor legate de protecția mediului. Proiectul „*Green Future for Happy Kids*” își propune să sprijine copiii în devenirea lor ca indivizi conștienți de mediu, cultivând dragostea pentru natură și viziunea unei lumi mai verzi și mai locuibile. Prin cooperarea între grădinițe din diferite regiuni, proiectul creează un context de învățare extins, unde respectul pentru viață și sustenabilitatea sunt pilonii centrali. Demersul nostru pedagogic vizează dezvoltarea unor competențe complexe, adaptate nivelului de dezvoltare al preșcolarilor:

- **Abilități de investigație științifică:** Realizarea de experimente pe teme de interes folosind materiale simple și efectuarea de observații asupra fenomenelor din viața de zi cu zi.

- **Predicție și analiză:** Compararea schimbărilor din mediul imediat și exprimarea predicțiilor cu privire la efectele comportamentului uman asupra naturii.

- **Sustenabilitate:** Evaluarea utilizării resurselor naturale și formularea de soluții pentru probleme de mediu viitoare bazate pe situația actuală.

- **Dezvoltare socială:** Stabilirea de contacte sociale în cadrul grupurilor de proiect și exprimarea opiniilor proprii în activități colaborative.

Implementarea proiectului se bazează pe metode pedagogice active: învățarea prin experiență (*learning by doing*), brainstorming, studii de caz, experimente și explorare. Tehnologia joacă un rol de facilitator, integrând instrumente digitale precum:

- Canva și Poster MyWall: Pentru crearea identității vizuale a proiectului (logo, postere).

- Google Forms și Wordwall: Pentru evaluare și crearea de conținut educațional interactiv.

- Storyjumper și Book creator: Pentru realizarea de cărți digitale colaborative.

Proiectul urmează un traseu bine structurat, desfășurat din septembrie 2025 până în ianuarie 2026 astfel:

- **Conștientizarea protejării mediului** (septembrie-octombrie): Selecția membrilor, webinare de planificare și lansarea activităților de curățenie a mediului și observare a naturii.

- **Importanța împăduririi** (noiembrie): Crearea unei bănci de semințe, plantarea de arbori și realizarea de experimente care demonstrează rolul vital al copacilor.

- **Sustenabilitate și zero deșeuri** (decembrie) Jocuri tematice, activități artistice folosind materiale reciclabile și povești despre importanța reciclării.

- **Evaluare și diseminare** (ianuarie): Organizarea unei expoziții virtuale a proiectului, aplicarea sondajelor de evaluare pentru elevi, părinți și profesori și acordarea certificatelor de participare.

La finalul proiectului, ne așteptăm ca preșcolarii să fi dobândit obiceiuri solide de reducere a deșeurilor (*zero deșeuri*) și un sentiment de responsabilitate față de conservarea resurselor. Dincolo de cunoștințele teoretice, impactul cel mai mare se reflectă în dezvoltarea emoțională, în cultivarea compasiunii pentru toate ființele vii și în promovarea unei culturi, a colaborării europene.

Proiectul „*Green Future for Happy Kids*” demonstrează că, atunci când sunt ghidați prin activități ludice și experiențe directe, copiii devin cei mai buni ambasadori ai mediului. Colaborarea transfrontalieră prin platforma Twinspace oferă nu doar un schimb de metode didactice, ci și o viziune comună asupra unui viitor durabil, construit pas cu pas de la cele mai mici vârste.

Un alt aspect esențial al proiectului a fost implicarea activă a părinților și a comunității locale. Prin activități comune, precum campanii de ecologizare, ateliere creative sau prezentări tematice, s-a consolidat legătura dintre mediul educațional și cel familial. Părinții au fost încurajați să devină parteneri în procesul educativ, sprijinind inițiativele copiilor și adoptând, la rândul lor, comportamente sustenabile în viața de zi cu zi. Astfel, impactul proiectului a depășit granițele grădiniței, contribuind la formarea unei comunități mai responsabile și mai conștiente de importanța protejării mediului.

De asemenea, schimbul de experiență între cadrele didactice participante a reprezentat o oportunitate valoroasă de dezvoltare profesională. Prin colaborarea internațională, profesorii au descoperit metode inovatoare de predare, au împărtășit bune practici și au adaptat activitățile la nevoile și interesele copiilor. Platforma eTwinning a facilitat comunicarea și cooperarea, oferind un spațiu sigur și dinamic pentru desfășurarea activităților și pentru diseminarea rezultatelor.

Integrarea dimensiunii interculturale a contribuit la dezvoltarea unei perspective deschise asupra lumii. Copiii au avut ocazia să interacționeze, chiar și virtual, cu alți copii din diferite țări, descoperind tradiții, obiceiuri și moduri de viață variate. Această experiență a stimulat toleranța, respectul reciproc și dorința de a învăța unii de la alții, punând bazele unei educații europene autentice.

Putem afirma, proiectul „*Green Future for Happy Kids*” reprezintă un exemplu de bună practică în domeniul educației pentru dezvoltare durabilă. Prin activități interactive, colaborare internațională și implicare comunitară, acesta a reușit să transforme procesul educativ într-o experiență relevantă și atractivă pentru copii. Rezultatele obținute

demonstrează că educația ecologică, începută de la cele mai fragede vârste, poate contribui semnificativ la formarea unor generații responsabile, capabile să protejeze și să valorifice mediul înconjurător.

Resurse:

- Documentația proiectului eTwinning „Green Future for Happy Kids”.
- Planificarea activităților și obiectivele de învățare conform curriculumului pentru învățământ preșcolar
- Linkul proiectului

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/green-future-happy-kids-mutlu-cocuklar-icin-yesil-bir-gelecek/twinspace>



„Winter Hearts Across Borders” – exemplu de bună practică în educația timpurie prin eTwinning

Profesor în educația timpurie Pop Lavinia Teodora
Școala Gimnazială „Alexandru Bohățiel”, Vultureni

Proiectele eTwinning oferă copiilor oportunitatea de a învăța altfel, prin colaborare, prin activități creative și prin contact direct cu alți copii din alte țări. În învățământul preșcolar, aceste experiențe sunt cu atât mai valoroase, deoarece contribuie la dezvoltarea emoțională și socială a copiilor încă de la vârste fragede.

Proiectul „Winter Hearts Across Borders” a fost construit în jurul ideii de bunătate, empatie și conectare între copii din diferite țări, folosind activități specifice sezonului de iarnă.

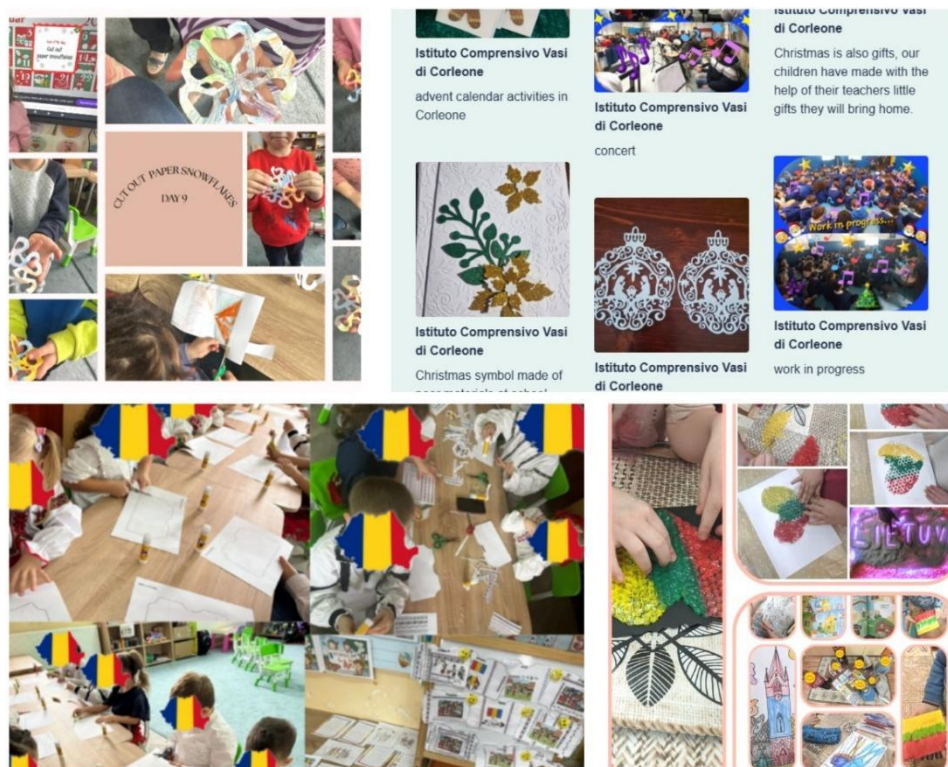


Fig. 1 – Activitate de creație în cadrul proiectului

Pe parcursul proiectului, copiii au fost implicați în activități simple, dar cu impact mare asupra lor. Am pus accent pe exprimarea emoțiilor, pe lucrul împreună și pe descoperirea faptului că, deși suntem din țări diferite, putem simți și exprima aceleași lucruri.

Activitățile au fost realizate în colaborare cu școlile partenere, copiii având ocazia să observe și să interacționeze cu lucrările celorlalți, ceea ce a contribuit la dezvoltarea sentimentului de apartenență la o comunitate mai largă.

Activități reprezentative

Printre cele mai importante activități desfășurate se numără:

- realizarea calendarului bunătații (Advent Kindness Calendar);
- activități de storytelling și discuții despre emoții;
- realizarea de produse artistice (desene, colaje, simboluri ale iernii);
- schimburi de idei și lucrări între școlile partenere;
- participarea la alegerea logo-ului proiectului;
- crearea unei povesti comune în format digital.

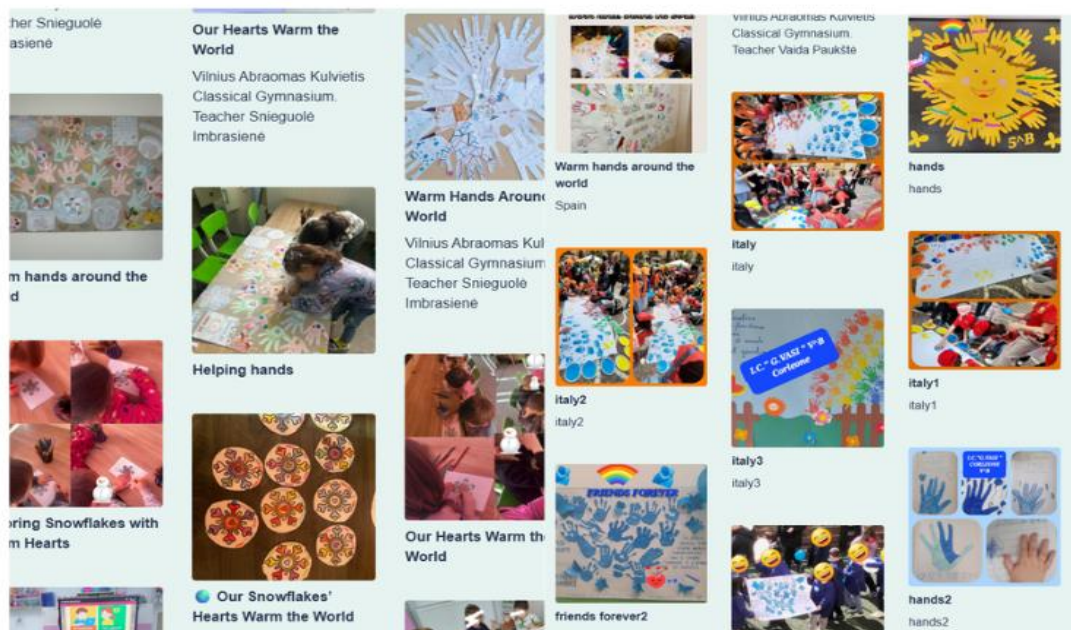


Fig. 2 – Produse realizate de copii în cadrul activităților proiectului

Un moment foarte important pentru copii a fost realizarea produsului final, cartea digitală „The Little Winter Light”.

Fiecare școală a contribuit cu o parte din poveste, iar la final toate ideile au fost unite într-o singură poveste. Copiii au fost entuziasmați să descopere că ideile și desenele lor au devenit parte dintr-o poveste comună, realizată împreună cu partenerii din proiect.

👉 Cartea poate fi accesată aici:

(<https://read.bookcreator.com/LBAvjkcITQbwtHwy5VuQqExxae52/yJdQeWTNQitG3WZoliWOZfq>)



Fig. 3 – Coperta cărții digitale colaborative „The Little Winter Light”

Proiectul eTwinning –

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/winter-hearts-across-borders-spreading-kindness-and-warmth>

Activitate artistică – creație muzicală inspirată din poveste

Pentru a valorifica povestea creată în cadrul proiectului, am realizat împreună cu copiii o activitate artistică bazată pe crearea unor versuri inspirate din „The Little Winter Light”.

Copiii au contribuit cu idei simple, cuvinte și expresii care reflectau emoțiile și mesajele poveștii, iar aceste contribuții au fost reunite într-o formă finală, rezultând o melodie.

Această activitate a oferit copiilor ocazia de a-și exprima creativitatea într-un mod diferit și a consolidat înțelegerea mesajului despre bunătate și empatie.

Melodia a fost integrată în cartea digitală, devenind parte din produsul final al proiectului.



"The Little Winter Light" is more than a story. It is a journey of hearts connected across Europe. Through this eTwinning project, children and teachers from Romania, Moldova, Italy, Lithuania, and Spain worked together, sharing ideas, kindness, and imagination. Each country added a piece of warmth to Lumi's adventure. From snowy playgrounds to joyful classrooms, from songs and drawings to kind words and friendship, every moment helped Lumi shine brighter. Step by step, the little light grew, carrying the message that kindness can travel beyond borders, languages, and distances. Even though we are far from one another, we created one story, one light, and one shared memory. Like Lumi, our collaboration shows that when we work together, we can bring warmth to the coldest days and light to every heart. May Lumi continue to shine in Romania, Moldova, Italy, Lithuania, Spain, and everywhere kindness is shared. Because a small light, when guided by friendship, can brighten the whole world.

Listen to the song inspired by Lumi's adventure: 🎵



Fig. 4 – Creație muzicală realizată de copii și integrată în cartea digitală

Instrumentele digitale au sprijinit desfășurarea activităților și colaborarea dintre parteneri, fiind utilizate într-un mod simplu și accesibil copiilor. TwinSpace a fost spațiul principal în care am organizat și documentat activitățile. Am folosit, de asemenea:

- Padlet, pentru prezentarea profesorilor și schimbul de idei;
- Canva, pentru materiale vizuale;
- Book Creator, pentru realizarea cărții digitale;
- aplicații simple de desen, potrivite vârstei copiilor.

În același timp, am respectat regulile de siguranță online, folosind doar prenumele copiilor și lucrând cu acordul părinților.



Fig. 5 – Reguli de protecție a datelor în proiect

Activitățile au fost adaptate vârstei copiilor și au fost integrate natural în programul zilnic. Am lucrat prin joc, povești, desen și discuții, astfel încât copiii să înțeleagă ușor concepte precum bunătatea, empatia și colaborarea.

Impactul proiectului

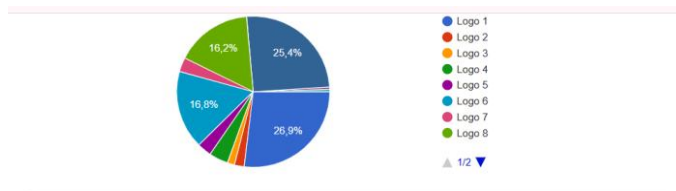
Copiii au devenit mai deschiși în a-și exprima emoțiile, au lucrat mai bine împreună și au fost curioși să descopere ce fac copiii din alte țări.

Pentru ei, proiectul a fost o experiență frumoasă și diferită, iar pentru mine, ca profesor, a fost o confirmare că aceste tipuri de activități au un impact real asupra dezvoltării lor. De asemenea, copiii au manifestat interes crescut pentru activități și o implicare mai activă în procesul de învățare.

Activitate colaborativă – realizarea logo-ului

Un alt moment important al proiectului a fost alegerea logo-ului, în care copiii au avut ocazia să observe, să compare și să voteze lucrările realizate în cadrul proiectului.

Această activitate i-a implicat activ în procesul de decizie și i-a ajutat să își exprime preferințele, înțelegând că fac parte dintr-un proiect comun.



HERE IS THE WINNER!!



Fig. 6 – Logo-ul proiectului ales în urma votului participanților

Concluzii

Proiectul „Winter Hearts Across Borders” a arătat că, încă de la grădiniță, copiii pot învăța să fie empatici, deschiși și conectați cu alții, chiar dacă aceștia sunt din alte țări.

Experiența proiectului a demonstrat că activitățile colaborative și creative pot transforma procesul de învățare într-o experiență apropiată de nevoile și emoțiile copiilor.

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/winter-hearts-across-borders-spreading-kindness-and-warmth>

NIVEL PRIMAR

Proiectul eTwinning „Me, We and the World: Grow with Kindness, Grow Kindness”

Prof. înv.primar Mateas Alina-Claudia, Ambasador eTwinning
Liceul Teoretic „Lucian Blaga” Cluj-Napoca, jud. Cluj

Proiectul „Me, We and the World: Grow with Kindness, Grow Kindness”, a reunit 9 școli partenere din Turcia (fondator), Portugalia (co-fondator), Spania, Estonia și România și s-a derulat în perioada martie-iunie 2026. Principalii beneficiari ai proiectului au fost aproximativ 232 de elevi cu vârste cuprinse între 6-10 ani din instituțiile școlare partenere.

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/me-we-and-world-grow-kindness-grow-kindness>

Într-o lume în care inteligența artificială evoluează rapid, considerăm că una dintre cele mai importante misiuni ale școlii rămâne dezvoltarea competențelor profund umane: empatia, colaborarea, respectul, responsabilitatea și bunătatea. În prezent, a le oferi copiilor doar cunoștințe academice nu mai este suficient, este esențial să le cultivăm reziliența emoțională, conștiința socială și responsabilitatea față de mediu. Proiectul a fost fundamentat pe principiul dezvoltării acestor abilități pentru viață, atât de importante pentru elevii noștri.

Proiectul este structurat pe un cadru progresiv: începe cu descoperirea pe care elevul o face asupra propriului său univers interior (Eu), avansează către construirea unei comunicări sănătoase cu colegii săi (Noi) și culminează cu dezvoltarea unui simț al responsabilității față de comunitatea globală (Lumea).

Obiectivele proiectului au vizat:

- Creșterea nivelului de conștientizare a emoțiilor și a impactului acestora asupra comportamentului;
- Aplicarea în viața de zi cu zi a unor valori universale: iubirea, respectul, empatia, toleranța, responsabilitatea și cooperarea;
- Implicarea elevilor în acte de bunătate, făcându-i să conștientizeze că micile gesturi de bunătate pot duce la schimbări majore;
- Promovarea toleranței, a conștientizării culturale și a simțului cetățeniei globale, prin interacțiunea cu elevi din culturi diverse

Alegerea metodelor didactice a fost realizată în concordanță cu obiectivele pedagogice ale fiecărei activități și cu tema proiectului – dezvoltarea competențelor pentru viață. Am urmărit ca fiecare experiență de învățare să îi ajute pe elevi să își cunoască propriile emoții, să dezvolte relații sănătoase cu ceilalți și să conștientizeze rolul pe care îl au ca cetățeni activi și responsabili într-o societate multiculturală.

Munca în perechi/echipe naționale și transnaționale a jucat un rol central, permițând împărtășirea ideilor, schimbul de experiențe și construirea în comun a cunoștințelor despre emoții, conviețuire, hărțuire, prietenie și cetățenie.

Buna desfășurare a proiectului a putut fi posibilă doar printr-o integrare optimă a activităților în curriculum, printr-o abordare interdisciplinară, valorificând competențele prevăzute în programele școlare ale disciplinelor integrate.

Astfel, pe parcursul orelor de Dezvoltare personală, au fost derulate activități cu accent pe autocunoaștere, dezvoltarea emoțională și socială, starea de bine: borcănașele cu emoții, Dicționarul emoțiilor, Detectivul emoțiilor, Zidul Bullying-ului, Pizza Prieteniei, Termometrul emoțiilor, tehnici de relaxare.

În orele de Comunicare în limba română, elevii au creat povestea colaborativă Stop Bullying! avându-i ca protagoniști pe cei patru eroi: Spark, Peace, Teamstar și Ovox.

La orele de Matematică și explorarea mediului, elevii au centralizat datele despre emoții în grafice și diagrame, au realizat investigații despre biodiversitate, încălzirea globală, reciclare, poluarea solului, protejarea pădurilor, risipa alimentară, reducerea consumului de apă și energie, modalitățile de combatere a acestora, teme de mare actualitate și de interes pentru ei. De asemenea, elevii au propus soluții inedite și de impact pentru protejarea mediului, au urmărit etapele de dezvoltare a petunii, floare simbol a prieteniei și a proiectului nostru.

În orele de Arte vizuale și abilități practice, elevii au realizat materialele artistice pentru produsele comune: au decorat cu emoji litera „L” din titlul proiectului și piesele de puzzle pentru eTwinning Day, au desenat monstruleții pentru Dicționarul emoțiilor, au desenat eroul antibullying Teamstar și echipamentul acestuia, au colorat posterul prieteniei. Ei au confecționat cărămizile pentru Zidul Bullying-ului, iar apoi au construit din bețișoare colorate Podul prieteniei sau au creat postere pe tema First Aid kit for the World.





Caracterul interdisciplinar al proiectului a facilitat dezvoltarea unor competențe-cheie: competențele de comunicare, competențele personale, sociale, competențe de a învăța să înveți, sensibilizare și expresie culturală, competențele civice, competențele digitale, spiritul de inițiativă, gândirea critică, creativitatea, rezolvarea de probleme.

Cele mai motivante aspecte: activitățile curriculare originale și diverse, libertatea de alegere, sarcini în echipă. Activitatea preferată a fost „Pizza Prieteniei”, iar cea care i-a solicitat cel mai mult, „Podul Prieteniei”.

Produsele finale reflectă creativitatea și munca în echipe transnaționale a elevilor: Dicționarul Emoțiilor, Pizza Prieteniei, broșura cu tehnici de relaxare, posterul Ziua Prieteniei, First Aid Kit for the World, jocul de societate the Path of the Courtesy, povestea colaborativă Stop Bullying !

Proiectul a avut un impact semnificativ asupra elevilor, care și-au dezvoltat competențele socio-emoționale, capacitatea de autoreglare, reziliența, empatia.

De asemenea, proiectul a avut un impact puternic în direcția creșterii stimei de sine a elevilor, în dezvoltarea abilităților de colaborare, a gândirii critice, a creativității. și responsabilității civice. Ei au înțeles că bunătatea, respectul și cooperarea sunt valori universale împărtășite de copii din culturi diferite, atât de necesare în societatea contemporană și că gesturile mici, pot produce schimbări importante în comunitate.

Pe parcursul implementării proiectului, părinții au observat schimbări pozitive în comportamentul copiilor: exprimarea mai ușoară a emoțiilor, creșterea încrederii în sine, dezvoltarea spiritului de cooperare și manifestarea unor comportamente bazate pe respect și bunătate atât în mediul școlar, cât și în familie.

Considerăm că rezultatul de impact al proiectului a fost transformarea tuturor produselor intermediare într-o Resursă educațională deschisă: Jocul de societate colaborativ – The Path of Courtesy - care valorifică fiecare experiență de învățare de pe parcursul proiectului și este construit integral din produsele activității elevilor.

Întrebările, provocările și situațiile-problemă integrate în joc permit transferul cunoștințelor în contexte apropiate de viața reală și pot fi adaptate diferitelor contexte educaționale. Întreaga documentație privind planificarea, implementarea, evaluarea și diseminarea proiectului este disponibilă în TwinSpace-ul proiectului.

Bune practici în proiectele eTwinning – dezvoltarea abilităților de viață și incluziunea

Prof. învăț. primar Misaroș Andreea Raluca
Școala Gimnazială „Alexandru Bohățiel”
Vultureni, județul Cluj

1. Introducere

În ultimii ani, proiectele eTwinning au devenit o parte importantă a activității didactice desfășurate la clasă pe care o coordonez, oferindu-mi posibilitatea de a transforma lecțiile obișnuite în experiențe de învățare interactive și colaborative. Prin intermediul acestor proiecte, elevii au avut ocazia să comunice și să colaboreze cu colegi din alte țări, să descopere culturi diferite și să participe la activități care au îmbinat învățarea cu creativitatea, tehnologia și lucrul în echipă.

Experiența acumulată în implementarea proiectelor **Life Skills Change Lives**, **No One Is Left Behind**, **My Name is Life** și **The Compass of Life** mi-a confirmat faptul că eTwinning reprezintă mult mai mult decât o platformă de colaborare între școli. Este un spațiu educațional în care elevii învață prin experiențe autentice, își dezvoltă competențele digitale și sociale, învață să respecte diversitatea și să lucreze împreună pentru atingerea unor obiective comune.

Activitățile desfășurate au urmărit dezvoltarea abilităților de viață, promovarea incluziunii, educația pentru sănătate, protejarea mediului și utilizarea responsabilă a tehnologiei. Fiecare proiect a oferit contexte reale de învățare în care elevii au fost implicați activ în luarea deciziilor, realizarea produselor colaborative și evaluarea activităților, devenind astfel participanți direcți la propriul proces de învățare.

Lucrarea prezintă câteva dintre exemplele de bune practici implementate în cadrul acestor proiecte, evidențiind activitățile desfășurate, instrumentele digitale utilizate și impactul pe care colaborarea europeană l-a avut asupra dezvoltării competențelor elevilor.



(Fig. 1 – Proiectele eTwinning implementate în perioada 2025–2026)

2. Proiectele eTwinning – cadrul dezvoltării abilităților de viață

Proiectele eTwinning au fost integrate în activitatea didactică fără a reprezenta activități suplimentare, ci au completat în mod firesc procesul instructiv-educativ și au fost valorificate în cadrul disciplinelor din învățământul primar, precum Comunicare în limba română, Matematică și explorarea mediului, Dezvoltare personală, Arte vizuale și abilități practice și Educație civică. În acest mod, elevii au învățat prin activități interdisciplinare, colaborative și centrate pe rezolvarea unor sarcini autentice.

În anul școlar 2025–2026 au fost implementate patru proiecte eTwinning care au avut obiective complementare: dezvoltarea competențelor digitale, formarea abilităților de viață, promovarea incluziunii, educația pentru sănătate și dezvoltarea responsabilității față de mediu. Deși tematica fiecărui proiect a fost diferită, toate au urmărit implicarea activă a elevilor în realizarea unor produse comune și dezvoltarea competențelor-cheie necesare secolului XXI.

Un rol important în desfășurarea activităților l-au avut instrumentele digitale utilizate pe parcursul proiectelor. Aplicații precum **BookCreator**, **Canva**, **Wordwall**, **Kahoot**, **Linoit**, **Google Forms**, **Emaze** și **Suno AI** au facilitat colaborarea dintre elevi și profesorii parteneri, oferind posibilitatea realizării unor produse digitale comune și transformând învățarea într-o experiență atractivă și motivantă.



(Fig. 2 – Instrumente digitale utilizate în proiectele eTwinning)

3. Exemple de bune practici în proiectele eTwinning

Participarea la cele patru proiecte eTwinning mi-a oferit oportunitatea de a diversifica activitățile desfășurate la clasă și de a crea contexte de învățare în care elevii au fost implicați activ, au colaborat și au învățat unii de la alții. Am urmărit ca fiecare activitate să răspundă unor obiective clare de învățare, dar și să contribuie la dezvoltarea

unor abilități de viață precum comunicarea, cooperarea, responsabilitatea, empatia și respectul față de diversitate.

Unul dintre proiectele care a avut cel mai mare impact asupra colectivului clasei a fost **No One Is Left Behind**, desfășurat în parteneriat cu școli din România și Republica Moldova. Tema incluziunii a fost valorificată prin activități adaptate vârstei elevilor, astfel încât aceștia să înțeleagă că fiecare copil este valoros și că diferențele dintre noi reprezintă o resursă, nu un obstacol.

Cu ocazia **Zilei Internaționale a Toleranței**, elevii au realizat desene și mesaje despre prietenie și acceptare, au discutat despre importanța respectului reciproc și au colaborat cu partenerii din proiect la realizarea unor materiale comune. Activitatea **Arta Incluziunii** le-a oferit posibilitatea să își exprime creativitatea prin colaje și lucrări artistice inspirate din tema diversității, iar prin **Calendarul Bunătății** au fost încurajați să realizeze zilnic mici gesturi de sprijin și apreciere față de colegi, familie și comunitate. O altă activitate apreciată de elevi a fost cea dedicată **Zilei Pământului**, în cadrul căreia au desfășurat activități practice privind protejarea mediului și responsabilitatea față de natură.



(Fig. 3. Activități dedicate incluziunii și dezvoltării abilităților de viață în proiectul **No One Is Left Behind**)

Un aspect care i-a motivat în mod deosebit pe elevi a fost realizarea produselor colaborative. Împreună cu partenerii din proiect au participat la alegerea logo-ului, au contribuit la realizarea unei cărți digitale în aplicația **BookCreator** și au creat, cu ajutorul platformei **Suno AI**, un cântec colaborativ dedicat proiectului. Entuziasmul cu care au lucrat la aceste produse mi-a confirmat încă o dată că elevii învață mai ușor atunci când

sunt implicați în activități practice și când rezultatul muncii lor este valorificat într-un produs comun.



(Fig. 4. Carte digitală și produse colaborative realizate în cadrul proiectului)

Proiectul **Life Skills Change Lives** a avut ca obiectiv dezvoltarea competențelor necesare vieții de zi cu zi și utilizarea responsabilă a tehnologiei. Am integrat activitățile proiectului în lecțiile desfășurate la clasă, utilizând aplicații precum **Kahoot**, **Wordwall**, **BookCreator**, **Linoit** și **Emaze**. Aceste instrumente au transformat activitățile de consolidare și evaluare în experiențe interactive, iar elevii au participat cu interes și implicare la fiecare provocare propusă. Totodată, au învățat să colaboreze, să își asume responsabilități și să contribuie la realizarea unor materiale comune împreună cu colegii din celelalte țări participante.

Proiectele **My Name Is Life** și **The Compass of Life** au completat această experiență prin activități dedicate educației pentru sănătate, protejării mediului și dezvoltării competențelor socio-emoționale. Elevii au discutat despre importanța unui stil de viață sănătos, au desfășurat activități de reciclare și au participat la exerciții prin care și-au dezvoltat empatia, spiritul civic și capacitatea de a lucra în echipă. Implicarea părinților în unele activități a contribuit la consolidarea relației dintre școală și familie și a oferit copiilor contexte reale în care au putut aplica ceea ce au învățat.

Pe parcursul tuturor proiectelor am observat că utilizarea tehnologiei nu a reprezentat un scop în sine, ci un mijloc prin care elevii au comunicat mai ușor, au colaborat cu partenerii internaționali și și-au valorificat creativitatea. Produsele realizate împreună, întâlnirile online și activitățile colaborative au contribuit la creșterea motivației pentru învățare și la dezvoltarea sentimentului de apartenență la o comunitate educațională europeană.

4. Impactul proiectelor asupra elevilor și asupra activității didactice

Privind în urmă, consider că participarea la aceste proiecte a avut un impact semnificativ atât asupra elevilor, cât și asupra propriei mele activități didactice. Am observat o creștere a interesului pentru învățare, o implicare mai mare în activitățile de grup și o dezvoltare vizibilă a competențelor de comunicare și colaborare. Elevii au devenit mai încrezători în propriile idei, mai deschiși către lucrul în echipă și mai receptivi la valorile promovate de proiecte, precum respectul, toleranța și responsabilitatea.

Din punct de vedere profesional, implementarea proiectelor eTwinning mi-a oferit oportunitatea de a colabora cu profesori din alte țări, de a descoperi metode moderne de predare și de a integra în activitatea didactică instrumente digitale pe care astăzi le folosesc în mod curent. Fiecare proiect a reprezentat o experiență de învățare și pentru mine, contribuind la dezvoltarea competențelor digitale și la diversificarea strategiilor didactice utilizate la clasă.

Consider că unul dintre cele mai importante câștiguri ale acestor proiecte este faptul că elevii au înțeles că învățarea nu se limitează la manual sau la sala de clasă. Ei au avut ocazia să comunice cu parteneri din alte țări, să descopere tradiții și culturi diferite, să realizeze produse comune și să înțeleagă că, dincolo de diferențele dintre noi, colaborarea și respectul reprezintă valori care ne apropie.



5. Concluzii

Experiența implementării proiectelor **Life Skills Change Lives**, **No One Is Left Behind**, **My Name Is Life** și **The Compass of Life** mi-a demonstrat că proiectele eTwinning reprezintă un cadru educațional valoros pentru dezvoltarea competențelor-cheie și a abilităților de viață încă din ciclul primar. Prin activități colaborative, utilizarea creativă a tehnologiei și implicarea activă a elevilor, învățarea devine mai atractivă, mai relevantă și mai apropiată de realitatea în care trăiesc copiii.

Dincolo de produsele finale sau de utilizarea aplicațiilor digitale, cea mai mare satisfacție a fost să văd elevi care au învățat să comunice mai bine, să își respecte colegii, să colaboreze și să privească diversitatea ca pe o oportunitate de învățare. Sunt convinsă că experiențele trăite în cadrul acestor proiecte vor rămâne pentru ei nu doar amintiri frumoase, ci și repere importante în formarea lor ca viitori cetățeni activi și responsabili ai Europei.

Școala viitorului prin eTwinning: Învățare transdisciplinară, tehnologie și sustenabilitate

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

Școala contemporană solicită o trecere rapidă de la memorarea pasivă la formarea de competențe-cheie necesare secolului XXI: gândire critică, colaborare, alfabetizare digitală și inteligență socio-emoțională. În acest context, platforma eTwinning nu reprezintă doar un spațiu de comunicare, ci un veritabil laborator metodologic care permite profesorului să depășească barierele rigide ale disciplinelor și să creeze contexte de învățare autentice.

Inovația didactică prin abordări transdisciplinare

Inovația didactică nu înseamnă abandonarea curriculumului, ci recontextualizarea lui. Prin proiectele eTwinning implementate, conceptele teoretice de matematică, științe, limba maternă și arte au fost fuzionate cu **Educația Socio-Emoțională și Educația pentru Dezvoltare Durabilă**.

A. Proiectul „A Taste of Kindness Across the World”: Valori transformate în acțiune

În acest proiect, lectura activă (pornind de la textul „*The Story of Omu*”) a fost corelată cu investigația geografică (studiul Nigeriei – cultură, tradiții culinare) și matematica aplicată (măsurarea ingredientelor pentru tocană). Inovația a constatat în mutarea accentului de la teorie la empatie: activitatea „**Grădina Grătitudinii**” a demonstrat cum biologia (plantarea și realizarea cardului științific al plantei) se poate împleti cu educația civică, fiecare ghiveci fiind dedicat unei persoane dragi în semn de recunoștință. Schimbarea de comportament a fost monitorizată prin activitatea „**Chain of Favours**”, unde elevii au transpus viziunile media în fapte bune reale în comunitate, după ce au vizionat un video pe această temă, un bun exemplu de lanț al faptelor bune, într-o societate în care oamenii sunt din ce în ce mai puțin empatici.

B. Proiectul „From Seed to Plate”: De la cercetare la antreprenariat sustenabil

Acest proiect reprezintă un exemplu elocvent al învățării experiențiale, ghidând elevul pe întregul traseu al hranei, de la sămânță la produsul final.

- **Științe și activități practice:** Elevii au părăsit clasa pentru a planta și monitoriza plantele direct în curtea și sera școlii, dezvoltându-și competențe eco-sistemice.

- **Arta transdisciplinară – Cartea despre Floarea-Soarelui:** Elevii au creat o resursă educațională complexă, structurată inovator pe trei dimensiuni:

- o *Capitolul 1 – Povești fantastice* (Creativitate și literatură);
- o *Capitolul 2 – Informații* (Rigurozitate științifică și cercetare);
- o *Capitolul 3 – Mesajul ecologic* (Responsabilitate socială)

- **Educație pentru sănătate și antreprenariat:** Prin crearea meniurilor sănătoase pentru restaurantul virtual „**Me(eT) & Eat Restaurant**” și realizarea expozițiilor culinare

„Arta în farfurie” (grădini miniaturale modelate exclusiv din legume și fructe), elevii au aplicat noțiuni de nutriție și estetică într-un mod profund atractiv.

C. Proiectul „Together We Care – Skills for Life through Volunteering”: Dezvoltarea abilităților de viață prin cetățenie activă

Inovația didactică atinge cel mai înalt nivel atunci când învățarea trece dincolo de zidurile școlii și devine un act de responsabilitate socială. Acest proiect a transformat conceptul de voluntariat dintr-o idee abstractă într-o serie de acțiuni bazate pe empatie și grija față de semenii:

- **Solidaritatea între generații:** Elevii au explorat importanța sprijinirii comunității de vârstnici, transpunându-și reflecțiile în desene originale și mesaje audio sensibile, pline de compasiune.

- **Responsabilitatea față de ființele vulnerabile:** Pornind de la o situație reală, elevii au creat povestea colaborativă internațională „*Zippy’s Story*”, un exercițiu de scriere creativă și literație care i-a învățat pașii corecți și responsabili în adoptarea și îngrijirea unui animal de companie.

3. Utilizarea eficientă și sigură a tehnologiei în clasă

Tehnologia în proiectele eTwinning nu este un scop în sine, ci un instrument de facilitare a colaborării europene și a exprimării creative. Integrarea TIC a fost ghidată de trei piloni: **co-creare, eSafety și incluziune**.

Utilizarea tehnologiei în cadrul acestor proiecte a vizat transformarea elevilor din simpli consumatori de tehnologie în co-creatori de conținut digital.

De exemplu, în proiectul „**A Taste of Kindness**”, activitatea de scriere colaborativă internațională s-a realizat prin intermediul platformelor **Canva și Storyjumper**, oferindu-le elevilor ocazia unică de a deveni autori de carte digitală. Astfel, copiii au repovestit și ilustrat colaborativ, în varianta lor povestea lui Omu, au creat o poveste **The Garden of Thank You**, o carte de rețete tradiționale de tocănițe din Nigeria și din țările participante la proiect: România, Italia, Spania.

În mod similar, în cadrul proiectului „**From Seed to Plate**”, prin utilizarea aplicațiilor **Gemini Apps., ChatGBT** elevii au conceput meniurile interactive pentru „*Me(eT) & Eat Restaurant*”.

Tehnologia a jucat un rol esențial în procesul de producție media din proiectul „**Together We Care – Skills for Life through Volunteering**”. Aici, elevii au realizat un **Spot TV** de conștientizare socială. Această activitate a îmbinat tehnicile tradiționale de desen cu tehnologia digitală de editare video și editare audio, elevii înregistrându-și propriile voci pentru a da viață mesajelor despre grija față de bătrâni.

De asemenea, colaborarea transnațională a fost adâncită prin utilizarea aplicației **Canva în echipe mixte, internaționale**. Elevii din țări diferite au lucrat simultan pe aceleași spații de lucru virtuale pentru a crea postere interactive despre „obiceiuri verzi” (*green habits*), demonstrând o utilizare avansată a instrumentelor Web 2.0 în scopul educației ecologice și al dezvoltării competențelor digitale cooperante.

Siguranța digitală (eSafety și GDPR)

Un indicator esențial al calității didactice a fost gestionarea riguroasă a identității virtuale a minorilor. Toate activitățile desfășurate în TwinSpace au respectat normele GDPR prin:

- Obținerea acordului informat de la părinți pentru utilizarea produselor activității.
- Anonimizarea datelor (utilizarea doar a prenumelui și a țării pe platformele publice).
- Instruirea elevilor cu privire la regulile de siguranță pe internet înaintea videoconferințelor realizate între partenerii din România, Spania și Italia.

4. Dimensiunea europeană și deschiderea către comunitate

O altă valoare adăugată adusă de aceste proiecte în creșterea calității educației este **parteneriatul școală-familie**. În proiectul „*A Taste of Kindness*”, părinții au intrat în procesul didactic ajutând copiii să gătească acasă rețetele tradiționale propuse de școlile partenere din Italia sau Spania. Mai mult, părinții au fost invitați la o activitate comună cu elevii din cele trei țări participante la proiect, unde au aflat de la profesori și de la elevi care au fost activitățile, impactul asupra copiilor, sustenabilitatea acestuia.

5. Concluzii

Proiectele eTwinning reprezintă un sprijin fundamental în creșterea calității demersului didactic deoarece forțează trecerea de la „a ști” la „a ști să fii și să faci”.

Fie că vorbim despre scrierea de povești fantastice despre floarea-soarelui, plantarea în sera școlii, **sau crearea de spoturi TV și postere transnaționale despre voluntariat și obiceiuri verzi**, aceste proiecte au demonstrat că designul instrucțional modern trebuie să fie flexibil, digitalizat și profund uman. Colaborarea internațională dovedește că, atunci când tehnologia este ghidată de o pedagogie axată pe valori, sala de clasă devine un spațiu fără frontiere, unde știința, cetățenia activă și bunătatea cresc în același ritm.



"Voices for the voiceless- Zippy's story"

Valy D, Adriana Lefter, Anca Bulai, Andri Christodoulou, Anisoara-Iuliana Badaluta, Cornelia Pancescu, Crina Ștefan, Diana Cioclu, Elena Stroe, George Konstantinou, George Savvides, Ilina Bira, Ilina Bira, Jasmina Milicevic, Jasmina Milicevic, Katerina Belogia, Maria Petropoulou, Oana Arghire, Simona Ene, Sladjana Vukosavljevic, Sladjana Vukosavljevic





< BEGINNING

END >

Inovație și creativitate în educație: Proiectul eTwinning „I learn life skills through STEAM”

Prof. pentru învățământ primar Petrean Floare Mariana ,
Școala Gimnazială "Emil Isac" Cluj-Napoca

În anul școlar 2025-2026, educația depășește granițele manualelor clasice și îmbrățișează interdisciplinaritatea.

Aliniat temei anuale europene „Competențe-cheie (Abilități de viață)”, proiectul internațional eTwinning „I Learn Life Skills Through STEAM” <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/i-learn-life-skills-through-steam> oferă elevilor cu vârste cuprinse între 7 și 11 ani un cadru inovator de dezvoltare.

Scopul principal este cultivarea unor abilități esențiale pentru secolul XXI — alfabetizare, matematică, științe, competențe digitale și cetățenie activă — prin intermediul metodologiei STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics).

Într-o lume în continuă schimbare, proiectul transformă copiii în gânditori critici, rezolvatori creativi de probleme și cetățeni responsabili, promovați într-un mediu incluziv și colaborativ.

Am realizat acest proiect la Școala Gimnazială „Emil Isac” din Cluj-Napoca, cu elevii mei din clasa a IV-a C, cu care am transpus acest manifest educațional într-o serie de activități practice de excepție.

Coordonarea proiectului a fost realizată de o profesoară din Turcia , din echipa de proiect făcând parte 21 de cadre didactice din Turcia(10), Georgia(3), România(3), Albania(2), Portugalia(1), Grecia(1), Ucraina(1).

Proiectul a fost structurat sub forma unei călătorii de lungă durată, fiecare lună aducând provocări noi:

Noiembrie: Perioada de cunoaștere și branding a proiectului, marcată de realizarea posterului comun și crearea/votarea mascotei oficiale.

Decembrie: Îmbinarea tehnologiei cu natura prin activități de colorat asistate de AI, ilustrarea proverbelor și idiomurilor prin experimente STEAM și realizarea felicitărilor de Anul Nou.

Ianuarie & Februarie: Focus pe ecologie, storytelling, evaluarea poveștilor (metoda 5W1H) și siguranța în mediul virtual cu ocazia Safer Internet Day 2026.

Martie: Conștientizarea importanței mediului prin ateliere de origami, design culinar și activități dedicate Zilei Mondiale a Apei.

Aprilie: Exprimare artistică și tehnică — construcția de jucării inspirate din mediul înconjurător, programare/codare bazată pe mișcare și compoziție muzicală colaborativă.

Mai: Celebrarea Zilei eTwinning (9 Mai), evaluări finale interactive (Quizizz) și parteneriate educaționale cu Universitatea Mersin.

Teoria a prins viață la Cluj-Napoca prin activități hands-on spectaculoase, unde imaginația elevilor nu a cunoscut limite. A fost aleasă mascota proiectului, în urma votului fiind aleasă Steamora.

Povestea Steamorei: Inteligența Artificială Întâlnește Banda Desenată

Pornind de la mascota oficială a proiectului, Steamora, elevii clasei a IV-a C au creat o poveste originală cu tematică STEAM. Folosind aplicația de inteligență artificială Gemini, textul a fost generat colaborativ, iar apoi transformat într-o bandă desenată vibrantă. Mesajul transmis de copii este unul puternic: „Colaborarea nu este ușoară, dar când învățăm să acceptăm ideile noi, reușim împreună! Aceasta este adevăra putere STEAM!”

Protecția mediului a fost tradusă în fapte prin două ateliere majore de reciclare creativă: Art Journey with Recycled Yarns: Fiecare elev a realizat o farfurie țesută folosind fire și resturi textile, surprinzând prin modele unice și combinații îndrăznețe de culori. Vehicule ECO: Pet-urile, cutiile de carton și dopurile s-au transformat în mașini, avioane și vapoare, oferindu-le copiilor lecții practice de inginerie și design.

Pe 22 martie 2026, clasa a marcat World Water Day printr-o activitate integrată. Folosind tehnica origami, elevii au pliat viețuitoare marine (pești, broaște țestoase) pe care le-au integrat într-o machetă colectivă ce simulează un ocean curat, conștientizând importanța protejării resurselor de apă.

Colaborarea internațională a atins un punct culminant în crearea versurilor pentru cântecul proiectului: "I imagine and I create, / Learning skills that feel so great! / STEAM is how we play and grow / Together is the way to go!" Melodia a fost generată cu ajutorul platformei Suno AI, iar elevii clasei a IV-a C au acompaniat piesa ținând ritmul cu instrumente și jucării muzicale construite chiar de ei în clasă.

Rezultatul a fost un videoclip antrenant publicat pe YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PZKabyZOTTM&t=1s>. Toate interpretările partenerilor din proiect au fost reunite în aplicația Canva: https://www.canva.com/design/DAHGPqnRCSk/_zzSGDn2EG0A8sgcHIMw4Q/edit

Aplicând principii simple de fizică și mecanică, elevii au refolosit CD-uri vechi, cartoane rotunde și cutii de la ouă Kinder. Cu ajutorul pistolului de lipit, fiecare copil și-a asamblat și decorat propriul titirez, experimentând bucuria de a crea o jucărie funcțională de la zero.-Titirezul hand-made.

Experiența trăită alături de elevii clasei a IV-a C în proiectul „I Learn Life Skills Through STEAM” ne demonstrează că școala viitorului se construiește pe pilonii creativității, colaborării și aplicabilității practice. STEAM nu este doar o metodologie, ci o lentilă prin care copiii învață să privească lumea din jur, să pună întrebări și să caute soluții sustenabile pentru probleme reale. Pe de altă parte, platforma eTwinning deschide o fereastră valoroasă către Europa, transformând sala de clasă într-un spațiu de dialog intercultural și schimb de bune practici. Adresez o invitație deschisă tuturor colegilor cadre didactice: îndrăzniți să aduceți filosofia STEAM și proiectele eTwinning la clasele dumneavoastră!

Haideți să le oferim copiilor noștri șansa de a deveni creatorii lumii de mâine, transformând fiecare lecție într-o aventură a cunoașterii!





Educația pentru mediu prin proiectele eTwinning . "My green journal" - eTwinning project

Ambasador eTwinning, prof. Ploscar Simona
Școala Gimnazială "Gheorghe Șincai", Florești

Proiectul „My Green Journal” a reunit 8 profesori și 30 de elevi din două țări: Turcia și România. Acesta a urmărit dezvoltarea responsabilității ecologice în rândul elevilor prin activități educaționale, colaborative și creative dedicate protejării mediului. Elevii au fost implicați în sarcini care au promovat dragostea pentru natură, conștientizarea importanței reciclării, utilizarea responsabilă a resurselor naturale și adoptarea unui stil de viață sustenabil. Prin lucrul în echipă și realizarea de produse comune, participanții au dobândit atât cunoștințe teoretice, cât și un simț crescut al responsabilității față de mediul înconjurător.

Proiectul a contribuit la formarea unor atitudini ecologice durabile, încurajând elevii să protejeze mediul și să se implice activ în acțiuni care sprijină un viitor mai sănătos pentru generațiile următoare. De asemenea, a oferit un cadru valoros de colaborare internațională, în care ideile și eforturile partenerilor au îmbogățit experiența educațională.

Un rol esențial în derularea proiectului l-au avut partenerii implicați, ale căror contribuții au consolidat impactul activităților. Întregul demers a reprezentat o experiență memorabilă, inspirând elevii să privească spre un viitor mai verde și mai responsabil.

Această cooperare strânsă s-a concretizat în realizarea unor produse comune, culminând cu produsul final al proiectului. Comunicarea între participanți s-a menținut constant prin TwinMail, Messenger (Facebook), WhatsApp, Chatroom-ul din TwinSpace și mesaje private de e-mail, asigurând o colaborare eficientă pe tot parcursul proiectului.

Activitatea „Amprenta de carbon” a fost integrată în mod natural în curriculumul clasei a V-a, printr-o abordare interdisciplinară care a valorificat conținuturi și competențe din mai multe arii curriculare. În cadrul orelor de Științe, elevii au explorat tema resurselor naturale, a poluării și a impactului activităților umane asupra mediului, calcularea amprentei de carbon devenind un instrument concret de înțelegere a responsabilității ecologice.

Activitatea a fost completată de competențe matematice, elevii colectând date, organizând informații în tabele și realizând grafice, consolidând astfel elemente de statistică prevăzute în programa de Matematică. Componenta digitală a fost integrată prin utilizarea unor instrumente TIC pentru calcularea amprentei de carbon, realizarea de prezentări și infografice, precum și prin reflecții asupra impactului tehnologiei asupra mediului.

Activitatea a sprijinit și dezvoltarea competențelor socio-emoționale, fiind inclusă în aria Dezvoltare personală, unde elevii au analizat propriile obiceiuri, au identificat comportamente sustenabile și au formulat obiective personale pentru reducerea impactului asupra mediului. Integrarea curriculară a fost completată prin activități de

comunicare la Limba și literatura română, elevii redactând texte argumentative și prezentări orale despre modalități de reducere a amprente de carbon.

În cadrul Artelor vizuale și abilităților practice, elevii au realizat postere, colaje și materiale vizuale care au sprijinit campaniile eco din școală. Prin această abordare interdisciplinară, activitatea „Amprenta de carbon” a contribuit la dezvoltarea competențelor-cheie europene, la formarea unor atitudini responsabile față de mediu și la consolidarea unei înțelegeri profunde a modului în care acțiunile individuale influențează echilibrul ecologic. Activitatea a fost relevantă, aplicată și în deplină concordanță cu obiectivele educaționale ale proiectului eTwinning.



Proiectul a valorificat în mod amplu instrumente digitale moderne, în special aplicații Web 2.0, pentru a stimula creativitatea, comunicarea și documentarea activităților. Aceste resurse au fost utilizate pentru realizarea logoului și posterului proiectului, pentru prezentarea activităților și pentru încărcarea materialelor în TwinSpace. Printre instrumentele folosite se numără canva, googledocs, googleforms, youtube, bookcreator și altele.

<https://app.bookcreator.com/books/55xe0ZPBQfuRVqitoUYA3A/6mzdz87CTj-wiV4FRV4JDA>

Aplicațiile interactive au facilitat înțelegerea conceptelor, au oferit contexte ludice de exersare a competențelor și au sprijinit dezvoltarea creativității digitale a elevilor. Panourile virtuale, platforma eTwinning, instrumentele de colaborare online și resursele multimedia au permis lucrul sincron între parteneri și au contribuit semnificativ la creșterea vizibilității proiectului.

Proiectul nostru a fost realizat cu atenție la măsurile de siguranță pe internet. Aspectele la care am acordat maximă atenție au fost :

1.obținerea acordului părinților pentru participarea elevilor la activități și pentru utilizarea materialelor foto/video;

2.protejarea identității elevilor prin acoperirea sau estomparea fețelor în fotografii și videoclipuri;

3.focalizarea pe activitate- imaginile au fost realizate astfel încât să surprindă activitatea, nu fețele elevilor;

4.confidențialitatea datelor personale-nu au fost menționate informații personale ale elevilor, prenumele au fost scrise complet, iar numele de familie doar cu inițială;

5.respectarea regulilor de copyright pentru toate materialele utilizate și distribuite;

6.siguranța pe internet a fost respectată (au fost consultate site-uri dedicate utilizării responsabile și sigure a internetului).

În cadrul proiectului *My Green Journal*, inovarea pedagogică s-a conturat firesc prin integrarea învățării interdisciplinare, a creativității digitale și a colaborării internaționale într-o experiență educațională coerentă. Proiectul a redefinit limitele tradiționale ale învățării la clasă, transformând educația ecologică într-un proces dinamic, participativ și semnificativ. Prin această abordare, elevii nu au fost doar receptori ai informației, ci creatori, colaboratori și participanți activi într-o călătorie de învățare care a conectat teoria cu provocările reale ale mediului înconjurător.

Unul dintre cele mai importante elemente de inovare a fost integrarea interdisciplinară a conținuturilor. Temele de mediu au fost explorate prin prisma disciplinelor Științe, Matematică, TIC, Dezvoltare personală, Limba română și Arte vizuale. Această abordare holistică le-a permis elevilor să înțeleagă în profunzime concepte ecologice, să își calculeze propria amprentă de carbon, să interpreteze date, să creeze materiale vizuale și să reflecteze asupra propriilor obiceiuri. Învățarea a devenit relevantă și autentică, ancorată în probleme reale care au necesitat gândire critică și decizii responsabile.

La fel de importantă a fost adoptarea învățării prin proiecte și prin investigație, care i-a încurajat pe elevi să cerceteze probleme de mediu, să formuleze ipoteze, să colecteze date și să propună soluții. Această trecere de la învățarea pasivă la explorarea activă a stimulat autonomia, curiozitatea și abilitățile de rezolvare a problemelor. Elevii au învățat să colaboreze, să negocieze idei și să creeze produse comune care au reflectat atât creativitate, cât și înțelegere științifică.

Proiectul s-a remarcat și prin utilizarea avansată a instrumentelor digitale, care au sprijinit comunicarea, creativitatea și documentarea. Aplicații precum Canva, Genially, Padlet, FlipHTML, Wordwall, CapCut și StoryJumper le-au permis elevilor să realizeze postere, jurnale digitale, videoclipuri și materiale interactive. Tehnologia a devenit o punte între învățare și exprimare, ajutându-i pe elevi să își dezvolte competențele digitale în timp ce explorau teme ecologice într-un mod atractiv și modern. Utilizarea platformei TwinSpace și a altor instrumente de colaborare online a facilitat lucrul sincron între

parteneri, consolidând dialogul intercultural și extinzând mediul de învățare dincolo de sala de clasă.

O altă dimensiune a inovării a fost accentul pus pe învățarea experiențială și responsabilitatea ecologică. Elevii au monitorizat consumul de resurse, au reflectat asupra amprentei lor ecologice și au participat la activități care au promovat reciclarea, reutilizarea și obiceiurile sustenabile. Învățarea nu s-a limitat la discuții teoretice; a devenit o experiență trăită, care a modelat atitudini și comportamente. Proiectul a cultivat empatia față de natură și i-a încurajat pe elevi să devină cetățeni responsabili, capabili să contribuie la un viitor mai verde.

În final, proiectul a stimulat creativitatea și expresia vizuală, oferindu-le elevilor oportunitatea de a comunica idei complexe despre mediu prin postere, videoclipuri, logo-uri și produse artistice. Această dimensiune creativă a îmbogățit procesul de învățare și le-a oferit elevilor modalități diverse de a-și exprima înțelegerea și valorile.

În esență, proiectul *My Green Journal* demonstrează modul în care inovarea pedagogică poate transforma educația într-o experiență semnificativă, colaborativă și orientată spre viitor. Prin combinarea învățării interdisciplinare, a instrumentelor digitale, a colaborării internaționale și a responsabilității ecologice, proiectul i-a împuternicit pe elevi să devină participanți activi în construirea unei lumi sustenabile.

În cadrul proiectului *My Green Journal*, inovarea pedagogică s-a conturat firesc prin integrarea învățării interdisciplinare, a creativității digitale și a colaborării internaționale într-o experiență educațională coerentă. Proiectul a redefinit limitele tradiționale ale învățării la clasă, transformând educația ecologică într-un proces dinamic, participativ și semnificativ. Prin această abordare, elevii nu au fost doar receptori ai informației, ci creatori, colaboratori și participanți activi într-o călătorie de învățare care a conectat teoria cu provocările reale ale mediului înconjurător.

Unul dintre cele mai importante elemente de inovare a fost integrarea interdisciplinară a conținuturilor. La fel de importantă a fost adoptarea învățării prin proiecte și prin investigație, care i-a încurajat pe elevi să cerceteze probleme de mediu, să formuleze ipoteze, să colecteze date și să propună soluții. Elevii au învățat să colaboreze, să negocieze idei și să creeze produse comune care au reflectat atât creativitate, cât și înțelegere științifică.

O altă dimensiune a inovării a fost accentul pus pe învățarea experiențială și responsabilitatea ecologică. Elevii au monitorizat consumul de resurse, au reflectat asupra amprentei lor ecologice și au participat la activități care au promovat reciclarea, reutilizarea și obiceiurile sustenabile. Învățarea nu s-a limitat la discuții teoretice; a devenit o experiență trăită, care a modelat atitudini și comportamente. Proiectul a cultivat empatia față de natură și i-a încurajat pe elevi să devină cetățeni responsabili, capabili să contribuie la un viitor mai verde.

În final, proiectul a stimulat creativitatea și expresia vizuală, oferindu-le elevilor oportunitatea de a comunica idei complexe despre mediu prin postere, videoclipuri, logo-uri și produse artistice. Această dimensiune creativă a îmbogățit procesul de învățare și le-a oferit elevilor modalități diverse de a-și exprima înțelegerea și valorile.

În esență, proiectul *My Green Journal* demonstrează modul în care inovarea pedagogică poate transforma educația într-o experiență semnificativă, colaborativă și orientată spre viitor. Prin combinarea învățării interdisciplinare, a instrumentelor digitale, a colaborării internaționale și a responsabilității ecologice, proiectul i-a împuternicit pe elevi să devină participanți activi în construirea unei lumi sustenabile.

 TEACHER EVALUATION The "My Green Journal" eTwinning project has provided a high-quality learning process that supports our students in developing environmental awareness and fostering a sense of sustainable living. The project addressed current environmental issues such as carbon footprint, sustainability, recycling, and greywater use through an interdisciplinary approach. Our students actively participated in research, inquiry, and application-based activities; they had the opportunity to transform their learning into tangible products through bulletin board projects, designing new products from recycled materials, experimental applications, and exhibition activities. Through these activities, our students' sensitivity to environmental problems increased, their awareness of the conscious use of natural resources improved, and their development of sustainable living habits was fostered. The activities contributed to the dissemination of environmental awareness both within and outside the school; students sharing their acquired knowledge with their families and communities broadened the project's impact. The "My Green Journal" project has made significant contributions to both the academic and social development of our students, supporting the upbringing of environmentally conscious individuals for a sustainable future.  Sevgi YAZICI Ağdacı Primary School 4/C Class Bartın/Türkiye	 The teachers demonstrated a high level of involvement throughout the My Green Journal project, actively contributing to all planned activities and maintaining constant communication with international partners. Their collaboration skills strengthened the intercultural dimension of the project and supported the creation of a positive and inclusive learning environment. They used the eTwinning platform effectively for project communication, documentation, and dissemination. They integrated the project activities into the curriculum through an interdisciplinary approach, connecting environmental education with science, modern languages, arts, and digital competencies. They encouraged students to engage in research-based learning, hands-on experiments, reflective journaling, and creative activities such as designing eco-products from recycled materials. Their teaching methods promoted critical thinking, responsibility, and the development of sustainable habits. Digital tools were used to support learning, communication, and collaboration. Students were guided in creating digital products, uploading materials to TwinSpace, and participating in online activities. Under the teacher's guidance, students demonstrated significant progress in environmental awareness, understanding of sustainability concepts, and adopting responsible behavior. Students became more aware of their ecological footprint, shared the knowledge they gained with their families, and participated enthusiastically in exhibitions, experiments, and eco-creative workshops. The teacher played an essential role in fostering motivation, teamwork, and a sense of belonging to a European learning community. The teachers contributed to the dissemination of project results within the school and the local community through presentations, displays, exhibitions, and participation in school events. Their involvement supported the school's visibility and strengthened its commitment to European collaboration and environmental education. The teachers' participation in the My Green Journal project was exemplary. They demonstrated professionalism, creativity, and dedication to student development. Their work contributed significantly to the success of the project and to promoting sustainable values within the school community.
--	--

<https://docs.google.com/presentation/d/1wALNFMTEMJyd3qA-HSwjzoPfTv0B0pyDPYQnlkLf43A/edit?usp=sharing>

eTwinning, pilon al dimensiunii europene în învățământul românesc

prof. Silveșan Tatiana, Ambasador eTwinning
Centrul Școlar de Educație Incluzivă Beclean

Participarea la proiecte educaționale reprezintă una dintre cele mai eficiente modalități prin care școala contemporană răspunde cerințelor unei societăți în continuă schimbare. În acest context, platforma eTwinning se evidențiază ca un instrument modern care contribuie semnificativ la dezvoltarea dimensiunii europene a educației, facilitând colaborarea, comunicarea și schimbul de bune practici între instituții școlare din diferite țări.

Educația actuală nu mai poate fi redusă la transmiterea de informații, ci presupune formarea unor competențe complexe, precum gândirea critică, capacitatea de rezolvare a problemelor, adaptabilitatea și colaborarea. Proiectele eTwinning oferă cadrul ideal pentru dezvoltarea acestor competențe, prin implicarea activă a elevilor în activități interactive și interdisciplinare.

Un aspect esențial al proiectelor eTwinning îl constituie dezvoltarea abilităților de comunicare și cooperare. Elevii învață să lucreze în echipă, să își exprime ideile și să respecte opiniile celorlalți, indiferent de diferențele culturale. Comunicarea devine astfel un element central, fiind necesar ca mesajele transmise să fie clare, coerente și adaptate interlocutorilor.

În cadrul acestor proiecte, profesorul își asumă rolul de facilitator al învățării, coordonând activitățile și sprijinind elevii în procesul de descoperire. Elevul devine actor principal al propriei formări, implicându-se activ în realizarea sarcinilor și contribuind la construirea cunoașterii.

Experiența didactică personală confirmă impactul pozitiv al acestor proiecte. În activitățile desfășurate, elevii au manifestat un interes crescut pentru învățare, participând cu entuziasm la sarcinile propuse și implicându-se activ în realizarea produselor finale ale proiectului. S-a observat o îmbunătățire vizibilă a capacității de exprimare, în special în utilizarea limbii engleze în contexte reale de comunicare.

De asemenea, implicarea în proiecte eTwinning a condus la dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor, aceștia devenind mai încrezători în utilizarea aplicațiilor educaționale și a instrumentelor online. Activitățile colaborative au contribuit la consolidarea spiritului de echipă, elevii învățând să își asume responsabilități și să colaboreze eficient pentru atingerea unor obiective comune.

Un alt rezultat semnificativ a fost schimbarea atitudinii față de diversitatea culturală. Elevii au devenit mai deschiși, mai toleranți și mai interesați de valorile altor culturi, manifestând curiozitate și respect în interacțiunile cu partenerii internaționali. Impactul proiectelor eTwinning se resimte și la nivelul cadrelor didactice, care își dezvoltă competențele profesionale, își diversifică metodele de predare și își îmbunătățesc capacitatea de utilizare a tehnologiei. În același timp, acestea beneficiază de oportunități de colaborare internațională și de schimb de experiență.

Un rol important al platformei eTwinning îl reprezintă promovarea educației interculturale. Elevii sunt încurajați să descopere și să valorizeze diversitatea culturală, să depășească stereotipurile și să înțeleagă importanța respectului reciproc. În acest fel, se contribuie la formarea unei identități europene bazate pe valori comune.

Utilizarea tehnologiei facilitează comunicarea și colaborarea la distanță, iar platformele digitale permit realizarea de materiale comune și diseminarea rezultatelor. Activitățile desfășurate sunt variate și adaptate intereselor elevilor, contribuind la dezvoltarea creativității și a competențelor dobândite.

Proiect eTwinning „Autumn Outdoor Activities”

Un alt exemplu relevant pentru impactul proiectelor eTwinning asupra procesului educațional este proiectul „Autumn Outdoor Activities”, desfășurat pe o perioadă scurtă, între lunile octombrie și decembrie 2024. Acesta a reunit un număr de 26 de cadre didactice din 10 țări europene: Grecia (5), România (9), Lituania (3), Italia (2), Turcia (2), Polonia (1), Croația (1), Portugalia (1), Ucraina (1) și Letonia (1). Proiectul s-a adresat elevilor cu vârste cuprinse între 5 și 9 ani, fiind adaptat particularităților de vârstă și nevoilor educaționale ale acestora.

Activitățile propuse au avut ca obiectiv central explorarea fenomenelor specifice anotimpului toamna, abordate din perspective interdisciplinare: științifică, artistică și culturală. Prin intermediul acestora, s-a urmărit dezvoltarea spiritului de observație, stimularea creativității și încurajarea exprimării libere, într-un cadru educațional interactiv și colaborativ.

Participarea directă în cadrul proiectului a implicat un grup de 5 elevi din clasa pregătitoare de la Centrul Școlar de Educație Incluzivă Beclean. Elevii s-au implicat activ și cu entuziasm în activitățile desfășurate, demonstrând interes pentru învățarea prin explorare și colaborare internațională. Activitățile au fost atent adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor, oferindu-le oportunități autentice de învățare prin joc și experiență directă.

Obiectivele proiectului au vizat: înțelegerea schimbărilor din natură în sezonul de toamnă, dezvoltarea cooperării între elevi, integrarea cunoștințelor din diferite domenii (științe, arte, limbaj), implicarea părinților în activități educative și stimularea comunicării în limbi străine.

Demersul didactic a avut un caracter integrat și multidisciplinar. Elevii au fost implicați în activități variate, precum redactarea de poezii și povești inspirate de tema toamnei, realizarea de experimente simple, observarea fenomenelor naturale, crearea unor dansuri pe muzică clasică sau pregătirea unor rețete tradiționale împreună cu familia. Aceste activități au contribuit la dezvoltarea creativității și la consolidarea legăturii dintre învățare și experiența personală.

În același timp, utilizarea aplicațiilor digitale (precum Canva, Jigsaw Planet, LearningApps sau WordArt) a permis dezvoltarea competențelor digitale, esențiale în



contextul educației actuale. Elevii au utilizat aceste instrumente pentru a crea produse educaționale variate, demonstrând adaptabilitate și interes pentru tehnologie.

Metodele didactice utilizate au fost diverse și interactive: brainstorming, învățare prin descoperire, jocuri educaționale, experiment, lucru pe echipe și activități colaborative internaționale. Elevii au lucrat individual, în perechi sau în grupuri, ceea ce a favorizat incluziunea și participarea activă a tuturor, indiferent de ritmul de învățare.

Proiectul a avut un impact semnificativ asupra dezvoltării competențelor-cheie:

- competențe de comunicare în limba maternă, prin redactarea de texte creative;
- competențe științifice, prin observarea și analizarea fenomenelor naturale;
- competențe digitale, prin utilizarea aplicațiilor educaționale;
- competențe sociale și civice, prin colaborare, empatie și responsabilitate;
- competențe de învățare, prin aplicarea cunoștințelor în contexte variate.

Un element deosebit de valoros al proiectului l-a constituit implicarea părinților, care au participat activ la ateliere și activități educative, consolidând relația școală–familie. Produsele finale realizate de elevi au fost publicate pe platforma TwinSpace, oferind vizibilitate rezultatelor și facilitând schimbul de experiență între parteneri.

În ansamblu, proiectul „*Autumn Outdoor Activities*” a demonstrat eficiența învățării prin colaborare internațională, contribuind la dezvoltarea armonioasă a elevilor și la formarea unor competențe esențiale pentru integrarea într-o societate europeană modernă.



Concluzii

eTwinning reprezintă un veritabil pilon al dimensiunii europene în educația românească, contribuind la modernizarea procesului instructiv-educativ și la formarea unor elevi pregătiți pentru provocările viitorului. Prin intermediul acestor proiecte, elevii își dezvoltă competențe esențiale, își largesc orizontul cultural și învață să colaboreze într-un context internațional.

Experiența didactică demonstrează că implicarea în astfel de proiecte conduce la creșterea motivației pentru învățare, la dezvoltarea încrederii în sine și la formarea unor atitudini deschise și responsabile. Astfel, educația devine un proces activ, centrat pe elev și conectat la realitățile europene actuale.

Certificatul Național de Calitate eTwinning a fost acordat pentru implicare activă, creativitate și calitatea produselor realizate.



Bibliografie

<https://www.etwinning.net>

<https://www.etwinning.ro>

<https://en.wikipedia.org/wiki/eTwinning>

De la "casa mea" la "lumea noastră" învățare autentică în eTwinning

Prof.înv.primar Tomescu Cristina,
Colegiul Național "Tudor Vladimirescu", Târgu Jiu

Educația contemporană pune accent pe formarea competențelor cheie prin metode interactive și contexte de învățare relevante pentru elevi. În acest sens, proiectele eTwinning oferă oportunități valoroase de colaborare internațională și integrare a tehnologiei în procesul didactic. Proiectul „H.E.A.T. Explorers” a fost conceput pentru a răspunde nevoii elevilor de a utiliza limba engleză în situații autentice și de a înțelege diversitatea culturală europeană.

Proiectul s-a desfășurat pe o perioadă de patru luni (februarie–mai), implicând elevi cu vârste cuprinse între 6 și 10 ani din mai multe țări europene: Turcia, România și Macedonia de Nord. Activitățile au promovat o abordare interdisciplinară.

Obiectivul principal a fost dezvoltarea competențelor de comunicare în limba engleză prin explorarea mediului apropiat și utilizarea instrumentelor digitale. Obiective specifice:

- utilizarea vocabularului specific temelor: casă, oraș, transport, vreme;
- dezvoltarea competențelor digitale prin utilizarea aplicațiilor Web 2.0;
- stimularea colaborării și comunicării interculturale;
- creșterea motivației pentru învățare prin activități interactive.

Proiectul a fost structurat pe patru module tematice, corespunzătoare acronimului H.E.A.T.:

● **House (februarie):** elevii au realizat prezentări ale locuinței folosind aplicații precum Canva, Pixton sau ChatterPix;

● **Environment/City (martie):** explorarea orașului natal prin Google Earth și Thinglink, realizarea de tururi virtuale;

● **Autos/Transport (aprilie):** identificarea și compararea mijloacelor de transport, realizarea de povești digitale;

● **Temperature/Weather (mai):** monitorizarea vremii și realizarea unui jurnal meteo colaborativ.

Activitățile au inclus produse digitale, întâlniri online și colaborare în echipe mixte internaționale.

Proiectul a integrat o varietate de instrumente Web 2.0 (Canva, Padlet, Genially, Google Earth, Kahoot, Quizizz, StoryJumper etc.), utilizate atât pentru creare de conținut, cât și pentru evaluare și colaborare. Acestea au facilitat implicarea activă a elevilor și dezvoltarea competențelor digitale.

Caracterul inovator al proiectului constă în valorificarea mediului personal al elevului ca punct de plecare în învățare. Casa și orașul nu mai sunt doar contexte familiare, ci devin resurse educaționale integrate în activități digitale și colaborative.

Astfel, învățarea limbii engleze nu se realizează prin memorare, ci prin utilizare în situații reale, relevante pentru elev. În același timp, interacțiunea cu parteneri din alte țări

transformă experiența individuală într-una globală, favorizând dezvoltarea competențelor interculturale.

Implementarea proiectului a avut un impact semnificativ:

- îmbunătățirea exprimării în limba engleză;
- creșterea încrederii în sine;
- dezvoltarea competențelor digitale;
- stimularea interesului pentru alte culturi;
- implicare activă și motivație crescută pentru învățare.

Elevii au devenit participanți activi, creatori de conținut și colaboratori în procesul educațional.

Proiectul „H.E.A.T. Explorers” demonstrează eficiența integrării tehnologiei și a colaborării internaționale în procesul didactic. Prin conectarea învățării la experiențele reale ale elevilor, se creează contexte autentice care facilitează achiziția de competențe durabile.



NIVEL GIMNAZIAL şi LICEAL

Formarea competențelor STEAM prin Proiectele eTwinning

Ambasador eTwinning, prof. ARION DANIELA MARIA
Director, Școala Gimnazială "Mihai Vodă"
Com. Mihai Viteazu, jud. Cluj

Într-o eră definită de progrese tehnologice rapide și provocări globale complexe, sistemul educațional trece printr-o paradigmă de transformare. Trecerea de la învățarea bazată pe memorare la cea bazată pe competențe este esențială, iar integrarea conceptului **STEAM** (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) reprezintă un pilon central în acest demers. În acest context, platforma eTwinning se profilează ca un laborator virtual ideal pentru dezvoltarea acestor competențe, oferind cadrul perfect pentru colaborare europeană și inovare didactică.

Modelul STEAM nu presupune doar predarea disciplinelor, ci urmărește dezvoltarea unui mod de gândire critic și creativ.

eTwinning oferă comunitatea și instrumentele necesare pentru ca proiectele STEAM să prindă viață într-un mediu colaborativ, depășind granițele fizice ale sălii de clasă.

Iată cum contribuie eTwinning la formarea acestor competențe:

1. Integrarea științelor și a matematicii

Proiectele eTwinning scot știința din manuale și o duc în viața reală prin experimente colaborative. Elevi din țări diferite pot măsura calitatea apei, temperatura sau nivelul de poluare în orașele lor, folosind apoi matematica pentru a crea grafice și statistici comparative.

2. Învățarea bazată pe proiecte (Project-Based Learning)

Proiectele eTwinning sunt construite în jurul unor întrebări esențiale sau probleme din lumea reală (ex: „Cum putem reduce amprenta de carbon a școlii noastre?”). Elevii nu mai sunt receptori pasivi, ci devin mici cercetători și designeri care aplică noțiuni de fizică, matematică și artă pentru a genera soluții.

3. Colaborarea și comunicarea interculturală

Lucrând în echipe internaționale, elevii învață că știința și tehnologia sunt limbaje universale. Folosirea platformei *TwinSpace* facilitează schimbul de idei prin forumuri, videoconferințe și instrumente Web 2.0, dezvoltând astfel competențele digitale și comunicarea în limbi străine.

4. Integrarea digitală și gândirea creativă

Proiectele STEAM pe eTwinning implică adesea activități de robotică, programare sau modelare 3D. Elevii folosesc instrumente precum Scratch, Canva, sau aplicații de realitate augmentată, integrând tehnologia în mod natural în procesul de creație, nu doar ca pe un scop în sine.

Beneficiile implementării STEAM prin eTwinning sunt multidimensionale:

- Pentru elevi : crește interesul prin activități practice și relevante, dezvoltă abilitatea de a analiza date și de a itera soluții, îmbunătățește lucrul în echipă și reziliența.
- Pentru profesori: revitalizează metodele de predare prin schimb de bune practice, permite abordări transdisciplinare și evaluări autentice, extinde rețeaua profesională la nivel european.

În anul școlar 2024-2025, 17 profesori din România, Turcia, Georgia, Italia, Bulgaria au participat la proiectul eTwinning "Let's compete in kindness , let's meet in love". Scopul acestui proiect a fost de a conștientiza elevii despre probleme precum epidemiile, creșterea amprente de carbon, schimbările climatice care perturbă echilibrul ecosistemului nostru.

Prin implementarea proiectului am reușit să atingem următoarele obiective educaționale: implementarea unor scenarii de învățare bazate pe STEM direct în sălile de clasă, stimularea gândirii critice, colaborarea și învățarea prin proiecte, conștientizarea importanței conceptului de bunătate ca valoare umană fundamentală, creșterea conștientizării participanților față de provocările și problemele lumii contemporane, formarea cetățenilor globali prin conectarea cu profesori și elevi din diverse țări, încurajarea respectului intercultural și dezvoltarea de soluții durabile.

Elevii au reușit pe parcursul proiectului să se documenteze, să lucreze în grupuri mici, să studieze pentru a explora mediul folosind inteligența artificială , pentru a-și spori imaginația și abilitățile de proiectare. De asemenea au reușit să înțeleagă problemele cu care se confruntă Pământul, să realizeze că fiecare om poate salva planeta, să-și dezvolte abilitățile TIC, să-și îmbunătățească abilitățile de comunicare, cercetare și rezolvare a problemelor .

Toți profesorii implicați în proiect am contribuit la selectarea unei biblioteci cu instrumente web.2, inclusiv inteligența artificială. Introducerea în proiect am realizat-o printr-un filmuleț creat cu ajutorul videoeditor, pe care l-am postat pe youtube. Cele patru echipe mixte cu elevi din țările participante au fost create cu instrumentului Teammaker web2. Pentru a se prezenta au utilizat chatterpix. Elevii au folosit PowerPoint-ul, padlet-ul, video play și inShot În realizarea activităților am utilizat Bitmoji, Suno (am creat cântece scriind versurile), Zumpad (am creat versurile colaborative ale poeziei noastre), Toonytool (au fost create păpușile din sticle, care au primit voce), Blockposter (posterul comun privind reciclarea hârtiei), Narakeet (am convertit textul scris în voce), ChatGPT.

Pentru a-și expune munca au utilizat padlet-ul și canva. Întâlnirile comune s-au realizat în twinspace, pe Zoom și pe WhatsApp. Pentru atingerea obiectivelor proiectului, am utilizat instrumentele oferite de platforma Twinspace, am creat pagini pentru a posta rezultatele proiectului.

Formarea competențelor STEAM prin intermediul proiectelor eTwinning reprezintă un răspuns strategic la cerințele societății contemporane. Această simbioză transformă școala într-un spațiu dinamic, unde barierele dintre materii dispar, iar elevii sunt încurajați să exploreze, să greșească și să inoveze.

Prin eTwinning, educația STEAM nu este doar o metodologie, ci o experiență de viață care pregătește cetățeni europeni capabili să navigheze și să modeleze un viitor sustenabil și tehnologizat. Succesul unui astfel de demers constă în curajul profesorului de a deveni facilitator și în dorința elevului de a descoperi „de ce-ul” din spatele fiecărei formule.

eTwinning – cadru pedagogic pentru dezvoltarea competențelor de orientare în carieră: proiectul „Profesia – cheia viitorului meu!”

Prof. Buda Elena-Lavinia

Prof. Sulițeanu Ioana-Andrei

Școala Profesională Bonțida, județul Cluj

Rezumat

Articolul analizează rolul proiectelor eTwinning în dezvoltarea competențelor de orientare în carieră ale elevilor, prin integrarea tehnologiilor digitale și a strategiilor de învățare experiențială. Studiul de caz – proiectul „Profesia – cheia viitorului meu!” – evidențiază impactul activităților desfășurate asupra formării competențelor-cheie necesare integrării pe piața muncii.

Cuvinte-cheie: competențe digitale, orientare în carieră, eTwinning, învățare experiențială, competențe-cheie

În contextul transformărilor socio-economice actuale și al digitalizării accelerate, educația are responsabilitatea de a forma competențe relevante pentru viață și muncă. Conform Recomandării Consiliului Uniunii Europene (2018), dezvoltarea competențelor-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții reprezintă o prioritate strategică. Platforma eTwinning oferă un cadru favorabil pentru implementarea unor demersuri educaționale inovatoare, centrate pe elev și pe învățarea colaborativă.

Cadrul teoretic și metodologic

Proiectul „Profesia – cheia viitorului meu!” valorifică principiile constructiviste ale învățării, promovând implicarea activă a elevilor în contexte autentice. Metodologia utilizată include metode activ-participative, învățare prin proiect și învățare experiențială, facilitând dezvoltarea competențelor de luare a deciziilor și adaptare la mediul socio-profesional.

Organizarea și desfășurarea proiectului

Proiectul a fost realizat în parteneriat internațional între instituții din România și Republica Moldova, utilizând platforma TwinSpace pentru colaborare. Activitățile au inclus întâlniri online, schimburi de bune practici și realizarea de produse educaționale comune.

Activități educaționale și aplicații digitale

Elevii au participat la ateliere de consiliere vocațională, întâlniri cu specialiști, vizite la agenți economici și simulări profesionale. În cadrul activității Media Lab, au utilizat aplicații precum Canva, Filmora, CapCut și Book Creator pentru realizarea de materiale digitale, contribuind la dezvoltarea competențelor digitale și creative.

Impact educațional

Rezultatele evidențiază dezvoltarea competențelor digitale, sociale și antreprenoriale, precum și creșterea capacității elevilor de a-și planifica parcursul

profesional. Dimensiunea colaborativă a proiectului a contribuit la dezvoltarea competențelor interculturale și de comunicare.

Concluzii

Proiectul demonstrează eficiența integrării tehnologiilor digitale și a pedagogiilor moderne în educație, contribuind la formarea unor elevi autonomi, responsabili și pregătiți pentru integrarea pe piața muncii. Extinderea și valorificarea acestor demersuri în publicații cu ISSN, precum revista ISJ Cluj, reprezintă un pas important în diseminarea bunelor practici educaționale.

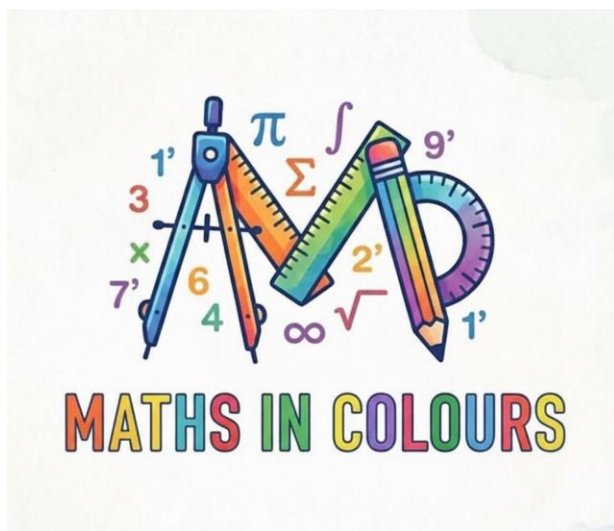
Proiectul eTwinning „Math in Colours. When Geometry Inspires Art”

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

Proiectul s-a desfășurat în anul școlar 2025-2026 și a avut ca parteneri 15 profesori din 12 licee din echipe din 7 țări: România, Franța, Turcia, Spania, Suedia, Croația, Italia., elevii având vârstele de 15-16 ani. Eu am implicat elevii din clasa a 9-a de la profilul de uman și am colaborat cu colegul meu, Cristian Hideg, profesor de arte vizuale. Acest proiect i-a invitat pe elevi să exploreze frumusețea matematicii prin artă.. Prin colaborarea cu parteneri europeni, s-a creat o galerie virtuală, combinând creativitatea, matematica și tehnologia.

Etaplele proiectului au fost:

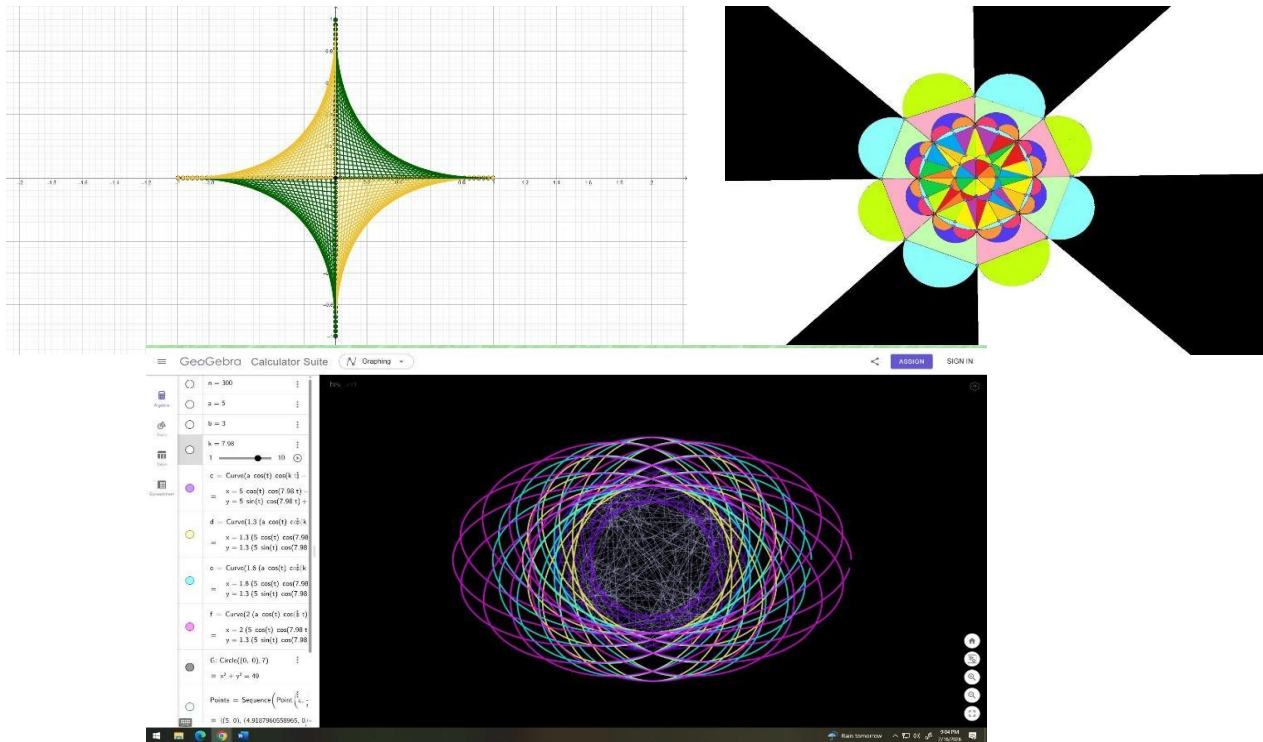
- planificarea în colaborare a etapelor proiectului și distribuirea sarcinilor;
- chestionare inițiale;
- prezentarea echipelor participante;
- concursul pentru logoul proiectului (al nostru a ieșit câștigător);
- întâlniri video elevi și profesori din sălile de clasă;
- activități colaborative de îmbinare a matematicii cu arta;
- realizarea unor materiale comune;
- joc Kahoot pe teme de artă;
- chestionare finale;
- activități de diseminare.



În continuare voi detalia activitățile colaborative de îmbinare a matematicii cu arta.

Una dintre activități a fost utilizarea Softului GeoGebra pentru a realiza figuri geometrice artistice. Elevii a trebuit să creeze o construcție riguroasă din punct de vedere matematic, să aibă culori armonioase și să aibă un text explicativ care să detalieze obiectele matematice folosite, transformările geometrice și ideea artistică din spatele creației. Cu toate aceste creații s-a făcut o expoziție digitală care poate fi accesată aici

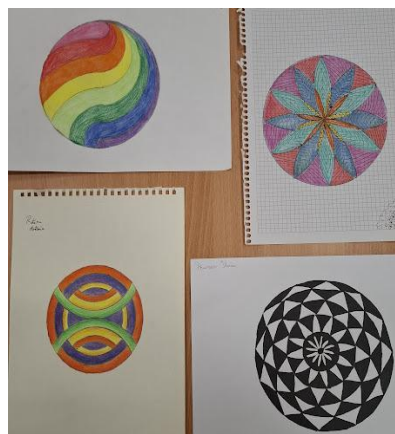
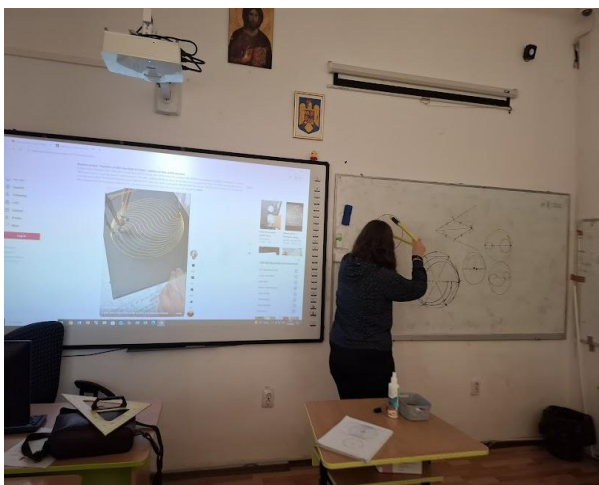
https://digipage.app/s/8Sk_u664p Câteva dintre figurile geometrice create de elevii români sunt aici:



Următoarea activitate a fost explorarea modului în care principiile geometrice sunt utilizate pentru a transforma o suprafață plană într-o reprezentare tridimensională. Inspirat de tehnicile de perspectivă regăsite în pictura flamandă din secolul al XV-lea, exercițiul din cadrul lecției de arte a demonstrat cum un simplu pătrat evoluează sub formă de trapez prin raportare la un punct de fugă. Procesul implică stabilirea unei linii a orizontului și utilizarea unor axe matematice precise pentru a genera o grilă spațială coerentă. Prin această metodă, elevii au învățat că adâncimea vizuală nu este rezultatul intuiției, ci al unei construcții riguroase.



O altă activitate a fost cea în care, folosind rigla și compasul, pornind de la metodele de construire a bisectoarei și a mediatoarei și a poligoanelor regulate, s-au creat modele simetrice care au fost colorate armonios. Colaborarea s-a făcut la nivelul în care una dintre echipe a prezentat partea tehnică a construcțiilor, iar celelalte echipe au realizat construcțiile.



Cele mai apreciate de elevi au fost întâlnirile online în care elevii au avut ocazia să își prezinte școala, programul școlar, orașele și cultura din țările lor.



Ca rezultat final a fost realizat un jurnal de proiect care poate fi accesat aici: <https://digipage.app/s/o1IOJE-gg>

Acest proiect a reprezentat o abordare interdisciplinară autentică ieșind din tiparele rigide ale unei singure programe și arătând cum se întrepătrund matematica și arta. Elevii au fost implicați, aplicând noțiuni abstracte în proiecte artistice concret și au înțeles că, deși vorbesc limbi diferite, "limbajul" matematicii și cel al artei sunt universale.

eTwinning după Erasmus: „Ecodigital explorers” și „The voice of kindness”

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

Colaborarea educațională europeană oferă prin **Erasmus+**, profesorilor și elevilor, oportunități valoroase de învățare autentică, bazată pe schimb de experiență, diversitate culturală și dezvoltarea competențelor cheie. Participarea la mobilități internaționale creează contexte reale de interacțiune, în care ideile prind contur dincolo de sala de clasă, iar parteneriatele devin mai mult decât simple proiecte — devin relații durabile între școli și comunități educaționale.



Funded by
the European Union

Valorificarea acestor experiențe poate continua în mod firesc în mediul online, pe platforma **eTwinning**, prin proiecte colaborative care mențin legătura dintre parteneri și extind impactul activităților desfășurate. Astfel, inițiative precum „EcoDigital Explorers” și „The Voice of Kindness” duc mai departe spiritul cooperării, îmbinând dimensiunea digitală cu teme actuale precum sustenabilitatea și empatia, într-un cadru flexibil și accesibil tuturor participanților.

În cadrul acreditării cu codul **2021-1-RO01-KA120-SCH-000045692**, obținută de Școala Gimnazială „Sf. Dumitru” în anul 2021, au fost desfășurate o serie de mobilități dedicate atât cadrelor didactice, cât și elevilor. Aceste experiențe de învățare în contexte internaționale au contribuit semnificativ la dezvoltarea competențelor profesionale și personale, dar și la consolidarea dimensiunii europene a educației la nivelul instituției. Interacțiunea directă cu parteneri din alte sisteme educaționale a facilitat schimbul de bune practici și a creat premisele unor colaborări autentice și durabile.

Datorită acestor mobilități, au fost stabilite legături solide cu școlile gazdă, colaborări care continuă în prezent prin intermediul proiectelor eTwinning. Astfel, Școala Arahştırma Geliştirme Eğitim ve Uygulama Merkezi Secondary School din Istanbul, Turcia, a găzduit un număr de 15 elevi și 4 profesori în cadrul proiectului cu numărul **2025-1-RO01-KA121-SCH-000331159**, desfășurat în perioada 20–24 octombrie 2025. De asemenea, școala O.U. „Dr. Vladimir Polezinoski” din Kicevo, Macedonia de Nord, a primit 13 elevi și 4 profesori în cadrul proiectului **2023-1-RO01-KA121-SCH-000128042**, în perioada 25–29 martie 2024. În continuarea acestor parteneriate, proiectele eTwinning valorifică și integrează instrumente digitale și metode moderne de lucru dobândite de profesori în cadrul cursurilor de formare, precum Stop Motion, Gamma, platforma <https://www.footprintcalculator.org/home/en>, dar și activități interactive de tip Brain Box sau Board Game, contribuind astfel la crearea unor experiențe educaționale atractive și relevante pentru elevi.

În anul școlar 2025–2026, în cadrul **proiectului eTwinning „EcoDigital Explorers for Sustainability”**, elevii clasei a V-a de la Școala Gimnazială „Sf. Dumitru” din Craiova participă la o serie de activități dedicate educației pentru mediu și utilizării responsabile a tehnologiei. Aceștia sunt încurajați să identifice probleme actuale ale

comunității și să propună soluții sustenabile, dezvoltându-și totodată spiritul civic și gândirea critică.

Prima etapă a proiectului a fost dedicată acomodării elevilor și consolidării coeziunii grupului. Participanții au luat parte la activități introductive, care au inclus prezentarea obiectivelor proiectului, familiarizarea cu școlile partenere și cu elevii implicați, precum și completarea unor chestionare inițiale. Ulterior, elevii s-au implicat în activități creative, realizând logo-uri și postere menite să promoveze proiectul și să îi ofere vizibilitate. Aceste demersuri au contribuit la dezvoltarea creativității, la stimularea colaborării și la conturarea identității vizuale a proiectului.



Pe parcursul proiectului, elevii au lucrat în echipe internaționale, participând la diverse activități tematice. În cadrul activității „National Symbols”, aceștia au explorat simbolurile oficiale și neoficiale ale țărilor partenere. Au cercetat și prezentat elemente reprezentative precum harta, drapelul, stema, imnul și ziua națională, dar și simboluri neoficiale, cum ar fi animale, plante, orașe sau personalități importante. Elevii noștri au realizat postere despre Turcia și Italia, descoperind asemănări și diferențe culturale și dezvoltându-și competențele de comunicare, creativitate și respect reciproc.

Activitatea „NextGen Coders”, desfășurată în contextul EU Code Week (11–26 octombrie), le-a oferit elevilor oportunitatea de a explora noțiuni de bază din programare. Elevii mai mici au decodat imagini inspirate din natură folosind tehnica Pixel Art, iar cei mai mari au creat animații și desene simple utilizând Scratch sau Python, aplicând concepte precum buclele și elemente matematice de bază.



În cadrul activității „Collaborative Mosaic SDG”, elevii au realizat postere colaborative dedicate Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă, consolidându-și înțelegerea acestora. De asemenea, prin „Festive Card Exchange”, au creat și trimis felicitări de final de an partenerilor din Turcia și Grecia, folosind materiale reciclate și elemente inspirate din sustenabilitate, tradiții locale și spiritul sărbătorilor, alături de scrisori de încurajare.



Un alt demers important a fost realizarea unui joc educațional de tip board game, dezvoltat în mai multe etape. Inițial, partenerii au contribuit cu texte tematice despre natură, protecția mediului, animale și plante, într-un document colaborativ. Ulterior, materialele au fost centralizate și integrate într-o versiune finală a jocului, distribuită în format PDF. În februarie 2026, jocul a fost utilizat în cadrul activităților didactice, fiind integrat în lecții interactive alături de

elevii din toate școlile partenere.

În mod similar, activitatea „Brain Box about SDGs” a fost realizată etapizat. În prima fază, partenerii au creat texte scurte și întrebări despre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă într-un document colaborativ. Ulterior, materialele au fost reunite într-un document final distribuit tuturor participanților. În etapa finală, desfășurată în februarie 2026, fiecare partener a tipărit fișele și a utilizat jocul „Brain Box” la clasă, facilitând învățarea interactivă.

Un alt proiect pe care îl implementăm în anul școlar 2025-2026 este reprezentat de „**The Voice of Kindness**”. Și acesta este un proiect internațional eTwinning care promovează empatia, respectul și bunătatea în rândul elevilor. Activitățile sunt colaborative între elevi din diferite țări. Scopul lui constă în exprimarea emoțiilor prin artă, jocuri și tehnologie. Proiectul ajută la dezvoltarea competențelor digitale, sociale și civice, lingvistice și interculturale

Proiectul are parteneri din mai multe țări europene, precum România, Turcia, Grecia, Polonia, Ucraina, Republica Moldova, Spania, Bulgaria, Lituania, Albania. Profesorii sunt implicați în crearea conținutului educațional, testarea și implementarea activităților, diseminare rezultate. Colaborare este realizată prin platforme digitale precum TwinSpace, Genially, Canva, DigiPad și multe altele. Produsele sunt realizate colaborativ și centrate pe elevi.



În cadrul proiectului au fost realizate diverse activități colaborative menite să ne dezvolte empatia și spiritul civic al elevilor, precum „The Friendship Album – Who are we and where do we come from?”, prin care participanții s-au prezentat, crearea logo-ului proiectului, care a stimulat creativitatea și lucrul în echipă, „The Chain of Kindness”, o activitate centrată pe promovarea faptelor bune, precum și realizarea unor podcasturi sau videoclipuri cu tema „What can I do for a better world?”, prin care ne-am exprimat ideile despre contribuția personală la o lume mai bună.

Una dintre activități a fost interactivă de tip **escape room digital**, creată pe platforma Genially și implementată cu ocazia Zilei Siguranței pe Internet 2026. Testul de tip escape room a fost structurat pe 6 niveluri progresive, fiecare incluzând activități interactive variate, menite să mențină interesul și să faciliteze învățarea. Acest test cuprinde întrebări cu un singur răspuns corect, vizionarea unor scurte materiale video urmate de itemi de verificare a înțelegerii, audierea unor materiale audio cu întrebări asociate, precum și exerciții de tip drag and drop. Jocul a avut ca scop formarea unor utilizatori responsabili ai mediului online și a dezvoltat competențele digitale (precum siguranța online), competențele sociale (precum empatia, respectul), gândire critică,

luarea deciziilor. În plus, el a promovat comportamentul responsabil și respectuos în mediul digital

În joc, elevii, parcurg o serie de provocări, răspund la întrebări pentru a avansa și primesc feedback imediat. Obiectivul final al jocului constă în „Evadarea” din joc și obținerea titlului de Digital Kindness Hero.

În concluzie, experiențele dobândite prin mobilitățile Erasmus au reprezentat fundamentul unor parteneriate educaționale solide, care continuă și se dezvoltă prin intermediul proiectelor eTwinning, oferind elevilor contexte variate de învățare colaborativă, creativă și relevantă.

Activitățile desfășurate în cadrul proiectelor „EcoDigital Explorers for Sustainability” și „The Voice of Kindness” demonstrează că educația europeană modernă depășește granițele formale ale clasei, îmbinând tehnologia, valorile și cooperarea internațională pentru a forma elevi responsabili, empatici și implicați activ în construirea unui viitor sustenabil.



*Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale (ANPCDEFP).
Nici Uniunea Europeană și nici ANPCDEFP nu pot fi ținute răspunzătoare pentru acestea.*

Vreau să devin ambasador eTwinning! Exemple de bune practice în Comunitatea eTwinning!

Prof. Halja Monica
Liceul Teoretic "Dumitru Tăuțan" Florești, jud. Cluj

Platforma [eTwinning](#) este esențială pentru profesorii și elevii din Europa, oferind un mediu virtual gratuit, securizat și colaborativ, integrat în programul [Erasmus+](#), care facilitează parteneriate școlare, schimburi interculturale și dezvoltare profesională. Aceasta conectează peste 1 milion de cadre didactice, încurajând inovația pedagogică și utilizarea tehnologiei.

Frumusețea acestei platforme constă în multiplele legături între oameni, cultura, tehnologii, accesul nelimitat la informații, kituri de proiecte, exemple de bune practici, mărturii, precum și un mediu online în care eTwinners-ii pot comunica, crea proiecte, face schimb de informații și învăța împreună, în ritm propriu și în conformitate cu propriile interese.

Prin realizarea acestor proiecte, s-au deschis mai multe uși. Legătura profesională cu colegii din școala s-a sudat, am trăit emoții care ne-au dat putere, siguranță că ceea ce facem e minunat. Am întărit relațiile cu elevii prin munca în echipă, am dezvoltat elevilor multiple abilități de comunicare, de cercetare și creativitate, studiu într-un mediu multicultural.

Ghidul meu, ambasadorul meu a fost colega mea, Hajnal Marcu, care m-a atras că un magnet către aceste proiecte, prin pasiunea cu care ea se implica cu elevii și alți colegi. Ea este ambasadorul meu. M-a îndrumat în realizarea proiectelor la care ne-am înscris, m-a ajutat să depășesc momentele dificile, m-a susținut moral precum și profesional. Astfel am avut curaj de a da viața proiectului meu **CREATIVE STEAM**, alături de colaboratoarea mea din Grecia, GiotaMichail.

Membrii proiectelor eTwinning beneficiază de oportunități de formare profesională față în față, în cadrul cărora întâlnesc experți în multe domenii și își îmbunătățesc abilitățile. Aceste evenimente le permit profesorilor să stabilească legături profesionale, să învețe împreună și să se simtă parte a aceleași comunități.

Elevii învață să lucreze într-un mediu multicultural, să-și construiască anumite abilități pentru a cerceta și a explora diverse teme, lucrând atât individual, prin activitate de cercetare și redactare, cât și în echipe mici, formate din grupuri de doi-trei elevi sau echipe mari, multinaționale, reușind să colaboreze cu partenerii din alte țări pentru realizarea produsului final.

Avantajele pentru elevi au fost evidente. Aceștia s-au simțit bine iar motivația și interesul pentru învățare au crescut prin participarea la activitățile interactive din Twin Space. În cadrul acestui proiect, ei au avut un grad mai mare de autonomie, și-au asumat singuri responsabilitatea pentru acțiunile lor, au învățat să-și prezinte ideile și părerile. Fiind vorba de elevi de clasa a XI-a, impactul asupra formării lor a fost semnificativ. Din punct de vedere calitativ, ei și-au îmbunătățit competențele TIC, de lucru în echipă, de

comunicare în general și în limba engleză în special, dar și competențele sociale. Atunci când și-au prezentat școala, orașul și țara noilor prieteni greci, turci și italieni, au devenit conștienți de marea moștenire culturală la nivel național, dar și european. Elevii au folosit în practică multe cunoștințe teoretice dobândite la orele de curs, cărora le-au descoperit relevanța în viața de zi cu zi și au înțeles ce înseamnă termeni ca cetățenia europeană, toleranță sau educație interculturală.

Din activitățile din Twinspace, vă împărtășim câteva. Am prezentat școala, localitatea unde învățăm, ne-am prezentat pe noi și motivația noastră de a face parte din această comunitate, am realizat filmulețe care au salutat țările partenere și prin care am transmis urări de bine, succes în toate produsele, am realizat calendare cu un mod de viață sănătos din punct de vedere al alimentației precum și a sănătății corporale. Întâlnirile online cu elevii și profesorii au contat foarte mult. Au creat emoții, au conturat abilitățile elevilor de comunicare într-o limbă internațională, au sedimentat și mai bine cunoștințele elevilor despre ce înseamnă STEAM. Realizarea revistei online cu rețete tradiționale, care au pus accent pe numărul de calorii, nutrienți, a fost o delicatessă. Mulțumirea elevilor că au realizat o revistă internațională a fost maximă. Creativitatea elevilor și profesorilor în cadrul paradei din materiale reciclabile, precum și recitalul cu poezii despre materiile de știință a fost la înălțime. Elevii au prezentat, prin filmulețe, importanța sportului în viața noastră. Realizarea de experimente științifice cu alimentele, măsurarea caloriilor, reacții chimice în corpul uman atunci când ne alimentăm sau când facem sport a fost o provocare. Și cireașa de pe tort. Diseminarea proiectului în cadrul școlii a avut un real impact. Elevii s-au simțit apreciați de către profesori, directori și ceilalți elevi în cadrul întâlnirii realizate în sala festivă, unde au prezentat rezultatele muncii lor și unde au fost premiați cu diplome și ceva dulce. Astfel, elevii au reușit să aplice în practică noțiuni teoretice învățate la clasă, descoperindu-le utilitatea în viața de zi cu zi și înțelegând concepte precum cetățenia europeană, toleranța și educația interculturală.

Avantajele pentru școală sunt și ele importante, deoarece prin acest proiect eTwinning am promovat imaginea liceului, am pus bazele unei colaborări la nivelul instituției noastre în viitoare parteneriate eTwinning cu aceeași parteneri. De asemenea, am adăugat o nouă dimensiune europeană procesului de predare-învățare și calității educației la nivelul unității noastre. Proiectele noastre au fost reușite și au primit *Certificate de Calitate*, iar școala a fost recunoscută cu titlul de **„Școală eTwinning”**, dovedind implicarea și excelența în educație.

Așa cum am spus mai sus, colega mea bibliotecară Hajnal, este un adevărat ambasador. A conectat colegii între ei, colegii cu elevii din școală și partenerii între ei. Tot așa îmi doresc să devin și eu, un moderator al activităților pe aceasta platformă minunată, **platforma eTwinning (sau comunitatea eTwinning, portalul european de educație școlară, European School Education Platform - ESEP)**, să atrag persoane să lucreze în acest cadru profesional, unde mereu ai proiecte tematice, formare continuă, networking prin seminarii și oportunitatea de a accesa Portalul European de proiecte școlare în orice moment.



5th grade students

Salata de fructe

Dumitru Tautan Gold 

	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday
CREATIVE TEAM							
FEBRUARY							
FOOD PLEIN AND FOOD							
CALENDAR							
NOTES							

82

Towards Bibliopolis – A European Reading Adventure

(O aventură europeană a lecturii care schimbă modul în care învățăm)

Prof. Mădălina Ivan

Prof. Nicoleta Năsăudean

Liceul Teoretic Nicolae Bălcescu

Cluj Napoca

La Liceul Teoretic „Nicolae Bălcescu” din Cluj-Napoca, elevii clasei a IV-a B au trăit, timp de câteva luni, o călătorie în care cărțile au devenit hartă, busolă și cheie. Proiectul eTwinning „Towards Bibliopolis – A European Reading Adventure” a îmbinat lectura cu jocul, cercetarea cu arta, instrumentele digitale cu munca în echipă și obiectivele de dezvoltare durabilă cu empatia. Rezultatul? Copii care citesc cu plăcere, gândesc critic, cooperează cu colegi din Europa și își văd ideile integrate la final într-un joc de tip Escape Room, la care au contribuit toate școlile partenere.

Obiectivele proiectului au fost:

- Să cultivăm motivația pentru lectură și dialogul intercultural.
- Să integrăm Obiectivele de Dezvoltare Durabilă în activități de literație și creație.
- Să dezvoltăm competența digitală prin instrumente colaborative.
- Să promovăm valori precum respectul, cooperarea, incluziunea.
- Să creăm împreună un joc final de tip Escape Room, compus din sugestiile tuturor școlilor.

Proiectul a fost pentru elevi un festival al bucuriei de a învăța și a colabora. Structura de tip „joc cu misiuni” a transformat fiecare etapă într-o provocare cu miză clară: deblocarea unei chei colorate. Fiecare cheie era un pas spre comoara finală – Curcubeul Bibliopolis – și, mai ales, spre sentimentul că ceea ce înveți chiar contează pentru echipă. Ritmul alert, sarcinile variate, colaborarea reală cu elevi din alte țări și produsul final vizibil au menținut curiozitatea și implicarea la cote maxime.

Proiectul a fost structurat în cinci misiuni:

Misiunea 1 – Pădurea celor O Mie de Lecturi (Cheia Verde) Punctul de pornire a fost o listă comună de capodopere ale literaturii universale (Micul Prinț, Heidi, Alice în Țara Minunilor, Matilda, Charlie și fabrica de ciocolată, Pinocchio). Fiecare școală a devenit „gardianul” unei cărți și a propus partenerilor trei provocări:

- Wanted Poster – descriere creativă a unui personaj, fără a-i dezvălui numele.
- Hidden Settings – ilustrarea unui spațiu-cheie, cu un personaj ascuns în imagine.
- Story Timeline – evenimentele principale, intenționat amestecate. Materialele au fost publicate pe Padlet-uri comune; elevii au investigat, au ghicit, au comentat și au învățat unii de la alții. Ca activitate transversală, clasa a creat Arborele Lecturilor, fiecare frunză reprezentând o carte citită; arborii tuturor școlilor au format Pădurea Europeană a Lecturilor Împărtășite. Cheia Verde a fost câștigată odată cu consolidarea gustului pentru lectură și a atenției la detalii.

Misiunea 2 – Piața Dialogului (Cheia Albastră) Inspirându-ne din „Marea Fabrică de Cuvinte”, am explorat puterea cuvintelor de a construi poduri. Elevii au:

- realizat o carte audio internațională, fiecare țară înregistrând povestea în propria limbă;
- construit împreună „Mașina Cuvintelor”, o metaforă vizuală a transformării cuvintelor în mesaje de cooperare;
- creat o colecție PEACEflix cu recomandări de cărți și scurtmetraje despre pace;
- scris povești la două mâini: o școală a început, alta a compus finalul armonios. „Grădina Cuvintelor care ne Unesc” a adunat termenii-cheie despre respect, empatie și prietenie, în mai multe limbi. Cheia Albastră a validat faptul că dialogul și diversitatea lingvistică sunt resurse pentru conviețuire.

Misiunea 3 – Turnul Înțelepților (Cheia Roșie) Elevii s-au transformat în mici cercetători ai mărilor: animale marine, poluare, mituri și legende despre lumea mării, geografie, vreme. În echipe, au căutat informații, au proiectat experimente STEM (de exemplu, densitatea apei sărate sau cum să curățăm o pată de petrol din apele marine), au creat postere și infografice și au contribuit cu pagini la o revistă digitală comună, în care știința, arta și responsabilitatea față de mediu s-au întâlnit firesc. Cheia Roșie a însemnat nu doar cunoaștere, ci și atitudini și valori achiziționate.

Misiunea 4 – Atelierul de Povești: „Cei trei purceluși” prin Europa (Cheia Violet) Cu tehnicile lui Gianni Rodari, elevii au rescris povestea: au schimbat personaje, decoruri, perspective și finaluri. Fiecare grup a publicat varianta sa în Book Creator, apoi a transpus-o în scenete, animații sau lecturi dramatizate. Toate cărțile au fost adunate în biblioteca digitală „The Three Little Pigs Across Europe”, iar momentele artistice au intrat în „Muzeul Marilor Povești” din TwinSpace. Cheia Violet a deschis apetitul pentru scriere creativă și expresie artistică.

Misiunea Finală – Marea Evadare din Bibliopolis (Cheia Curcubeu) În ultima etapă, elevii au devenit „Gardieni ai Provocărilor”. Pe baza etapelor parcurse, fiecare echipă a creat anumite provocări: quiz, ghicitoare, boardgame ori mini-escape. Toate contribuțiile au fost îmbinate într-un joc de tip Escape Room. Cheia Curcubeu a dezvăluit adevărata comoară: cooperarea, creativitatea și dragostea de a citi.

Pe tot parcursul proiectului, elevii au completat un Pașaport al lecturii, organizat pe etapele descrise mai sus.

Instrumente și metode:

- Platforma eTwinning TwinSpace pentru colaborare sigură.
- Padlet-uri tematice, Jamboard/Whiteboard, aplicații audio și video, generatoare de quizuri și puzzle-uri (Genially).
- Învățare bazată pe proiect și pe misiuni, învățare prin cooperare, evaluare autentică prin produse finale (poster, pagină de revistă, poveste digitală, joc).
- Gamificare: chei colorate, Pașaport de Lectură, „gardieni” ai provocărilor, galerie publică a reușitelor.

Ce am învățat ca profesori? Proiectul confirmă că literația nu este doar „citit corect”, ci trăit poveștile cu mintea, inima și mâinile. Cheile colorate au fost un pretext ludic pentru a integra competențe-cheie și ODD, iar designul pe misiuni a creat un fir epic coerent: fiecare sarcină avea sens, contribuia la un produs comun european și lăsa urme în învățarea elevilor. În plus, formatul este scalabil: aceleași misiuni pot fi adaptate pentru alte vârste sau teme (de exemplu, „Bibliopolis – știința în povești” ori „Bibliopolis – patrimoniu local”).

Recomandări de replicare:

- Porniți de la o structură de joc simplă (chei, niveluri, pașaport) și definiți produse intermediare clare.
- Alegeți instrumente digitale puține, dar stabile; creați șabloane comune pentru postere, pagini de revistă, fișe de joc.
- Programați sesiuni de lucru scurte, regulate, cu sarcini bine împărțite; alternați lucrul la clasă cu colaborarea online.
- Integrați explicit ODD și faceți vizibile legăturile curriculare în fiecare lecție.
- Încheiați cu un produs colectiv atractiv (Escape Room, expoziție, antologie) care să dea sens efortului tuturor.

În concluzie, „Towards Bibliocity – A European Reading Adventure” a arătat elevilor că lectura este o aventură reală, nu o temă de casă. Cheile verzi, albastre, roșii, violete și, în final, Curcubeul Bibliopolis au deschis uși către cunoaștere, prietenie și creativitate. Pentru clasa a IV-a B de la Liceul Teoretic „Nicolae Bălcescu”, Europa a devenit nu doar o hartă, ci o comunitate de cititori care creează împreună. Iar aceasta este, poate, cea mai valoroasă bună practică: când transformi curriculumul în poveste și elevul în erou, învățarea prinde aripi.

Descoperă, colaborează, creează- S.T.E.A.M. Adventure

Prof. Lazăr Alina Ștefania
Liceul Tehnologic Forestier Rm Vâlcea

Proiectul **“S.T.E.A.M. Adventure”**, desfășurat în anul școlar 2025-2026, a fost conceput pentru a încuraja elevii să colaboreze, să își asume riscuri și să-și aplice cunoștințele în contexte din lumea reală.

Proiectul își propune să se desprindă de tiparul „șablon” al unei lecții tipice de matematică și să sublinieze faptul că această materie nu este doar o serie de exerciții și probleme.

Scopul acestui proiect este de a dezvolta la elevi gândirea matematică, creativitatea și abilitățile de rezolvare a problemelor prin învățare experiențială, logica și interesul pentru această știință fermecătoare.

La proiect iau parte 15 profesori și 104 elevi din România, Turcia, Republica Moldova, Portugalia și Croația.

Elevii au învățat să-și eficientizeze comunicarea prezentându-se pe un padlet cu propriile avataruri folosind ca instrumente web 2.0 - Blabberize, Bitmoji, Voki.



Proiectul a început cu exemplificarea rolului matematicii în viața reală, înconjurătoare. Încurajând munca în echipă, elevii au fost împărțiți pe grupe internaționale, coordonate de câte un cadru didactic. Sarcina primei grupe a fost de crea diverse probleme sau situații întâlnite la cumpărăturile zilnice în care se pot aplica noțiuni de rapoarte, proporții sau procente. Au rezolvat problemele propuse prin colaborare și au calculat oferta cea mai avantajoasă financiar.

Dorind să implicăm toți elevii participanți la proiect, indiferent de vârstă (de la 7 ani până la 15 ani), s-a hotărât ca elevii cu vârsta de până la 11 ani să meargă la cumpărături real, să facă poze cu diverse prețuri, iar cei mai mari au propus și rezolvat diverse probleme, în echipe internaționale.

Toate au fost cuprinde într-un frumos e-book ce poate fi utilizat la orele de matematică.

Cea de-a doua grupa a avut sarcina de a crea un model al unui câmp agricol împărțit pe culturi. Lucrând împreună, au creat o diagramă circulară care să arate procentele de suprafețe ocupate de diferite culturi pe câmp. Elevii mai mici (9-12 ani) au realizat macheta câmpului, în timp ce elevii mai mari (13-16 ani) au calculat procentele de culturi și creat diagrama circulară.

Reports, ratios, and percentages in agriculture

The school that creates the ground	The dimensions of the land	the dimensions of the cultivated areas/ wheat, corn, tomatoes, carrot, onion	The picture with the percentage calculations according to crops/ The school that performs the calculations	Pie chart in percentages
1. High School „Virgil Ierunca”, Lădești, Romania	10m x 6m	wheat: 5m x 5m corn: 4m x 3m tomatoes: 5m x 2m carrot: 5m x 1m onion: 4m x 2m	%41,67 %20 %16,67 %8,33 %13,33 Asuman SUAKITICI, Baruthane Secondary School, TÜRKİYE	
2. “Da Vinci” High School, Chisinau, Republic of Moldova	20m x 10m	wheat: 8m x 5m corn: 10m x 6m tomatoes: 25m x 2m carrot: 6m x 5m onion: 5m x 4m	20% 30% 25% 15% 10%	

Prin măsurători și calcule, cei din grupa a 3 a din proiect au dedus că și în viața noastră exista rapoarte și proporții, prezentând aplicabilitatea raporturilor, proporțiilor și procentelor în biologie, fizică, chimie și geografie (scară hartă) prin efectuarea de experimente (determinarea cantității de sânge din corp în funcție de greutatea corporală, a concentrației soluțiilor etc.).



28.70Kg

ALEX DAMIAN / Middle School Elena Cuza, Iasi-Romania

SOLVE

WEIGHT: 28,70KG

Ilina Dulgheru, 6th grade
Da Vinci Private High School,
Republic of Moldova

$8 \times 28,70 : 100 = 2,27$ blood

$55 \times 2,27 : 100 = 1,24$ plasma

$90 \times 2,27 : 100 = 2,04$ water

$9 \times 2,27 : 100 = 0,20$ plasma proteins

$1 \times 2,27 : 100 = 0,02$ salt

$45 \times 2,27 : 100 = 1,02$ figured elements of the blood



Da Vinci High School
Republic of Moldova

Toate acestea le-au facut matematica mai distractivă și s-au convins de rolul acesteia în viața reală.

Activitățile propuse in proiect sunt integrate în curriculum. S-a urmărit ca elevii să combine practica și teoria, ceea ce i-a ajutat să vadă matematica diferit. Abordarea

multidisciplinară a fost posibilă datorită activităților atent alese, iar toate cele 8 competențe cheie au fost atinse.

Instrumentele online le-a facilitat partenerilor o colaborare de succes. În timpul activităților elevii au învățat și au folosit diferite aplicații, cum ar fi: Canva- pentru postere, YouTube, Storyjumper, Renderforest- realizare video, Genial.ly, Digipad.app- pentru prezentare felicitari, Quizizz, Wakelet, Kahoot, Bookcreator, Google Forms, Padlet, Ideaboardz- pentru comentarii la final de proiect, Google Docs, Bitmoji – pentru creare avatar sau Jigsaw Planet – pentru puzzle, sub atenta îndrumare a profesorilor.

Promovarea muncii în echipă, stabilirea legăturii dintre conținuturile matematice și aspectele cotidiene, identificarea legăturii dintre S.T.E.A.M. și diferitele discipline studiate, încurajarea elevilor să experimenteze, să analizeze și să-și exprime propriile concluzii, dezvoltarea abilități lingvistice, matematice și digitale ale elevilor, dar și ale profesorilor, cimentarea relațiilor dintre elevi, precum și între elevi și profesori, utilizarea TIC ca strategie de căutare, ca instrument de comunicare și diseminare.

În urma participării la proiectul eTwinning, elevii sunt mult mai implicați, curajoși, responsabili, motivați, iar relațiile personale dintre elevi s-au îmbunătățit considerabil. S-a constatat dezvoltarea spiritului de echipă, a abilităților de traducere și lucru cu calculatorul. În plus, stimulează imaginația și încurajează competitivitatea.

Profesorii au ocazia să învețe ceva nou de la școlile partenere din proiect, îmbogățindu-și astfel experiența metodică. Acest schimb de informații, nu poate decât să facă munca mai interesantă și valoroasă.

Proiectul a facilitat stabilirea unor legături la nivel european, cimentarea relațiilor dintre elevi (la nivelul instituției), cât și îmbunătățirea relațiilor dintre profesori și elevi.

Rezultatele obținute reprezintă un punct de reper în vederea elaborării unor proiecte viitoare mai complexe. Participarea mea la acest proiect a avut un ecou pozitiv, atât personal, cât și profesional. Mi-au fost perfecționate competențele TIC și lingvistice, dar și modul de a gândi și stilul de a predă la clasă. Creativitatea, munca în echipă, suportul didactic și luarea deciziilor, sunt doar câteva aspecte care au definit acest proiect.

Vă încurajez să interacționați, să colaborați și să demarați proiecte în cadrul comunității eTwinning!

Gentle Grammar for Kind Students –proiect eTwinning

prof. de limba engleză ONICA MONICA-IULIANA
Colegiul Național „Spiru Haret”

Acest proiect inovator și inventiv încurajează elevii să descopere și să inventeze noi moduri de a analiza atât gramatica și structurile limbii engleze, cât și limbile lor materne. Am avut plăcerea de a lucra cu elevii mei de treisprezece ani de clasa a șaptea la un proiect bazat pe jocuri pe o perioadă de nouă luni. Acest proiect de colaborare a implicat parteneri din Turcia, Italia, Azerbaidjan, România, Spania, Polonia, Portugalia, Republica Moldova și Franța. Elevii noștri și-au publicat materialele și opiniile pe platformă. Unul dintre punctele forte ale acestui proiect a fost obținerea a două rezultate finale remarcabile: un poster al proiectului de litere care a fost realizat folosind o tehnică artistică specială și o poezie pe care toți membrii echipei au scris împreună.

[TwinSpace Project page](#) [Project Netiquette](#) [Project e-Safety rules](#) [Facebook and Instagram Group](#)

[Mixed country Teams\(Our Poem\) Final Outcome \(Project Poster With Letters\)](#)

[New Year Calendar Dramatization of The Lion and The Mouse](#)

Am folosit o varietate de metode de comunicare pentru a ne asigura că proiectul nostru se desfășoară fără probleme și că toată lumea este implicată. Am comunicat zilnic prin TwinSpace, TwinMail și Facebook. Mai mult, am creat un grup WhatsApp dedicat proiectului pentru ca profesorii să poată comunica rapid și eficient. Forumul a fost folosit frecvent pentru a discuta diferitele părți ale proiectului și pentru a ajunge la un consens. Toate lucrările elevilor noștri au fost încărcate pe paginile TwinSpace pentru a face munca lor ușor accesibilă tuturor partenerilor. Am colaborat și am respectat regulile de siguranță electronică pentru a ne atinge obiectivele. Învățând unii de la alții, ne-am putut susține reciproc, ne-am distrat și cu părinții elevii noștri și am creat un mediu de învățare pozitiv și colaborativ. Încurajarea și implicarea fiecărui partener a fost evidentă, iar deciziile au fost luate prin chat-uri și webinarii. În acest fel, nu numai că ne-am bucurat de activități împreună, dar am obținut și două rezultate remarcabile de colaborare. Opt profesori din șase țări au lucrat împreună ca echipe mixte în diferite activități. Am lucrat în grupuri mici la activități specifice, cum ar fi Writing the Poem și Blackout Poetry, și am lucrat individual la activități precum Craftwork Kindness și AI Drawing. Am stabilit un program lunar și am împărțit sarcinile pe paginile TwinSpace, care conține toate documentele proiectului nostru. Folosind forumul pentru discuții și luarea deciziilor, am ajuns la un acord asupra netichetei proiectului și a regulilor de eSafety. Jurnalul proiectului a fost actualizat în mod regulat, astfel încât fiecare participant să fie conștient de progresul proiectului și să poată vedea fiecare detaliu. În cele din urmă, munca noastră a fost un succes datorită comunicării bune, implicării active a tuturor partenerilor și respectării regulilor eSafety. Demonstrând importanța și avantajele muncii în echipă, am putut să învățăm unii de la alții, să ne distrăm și să obținem rezultate deosebite.

[TwinSpace Project page](#) [Task Sharing](#) [Mixed Country Teams](#) [Collective Creative Magazine with AI](#) [Project Netiquette](#) [Webs/Meetings/Chats](#) [Project Instagram & Facebook](#) [Project Forum Page](#)
[Project Poster with Letters](#) [Dramatization of The Lion and The Mouse](#)

În ceea ce privește proiectul nostru, tehnologia a jucat un rol important în planificarea, prezentarea, organizarea și afișarea activităților noastre. Deoarece există o varietate de instrumente disponibile pe Web 2.0, am putut explora o varietate de metode inovatoare de învățare și colaborare. Acest lucru ne-a oferit ocazia să ne îmbunătățim abilitățile tehnice și să ne exprimăm creativitatea. Am folosit o mulțime de platforme, inclusiv Canva, Google Docs, Genially, Fliphtml, ChatterPix, Thinglink, Education Apps, Wordwall, Storyjumper, Photocollage, Padlet, Copilot AI, Google Meeting, Classtools și multe altele. Ne-au ajutat cu evaluarea și colaborarea în timp real, precum și cu planificarea și prezentarea proiectelor.

De exemplu, am folosit Canva pentru a crea bingouri educaționale, am folosit Padlet pentru a face evaluări ale activităților și am combinat videoclipuri cu aplicații precum MovAvi și VideoShow-YouCut-Quik-InShot. Am văzut proiectele create pe smartboard-urile, care au crescut interactivitatea și entuziasmul elevilor. Nu numai părinții și elevii au beneficiat de aceste sesiuni, dar și profesorii au avut șansa de a învăța și de a folosi noi tehnologii în clasă.

Drepturile copiilor și regulile de siguranță pe internet au fost evidențiate de Ziua Siguranței pe Internet. Am luat în considerare respectarea drepturilor de autor, obținerea permisiunii parentale și listarea videoclipurilor YouTube ca „În afara listei”. Asigurându-ne că toată lumea are acces la noile instrumente și tehnologii, am continuat să împărtășim cunoștințele pe care le-am adunat la seminarii cu grupurile noastre. Acest proiect ne-a ajutat să înțelegem și să ne bucurăm de beneficiile lumii tehnologice.

[TwinSpace Project page](#) [Web2.0 Tools Page](#) [e-Safety&Data Protection Page](#)
[Parents Permit](#) [Online Games](#) [Safer Internet Day](#)

Abordările pedagogice și obiectivele educaționale ale proiectului au fost diverse și au încurajat creativitatea, colaborarea și învățarea independentă. Atelierele de artă vizuală le-au oferit o modalitate de a-și exprima creativitatea vizuală și le-au oferit posibilitatea de a învăța prin practică, există atât creativitate, cât și motricitate fină. Elevii și-au extins orizonturile culturale și abilitățile lingvistice prin învățarea cuvintelor de bază în mai multe limbi. În plus, ei și-au îmbunătățit înțelegerea și abilitățile de comunicare prin împărtășirea cunoștințelor lor cu părinții lor.

Prezentarea personală și desenul au fost necesare pentru realizarea posterului proiectului. Prin grupul WhatsApp al proiectului, viitorii lideri au generat idei pentru activități suplimentare atât la clasă, cât și online, luând decizii în mod independent. Elevii mei au spus că le-au plăcut foarte mult interacțiunile cu prietenii lor. Creativitatea lor a fost stimulată semnificativ de acest proiect.

Elevii au fost de obicei împărțiți în grupuri mai mici pentru a promova colaborarea și învățarea egală. Au folosit Google pentru a efectua cercetări independente și au dobândit cunoștințe despre colectarea și sintetizarea datelor pe cont propriu.

Îmbunătățirea alfabetizării digitale și a abilităților tehnologice a fost posibilă prin explorarea și utilizarea diferitelor instrumente Web 2.0.

Elevii și-au dezvoltat abilități de comunicare și prezentare creând și prezentând videoclipuri. O experiență educațională bogată și diversă a fost asigurată de aceste metode colaborative. În plus, abordările pedagogice au fost centrate pe elev și adaptate nevoilor acestora. Acest lucru a făcut posibil ca fiecare activitate să fie antrenantă și motivantă pentru elevi.

Am înțeles că conținutul excepțional al unui proiect, diversitatea sarcinilor pe care le implică și obiectivele clare sunt cele care îi dau puterea. Am colaborat cu membrii proiectului în realizarea activităților și le-am urmărit progresul pe smartboard-urile noastre. Am prezentat realizările altor echipe din fiecare clasă. Aceasta a fost o modalitate bună de a-i determina pe elevi să se intereseze de tema abordată; s-au distrat învățând despre alte culturi și folosind diferite instrumente Web 2.0 în misiunile lor cu echipe internaționale.

Proiectul a fost multidisciplinar, oferind elevilor oportunități de a-și îmbunătăți abilitățile IT în toate activitățile, de a-și dezvolta abilitățile de meșteșuguri în activitățile despre bunătate și țări, de a-și dezvolta abilitățile literare scriind poezii și de a-și dezvolta abilitățile dramatice prin interpretarea poveștii „Leul și șoarecele”.

Aceste activități au fost realizate în conformitate cu programa de limba engleză de clasa a VII-a, astfel încât să fie relevante și coerente. Elevii au dobândit o varietate de competențe și abilități cheie în timpul proiectului precum: Scriere: Scriindu-și poeziile, și-au extins vocabularul și expresiile. Limba engleză: Înțelegerea limbii a fost îmbunătățită prin activități în limba engleză. IT: Utilizarea instrumentelor digitale a crescut. Meșteșuguri: Acestea au inclus activități practice. Creativitate: Prin proiecte precum poezii și postere, au cultivat abilități artistice. Teatru: Au îmbunătățit abilitățile de actorie, vorbitul în public și încrederea în sine. Experiența educațională a fost complexă, depășind granițele disciplinelor tradiționale și pregătindu-le pentru viitor.

Realizarea obiectivelor: Scopul proiectului a fost promovarea schimbului cultural și dezvoltarea competențelor lingvistice ale elevilor prin activități colaborative în limba engleză. Elevii din diferite țări au putut să participe activ la abilitățile digitale și artisanale, precum și la discipline precum arte plastice, engleza, literatura și teatru; conștientizare de sine, alfabetizare, respect pentru drepturile omului și toleranță. Elevii și-au asumat cu entuziasm sarcinile proiectului și s-au bucurat de provocările și activitățile recreative la fiecare pas.

Evaluarea proiectului: Pentru a determina succesul proiectului, evaluarea a fost esențială. Am evaluat satisfacția elevilor și rezultatele învățării folosind sondaje. Creșterea încrederii în sine, utilizarea sporită a limbii engleze și o abordare mai largă a învățării au fost indicatori vizibili ai succesului. Diseminarea proiectului: Am folosit o varietate de tehnici de diseminare pentru a ne comunica realizările. Acestea au inclus promovarea proiectului pe site-uri de social media precum Facebook și Instagram, crearea de prezentări video și afișarea site-urilor web ale instituțiilor de învățământ.

Scopul acestor eforturi nu a fost doar de a sărbători rezultatele elevilor, ci și de a inspira alți profesori și școli să facă lucruri similare. Experiența acestui proiect m-a inspirat să caut și să susțin mai multe proiecte de colaborare și am descoperit capacitățile inepuizabile ale elevilor mei de a inspira și conduce schimbarea.

[Project News](#) [Webs/Meetings/Chats](#) [Project Instagram & Facebook](#)

[Final Surveys & Analysis](#) [Certificates](#) [Reading Day](#)

În calitate de membru al proiectului, am jucat un rol important și am fost mereu acolo pentru a ajuta echipa noastră să reușească. Am fost motorul care a ținut echipa entuziasmată și angajată de la începutul proiectului până la finalizarea acestuia. Am încurajat comunicarea deschisă și eficientă în cadrul echipei, ceea ce a permis un schimb liber de idei și puncte de vedere. Asigurându-mă că fiecare membru se simte apreciat și ascultat, am fost întotdeauna disponibil pentru colegii mei și pentru toți cei implicați în proces. Am adoptat o abordare meticuloasă în organizarea și gestionarea sarcinilor și am folosit cu succes instrumente online pentru a coordona echipa și a respecta termenele limită. Am avut grijă să ne asigurăm că toți membrii echipei sunt instruiți și motivați să își îndeplinească sarcinile, precum și să împărțim sarcinile în mod rezonabil. În plus, i-am ajutat în mod constant pe colegii noștri să crească și să-și îndeplinească sarcinile, petrecând timp considerabil ajutându-i să-și atingă întregul potențial.

Sunt foarte mândră că rezultatul final al proiectului a fost un succes. Am ajuns să cred că munca în echipă și dedicarea sunt esențiale pentru succesul oricărei echipe, datorită experienței acumulate în timpul acestui proiect.

Sunt recunoscătoare pentru oportunitatea de a participa la acest proiect și de a lucra alături de o echipă atât de talentată și dedicată care a obținut atât Certificatul Național cât și European de Calitate. Vom aplica în perioada următoare și pentru Premiile europene eTwinning.

Proiectul eTwinning - „Food For Life: From Numbers To Nations”

Prof. Tirla Felicia
Liceul Teoretic “Lucian Blaga”, Cluj-Napoca, Cluj

Într-o Europă unită prin diversitate culturală, alimentația devine un limbaj comun al educației, sustenabilității și colaborării. Proiectul eTwinning „*Food for Life: from Numbers to Nations*” a reunit 135 elevi și 16 profesori din Turcia, Italia, Spania, Polonia, Croația, România, și Grecia.

Grupul țintă a fost reprezentat de elevi cu vârste cuprinse între 14 și 19 ani.

Durata implementării: proiectul s-a desfășurat în perioada octombrie 2025 – mai 2026.

Scopul proiectului a vizat cultivarea conștiinței civice și a deschiderii interculturale în rândul elevilor, facilitând tranziția acestora către un profil de cetățean european responsabil. Proiectul și-a propus să le permită elevilor să conecteze materiile școlare cu viața reală, dezvoltând în același timp competențe esențiale ale secolului XXI. Elevii au explorat tema alimentației prin sarcini de lucru creative și de echipă, dezvoltându-și simultan competențe matematice, științifice, digitale și civice aplicabile în viața cotidiană.

Obiectivele proiectului:

- dezvoltarea competențelor matematice prin utilizarea proporțiilor și a măsurătorilor în rețete (calcularea cantităților ingredientelor, convertire valutară și adaptare rețete pentru un număr diferit de persoane);
- înțelegerea științei din spatele gustului și a proceselor alimentare prin experimente simple și protocoale comune;
- promovarea comunicării multilingve prin povești culinare;
- utilizarea responsabilă a tehnologiei digitale (materiale multimedia);
- creșterea conștientizării privind sustenabilitatea și reducerea risipei alimentare;
- consolidarea sentimentului de cetățenie europeană activă.

Calendarul activităților:

Proiectul este structurat pe activități lunare care provoacă gândirea critică, munca în echipă, interdisciplinaritatea, dezvoltarea abilităților digitale.

- *Octombrie – Ne cunoaștem*

Elevii și profesorii parteneri au făcut primii pași în proiect prin activități de prezentare în Padlet, schimburi culturale și descoperirea tradițiilor culinare din fiecare țară participantă. De asemenea s-a creat (folosind Canva) logo-ul proiectului. Cu ajutorul GoogleForms s-a ales prin vot logo-ul.

- *Noiembrie – Matematică în bucătărie*

Matematica a prins gust prin calcularea proporțiilor din rețete, conversii de unități și adaptarea cantităților, demonstrând elevilor utilitatea practică a numerelor în viața reală. Elevii au lucrat în echipe mixte internaționale, colaborând cu colegi de vârsta lor din țările partenere, fiecare elev împărțind o rețetă tradițională delicioasă din țara sa. Elevii s-au întrecut prin prezentare de rețete de clătite, tocăniță de pui cu mazăre, ostropel de pui, varza a la Cluj, papanashi și prăjitura cu mălai, etc. apoi s-au completat tabele de costuri

în Excel, convertirea prețurilor în euro și s-a votat pentru o rețetă europeană comună – s-a votat să se realizeze același fel de mâncare de către toți – Pizza. Elevii au filmat în echipe realizarea acestui preparat și s-au familiarizat la orele de la școală cu editarea de videoclipuri. Pe site-ul școlii noastre a fost promovat unul din filmulețele realizate. De asemenea, a rezultat și o carte electronică „*Matematica din spatele unei rețete*”.

- *Decembrie – Știința din spatele gustului*

Elevii au explorat știința alimentelor: simțurile gustative, reacțiile chimice din timpul gătitului și legătura dintre ingrediente și sănătate, au investigat procesele de fermentație (murături, pâine cu maia, chefir etc.), și-au dezvoltat abilitățile de observare științifică și experimentale practice. Proiectul și-a demonstrat utilitatea, în cadrul orei de biologie, la lecția respirația anaerobă – fermentația. Elevii au efectuat experimente - au preparat o socată și au explicat procesul științific prin fotografii și videoclipuri. De asemenea aceste experimente s-au postat într-un padlet unde elevii au putut vizualiza și discuta despre produsele activității colegilor lor din țările partenere. S-a votat să se realizeze și un experiment final comun – fiind în preajma sărbătorilor s-a ales rețeta de *Caramel*...

- *Ianuarie – Povestiri multilingve despre mâncare*

Prin povești culinare scrise și prezentate în mai multe limbi (Podcast-uri), elevii au descoperit tradiții, valori culturale și au exersat competențele de comunicare, prin interacțiuni online cu elevii din școlile partenere.

- *Februarie – De la deșeuri la valoare (Soluții creative pentru combaterea risipei alimentare)*

În această lună, elevii din toate țările partenere au investigat risipa alimentară în propriile case și școli. Rezultatele chestionarelor aplicate au arătat că pâinea este cel mai irosit aliment în comunitățile școlare și familiale ale elevilor. Această concluzie a devenit punctul de plecare pentru activități practice și reflecții asupra sustenabilității.

Dincolo de cifre, elevii au participat activ pe forumul proiectului, răspunzând la întrebări critice precum: „*De ce crezi că se irosește pâinea în multe case europene?*”

Soluția a venit prin creativitate: fiecare țară parteneră a propus o rețetă pentru refolosirea pâinii vechi. Sub îndrumarea unui elev ambasador, liceenii au selectat o rețetă dintr-o țară parteneră, pe care au preparat-o acasă/la școală, transformând o problemă globală într-o soluție culinară delicioasă. S-a ales rețeta *Dakos*, (o rețetă simplă cu pâine uscată, brânză, măslină, roșii) ce a fost preparată de fiecare elev ca o alternativă de utilizare sănătoasă a pâinii vechi.

Tot luna februarie a fost dedicată și unor activități pe tema - *Safer Internet Day* și a adus în prim-plan reflecția asupra responsabilității digitale. Elevii au dezbătut într-un Padlet etica distribuirii materialelor multimedia (fotografii, audio, video) legate de mâncare, învățând să navigheze în siguranță pe internet.

- *Martie – Realitatea alimentară pentru tineretul european*

Fiecare școală a întocmit un scurt raport despre obiceiurile alimentare ale elevilor. Rezultatele au fost partajate, elevii le-au dezbătut și ideile esențiale au fost rezumate pe forum. Elevii au participat la o întâlnire online pentru a discuta concluziile lor (a dezvoltat conștientizarea, gândirea critică și simțul responsabilității elevilor ca cetățeni europeni).

Interculturalitate, creativitate și colaborare digitală în proiectul eTwinning „WISE: Wishes, Intercultural Sharing & Expression”. Exemple de bune practici

Lect. univ. dr. Marin Diana-Crina
Academia Națională de Muzică „Gheorghe Dima”, Cluj-Napoca

Implicarea activă în derularea proiectelor eTwinning are un impact semnificativ asupra dezvoltării creativității și inovației educaționale, precum și asupra creșterii calității activităților de predare. Necesitatea dezvoltării competențelor interculturale este evidențiată în articole științifice și în politici europene. Programul eTwinning este considerat una dintre cele mai importante inițiative europene în dezvoltarea competențelor colaborative ale profesorilor și elevilor (Masterson, 2020). Conștientizarea diversității culturale și formarea respectului pentru diversitate constituie tematici frecvente ale proiectelor eTwinning (Kώστας & Ioannidou, 2023). Un mijloc eficient prin care pot fi dezvoltate astfel de competențe îl constituie integrarea, în cadrul proiectelor eTwinning, a unor activități didactice bazate pe utilizarea unor platforme digitale colaborative, al căror scop este facilitarea dialogului intercultural și promovarea unor valori, precum toleranța, respectul reciproc și solidaritatea (Onbaşı et al., 2022). Așadar, utilizarea tehnologiilor informației și comunicării este necesară pentru a facilita schimbul cultural, comunicarea și colaborarea dintre instituții de învățământ din diverse țări europene (Günerhan et al., 2025). În acest context, profesorii au un rol important în planificarea și organizarea unor proiecte educaționale de succes, menite să dezvolte competențele specifice secolului XXI: creativitatea, gândirea critică, colaborarea și comunicarea.

Proiectul eTwinning „WISE: Wishes, Intercultural Sharing & Expression” a fost derulat în parteneriat de șase instituții de învățământ superior (din Grecia, Spania, Croația, Slovacia, Macedonia de Nord și România). Activitățile derulate au fost variate și au vizat formarea unor competențe diverse în rândul viitorilor profesori, inclusiv dezvoltarea competențelor digitale, interculturale și lingvistice.

În cadrul acestui articol, vor fi evidențiate bune practici care pot fi valorificate de profesorii din învățământul liceal în vederea organizării unor proiecte eTwinning eficiente:

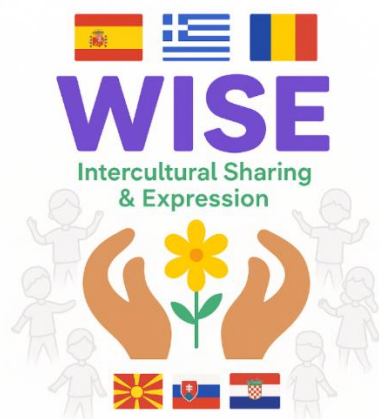
- ✓ crearea de grupuri transnaționale și stabilirea unor activități comune accesibile;
- ✓ valorificarea unor aplicații digitale variate;
- ✓ stabilirea, de comun acord, a unor activități ale proiectului menite să dezvolte abilitățile colaborative, creativitatea, gândirea critică și abilitățile de comunicare ale elevilor.

Principalele aplicații digitale utilizate sunt:

- TwinSpace – spațiul principal de colaborare din cadrul proiectului;
- Canva – instrument pentru realizarea prezentărilor colaborative și a materialelor vizuale;

- Padlet – platformă utilizată pentru prezentarea participanților și pentru facilitarea schimbului de idei;
- Mentimeter – instrument digital valorificat pentru asigurarea interactivității;
- WordCloud – platformă utilizată pentru colectarea ideilor participanților la proiect;
- Google Slides – instrument utilizat pentru realizarea prezentărilor colaborative;
- Dotstorming – platformă utilizată pentru activități de vot și selecție a logo-urilor proiectului.

La acestea se adaugă instrumente de inteligență artificială, utilizate pentru crearea logo-urilor și a materialelor vizuale ale proiectului. Cele mai apreciate logo-uri realizate de participanții din România au fost selectate cu ajutorul platformei Dotstorming.



Participanții au explorat teme precum tradițiile de Crăciun, obiceiurile de Anul Nou, urările specifice diferitelor culturi și valorile europene comune. Activitățile au favorizat schimburile interculturale și au încurajat participanții la proiect să descopere asemănări și diferențe dintre tradițiile europene, precum și importanța respectului intercultural.

Echipele transnaționale formate au colaborat în mod eficient, realizând produse digitale comune, cu ajutorul unor platforme și aplicații educaționale moderne. Participanții au utilizat instrumente precum Canva, Padlet, Zoom, Google Slides, Mentimeter și TwinSpace pentru realizarea prezentărilor, colaborare, evaluare și comunicare. Aceste platforme digitale pot fi utilizate cu succes de către profesori, contribuind în mod semnificativ la dezvoltarea competențelor digitale, lingvistice și creative ale elevilor. O parte dintre activități s-au bazat pe utilizarea responsabilă a aplicațiilor AI, în vederea dezvoltării competențelor digitale ale studenților.

Participanții au completat chestionare pentru a oferi feedback asupra eficienței activităților derulate în cadrul proiectului. De asemenea, aplicații precum Mentimeter și WordCloud au facilitat interactivitatea întâlnirilor și procesul de exprimare a opiniilor.

Spațiul TwinSpace al proiectului a fost atent organizat, fiind încărcate prezentări, imagini, materiale multimedia și produse ale activității participanților la proiect.

Activitățile valoroase organizate în cadrul proiectului „WISE: Wishes, Intercultural Sharing & Expression” demonstrează că eTwinning reprezintă un instrument educațional valoros, care facilitează dezvoltarea competențelor interculturale ale participanților. Deși activitățile proiectului au fost desfășurate în contextul formării inițiale a profesorilor, o serie dintre practicile utilizate pot fi transferate și adaptate în învățământul liceal. Proiectul evidențiază importanța colaborării internaționale și a utilizării tehnologiilor digitale în educație.

Bibliografie

1. Günerhan, E. N., Atasoy, Ş. K., & Gürlen, E. (2025). Beyond Classrooms: High School Students' Experiences with Digital Competence and English Language Development in Etwinning Projects. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 12(3), 244–260. <https://doi.org/10.52380/ijcer.2025.12.3.835>
2. Masterson, M. (2020). An Exploration of the Potential Role of Digital Technologies for Promoting Learning in Foreign Language Classrooms: Lessons for a Pandemic. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(14), 83–83. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.13297>
3. Onbaşılı, Ü. İ., Şeker, B. S., CLAEYS, H., MANCEL, C., Gülbay, E., & Powers, R. (2022). EXPERIENCES OF QUALIFIED TEACHERS OF THE FUTURE IN THE SCOPE OF AN INTERNATIONAL ETWINNING PROJECT. *International Online Journal of Primary Education*, 11(2), 293–311. <https://doi.org/10.55020/iojpe.1182120>
4. Κώστας, Α., & Ioannidou, D. (2023). Learning Communities and Teacher Professional Development: The Case of eTwinning Seminars. *Creative Education*, 14(13), 2800–2819. <https://doi.org/10.4236/ce.2023.1413177>