



Comunitatea eTwinning Timiș

Exemple de bune practici prin proiecte eTwinning



Anul II, Nr.3 / 2025, Găvojdia

Redactori:

- Prof. Moț Cornelia Alina, ambasador eTwinning
- Prof. Murgilă Rita, ambasador eTwinning
- Prof. Adriana Mariș, ambasador eTwinning
- Prof. Giuchici Minodora, ambasador eTwinning

Autorii sunt responsabili de conținutul articolelor publicate, de respectarea drepturilor de autor asupra pozelor și articolelor și de formula de redactare.

CUPRINS COLABORATORI	Pagina
Mobilitate Erasmus+ în Croația: Strategii Inovatoare în Educație Exemple de bune practici , Profesor de psihopedagogie specială Popescu Diana- Aura, Profesor de psihopedagogie specială Balogh Erika-Timeea Profesor de psihopedagogie specială Todea Estera-Irina Profesor itinerant și de sprijin Lesli Ninel Andreea	4
DRAMA TECHNIQUES: DEVELOPING SELF-EXPRESSION, COMMUNICATION AND SOCIAL SKILLS FOR ALL STUDENTS Accredited projects for mobility of learners and staff in school education Erasmus + ID 2024-1-RO01-KA121-SCH-000221085, PROFESOR IONESCU ANDRADA-GABRIELA PROFESOR LIVADARIU COSMINA PROFESOR: MIRON ALINA-LILIANA PROFESOR: MUNTEANU ALINA-MARIA	8
Proiecte prin care explorăm și învățăm, Prof. Petcu Nicoleta	12
STREAMing to Protect the Plan(eT), prof. dr. Elena Vlădescu, Ambasador eTwinning	15
Proiectele eTwinning, oportunități de învățare, cooperare, creativitate, Înv. Doina Luiza Albă	17
Învățare activă și colaborativă -proiectul eTwinning “Be up to date!”, Prof. Monica- Petruța Arotăriței	19
PROIECT eTwinning „The vitamins of spring”, Prof. Mitroi Maria, Ambasador eTwinning	24
Proiectul eTwinning „Cody Trip with Eric Carle’sShip”, o nouă oportunitate de colaborare internațională, Prof. Nicoletta Huștiuc, Ambasador eTwinning și Prof. Mihaela Manciulea	26
GAMES AND STUDIES GO TOGETHER, Prof. Câmpanu Daniela	28
Let’s Make Art: Drama & Music -Proiect eTwinning, Prof. Coteanu Maria	30
eTWINNING LA GRĂDINIȚĂ, Prof. Sorescu Cătălina	34
eTwinning, o întregă lume virtuală a învățării, Prof. Duman Mihaela Elena	36

TECHNOLOGYSTARS: Învățare prin joc, o aventură digitală pentru viitor!, Prof. Ciubotaru Monica Iuliana	40
PROIECTUL EUROPEAN ETWINNING "O ZI NOUĂ - O POVESTE NOUĂ! POȚI SA CREZI?"- oportunitate de promovare a integrării, acceptării diversității, cooperării cu familia, Teacher Renaya Alksne și Prof. Trifan Marilena	42
Participarea României în Proiectul eTwinning LOVE – Listening Other Voices of Europe, Prof. Nicoletta Huștiuc, Ambasador eTwinning și Prof. Cătălina Lațiu	47
Titlul proiectului: "Educație fără granițe: Bune practici în proiectele eTwinning și Erasmus+ Prof. Abobului Diana Valentina	50
Importanța Proiectului eTwinning „Winter in Europe” pentru școlarii din învățământul primar, Prof. Petrescu Ana- Maria	52
Dezvoltarea Competențelor Universale la Elevii din Învățământul Primar prin Proiectul eTwinning „I CAN DO”, Prof. Șerban Andreea	55
CONȘTIENTIZARE CULTURALĂ ȘI ECOLOGICĂ PRIN PROIECTE ETWINNING, Prof. Daniela-Ramona CROITORU	57
PROIECTELE ERASMUS+ ȘI ETWINNING: UN PAS SPRE TITLUL DE ”ȘCOALĂ EUROPEANĂ”, Prof. Ina-Clara VLAD	61
PROIECTELE ETWINNING: COLABORARE, CUNOAȘTERE, COMPETENȚE, CREATIVITATE, Prof. Doina MAZGA	64
„Tree and life” , educație pentru mediu prin învățare colaborativă la nivel internațional, Prof. Bobulișteanu Daniela	67
”Feeling the Art” – O lungă călătorie pentru descoperiri magice... Proiect eTwinning (2024 -2025), Înv. Claudiu Mihai Chelariu	68
EXEMPLE DE BUNE PRACTICI PRIN PROIECTE eTwinning PROIECT eTwinning ”SMALL TO BIG PERMACULTURE”, Prof. Mecea Ioana	72
Exemple de Bune Practici în Proiectul eTwinning „Unite Against Bullying”, Prof. Moț Cornelia Alina, Ambasador eTwinning	75
Introducere în programare și robotică prin proiectul eTwinning Code4EU, Prof. Lazea Ionela Camelia, Ambasador eTwinning și Prof. Chiorean Maria Paula	77
SOLIDARITATE – INCLUZIUNE – SUCCES, Prof. Munteanu Iuliana și Prof. Vîlcu Mirela	85
MADE FOR EUROPE 2025 - ECHIPA LICEULUI TEHNOLOGIC AIUD, Prof. Voicu Corina Valentina, Ambasador eTwinning	88
The Magic of Geomath, Prof. Adriana Mariș, Ambasador eTwinning	90
Exploring the world of Transportation – A Journey in Knowledge and Innovation Explorarea lumii Transportului - O Calatorie in Cunoastere si Inovatie, Prof. Bîrnă Carmen	92
Importanța proiectelor Erasmus și eTwinning în viața elevilor și a profesorilor, Prof. Jivulescu Codruța Adelina	94
Green Future: Soluții Creative pentru Reciclare, Prof. Ing. Cosmina Stalidi și Teacher Ayfer Serin	97
PROIECT ETWINNING "REDUCE CARBON, KEEP NATURE ALIVE", Prof. Glonț Ramona Maria	100
Interactivity eTwinning, Prof. Murgilă Rita Gabriela, Ambasador eTwinning	103

Proiectul eTwinning ”Short tales, long tails”, Prof. Ioniță Titiana – Carmen	106
Proiectul eTwinning: " <i>Painting My Dreamyard</i> " – O alternativă creativă pentru dezvoltarea copiilor – Prof. Pleșa Magdalena și Prof. Smeureanu Viorica Maria	111
7 ARTS-ETWINNING TALENT COLLECTION, Prof. Oprea Elena	114
TRANSFORMAREA EDUCAȚIEI PRIN ERASMUS+ ȘI ETWINNING, Prof. Grecu Daniela, Ambasador eTwinning	117
STEM Explorers- un proiect inovativ și aplicativ, Prof. Valeria Iordache	121
„MAGIC OF SPRING”- PRIMĂVARA ÎNVĂȚĂRII PRIN ETWINNING, Prof. Kovacs Alina	124
Abilități practice prin proiecte eTwinning, Prof. Giuchici Minodora-Simona, Ambasador eTwinning	126
Citizen United For A Bright Future, Prof. Maria Cercel, Ambasador eTwinning	128
Explorând Educația pentru Cetățenie la Seminarul eTwinning din Helsinki, Prof. Voștinar Roxana-Georgiana	129
Educație prin eTwinning, Prof. Schiller Melinda Diana	132
Proiecte eTwinning la Preșcolari: " MY PLAYMATH " – O abordare ludică a învățării matematicii, Prof. COROIU LIANA IOANA	135
DISEMINARE PROIECT ERASMUS JOB SHADOWING, Prof. Rusan Oana-Raluca	138
PROIECTUL - „MAGIA IERNII”- INTEGRAT ÎN ACTIVITĂȚILE DIN GRĂDINIȚĂ, Prof. Eftinca-Sintescu Mărioara	141
Grădinița Green & Smart: un proiect Erasmus pentru viitor, Prof. Vulpeș Daniela Vasilica și Borcilă Lavinia	143
„The Magic of Winter”- exemple de bune practici eTwinning și digitalizare în sprijinul educației modern, Prof. Mioc Cristina	146
The eTwinning project “Unite Against Bullying”, a fruitful learning experience, Prof. Dobrin Paula Daniela	149



Mobilitate Erasmus+ în Croația: Strategii Inovatoare în Educație

Exemple de bune practici

Profesor de psihopedagogie specială Popescu Diana-Aura

Profesor de psihopedagogie specială Balogh Erika-Timeea

Profesor de psihopedagogie specială Todea Estera-Irina

Profesor itinerant și de sprijin Lesll Ninel Andreea

În cadrul programului Erasmus+, un grup de cadre didactice, dintre care trei profesori de psihopedagogie specială și un profesor itinerant și de sprijin, din Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă „Alexandru Roșca”, Lugoj, a participat la cursul internațional „*Prevent Bullying and Cyberbullying in Schools*”, desfășurat în Split, Croația. Această mobilitate a oferit oportunitatea de a aprofunda strategii inovatoare pentru prevenirea bullyingului, integrarea tehnicilor de mindfulness în gestionarea stresului și utilizarea instrumentelor digitale moderne în educație.

Prevenirea și combaterea bullyingului

Problematica bullyingului și a cyberbullyingului a reprezentat un subiect esențial al formării, fiind analizată atât din perspectiva mecanismelor care o favorizează, cât și a strategiilor de prevenire și intervenție. Am identificat tipurile specifice de agresiune, caracteristicile agresorilor și vulnerabilitățile victimelor, cu un accent deosebit pe impactul asupra elevilor cu nevoi educaționale speciale, explorând, de asemenea și strategiile eficiente de prevenire. Un concept-cheie discutat a fost metoda celor 6R (Reguli anti-bullying, Recunoaștere, Raportare, Răspuns, Refuzul victimizării și Înlocuirea comportamentelor agresive), care oferă un cadru clar pentru reducerea comportamentelor negative în școli.

Pentru a înțelege mai bine comportamentele elevilor și modul în care acestea pot fi gestionate eficient, ne-am aprofundat cunoștințele despre teoria comportamentală a lui William Glasser. Aceasta evidențiază nevoile fundamentale ale fiecărei persoane – supraviețuire, putere,

libertate, apartenență și distracție – și explică modul în care frustrările generate de nesatisfacerea acestor nevoi pot duce la comportamente agresive. Am înțeles că mulți dintre elevii care manifestă comportamente agresive o fac dintr-o nevoie nesatisfăcută de recunoaștere sau apartenență, iar strategiile de prevenire trebuie să includă modalități de integrare și sprijin emoțional pentru aceștia. Aplicarea acestei teorii în gestionarea bullyingului ne ajută să identificăm cauzele profunde ale comportamentelor agresive și să dezvoltăm intervenții mai eficiente, axate nu doar pe sancțiuni, ci și pe oferirea unor alternative pozitive pentru exprimarea emoțiilor și relaționare.

Mindfulness și gestionarea stresului

Într-un sistem educațional în care stresul și suprasolicitarea emoțională sunt din ce în ce mai frecvente, am explorat beneficiile mindfulness-ului ca instrument pentru gestionarea emoțiilor și menținerea unui climat echilibrat în școli. Am avut ocazia să practicăm tehnici de respirație conștientă, meditație ghidată și exerciții de concentrare, menite să îmbunătățească atenția și să reducă anxietatea.

Prin aplicarea acestor metode în școli, se pot observa efecte benefice atât asupra profesorilor, cât și asupra elevilor: reducerea stresului și a epuizării profesionale, creșterea rezilienței emoționale și îmbunătățirea relațiilor profesor-elev printr-o abordare mai empatică. De asemenea, mindfulness-ul ajută elevii să își dezvolte atenția și capacitatea de autoreglare emoțională, oferindu-le alternative sănătoase pentru gestionarea emoțiilor și prevenirea conflictelor.

Explorarea sistemului educațional croat

În cadrul mobilității, am avut oportunitatea de a vizita o instituție de învățământ din Split și de a observa îndeaproape modul în care este organizat sistemul educațional croat. Am descoperit că acesta pune un accent deosebit pe autonomia școlilor, iar profesorii au libertatea de a adapta metodele de predare la nevoile elevilor. Un element remarcabil este utilizarea unui sistem bine structurat de formare continuă pentru profesori, care le permite acestora să se perfecționeze constant și să integreze metode moderne de predare.

Interacțiunea cu cadrele didactice locale ne-a oferit o perspectivă valoroasă asupra abordărilor educaționale diferite, iar schimbul de experiență ne-a inspirat să explorăm metode inovatoare pentru îmbunătățirea procesului didactic în școlile noastre.

Inovație digitală în educație

Pe parcursul formării, am fost instruiți în utilizarea unor instrumente digitale inovatoare pentru predare, precum Magic School și Gamma AI. Aceste aplicații bazate pe inteligența artificială oferă posibilitatea de a crea și personaliza materiale educaționale interactive, contribuind la eficientizarea procesului didactic și la sporirea implicării elevilor. Utilizarea acestor resurse în activitatea didactică ne va permite să adaptăm mai bine conținuturile educaționale la nevoile fiecărui elev.

Dimensiunea culturală

Mobilitatea a inclus și o importantă componentă culturală. Am avut oportunitatea de a explora orașele Split, Trogir și Dubrovnik, descoperind patrimoniul istoric și cultural al regiunii Dalmația. Interacțiunea cu localnicii, vizitele la situri istorice și experiențele gastronomice ne-au oferit o perspectivă mai largă asupra culturii croate, contribuind la dezvoltarea noastră interculturală.

Impact și aplicabilitate

Experiența acumulată în cadrul mobilității s-a reflectat deja în activitatea noastră profesională. Am început să aplicăm strategiile învățate în mediul școlar, organizând sesiuni de formare pentru colegi, dorind să prezentăm tehnicile și metodele descoperite. De asemenea, schimbul de experiență va fi valorificat prin activități metodologice și inițierea unor proiecte care să asigure continuitatea implementării acestor bune practici.

Prin această mobilitate, ne-am consolidat competențele profesionale și am dobândit instrumente concrete pentru prevenirea bullyingului, gestionarea stresului și integrarea tehnologiei în educație. Suntem încrezători că aplicarea acestor metode va aduce beneficii semnificative atât elevilor, cât și întregii comunități educaționale.



DRAMA TECHNIQUES: DEVELOPING SELF-EXPRESSION, COMMUNICATION AND SOCIAL SKILLS FOR ALL STUDENTS

Accredited projects for mobility of learners and staff in school education Erasmus +

ID 2024-1-RO01-KA121-SCH-000221085

PROFESOR IONESCU ANDRADA-GABRIELA

PROFESOR LIVADARIU COSMINA

PROFESOR: MIRON ALINA-LILIANA

PROFESOR: MUNTEANU ALINA-MARIA

C.Ș.E.I. "ALEXANDRU ROȘCA" LUGOJ

O Experiență Erasmus+ Intensă și Interactivă la Istanbul

Între 17 și 21 februarie 2025, Istanbulul a găzduit un program educațional remarcabil sub egida programului Erasmus+, care a reunit profesori din România și Grecia pentru a explora puterea teatrului ca instrument de predare. Cursul „*Drama Techniques: Developing Self-Expression, Communication and Social Skills for All Students*” a fost o oportunitate de a transforma învățarea într-o experiență captivantă, interactivă și profund practică.

Ce a făcut acest curs cu adevărat special a fost abordarea sa inovatoare, care a pus accent pe învățarea activă și pe integrarea teatrului ca metodă pedagogică. În locul abordărilor tradiționale, participanții au avut ocazia să se implice într-o serie de activități care nu doar că au stimulat dezvoltarea abilităților de comunicare, dar au transformat procesul de învățare într-o adevărată experiență artistică. Inspirat de un vechi proverb chinezesc – „*Spune-mi și voi uita. Arată-mi și voi ține minte. Implică-mă și voi înțelege*” – acest curs a oferit o multitudine de activități de învățare prin practică intensivă, în care fiecare zi a fost o oportunitate de a experimenta tehnici teatrale inovatoare. Aceste metode s-au dovedit nu doar eficiente pentru dezvoltarea abilităților de auto-exprimare și comunicare, dar și pentru stimularea colaborării și creativității în rândul participanților.

O Experiență Intensivă, Bazată pe Practică



Ziua 1 – Exprimare și Comunicare

Prima zi a fost dedicată învățării expresivității și a importanței limbajului corporal în comunicarea interpersonală. Participanții au fost ghidați prin jocuri de „ice-breaking” și activități de auto-explorare, care le-au permis să își descopere propriul corp și să își exprime emoțiile prin mișcare și gesturi. Aceste exerciții au demonstrat cât de esențial este limbajul nonverbal în interacțiunile sociale, o lecție valoroasă pentru orice cadru educațional.

🌈 Ziua 2 – Cooperare și Limbaj Corporal

A doua zi a fost marcată de activități care au stimulat spiritul de echipă și au pus accent pe încrederea și colaborarea între participanți. Prin exerciții interactive și jocuri captivante, participanții au învățat cum să construiască relații eficiente și cum să comunice eficient prin limbajul corpului. Unul dintre momentele-cheie ale acestei zile a fost jocul „Goosechase”, care a transformat explorarea orașului Istanbul într-o experiență de învățare ludică și interactivă. Această activitate a demonstrat cum învățarea prin joc poate să întărească coeziunea grupului și să îmbunătățească abilitățile de comunicare.

🌈 Ziua 3 – Practică Teatrală și Interpretare

În a treia zi, participanții s-au adâncit în tehnicile teatrale de bază, explorând metodele de interpretare și tehnicile de dezvoltare a abilității de concentrare. Exercițiile de respirație diafragmatică pentru o proiecție vocală mai puternică, tehnicile de analiză a personajelor din teoria lui Stanislavski și jocul „Oglinda”, în care participanții își imită mișcările colegilor, au fost momente esențiale care le-au permis să înțeleagă mai bine cum se poate crea un personaj credibil pe scenă.

🌈 Ziua 4 – Reflexe, Ritm și Sincronizare

Exercițiile din această zi s-au concentrat pe sincronizarea mișcărilor și ritmul dinamic al teatrului de improvizație. Jocuri ca „ZIP-ZAP”, „HI-HA-HO” și „ME-YOU-US” au fost folosite pentru a stimula reflexele rapide și colaborarea într-un cadru de grup. Aceste tehnici au dovedit încă o dată importanța coordonării și a reacției rapide într-un cadru educațional, unde eficiența și conectivitatea sunt esențiale.

🌈 Ziua 5 – Storytelling și Reflectare

Ultima zi a fost dedicată creativității și narațiunii, cu un atelier de storytelling și crearea unei scenete colaborative. Participanții au avut ocazia să își pună în valoare abilitățile teatrale dobândite pe parcursul săptămânii, creând o poveste care reflecta învățăturile din curs. Acest atelier a fost o oportunitate de a înțelege cum tehnicile teatrale pot ajuta la dezvoltarea creativității și imaginației, dar și la învățarea unor abilități esențiale pentru viață.

Istanbul: O Îmbinare Perfectă Între Educație și Cultură



Pe lângă activitățile de învățare, Istanbulul a fost, fără îndoială, un loc cu o valoare educativă imensă. Participanții au avut ocazia să exploreze acest oraș fascinant, care îmbină perfect tradiția și modernitatea. Vizitele la Hagia Sofia, Moscheea Albastră, Turnul Galata și bazarurile

tradiționale au adăugat o dimensiune culturală profundă acestui proiect. Istanbulul nu a fost doar locul unde s-au desfășurat activitățile educaționale, ci și un cadru inspirațional care a ajutat participanții să înțeleagă mai bine cum educația poate transcende barierele culturale și să devină o experiență globală. Această combinație de învățare și descoperire culturală a fost esențială pentru aprofundarea înțelegerii celor mai bune practici pedagogice, dar și pentru crearea unui cadru educațional mai interactiv și diversificat.

Concluzii și Impact: Revoluționarea Educației prin Teatru

Această formare Erasmus+ a fost o dovadă clară că teatrul poate deveni o metodă inovatoare de învățare, care nu doar că ajută la dezvoltarea abilităților de auto-exprimare, dar și la crearea unui mediu educațional dinamic și motivant.

Participanții au învățat cum să folosească teatrul pentru a stimula creativitatea, încrederea și colaborarea în rândul elevilor, oferindu-le un mediu educațional în care învățarea devine o experiență vie și plină de sens. Metodele teatrale vor permite profesorilor să construiască clase mai interactive și să creeze experiențe de învățare captivante, care să stimuleze atât dezvoltarea intelectuală, cât și pe cea emoțională și socială a elevilor. În acest context, teatrul nu este doar o formă de divertisment, ci un instrument pedagogic valoros, capabil să modeleze viitorul educației. Mulțumim organizatorilor și participanților pentru această experiență memorabilă, care va rămâne o sursă de inspirație și pentru alte generații de profesori și elevi!



Proiecte prin care explorăm și învățăm

Petcu Nicoleta
profesor învățământ primar
Liceul Teoretic Mircea Eliade, Galați, Județul Galați

Proiectul ”**Explore the Oceans with Artificial Intelligence and STEAM-Blue school**” a fost creat din dorința de a de a dezvolta elevilor abilități de utilizare a instrumentelor digitale în a explora oceanele. Proiectul are elevi cu vârste între 9-15 ani din țările : România, Turcia, Polonia, Grecia, Italia, Spania.

Activități ale proiectului:

- Elevii vor dezvolta proiecte, vor crea cărți digitale de povești și podcasturi folosind instrumente digitale de matematică și aplicații AI. –Elevii vor fi formate echipe școlare mixte care se concentrează pe diferite discipline și vor lucra în colaborare. Aceste echipe se vor concentra pe conceptul de durabilitate. Conceptul de dezvoltare durabilă cu dimensiunile sale economice, ecologice, energetice și sociale, alfabetizarea oceanică și principiile alfabetizării oceanului și vor realiza proiecte în domenii precum matematica, informatica, engleza și știința care construiesc înțelegerea despre ocean, cum ar fi conștientizarea, cunoștințele, atitudinea, comunicarea, comportamentul și activismul elevilor noștri.
- Produse finale: SteAm Discovery Portal, Interactive Digital Storybook și Steam Podcast Series.
- Așteptări de la parteneri:
- Colaborare activă între elevi și profesori.
- Dezvoltarea de proiecte interdisciplinare folosind instrumente digitale.
- Urmărirea progresului proiectului prin întâlniri online regulate cu școlile partenere.
- Sprijinirea elevilor prin munca colaborativă cu activități online.

Proiectele și materialele digitale create pe parcursul proiectului vor fi reunite sub numele STEAM Discovery Portal. Acest portal va fi conceput ca o resursă pentru a inspira elevii și profesorii. Portalul va include ghiduri și studii de caz privind aplicațiile de inteligență artificială, instrumente de matematică digitală și proiecte de sustenabilitate.

Un serial de podcast STEAM va fi creat de către studenți. În această serie, studenții își vor împărtăși cunoștințele, experiențele și lecțiile învățate din proiect. Podcast-urile vor fi distribuite pe site-urile web și platformele de social media ale școlilor implicate în proiect. Proiectul a debutat în luna septembrie cu activitatea în care elevii au creat literele pentru titlul proiectului :



Pentru toate activitățile colaborative elevii au comunicat pe chat , peTwinSpace , în webinarii organizate lunar.

În luna octombrie elevii au realizat activități de codare (animale marine după cod), au creat panourile de proiect, constând în animale marine din plastic, materiale reciclabile, crearea unui de logo si poster cu A.I.



În luna noiembrie, în cadrul webinarilor, elevii au avut parte de alfabetizare oceanică, și-au dezvoltat abilitățile legate de instrumentele digitale, au fost familiarizați cu inteligența artificială și analiza datelor, concentrându-se pe conceptele de dezvoltare durabilă. În cadrul activităților STEAM elevii au creat un acvariu din materiale reciclabile, dar și cu ajutorul aplicațiilor Scratch, au realizat o animație cu pawton, al cărei subiect este efectele și consecințele negative ale schimbărilor climatice



În decembrie, utilizând Canva, elevii și-au trimis felicitări virtuale, au realizat brăduți și globuri din lemn, au stabilit echipe mixte pentru a realiza podcasturi, hărți mentale despre concepte de dezvoltare durabilă.

Ianuarie a fost luna în care elevii au descoperit și utilizat aplicația Voki. Clasa a IV – a B a găsit soluții de sustenabilitate în transport. <https://tinyurl.com/242pzetw>

Am marcat Ziua Siguranței pe internet, în februarie, prin activități specifice:



Proiectul încurajează elevii să devină cetățeni activi în viața de zi cu zi, inclusiv prin intermediul tehnologiei digitale, extinzându-și orizonturile în acest domeniu. Activitățile proiectului îi conduc pe elevi la o înțelegere mai bună a lumii oceanelor, la modul cum ar trebui să acționeze pentru a contribui la o dezvoltare durabilă eficientă. Elevii au citit și analizat (documente, imagini) exersând gândirea critică: și-au exprimat puncte de vedere proprii, au realizat schimburi de idei în chatul platformei cu partenerii din proiect, au argumentat opiniile și au cooperat în îndeplinirea sarcinilor, dezvoltându-și astfel și abilitățile de limba engleză, fiind intergrat și elevul cu CES în activități STEAM. Munca în echipă a elevilor utilizând instrumente TIC moderne și Web 2.0 a dus la sporirea curiozității și dorinței de a descoperi singuri, de a deveni mult mai responsabili, de a verifica informațiile și a le aplica în noi contexte de învățare. Obiectivele propuse până acum au fost atinse, reprezentând un beneficiu pentru elevi.

STREAMing to Protect the Plan(eT)

prof. dr. Elena Vlădescu

Ambasador eTwinning

Liceul Teoretic „Nicolae Titulescu”, Slatina, județul Olt

“STREAMing to Protect the Plan(eT)” s-a derulat în perioada 2023 – 2024 și a fost un proiect eTwinning adresat elevilor de 12-15 ani. Cu ajutorul abordării STREAM (Science, Technology, Reading, Engineering, Art, Maths) am încercat să dezvoltăm la elevi competențele secolului XXI precum crearea unor aptitudini și atitudini ecologice, dezvoltarea gândirii critice și a competențelor de lucru în echipă pentru a gestiona problemele globale actuale în context local.



Partenerii din acest proiect au fost școli din Republica Moldova, România, Grecia și Turcia. Planul de activități (disponibil în Google Docs) al proiectului a fost stabilit pe luni calendaristice și a fost discutat de comun acord în întâlniri online. Toate activitățile au avut asociată o prezentare Canva interactivă comună, astfel ca toți partenerii să își împartășească munca și ideile.

Pentru a produce produsele finale ale proiectului, elevii au folosit o gamă variată de instrumente colaborative și tehnologii digitale moderne, pentru o colaborare eficientă. Activitățile s-au bazat pe STEM prin acțiuni concrete de ecologizare a grădinii școlii, a parcului, propuneri de soluții pentru probleme din viața reală cum ar fi cele de poluare, încălzire locală, reciclare și re folosire. De asemenea, copiii au colaborat pentru a măsura impactul activităților umane asupra

mediului. O altă activitate a fost participarea elevilor la infrumusetarea părculețului din curtea școlii, unde s-au plantat pomișori și plante decorative.

În ceea ce privește A(rta), elevii au creat decorațiuni din materiale reciclabile, aducându-le la rang de artă, cu ocazia Crăciunului, sărbătorit în stil eco. Elevii au folosit drept materiale hartie, carton reciclat, pahare și sticle din plastic. În fine, activitățile de R(eading) au constat în realizarea de eseuri despre impactul activităților umane asupra mediului și a unor imagini create folosind inteligența artificială pentru a ilustra natura în poeme și alte lucrări celebre din literatura românească. Am putut integra activitățile proiectului în cadrul orelor de fizică și științe prin experimente STEM pe care elevii le-au apreciat foarte mult, limba engleză prin practicarea limbii scrise, citite și ascultate, limba română prin eseuri despre impactul omului asupra mediului, desen și educație plastică prin desene pe teme de natură, informatică și TIC prin instrumentele digitale utilizate, dar am putut folosi și o abordare multidisciplinară cu scopul de a transfera metode pedagogice dintr-o disciplină în alta și a crea un mediu de învățare activ, motivational astfel ca participanții să descopere un sens al învățării lor.

Elevii și-au îmbunătățit competențele în domeniile STEM(știință, tehnologie, inginerie, matematică), gândirea critică, abilitățile de lucru în echipă, aptitudini de rezolvare a problemelor din lumea reală, competențe de comunicare în limba română și limba engleză (R(eading) din titlul proiectului STREAMing), spiritul antreprenorial, spiritul civic și responsabilitatea pentru actele proprii.



Sperăm că atunci când am lucrat împreună la sarcinile propuse, elevii noștri au reușit să creeze o comunitate de cetățeni europeni cu minte deschisă, responsabili și activi pentru Revista Comunitatea eTwinning Timiș, Anul II, Nr.3, Aprilie - ISSN - 3044-8727 ISSN-L 3044-8727

rezolvarea/cautarea de solutii pentru problemele globale precum protejarea mediului. Proiectul a primit diploma NQL.

Profesorii participanti au considerat acest proiect un succes deosebit pentru schimbul de bune practici si actualizarea competentelor profesionale si au diseminat rezultatele si produsele finale in contexte diverse, atat in comunitatea locala, cat si pe canalele social media.

Proiectele eTwinning, oportunități de învățare, cooperare, creativitate

Înv. Doina Luiza Jalbă, Școala Gimnazială ”G.E.Palade” Buzău

Anul școlar 2023-2024 a fost pentru elevii clasei pregătitoare C , de la Școala Gimnazială ”G.E.Palade ” Buzău, un an în care nu s-au familiarizat doar cu viața de școlar, cu tainele slovelor, cu secretele numerelor, tainele socotitului, ci și cu activități comune, desfășurate cu parteneri, elevi și profesori ,din 14 țări europene, în cadrul proiectului eTwinning”Green Planet”. A fost o experiență grozavă pentru micii școlari , care ,fiind implicați într-o gamă variată de activități, efectuând o serie de sarcini interesante! Au avut astfel ocazia să deslușească și o parte din tainele naturii,acest proiect ajutându-i să înțeleagă cât de importantă este planeta noastră și, mai important, că suntem responsabili pentru ocrotirea ei.

Știm că educația pentru mediu și educația pentru dezvoltare durabilă sunt recunoscute ca priorități educaționale inevitabile și necesare pentru formarea viitorilor cetățeni activi și conștienți de valoarea inestimabilă a mediului și a resurselor acestuia. Scopul proiectului nostru a fost acela de a sensibiliza copiii în ceea ce privește sustenabilitatea mediului, de a-i face din ce în ce mai conștienți de consecințele acțiunilor umane asupra mediului și de a-i învăța să adopte stiluri de viață durabile pentru a fi adevărați ecologiști.

Proiectul "Green Planet" a constituit o oportunitate fantastică pentru micii școlari : ei au învățat să exploreze și să se implice în diverse subiecte în timp ce lucrează pentru a atinge un obiectiv comun: crearea unei planete mai ecologice și mai durabile.

Prin rezolvarea creativă a sarcinilor, prin desfășurarea activităților, cuprinse în agenda proiectului proiectul „Green Planet”, programa noastră de școală primară a devenit o experiență de învățare dinamică, interdisciplinară, care a încurajat munca în echipă, gândirea critică, rezolvarea problemelor și creativitatea. Astfel elevii au învățat de mici să-și asume un rol activ în abordarea problemelor de mediu .Prin modalitățile de lucru abordate s-a încercat să li se insuflă sentimentul de responsabilitate față de bunăstarea planetei noastre.

Tema acestui proiect a putut fi integrată cu ușurință în toate disciplinele din curriculumul școlii primare. Au discutat despre acțiuni de protejare a mediului, despre animale și habitatul lor, despre importanța conservării acestor habitate, despre specii pe cale de dispariție, despre necesitatea protejării animalelor, de Ziua Internațională a Animalelor , au cules, au presat plante medicinale, s-au documentat și au aflat informații despre virtuțile lor terapeutice, la Explorarea Mediului. Au aflat că plantele reprezintă rezervoare de oxigen și au învățat să sădească pomi, flori, legume. Prin experimente , observații și colaborare cu partenerii lor eTwinning, cei mici au dobândit , într-o oarecare măsură, o înțelegere mai profundă a principiilor științifice care stau la baza problemelor de mediu. Au fost solicitați să investigheze, pe grupe transnaționale, cauzele poluării aerului , solului ,apei, prin experimente, discuții, jocuri .Astfel, în urma experimentului efectuat, referitor la poluarea solului , au reținut că e necesară colectarea selectivă a deșeurilor și am realizat diferite produse , jucării, obiecte decorative, obiecte utile ,(suport de creioane, pușculițe etc.) din materiale reciclabile la Arte Vizuale /Abilități practice. În acest fel micii școlari au reținut că vom reuși să avem o Planetă Verde, dacă vom reduce deșeurile, dacă le vom reutiliza. Desfășurarea multor activități a avut loc în aer liber, în natură, ,elevii conștientizând astfel cât de importantă este natura pentru viața noastră, rolul lor, al omului în general, în protejarea mediului. Totodată micii ecologiști creativi au realizat afișe, logo-uri care promovează sustenabilitatea, utilizând diverse aplicații. Acest lucru le-a permis să-și conecteze talentele artistice cu pasiunea pentru o „planeta verde”. În proiectul nostru eTwinning „Green Planet”, elevii au învățat să navigheze pe platformele online, să comunice cu colegii lor internaționali și să folosească instrumente digitale pentru cercetare și colectare de date. Ei au avut, de asemenea, șansa de a propune soluții la problemele de mediu.

Au citit poezii, scurte texte cu tematică ecologică și au scris cu litere de tipar, propoziții, scurte texte, despre animale și plante, la Comunicare în limba română, dar pe de altă parte, limba engleză a fost limba de comunicare în acest proiect, oferind studenților posibilitatea de a-și exersa abilitățile lingvistice într-un context real. Ei s-au implicat în schimburi interculturale, au împărtășit idei și au colaborat cu colegii din alte țări. Au învățat cântece care promovează, prin mesajul lor, protejarea mediului, dragostea față de natură, față de Planeta Pământ. Învățarea experiențială aduce mari beneficii deoarece oferă studenților posibilitatea de a rezolva sarcini, prin implicare emoțională și lucru în echipă. Aplicarea normelor ecologice a dus la formarea de noi comportamente cu aplicabilitate în viitor vizând protejarea planetei.

Activitățile cuprinse în acest minunat proiect s-au bazat pe un plan dezvoltat în comun, axat pe o strânsă cooperare și pe crearea unor produse rezultate din efortul depus de către toți partenerii. Astfel, proiectul "Green Planet" a condus la dezvoltarea unor competențe sociale, foarte importante, la dezvoltarea de abilități comunicaționale, la deschiderea către diversitate, la dezvoltarea creativității, în descoperirea de noi soluții, folosind tehnologiile informației și comunicațiilor.

Ne bucurăm că am făcut parte din această echipă minunată! Participarea la acest proiect a prilejuit acumularea unei experiențe valoroase, sentimente de bucurie, satisfacție tuturor participanților și, totodată, a constituit un stimulent pentru a face față altor provocări.



Învățare activă și colaborativă -proiectul eTwinning “Be up to date!”

Profesor: Monica- Petruța Arotăriței

Colegiul de Artă “Ciprian Porumbescu” Suceava

Elevii noștri fac parte din „generațiile nativilor digitali”, ceea ce înseamnă că au fost expuși la tehnologie de la naștere și acesta este motivul pentru care le este mai ușor să se raporteze la instruirea multimedia îmbunătățită prin tehnologie. Bogăția de informații care pot fi găsite pe internet depășește cu mult sala de clasă sau orice bibliotecă, adăugând profunzime învățării și abilităților digitale.

Unii dintre elevii mei se consideră experți în tehnologie și acest lucru m-a convins să acord mai multă atenție bogăției de informații oferite de acest lucru magic numit “internet.” Sunt unul dintre profesorii care, în calitate de elev sau student, nu a experimentat oportunitățile de predare și învățare multimedia. Nu am folosit telefonul mobil, internetul , cursurile în format MOOC pentru a avea acces la informații suplimentare sau pentru a găsi materiale autentice, dar pe rând am învățat alături de elevii mei și de alți colegi profesori cum pot folosi mijloacele multimedia și social media pentru a face actul de predare- învățare- evaluare mai eficient.

Proiectul eTwinning “Be up to date! “ are o echipă formată de elevi și profesori din Georgia, Turcia, Albania și România. Proiectul a luat naștere la Tibilisi în Georgia unde am participat la un seminar internațional numit “Wellbeing at school” în septembrie 2024. Echipa proiectului s-a cunoscut personal și am elaborat împreună planul pe care l-am pus mai apoi în practică. Proiectul poate fi accesat pe platforma eTwinning la <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/be-date>



Prin acest proiect ne-am propus să ilustrăm o parte din avantajele oferite de aplicațiile de pe internet, instrumentele Web 2.0 și să facem în același timp schimb de bune practici. Scopul proiectului internațional este să permită elevilor să devină utilizatori media conștienți și responsabili; să conștientizeze și să dezvolte competențele necesare în lumea digitală. Să se exprime în limba engleză corect prin activități practice și amuzante, să identifice probleme și să găsească soluții, să reușească să colaboreze în echipe internaționale.

Obiectivele proiectului își propun ca până la sfârșitul proiectului, elevii să fie capabili să:

- să-și exprime propriile gânduri și să transmită un mesaj prin intermediul propriilor creații digitale.
- Să le permită elevilor să devină utilizatori media conștienți și responsabili
- Să crească gradul de conștientizare și să dezvolte competențe în lumea digitală
- Să le prezinte elementele de bază ale educației mediatic.
- să învețe să utilizeze instrumentele web
- să încurajeze colaborarea și interacțiunea online și offline
- să încurajeze lucrului în grupuri internaționale
- să îmbunătățească, să dezvolte exersarea limbii engleze
- Să învețe despre culturi și atitudini diferite
- Să aleagă și să colecteze materiale adecvate dintre informațiile brute.
- Să cunoască importanța alegerii cuvintelor și să fie capabili să le utilizeze în mod adecvat.

- să fie pozitivi față de munca celorlalți elevi și fii, de asemenea, cooperant.
- Să fie creativi și să sugereze soluții la diferite probleme.
- Să promoveze un comportament pozitiv.
- Să servească această experiență ca pe o plăcere dată de lucrul în echipă.

Activitățile proiectului includ următoarele: crearea de sondaje online, articole, traduceri, lucrul în grupuri internaționale, întâlniri online, simulări de interviu, jocuri și activități online, crearea de postere digitale, logo și felicitări digitale pentru a sărbători Crăciunul, Ziua Femeii, celebrarea Zilei Europei și a Siguranței pe internet.

Materialele create de profesorii și elevii din Georgia, România, Albania și Turcia pot fi accesate pe platforma eTwinning cât și aici

<https://padlet.com/arotariteimonic/up-to-date-etwinning-project-5n9h2qxcxjj7zfx8>



-revista proiectului în format electronic-

<https://www.canva.com/design/DAGeOKIzfOA/10blWlujUI7ceqkSNpjDUw/edit>



-social media project page- <https://www.facebook.com/groups/8208666995919506>



Prin participarea la proiecte eTwinning atât elevii cât și profesorii pot avea o experiență inovatoare și satisfăcătoare de învățare. Chiar dacă poate fi copleșitor pentru un profesor să utilizeze majoritatea instrumentelor oferite de tehnologia secolului XXI, aceasta poate fi, de asemenea, cheia unui parteneriat mai bun. Toți profesorii au observat cu siguranță că utilizarea calculatoarelor și a telefoanelor mobile, a tablelor inteligente, a tabletelor este noul trend, lucrurile de care copiii sunt interesați, ceea ce li se pare interesant, provocator și distractiv.

În consecință, noi, profesorii, ar trebui să încercăm să aducem aceste atitudini în clasele noastre. Cheia pentru a preda este ca și profesorul să fie încurajat, entuziasmat și interesat de acest lucru. Acest proiect îți propune să illustreze faptul că elevii sunt obișnuiți cu diverse forme de tehnologie în afara școlii, dar acest lucru nu înseamnă automat că știu cum să studieze online, să selecteze materialele necesare și relevante, să respecte drepturile de autor și să folosească un mediu sigur. Accentul nu ar trebui pus pe tehnologia în sine, ci pe modul în care o folosim.

PROIECT eTwinning „The vitamins of spring”

Prof. Mitroi Maria

În proiectul nostru, elevii au învățat să mănânce sănătos, în special când vine primăvara. Astfel ei își dezvoltă abilitățile de proiectare, recunosc importanța unui mediu curat și sănătos, reflectează asupra nevoilor fiziologice și a importanței unei alimentații sănătoase; transmit mesaje pozitive despre alimentația sănătoasă din ingrediente proaspete, de primăvară. De asemenea ei dezvoltă abilitățile de comunicare în limbi străine și abilitățile de utilizare a tehnologiilor informaționale.

Obiectivele proiectului:

- Recunoașterea frumuseților și a diversității naturii
- Dobândirea capacității de a transforma produsele din natură în produse alimentare
- Reflectarea asupra nevoilor fiziologice și a importanței unei alimentații sănătoase, transmiterea unor mesaje pozitive
- Dobândirea unui spirit de colaborare cu partenerii

Obiectivele proiectului au fost atinse prin derularea procesului de lucru în perioada martie-iunie: proiectarea logo-ului și a afișului pentru proiect, determinarea afișului câștigător și a siglei proiectului; expoziție de produse; recunoașterea importanței unui mediu curat și sănătos; conștientizarea importanței alimentelor naturale, sănătoase; dezvoltarea abilităților de comunicare în limbi străine; dezvoltarea abilităților de utilizare a tehnologiilor informaționale; organizarea și formatarea fotografiilor realizate. Elevii au lucrat atât individual cât și în echipe.



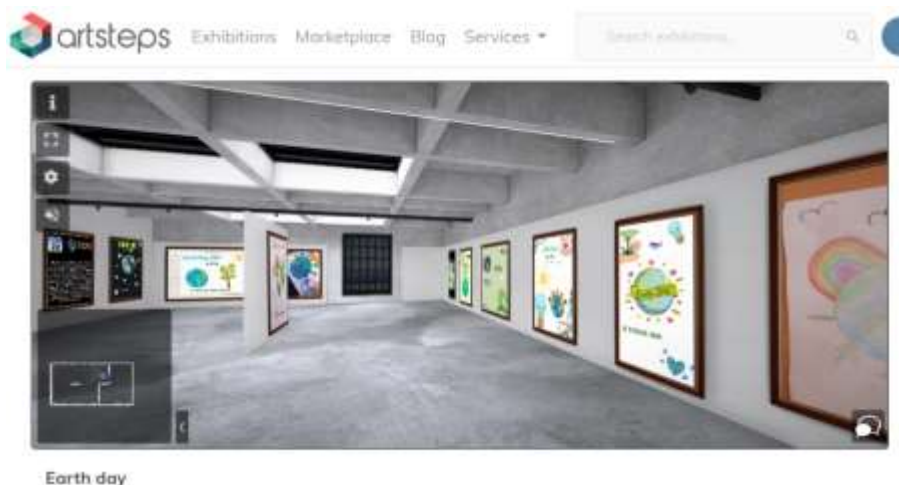
Acest proiect a permis elevilor și profesorilor să dezvolte abilitățile lor în diverse domenii, dar în special în domeniul TIC și educație tehnologică.

Cls. V- Educație tehnologică I. Alimente și produse alimentare - Alimentația omului și satisfacerea nevoii de hrană - Calitatea produselor alimentare II. Prepararea și servirea alimentelor - Tehnologii de preparare a hranei - Alimentația echilibrată - Produse alimentare și servicii din alimentație.

Cls. VI-Educație tehnologică I. Localitatea - Cladiri II. Locuinta - Designul locuintei - Machete pentru locuinte - Oamenii și munca lor/ III. Școala - Designul locuintei/Bucataria – Machete.

Pe parcursul derulării proiectului, elevii și profesorii au încercat și reușit să-și dezvolte capacitățile creative și de colaborare, participând la lecții interesante prin utilizarea unor instrumente Web 2.0, ei înțelegând astfel că TIC poate fi integrat cu succes în oricare dintre disciplinele studiate în școală. Prin intermediul acestui proiect elevii, și nu numai ei, au devenit mai conectați, mai interactivi, mai creativi și mai responsabili.

Comunicarea între elevi, elevi-profesori-părinți devine din ce în ce mai importantă, zi de zi, pentru a reduce neînțelegerile generate de diferențele culturale și pentru a crea un proces de comunicare de succes între diferitele societăți, cu influența evoluțiilor tehnologice din zilele noastre. Pentru a cunoaște mai multe lucruri despre alimentația omului și satisfacerea nevoii de hrană, elevii s-au documentat despre mâncăruri, obiceiuri și tradiții, au fotografiat, au realizat prezentări, au învățat cu ajutorul aplicațiilor utilizate. Ei au devenit, pentru colegii lor, ambasadori ai orașului lor. Rezultatul muncii lor a fost făcut cunoscut în școală și nu numai, prin intermediul site-ului <https://girlsiniectro.wordpress.com>, a paginii de Facebook.



Am realizat acest proiect interesant, în calitate de fondator, pentru a oferi posibilitatea elevilor de a învăța despre orașul lor, despre obiceiuri, tradiții, alimentație sănătoasă, într-un mod diferit. Am

pregătit planul de lucru, împreună cu partenerii noștri și cu elevii mei din clasa a V-a și a VI-a, care studiază la educație tehnologică, Informatică și TIC, despre temele abordate în proiect. Am participat cu foarte mult interes la activitățile proiectului, am participat la Simpozionul organizat de școala noastră „Sănătatea omului și sănătatea mediului, priorități ce nu pot fi neglijate”, la care au fost prezente personalități din lumea medicală, cercetători, meteorologi, atingând obiectivele proiectului nostru și l-am finalizat împreună cu ceilalți parteneri, în iunie. Am asigurat vizibilitatea proiectului nostru, pentru a fi un model pentru cei ce doresc să se implice în proiecte eTwinning.

<https://girlsinctro.wordpress.com/2023/10/08/2023-2024/>

Proiectul eTwinning „Cody Trip with Eric Carle’s Ship”,

o nouă oportunitate de colaborare internațională

prof. Nicoletta Huștiuc, Școala Gimnazială Nr. 3 Cugir, jud. Alba

prof. Mihaela Manciulea, Școala Gimnazială „Liviu Rebreanu,, București

Într-o lume în care educația se transformă continuu, proiectele eTwinning oferă oportunități extraordinare pentru colaborare și schimb de experiență între cadre didactice și copii din diferite țări.

În acest context, noi, prof. Nicoletta Huștiuc de la Grădinița cu Program Prelungit Vinerea, unitate aparținătoare Școlii Gimnaziale Nr. 3 Cugir și prof. Mihaela Manciulea de la Școala Gimnazială „Liviu Rebreanu” București, avem bucuria de a participa la proiectul eTwinning „Cody Trip with Eric Carle’s Ship” în anul școlar 2024/2025.

Proiectul aduce în prim-plan lumea fascinantă a storytelling-ului, având ca suport unele dintre cele mai îndrăgite povești ale lui Eric Carle, autor recunoscut pentru cărțile sale captivante dedicate copiilor. Printre acestea se numără titluri care stârnesc imaginația celor mici și îi ajută să exploreze lumea într-un mod interactiv și ludic.

Un aspect inovator al proiectului este integrarea activităților de codare fără calculator, concepute special pentru fiecare poveste în parte. Aceste activități, înregistrate pe platforma

Codeweek.eu, oferă copiilor oportunitatea de a dezvolta gândirea logică și secvențială, într-un mod accesibil și atractiv.

Parteneri în acest proiect sunt instituții de învățământ din Turcia, Grecia și România, ceea ce aduce un plus de diversitate și deschidere culturală. În fiecare lună, ne întâlnim online cu copiii și cadrele didactice din aceste țări, împărtășind experiențe, idei și metode de lucru. Această interacțiune oferă celor mici nu doar oportunitatea de a descoperi noi moduri de învățare, ci și de a-și dezvolta abilități sociale, de colaborare și comunicare.

Toate activitățile desfășurate în cadrul proiectului sunt documentate pe platforma TwinSpace, un mediu online sigur, destinat proiectelor eTwinning. Aici, cadrele didactice și copiii postează materialele create, colaborează la realizarea unor produse comune și participă la activități interactive.

Unul dintre obiectivele principale ale proiectului este de a încuraja cooperarea, prietenia și bucuria învățării împreună, principii fundamentale ale inițiativei eTwinning. Prin activitățile desfășurate, copiii învață nu doar concepte noi, ci și cum să lucreze în echipă, să își exprime ideile și să exploreze creativitatea într-un mediu colaborativ.

Participarea la proiectul „Cody Trip with Eric Carle’sShip” este o experiență valoroasă atât pentru cadrele didactice, cât și pentru copii. Îmbinând poveștile captivante cu activități de codare și colaborarea internațională, acest proiect demonstrează că învățarea poate fi o aventură plină de descoperiri și bucurie. Suntem mândri să facem parte din această inițiativă și să contribuim la dezvoltarea unei educații moderne, interactive și incluzive.

Articol realizat de prof. NicolettaHuștiuc și prof. Mihaela Manciu



GAMES AND STUDIES GO TOGETHER

Prof. înv. Primar Câmpanu Daniela
Școala Gimnazială „Dan Barbilian”, Galați

Proiectul „Games and studies go together” („Jocurile și studiile merg împreună”) își propune să îmbunătățească atenția elevilor prin instrumental real care pregătește copilul pentru viața reală și anume, jocul. În cadrul proiectului vom atrage atenția asupra multor jocuri mentale, jocuri matematice, jocuri tradiționale, sarcini matematice, jocuri cu emoții, și mâncare sănătoasă, tocmai pentru îmbunătăți atenția elevului.

Scopul proiectului este acela de a îmbunătăți înțelegerea citirii/ascultării, abilităților cognitive, fizice și lingvistice, social-emoționale. Având în vedere că atenția este o abilitate care poate fi dezvoltată, copiii de 4-11 ani se vor distra. Abilitățile de atenție vor fi îmbunătățite prin activități de susținere. Prin activitățile STEM, elevii, vor experimenta, vor explora, vor utiliza imaginația, vor dezvolta gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor din viața reală.

Obiectivele proiectului „Games and studies go together” sunt:

- ✓ Învățarea utilizării instrumentelor Web2 ;
- ✓ O învățare distractivă;
- ✓ Asigură elevilor o învățare experimentală și colaborativă cu colegii lor prin activități STEM;
- ✓ Sprijină abilități multiple de atenție;
- ✓ Consolidează rezolvarea problemelor, raționamentul și concentrarea;
- ✓ Dezvoltă abilități sociale, emoționale, cognitive și lingvistice;
- ✓ Folosirea corectă a tehnologiei;
- ✓ Dobândirea capacității de acțiune individuală și în echipă;
- ✓ Consolidarea abilităților de socializare și autoexprimare prin întâlnirea cu diferiți oameni;
- ✓ Să facă permanente realizările din curriculum prin învățarea atât a jocurilor mentale, tradiționale, jocuri emoționale, sarcini matematice și alimente sănătoase în jocuri;

- ✓ Creșterea interesului și învățarea copilului, asigurându-se că-și asumă rolul activ;
- ✓ Susținerea sentimentelor de succes și fericire prin crearea de produse noi.

Proiectului începe din noiembrie 2024 și se încheie în mai 2025. Munca este intensă constând în activități pe platforma educațională eTwinning, dedicată domeniului educației și formării profesionale a cadrelor didactice.

Procesul de lucru este amplu cuprinzând activități precum: întâlniri cu partenerii, pregătirea planului de proiect, distribuirea sarcinilor, aranjarea paginilor, crearea de panouri de proiect în școli, trimiterea de scrisori către familii pentru promovarea proiectului, depunerea cererilor de acordare a părinților, pregătirea și selecția afișelor și logo-ului, pregătirea și implementarea proiectelor, broșurilor și posterelor, anunțarea proiectului pe site-ul școliiilor și rețelele de socializare, folosirea jocurilor mintale, Scamper, Coding, Stem și activități de inteligență artificială, pregătirea produselor comune de colaborare, crearea produselor finale, pregătirea și implementarea testelor finale, analiza și evaluare datelor, webinar de încheiere a proiectului și diseminarea acestuia.

Proiectul „Games and studies go together” își propune să-și îmbunătățească atenția elevilor studiind prin joc. Prin crearea de produse noi, elevii din România, vor experimenta, vor colabora cu colegii din Turcia, Grecia și Lituania, își vor cunoaște culturile, în timp ce învață să folosească și instrumente Web2 în siguranță și eficient.

Pe parcursul proiectului, elevii vor crea produse precum postere digitale de siguranță, imagini interactive, benzi desenate, vor folosi aplicații stabilite pentru jocuri interactive folosind instrumente Web2, precum Padlet, Canva, Scamper, Coding, Stem. În plus, activitățile de inteligență artificială vor încuraja reciproc culturile, vor îmbunătăți abilitățile sociale, emoționale, cognitive și lingvistice. La finalul proiectului, abilitățile digitale și cele amintite mai sus se vor fi îmbunătățit, conștientizarea culturală va fi crescută, atenția va fi îmbunătățită.

Proiectul își propune să ofere un mediu internațional de colaborare, încurajând elevii în același timp să folosească tehnologia în mod conștient și eficient, deoarece jocul și studiul merg împreună.

Atașez link-ul către o activitate susținute în cadrul proiectului:

https://www.canva.com/design/DAGeipBoniQ/h7VepMF4bUr-ZRwzVPa6FA/edit?utm_content=DAGeipBoniQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Let's Make Art: Drama & Music -Proiect eTwinning

**Prof.inv.primar Coteanu Maria,
Școala Gimnazială Nr.9 „Nicolae Orghidan”, Jud. Brașov**

Teatrul și muzica au un loc foarte important și de încredere în educația și dezvoltarea personală a copiilor din trecut până în prezent. Copiii pot deschide ușile diferitelor lumi în câteva ore, iar teatrul și muzica le permit să se distreze de minune. În plus, părinții ar trebui să-și încurajeze întotdeauna copiii să participe la multe activități care le vor permite să gândească creativ. Cele două au numeroase contribuții pozitive la dezvoltarea cognitivă și socială a copiilor și, prin urmare, la societate.

În primul rând, la începutul proiectului s-a creat un grup pe WhatsApp, unde am stabilit prima întâlnire ce a avut loc pe platforma Zoom pentru a se întâlni partenerii de proiect. Am avut întâlniri lunare, atât noi profesorii-7 profesori din Turcia, 5 din România, cât și elevii, unde ne-am cunoscut, ne-am prezentat diverse activități. Am discutat despre scopuri, obiective, competențe și calități de atins, planificarea timpului, descrierea activităților și modalităților de realizare a lor, cu sarcini exacte pentru fiecare.

La planificarea activităților proiectului fiecare cadru didactic s-a consultat cu elevii săi. Spațiul rezervat desfășurării proiectelor este securizat, însă a fost necesară o discuție cu toți partenerii în legătură cu regulile de realizare a activităților: respectarea normelor copyrightului, respectarea netichette (reguli de comportament pe Internet), realizarea corectă a fotografiilor copiilor și postarea acestora în locuri sigure, precum și prelucrarea acestora cu instrumente adecvate, pentru a nu-i expune.

Apoi, am folosit pagina de Forum de pe TwinSpace pentru a crea studiile noastre comune. Activitățile desfășurate sunt centrate pe elevi, au fost organizate ținând cont și de părerea și dorințele lor. Aceștia au lucrat împreună în următoarele activități: E-Safety Day, ETwinning Day, produs comun și lucru în colaborare -We Sing Together, Produsul final-expoziție online.



<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/haydi-sanat-yapalim-drama-ve-muzik-lets-make-art-drama-music/twinspace/pages/mayis-ayi-calismalari-may-studies>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/haydi-sanat-yapalim-drama-ve-muzik-lets-make-art-drama-music/twinspace/pages/mayis-ayi-calismalari-may-studies>

În conformitate cu interesele și dorințele elevilor, pentru integrarea informației și a tehnologiei în activitățile proiectului nostru, am utilizat instrumente web. Cu Jigsawplanet am creat un puzzle. Am folosit aplicația PicCollage pentru activitatea interactivă „Drepturile copiilor”. Am folosit aplicațiile pentru părerea lor în ceea ce privește drepturile copiilor, după care propunerile acestora au fost notate cu ajutorul acestei aplicații, citite și dezbătute în sala de clasă. Am folosit permanent tabla interactivă la toate activitățile și întâlnirile din proiect. În calitate de profesori, am învățat și beneficiat de diferite instrumente Web 2.0 teaching tools pentru propria noastră dezvoltare personală. Toate aplicațiile folosite de profesori sunt încărcate pe platformă.

Înainte de a începe proiectul, am prelucrat reguli de realizare a activităților, respectarea normelor copyrightului, respectarea netichette (reguli de comportament pe Internet), realizarea corectă a fotografiilor copiilor și postarea acestora în locuri sigure, precum și prelucrarea acestora cu instrumente adecvate. Pentru a nu-i expune pe elevi, am solicitat în scris acordul părinților de participare, am avut grijă să nu arătăm informațiile personale ale copiilor și să nu le identificăm fețele, am apelat la aplicații precum :Face Blur, accesorii pe fețe, măști sau creare de videoclipuri sigure în Canva.

Elevilor li se permite să își asume un rol mai activ în învățare prin abordarea constructivistă, care îi încurajează să folosească cunoștințele anterioare pentru a înțelege noile concepte, în loc să primească pasiv informațiile. Abordarea colaborativă a facilitat colaborarea dintre elevi prin împărtășirea experiențelor și a cunoștințelor. Există mai multe modalități de a realiza acest lucru, incluzând schimbul de idei și informații și chiar evaluarea sau monitorizarea activității altcuiva. Cercetările au demonstrat că această metodă poate menține interesul elevilor pentru materiile studiate. Pentru a îndeplini obiectivele proiectului nostru, ne-am bazat pe datele colectate în sondajul preliminar realizat în fazele de planificare a activităților. Plecând de la acestea, am aplicat abilitățile necesare din planul de învățământ pentru a defini apoi obiectivele operaționale. În proiect s-au combinat atât metode tradiționale (profesorii au furnizat informații elevilor), cât și metode constructiviste, elevii fiind îndrumați să descopere prin lucrul în echipă sau proiecte

practice, cum a fost în cazul activităților legate de cooperare și drepturile copiilor.. Am folosit, de asemenea, metoda bazată pe tehnologie pentru a găsi noi instrumente Web 2Tools. Am încercat să ajustam strategia de predare conform nivelului și cerințelor de dezvoltare ale elevilor, oferindu-le o experiență educativă variată și interesantă prin implicarea lor în jocuri și activități interactive. Am folosit metoda povestirii și a învățării prin joc de rol, joc muzical, teatru, oferind elevilor ocazia de a învăța prin experiențe practice sau activități desfășurate în aer liber.

Scopul proiectului a fost să motiveze achiziționarea unei limbi străine, să sporească colaborarea între parteneri, să dezvolte competențele TIC, să ghideze copiii spre teatru și muzică, responsabilitate și îngrijire față de oameni și valorile lor, să încurajeze curiozitatea copiilor pentru învățarea despre culturi și tradiții diferite.

Am atins obiectivele proiectului prin activități integrate care acoperă Comunicare în limba română, Matematică, Muzică și Mișcare, Arte vizuale și abilități practice și Dezvoltare personală conform curriculum-ului școlar. Scopul este să dezvoltăm competențe specifice în conformitate cu programa școlară, iar copiii care au dificultăți de învățare și adaptare la școală, pot găsi o ieșire expresivă prin artă. Este o modalitate de a descoperi talentul care nu poate fi văzut altfel. Artă este un mijloc de comunicare a ideilor, sentimentelor și soluțiilor într-un alt mod decât verbal sau scris. În același timp, ne propunem să creștem generații capabile să utilizeze tehnologiile informaționale în concordanță cu cerințele epocii noastre, prin consolidarea abilităților de comunicare în cooperare și folosirea eficientă a instrumentelor web2 existente, dezvoltându-le astfel competențele digitale pentru a oferi soluții potrivite.

Abordarea interdisciplinară a ajutat elevul să acumuleze informații despre diverse subiecte, să aprofundeze mai bine anumite teme, să coreleze limbajele disciplinelor și să aplice cunoștințele în diferite domenii. Abordarea subiectelor precum muzica, prietenii, scena și teatrul, învățate cu dragoste și toleranță, a implicat elevii, promovând colaborarea directă, comunicarea și relațiile interpersonale în grup. Creșterea colaborării și sprijinirii între membrii echipei, a fost atinsă, la fel ca extinderea cunoștințelor de vocabular în limba engleză.

Toate acțiunile efectuate în cadrul proiectului nostru au fost împărțite pe pagina TwinSpace împreună cu explicațiile aferente. În primul rând, am efectuat o anchetă preliminară înainte de a demara proiectul, utilizând aceste rezultate pentru a stabili planul de activități. Am desfășurat încă o dată un studiu pentru evaluarea finală. Acesta a fost administrat profesorilor, elevilor și părinților. În timp ce am împărțit rezultatele sondajelor și analizelor pe pagina Twinspace, am remarcat că

am atins obiectivele finale ale proiectului nostru conform sondajelor. Am strâns efortul investit în expoziția electronică electronică: Emaze. Rezultatele proiectului au fost prezentate în holul școlii, pe site-ul școlii, pe diverse grupuri și pagini web. Acestea au fost expuse elevilor, părinților și colegilor din instituție.

Am implicat elevii din clasa pregătitoare într-un proiect eTwinning, cu scopul de a-i conecta cu alți elevi europeni. Am creat singură, apoi împreună cu elevii, posterul și logo-ul pentru proiect. Am pregătit Ziua Etwinning și pagini în Padlet, Am organizat activități în aer liber. Am ghidat elevii și părinții în toate activitățile desfășurate atât în clasă, cât și în mediul online. Dacă aș face o analiză Swot a implicării mele în proiect, aș menționa ca aspecte pozitive: motivarea și interesul sporit al elevilor pentru împărtășirea ideilor și rezultatelor lor, îmbunătățirea abilităților de colaborare și comunicare în grup, dezvoltarea competențelor IT, utilizarea limbii engleze în situații reale, accesul la un laborator de informatică și la internet în școală. Proiectele eTwinning pot oferi activități sau subiecte ce pot fi integrate în programa școlară sau în activitățile din afara orelor de curs. Prin intermediul unor activități neconvenționale, a unei colaborări strânse în echipă și a unei comunicări eficiente între profesor și elev, copiii reînvață să se bucure de procesul de învățare. Printre beneficiile se numără atracția pe care elevii o resimt pentru astfel de activități. În desfășurarea proiectului am combinat tehnici tradiționale cu tehnici moderne, sarcinile de lucru pentru elevi fiind clare și exacte. Pentru a captiva atenția copiilor în cadrul proiectului, am apelat la utilizarea computerului, am monitorizat postările partenerilor și modul în care abordează subiectele, iar ei au evaluat activitățile proiectului de unii singuri. Prin folosirea Twinspace-ului, copiii s-au conectat cu partenerii lor. Am inclus proiectul în planul de învățare prin integrarea obiectivelor acestuia în activitățile tematice, planificările săptămânale și zilnice din clasă. În procesul de învățare despre diverse țări, am analizat diferențele și similaritățile culturale, concentrându-ne pe înțelegerea mediului educațional prezent în sălile de clasă ale fiecărui partener.

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/haydi-sanat-yapalim-drama-ve-muzik-lets-make-art-drama-music/twinspace/pages/final-urunlerimiz-our-final-products>

eTWINNING LA GRĂDINIȚĂ

Profesor pentru educație timpurie SORESCU CĂTĂLINA

Școala Gimnazială Răzvad

Structura Grădinița cu program prelungit

Localitatea Răzvad, Județul Dâmbovița

Proiectele eTwinning reprezintă o oportunitate pentru preșcolari de a-și dezvolta creativitatea, inovația, gândirea critică, rezolvarea problemelor, comunicarea, colaborarea. La nivel personal, copiii devin mai încrezători în abilitățile lor, mai sociabili, mai toleranți.

Venind din culturi diferite, avem șansa să ne integrăm într-o societate diferită, multiculturală, care favorizează sentimentul de a fi în realitatea cotidiană, o individualitate care nu seamănă cu nimeni și nimic. Didactica contemporană promovează concepte și atitudini educaționale noi, menite să determine forme variate de comunicare, cooperare și colaborare în sprijinul copiilor.

Parteneriatul educațional este un astfel de concept care devine tot mai prezent în relațiile de colaborare ce se stabilesc între unități de învățământ, între acestea și diferite segmente ale societății. Inițierea și derularea de activități în parteneriat reprezintă o provocare pentru profesorul de astăzi, necesitând multă creativitate în concepere, dinamism în derulare, responsabilitate în monitorizare, flexibilitate în luarea deciziilor.

Acest tip de proiecte are un impact puternic atât asupra copiilor implicați, cât și asupra noastră ca profesori. Pe copiii îi motivează să ia măsuri, să conducă, să împărtășească, să facă schimb de idei și cunoștințe, ceea ce este mult mai important decât să aiba teama de a nu face greșeli. Copiii devin mai încrezători în sine, comunicarea, colaborarea, creativitatea și autonomia se îmbunătățesc mult. Pentru noi, ca profesori, este o super oportunitate de a face parte dintr-o echipă internațională de profesori, de toate nivelurile educaționale, de a ne lărgi perspectivele de cunoaștere, de a ne îmbunătăți predarea, TIC și abilitățile sociale și culturale.

Învățarea interculturală presupune o învățare pe tot parcursul vieții, de la o vârstă fragedă. Dacă ne putem educa copiii de mici că ei nu sunt mai presus decât nimeni și că fiecare persoană trebuie tratată cu șanse egale, cu siguranță vor deveni adulți toleranți ce vor accepta și se vor îmbogăți după urma diversității culturale. Datoria noastră, a cadrelor didactice este aceea de a le oferi copiilor experiențe de învățare care să-i familiarizeze cu diferite culturi.

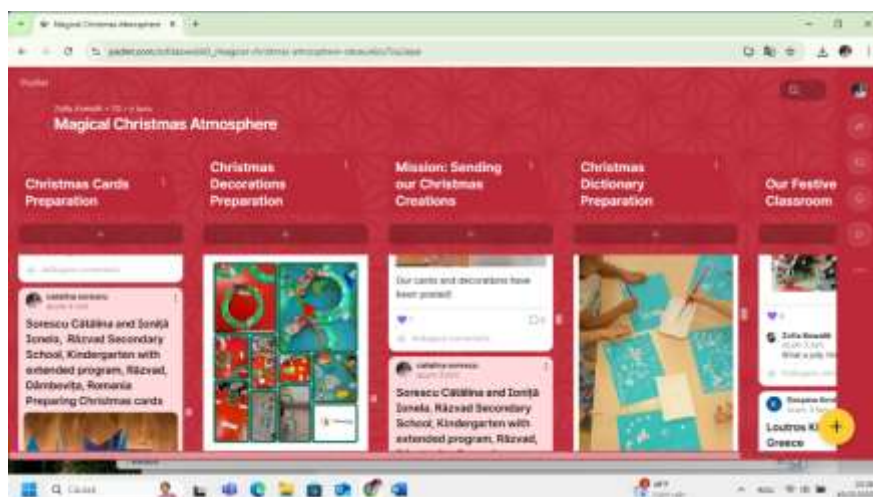
Proiectul „*Magical Christmas Atmosphere*”, la care am participat anul acesta școlar 2024-2025, alături de alte grădinițe din Grecia, Polonia, România, Turcia și-a propus să sărbătorească sezonul sărbătorilor prin schimbul de felicitări și decorațiuni de Crăciun realizate manual între grădinițele partenere. Preșcolarii au învățat despre diferite tradiții de Crăciun, au creat obiecte festive și un dicționar magic de Crăciun, vor pregăti o melodie de vacanță pentru a efectua în timpul unei întâlniri online la sfârșitul proiectului. Vârsta copiilor a fost cuprinsă între 3- 6 ani, iar limba de conversație a fost limba engleză. Cooperarea internațională între grădinițe, care implică activități individuale și de grup, schimb de materiale și o reuniune online. Subiectele din cadrul acestui proiect au fost artă, limbi străine, educație culturală, muzică, iar instrumente & amplificatoare - platforme:

- Padlet (pentru a partaja fotografiile și actualizări);
- Instrumente pentru videoconferințe (Zoom, Teams);
- YouTube (pentru a învăța cântecul de Crăciun);
- Poștă tradițională (pentru schimbul de felicitări și decorațiuni);
- Canva (pentru crearea dicționarului de Crăciun, cuvinte de iarnă).

Obiectivele proiectului au fost:

- Dezvoltați creativitatea prin crearea de felicitări și ornamente de Crăciun;
- Aflați mai multe despre tradițiile de Crăciun din diferite țări;
- Îmbunătățiți abilitățile lingvistice prin învățarea vocabularului de vacanță;
- Promovează prietenii internaționale între studenți;
- Colaborați ca o echipă și sărbătoriți împreună evenimentele de vacanță.

<https://padlet.com/zofiakowalik0/magical-christmas-atmosphere-c4ooux6oc7ou2epe>



eTwinning, o întreagă lume virtuală a învățării

Prof. înv. primar DUMAN MIHAELA ELENA

Liceul Teoretic „Traian Lalescu” Hunedoara, jud. Hunedoara

Într-o lume tot mai globalizată și interconectată, educația trebuie să se adapteze pentru a răspunde provocărilor unei societăți aflate în continuă schimbare. În acest context, proiectele eTwinning reprezintă o inițiativă inovatoare în domeniul educației, care promovează colaborarea între școli din diferite țări europene, folosind tehnologiile digitale pentru a facilita schimbul de idei, cunoștințe și experiențe între elevi și profesori. Programul eTwinning este parte integrantă a Programului Erasmus+ al Uniunii Europene, fiind lansat în 2005 cu scopul de a încuraja învățarea colaborativă la nivel internațional. Platforma sa online permite școlilor să inițieze și să desfășoare proiecte educaționale în diverse domenii, de la științe și matematică, la arte și literatură, stimulând atât dezvoltarea competențelor digitale, cât și a celor interculturale.

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

În acest an școlar trecut am participat cu elevii clasei mele la proiectul eTwinning „**Different languages same rhythms**”, alături de 35 de parteneri din Turcia, Spania, Italia, România, Grecia, Republica Moldova, Polonia, Bulgaria, Lituania și Ucraina. Scopul acestuia îl reprezintă posibilitatea de a le oferi copiilor ocazia de a cunoaște tradițiile, obiceiurile, limba, cultura, literatura, muzica, îmbrăcămintea și mâncăruri tradiționale specifice altor popoare. Astfel, ei vor învăța prin experiență că există o punte între diferite culturi, adică universalitatea ramurilor artei, mai ales prin intermediul muzicii.

Am urmărit pe parcursul derulării proiectului realizarea următoarelor obiective educaționale:

- îmbunătățirea abilităților de socializare și comunicare;
- recunoașterea și promovarea valorilor similare și/sau apropiate ale elevilor care cresc în culturi diferite;

- asigurarea unității îmbinând valorile dreptății, prieteniei, dragostei, respectului pentru diferențe și responsabilitatea cu activitățile culturale;
- dezvoltarea creativității și a imaginației, pentru a crea produse originale;
- implicarea familiei în procesul de predare-învățare, oferind părinților ocazii de a petrece timp de calitate cu copiii lor.

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

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

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

Partenerii au implementat sugestii sau idei proprii. Ei au făcut schimb de idei, au prezentat rezultatele activităților desfășurate pe spațiul virtual ESEP/eTwinning. Fiecare participant a desfășurat la clasă activități practice, care au fost organizate în aplicațiile Web.2.0. Padlet, Wakelet, Prezi sau Bookcreator, facilitând schimbul de bune practici educaționale și contribuind

la dezvoltarea capacității instituțiilor școlare de a oferi servicii educaționale la standarde europene. La toate activitățile și la toate instrumentele web 2.0 folosite în proiect (, [Bitmoji](#), [Canva](#), [Jigsawplanet](#), [ChatterPIX](#), [Word Art](#)), am colaborat cu partenerii implicați. În acest mod, folosind diferite aplicații, am realizat o bibliotecă online a activităților noastre colaborative, după cum urmează:

1. [CodeWeek Event and Our Certificates](#)
2. [October/ Logo & Poster Puzzle with Jigsaw](#)
3. [November/Rhythm practice with cups \(heavy and light\)](#)
4. [Muzogram](#)
5. [December/Body percussion \(Jingle Bells\)](#)
6. [Answergarden](#)
7. [January/Rhythm practice with drumsticks \(Wellerman\)](#)
8. [January/Autorap \(Wellerman\)](#)
9. [February/Rhythm practice with balloons \(Jibidi\)](#)
10. [Workshop \(Rhythm instrument making\)](#)



Activitățile eTwinning aduc bunățirea relațiilor dintre elevi și profesori, elevii s-au simțit valorizați în cadrul echipelor din care au făcut parte, asigurându-se, astfel, starea de bine la nivelul grupei. Elevii participanți la eTwinning devin mai responsabili și mai implicați în propria învățare, proiectele oferind cadrul necesar planificării și implicării acestora în sarcini diferențiate și adaptate nevoilor și intereselor proprii. Lucrând în proiecte transnaționale, elevii devin mai responsabili față de propria învățare, mai creativi, corelează mai ușor și mai bine teoria cu practica, devin mai autonomi, își dezvoltă spiritul de inițiativă și capacitatea de autoevaluare. Elevii relevă un grad crescut de încredere în capacitatea lor de a face față colaborării în echipe multiculturale.

Desfășurarea activităților în parteneriate internaționale îți oferă posibilitatea de a cunoaște curricula din alte țări și de a identifica modalități de armonizare a acestora în proiecte colaborative, de a se adapta cu ușurință diferitelor situații. Consider că eTwinning a contribuit la îmbunătățirea practicilor didactice și m-a determinat să identific și să aplic noi abordări pedagogice. Nu în ultimul rând, am avut ocazia să lucrez în echipe multidisciplinare internaționale și naționale, aspect foarte important pentru dezvoltarea profesională. Lucrul în proiecte a influențat și componenta de evaluare, determinându-mă să pun accentul pe identificarea nevoilor de ameliorare a învățării, pe corectarea unor erori sau pe depășirea unor dificultăți în procesul de învățare.

Implicarea în proiectele eTwinning a produs un impact și la nivelul școlii. Printre principalele arii de îmbunătățire înregistrate la nivelul organizațiilor școlare se numără îmbunătățirea relațiilor profesor-elevi, elevi-elevi, deschiderea școlilor spre parteneriate, creșterea prestigiului școlii și creșterea stării de bine a celor implicați. Au fost înregistrate și progrese importante în privința climatului școlar, elevii recunosc existența unor influențe pozitive atât asupra stării de bine și a climatului clasei, cât și asupra creșterii interesului personal față de diferite domenii de studiu și a îmbunătățirii propriului mod de a învăța

Prin abordarea sa colaborativă și digitalizată, eTwinning transformă procesul de învățare. Proiectele nu se limitează doar la predarea informațiilor tradiționale, ci promovează un model de învățare activă, bazată pe participare și implicare directă. Elevii nu sunt doar receptori de informații, ci și creatori, colaborând la realizarea unor produse finale care pot varia de la prezentări și videoclipuri la proiecte artistice și cercetări științifice.

De asemenea, eTwinning contribuie la dezvoltarea competențelor digitale atât pentru elevi, cât și pentru profesori. Într-o lume din ce în ce mai dependentă de tehnologie este esențial ca tinerii să fie pregătiți să utilizeze aceste instrumente în mod eficient și sigur. Proiectele eTwinning încurajează utilizarea platformelor online, a aplicațiilor de comunicare și a

instrumentelor digitale pentru colaborare, astfel încât elevii să își dezvolte abilitățile necesare pentru viitorul lor profesional.

Un alt aspect important este încurajarea cetățeniei europene active. Prin participarea la proiecte care implică școli din diferite țări, elevii învață despre valorile comune ale Europei, cum ar fi democrația, drepturile omului și respectul reciproc. Astfel, eTwinning contribuie la consolidarea sentimentului de apartenență la o comunitate europeană largă.

Bibliografie

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

Istrate, O. et al. (2013) Rolul proiectelor educaționale realizate prin parteneriate școlare internaționale. Raport preliminar eTwinning RO12. București, TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație. Online: etwinning.ro/eTw_RO12_raport_preliminar.pdf
elearning.ro/avantajele-platfomei-de-invatare-etwinning
schooleducationgateway.eu/ro/pub/resources/tutorials/etwinning-the-largest-commun.htm

TECHNOLOGYSTARS: Învățare prin joc, o aventură digitală pentru viitor!

Prof. Ciubotaru Monica Iuliana, Școala Gimnazială Nr.10 Botoșani

În era digitală în care trăim, educația trebuie să se adapteze constant pentru a pregăti elevii pentru provocările viitorului. Proiectul eTwinning TECHNOLOGYSTARS, un parteneriat între Școala Gimnazială nr.10 Botoșani și cinci școli din Turcia, a răspuns acestei provocări, transformând procesul de învățare într-o aventură captivantă și interactivă.

Un proiect inovator, centrat pe elev

Obiectivul principal al proiectului a fost de a integra jocurile online și offline în curriculumul școlar, transformând materiile tradiționale în experiențe de învățare interactive. Dincolo de

simpla asimilare a cunoștințelor, proiectul a pus un accent deosebit pe dezvoltarea abilităților digitale cruciale pentru secolul XXI.

Elevii au fost inițiați în utilizarea diverselor instrumente Web 2.0, învățând să creeze, să colaboreze și să comunice eficient în mediul online. Această abordare a transformat elevii din simpli consumatori de informație în creatori activi, capabili să se adapteze la o lume digitală în continuă schimbare.

Învățarea limbilor străine, o joacă de copii!

Un alt aspect important al proiectului a fost îmbunătățirea competențelor lingvistice în limbi străine. Prin intermediul activităților interactive bazate pe jocuri, elevii au fost stimulați să comunice și să interacționeze în limbi străine, dezvoltându-și încrederea și fluența.

Gamificarea, cheia succesului

Combinăția dintre gamificare, alfabetizare digitală, învățarea limbilor străine și colaborarea între profesorii participanți la proiect a creat un mediu de învățare stimulant și motivant. Elevii au fost implicați activ în procesul de învățare, transformând sarcinile școlare în provocări distractive și captivante.

Rezultate remarcabile

Proiectul TECHNOLOGYSTARS a avut un impact semnificativ asupra elevilor participanți, dezvoltându-le abilitățile digitale, lingvistice și sociale. Elevii au devenit mai încrezători, mai creativi și mai pregătiți pentru a face față provocărilor viitorului.

Vă invităm să descoperiți proiectul!

Pentru a afla mai multe despre proiectul TECHNOLOGYSTARS, vă invităm să vizionați videoclipul de prezentare:

https://www.youtube.com/watch?v=yAmBrJ-5_4A&t=10s

De asemenea, vă invităm să descoperiți produsul final al proiectului, o carte digitală creată de elevi:

<https://www.storyjumper.com/book/read/179472311/TECHNOLOGYSTARS>

Winner Logo voted by the students



Proiectul eTwinning TECHNOLOGYSTARS demonstrează că învățarea poate fi o experiență captivantă și interactivă, pregătind elevii pentru succes în era digitală.

PROIECTUL EUROPEAN ETWINNING

"O ZI NOUĂ - O POVESTE NOUĂ! POȚI SA CREZI?" - oportunitate de promovare a integrării, acceptării diversității, cooperării cu familia

**Teacher Renaya Alksne, speech therapist and special educator
at Kaunas kindergarten "Spindulėlis" in Lithuania.
Prof. ed. timpurie Trifan Marilena, GPP nr.6 Buzau Romania**



Proiectul european eTwinning „O nouă zi – O nouă poveste! Îți vine să crezi?” este relevant pentru dezvoltarea abilităților cognitive, abilităților sociale ale elevilor și introducerea acestora în diversitatea lumii. În 2025, cartea lui Astrid Lindgren „Pippi Longstocking” împlinește 80 de ani, așa că este o mare oportunitate pentru copii de a se familiariza cu personajele literare clasice care încurajează creativitatea, curajul și independența. Trăsăturile de caracter ale lui Pippi Ciorapi lungi, cum ar fi independența, dragostea pentru animale, abordarea creativă a durabilității, simțul puternic al dreptății și capacitatea de a-i apăra pe cei mai slabi și intoleranța la agresiune, corespund perfect obiectivelor programelor educaționale moderne care promovează conștientizarea și responsabilitatea socială în elevilor. Personajul principal al acestei cărți, Pippi, îi va invita pe

copii să privească lumea cu curiozitate, responsabilitate și înțelegere a durabilității și îi va inspira să învețe prin provocări și descoperiri creative și jucăușe.

Prin integrarea temelor legate de Luna de conștientizare a autismului și de Ziua Europei, proiectul va contribui la conștientizarea elevilor cu privire la diversitate, toleranță și unitate.

Proiectul „O nouă zi – o nouă poveste! Îți vine să crezi?” are ca scop dezvoltarea competențelor elevilor preșcolari și preșcolari de diverse abilități în diverse activități. Este organizat de Grădinița-Cresa din Kaunas „Spindulėlis, iar oordonatorul proiectului este Laima Alšauskienė, director adjunct pentru educație al grădiniței „Spindulėlis” din Kaunas; Fondatorul proiectului este Renata Alksnė, logoped, profesor de educație specială și metodolog, alți inițiatori sunt Edita Norbutienė, profesor-expert, și Aušra Vaivadienė, profesoară superior de educație artistică (artă). Co-fondator proiect – profesor, Renata Płonka, Publiczne Przedszkole nr 18, Polonia. Informațiile despre proiect și regulamentele sunt publicate pe site-ul Grădiniței Kaunas „Spindulėlis” <https://spindulelis.com/>, pe contul de Facebook al Grădiniței Kaunas „Spindulėlis” <https://www.facebook.com/kaunolopselisdarzelisSpindulelis>, pe Platforma eTwinning.

Scopul proiectului este de a promova educația cuprinzătoare a elevilor prin întărirea abilităților cognitive, dragostea pentru animale și înțelegerea durabilității, dezvoltarea abilităților sociale și emoționale și creșterea gradului de conștientizare a diversității, a cetățeniei și a culturii europene.

Obiective:

1. Să încurajeze elevii să exploreze și să înțeleagă lumea prin aventurile lui Pippi, pentru a-și extinde abilitățile cognitive, limbajul și pentru a dezvolta dragostea de a învăța într-un mod neconvențional.
2. Sa dezvolte responsabilitatea si grija fata de animale, folosind activitati legate de animalele lui Pippi.
3. Să întărească gradul de conștientizare al elevilor cu privire la sustenabilitate, prin încurajarea activităților de reciclare și utilizare creativă cu articole inutile inspirate de Pippi.
4. Să organizeze activități de comemorare a Lunii Conștientizării Autismului, pentru a dezvolta empatia, toleranța, respectul pentru diversitate și prevenirea agresivității.
5. Să învețe despre cultura europeană și valorile civice, să sărbătorim Ziua Europei prin activități creative și educaționale care să ajute la înțelegerea valorii comunității, a responsabilității și a respectului față de alte națiuni, dezvoltarea simțului de cetățenie al copiilor și a participării active în comunitate.

6. Să promoveze activitatea fizică și promovarea sănătății elevilor prin activități active și cursuri de educație fizică, bazate pe rezistența fizică și curajul lui Pippi.

Grup țintă:

1. Sunt invitați să participe elevii preșcolari și preșcolari europeni de diferite abilități, profesori, specialiști în suport educațional.
2. Numărul de participanți dintr-o singură instituție nu este limitat.
3. Membrii familiei studenților sunt încurajați să participe.

Calendarul activităților:

1. februarie. „Otpsprezece kilograme de caramele”.

Chestionar preliminar pentru studenți și profesori. Cunoașterea membrilor proiectului (toți elevii se prezintă profesorilor participanți). Prezentarea școlii lor. Creare logo, alegeri (Surveylegend). Sunt create instrumente de colaborare (Miro, Messenger).

Îl învățăm pe Pippi să învețe: o provocare pentru prieteni - să creeze „banii” lui Pippi și să învețe să-i cheltuiască. Comparați prețurile între țări (de exemplu, discutați despre diferențele de preț și despre importanța economisirii banilor. Creați o prezentare comună. (Canva, Genially etc.).

Creăm jocuri care o ajută pe Pippi să învețe numărătoarea, literele și codarea (aplicații de învățare, Wordwall, Kahoot etc.). Jucăm noi înșine și invităm prietenii să joace (Padlet).

Activitatea fizică. Elevii efectuează diverse activități fizice, numără și rezolvă sarcini matematice, învață litere etc. Aceasta este o modalitate excelentă de a combina activitatea fizică cu învățarea, de exemplu, „Sărituri de calcul”, „Provocarea pașilor matematici”, „Relev alfabetice”, „Codificare”. Cale”. Este creată o prezentare comună a tuturor școlilor partenere (YouTube, Canva, Genially etc.).

Pe platforma eTwinning este organizată o întâlnire video, iar lucrările create sunt demonstrate.

2. martie. „Doar ovăz pentru un cal și o banană pentru o maimuță?”

Elevii împreună cu părinții colectează fotografiile cu animalul de companie și creează un colaj foto, pe care elevii le prezintă prietenilor lor (Padlet). Informații sunt colectate în cursuri despre îngrijirea animalelor, îngrijorare, nutriție și se află - este suficientă doar hrana pentru animale sau au nevoie și de dragoste și prietenie? (dacă este posibil - o excursie la un adăpost pentru animale, grădina zoologică etc.). Informațiile colectate sunt prezentate într-o hartă mentală. Este creată o carte comună (Storyjumper).

Activitatea fizică. Provocați prietenii, organizați activități sportive în care copiii trebuie să imite mișcările diverselor animale (sărit ca un cangur, să meargă în patru picioare ca o pisică,

să se târască ca șarpele etc.), yoga, în timpul căroră ar putea efectua yoga cu tematică animală. ipostaze (ex. câine, pisică, cobra).

Se organizează o întâlnire video pe platforma eTwinning, sunt demonstrate lucrările create.

3. aprilie. „Foc de păr, pantofi, corăbii și șosete”.

Luna conștientizării autismului. Prevenirea agresiunii. Sunt create povești sociale care dezvoltă o înțelegere a bullying-ului, formează abilitățile sociale și emoționale ale elevilor, ajută la dezvoltarea unui comportament prietenos și respectuos în comunicarea cu semenii, întărind astfel dezvoltarea cetățeniei. Un comic este creat pe baza poveștii.

Activitate STEAM – „Șosetele lui Pippi pierdute”. Folosind șosete inutile, sunt create diverse instrumente de joacă și jucării (Genially, prezentări Canva). Activitățile din această lună pun accentul pe dezvoltarea cetățeniei, invitând copiii să se comporte responsabil și creativ cu mediul și să se respecte reciproc.

Activitate fizică pentru a sărbători Ziua de Conștientizare a Autismului. Copiii participă la competiții de alergare purtând diferite șosete - acest lucru simbolizează înțelegerea autismului și acceptarea diversității. Partenerii convin asupra unui obiectiv comun, de exemplu, să alerge două ture în jurul școlii lor și să calculeze timpul necesar pentru a o face. Este creată o prezentare comună a tuturor școlilor partenerie - o hartă interactivă și durata de funcționare a elevilor din fiecare școală este indicată în consecință. (YouTube, Canva, Genially sau altele asemenea).

Se organizează o întâlnire video pe platforma eTwinning, sunt demonstrate lucrările create.

4. mai. „Hai să mergem pe tarm!”

Pentru a sărbători Ziua Europei, Pippi invită în patria ei - Suedia. Copiii vor colecta fapte interesante despre Suedia și vor crea o poveste, care va începe cu unul dintre parteneri cu cuvintele „Știați că...?” Partenerii de proiect vor putea nu numai să învețe despre Suedia, ci și să își prezinte țara sau orașul, împărtășindu-și astfel cultura și tradițiile. Se creează o carte comună (Storyjumper, Genially).

15 mai - Ziua familiei. Organizăm o sărbătoare la care participă părinții elevilor. Pepé invită să joace jocuri sportive, să-și facă prieteni, să sărbătorească vacanța.

Se organizează o întâlnire video pe platforma eTwinning, sunt demonstrate lucrările create.

Sondaj la elevi, părinți, profesori.

Rezultate așteptate

1. Elevii vor învăța să privească învățarea ca pe o aventură, vor putea explora lumea, nu doar bazându-se pe modelul tradițional de învățare.
2. Elevii vor deveni mai empatici și responsabili – vor avea grijă de animale și de mediu.

3. Elevii vor dobândi o mai mare conștientizare a durabilității, vor învăța să folosească în mod creativ lucrurile inutile și să reducă risipa.
4. Elevii vor dezvolta empatia și înțelegerea autismului, vor fi capabili să recunoască bullying-ul și să înțeleagă nevoile diferitelor persoane, promovând astfel cetățenia, înțelegerea reciprocă și respectul.
5. Se vor familiariza cu valorile europene și cu importanța comunității, își vor extinde viziunea asupra lumii, cetățenia și conștientizarea culturală.
6. Elevii își vor îmbunătăți starea fizică și sănătatea prin activități fizice active, vor consolida abilitățile de coordonare, rezistență și control al corpului.

Proiectul european eTwinning „O nouă zi – o nouă poveste! Îți vine să crezi?” este relevant pentru dezvoltarea abilităților cognitive, abilităților sociale ale elevilor și pentru a le introduce în diversitatea lumii. În 2025, cartea lui Astrid Lindgren, Pippi Longstocking, își va sărbători cea de-a 80-a aniversare, făcând-o o oportunitate perfectă pentru copii de a se familiariza cu personajele literare clasice care inspiră creativitate, curaj și independență. Caracteristicile lui Pippi Ciorapi Lungi, cum ar fi independența, dragostea pentru animale, creativitatea în durabilitate, un puternic simț al dreptății, capacitatea de a-i apăra pe cei slabi și intoleranța la agresiune, se aliniază bine cu obiectivele programelor moderne de educație care promovează conștientizarea socială, empatie și responsabilitate în rândul elevilor. Pippi, personajul principal al acestei cărți, va invita copiii să privească lumea cu curiozitate, responsabilitate și o înțelegere a durabilității, inspirându-i să învețe prin provocări și descoperiri creative și jucăușe. Prin integrarea temelor legate de Luna de Conștientizare a Autismului și Ziua Europei, proiectul va contribui la înțelegerea de către elevi a diversității, toleranței și unității. Proiectul „Zi nouă – poveste nouă! Îți vine să crezi?” este conceput pentru a dezvolta competențele copiilor de vârstă preșcolară și preșcolară cu abilități diferite prin activități diverse.



Participarea României în Proiectul eTwinning LOVE – Listening Other Voices of Europe

**Prof. Nicoletta Huștiuc/Șc.Gim. Nr. 3 Cugir,
prof. Călina Lațiu/Șc. Gim „Nicolae Drăgan,, Galda de Jos**

Într-o lume tot mai globalizată, educația joacă un rol esențial în formarea unei generații deschise către diversitate și colaborare internațională. Un astfel de exemplu de învățare interculturală este proiectul eTwinning LOVE – Listening Other Voices of Europe, o inițiativă educațională care a adus împreună elevi și profesori din România, Franța, Spania și Italia, cu scopul de a oferi tinerelor minți oportunități de a învăța despre Uniunea Europeană într-un mod atractiv și inovator.

Un Proiect Intercultural cu Impact European

eTwinning LOVE este un proiect care se desfășoară într-un context multilingvistic, având ca limbi de lucru engleza, franceza și spaniola, și își propune să familiarizeze elevii cu diversele culturi europene, într-un cadru educațional interactiv și colaborativ. În cadrul acestui proiect, România a fost reprezentată de doi profesori dedicați, Nicoletta Huștiuc, cadru didactic pentru educația timpurie la Școala Gimnazială Nr. 3 Cugir – GPP Vinerea, și Călina Latiu, profesor pentru învățământ primar la Școala Gimnazială "Nicolae Drăgan" Galda de Jos. Aceștia s-au alăturat partenerilor din Franța, Spania și Italia pentru a crea o experiență educațională unică pentru elevii lor.

Proiectul s-a concentrat pe promovarea diversității culturale și educaționale, prin explorarea specificităților fiecărei țări participante. Activitățile au fost concepute pentru a fi atractive și captivante, contribuind astfel la dezvoltarea competențelor lingvistice, sociale și culturale ale copiilor, într-un mod ludic și educativ.

Explorarea Culturii Europene prin Diverse Activități

Pe parcursul desfășurării proiectului, copiii și elevii au fost implicați într-o serie de activități care le-au permis să descopere tradiții și obiceiuri din diferite colțuri ale Europei. Printre principalele teme abordate s-au numărat gastronomia, moda, muzica, istoria și geografia țărilor participante. Aceste activități nu doar că le-au oferit copiilor o înțelegere mai profundă a diversității culturale, dar le-au și stimulat curiozitatea și dorința de a învăța.

De exemplu, copiii au învățat despre preparate tradiționale din diverse regiuni ale Europei și au avut ocazia să descopere istoria și semnificația acestora. În plus, au explorat tipuri

de vestimentație tradițională, învățând despre stilurile și costumele specifice fiecărei culturi europene. Muzica, un alt domeniu de interes, a fost, de asemenea, un punct central al activităților, copiii având ocazia să asculte și să aprecieze diferite genuri muzicale din țările implicate în proiect.

În ceea ce privește educația, copiii au participat la sesiuni educaționale interactive, care au inclus prezentări despre sistemele de învățământ din fiecare țară, oferindu-le o imagine clară asupra modului în care sunt structurate școlile și ce diferențe și asemănări există între aceste sisteme. Aceste activități au avut un impact semnificativ în dezvoltarea abilităților de comunicare și înțelegere a diversității, promovând spiritul de colaborare internațională.

Produse Educaționale Crează Conexiuni Durabile

Unul dintre cele mai apreciate rezultate ale proiectului a fost crearea unei serii de produse educaționale, care au contribuit la aprofundarea cunoștințelor elevilor despre Uniunea Europeană și despre tradițiile țărilor participante. Printre cele mai importante realizări se numără:

- Jocuri de cărți despre țările Uniunii Europene, care au ajutat elevii să învețe despre tradițiile și simbolurile fiecărei țări europene. Aceste jocuri interactive au fost un mod plăcut și eficient de a învăța într-un cadru informal.
- O carte colaborativă cu povești și basme din diferite țări ale Europei, care le-a permis copiilor să descopere mituri și legende tradiționale, astfel învățând despre patrimoniul cultural al altor națiuni.
- Prezentări interactive despre școlile și clasele noastre, care au facilitat schimbul de informații despre diversele tipuri de educație din Europa.
- Materiale educaționale despre Uniunea Europeană, concepute pentru a fi accesibile atât pentru copiii de grădiniță, cât și pentru elevii din ciclul primar și gimnazial, promovând o învățare continuă și progresivă.

Aceste produse educaționale au fost concepute nu doar pentru a încuraja învățarea despre Uniunea Europeană, dar și pentru a stimula creativitatea și gândirea critică a elevilor.

Întâlniri și Colaborări Internaționale

Proiectul LOVE a fost marcat și de întâlniri regulate între partenerii internaționali, care au permis schimburi de idei și bune practici. Aceste sesiuni de colaborare au fost esențiale pentru asigurarea unei bune comunicări între școlile implicate și pentru dezvoltarea unor activități educaționale relevante și de impact. În plus, una dintre inovațiile importante ale

proiectului a fost crearea unui logo al proiectului utilizând inteligența artificială, un exemplu concret de utilizare a tehnologiilor moderne în procesul educațional.

Un Proiect cu Impact Pe Termen Lung

Participarea României în acest proiect a adus multiple beneficii pentru elevi și profesori deopotrivă. Copiii au avut ocazia să învețe limbi străine într-un context practic și să înțeleagă mai bine diversitatea culturală a Europei. De asemenea, proiectul a contribuit la dezvoltarea unor competențe esențiale în educație, cum ar fi abilități de colaborare, comunicare și gândire critică.

Pentru profesori, proiectul a fost o oportunitate de a învăța din experiențele altor cadre didactice, de a împărtăși bune practici și de a explora metode inovative de învățare. De asemenea, a fost un pas important în direcția integrării tehnologiilor moderne în educație, deschizând astfel noi posibilități de învățare și colaborare internațională.

În concluzie, participarea la proiectul eTwinning LOVE – Listening Other Voices of Europe a reprezentat o oportunitate deosebită de învățare pentru elevii din România, dar și o cale de consolidare a legăturilor educaționale între diverse culturi europene. Acest proiect a demonstrat că educația este cheia unui viitor mai deschis, mai responsabil și mai bine conectat la valorile europene.



Titlul proiectului: "Educație fără granițe: Bune practici în proiectele eTwinning și Erasmus+"

Prof. Abobului Diana Valentina

G.P.P. Prichindel Suceava

1. Context și motivație Într-o lume tot mai globalizată, cooperarea educațională internațională este esențială pentru dezvoltarea competențelor elevilor și profesorilor. Proiectele eTwinning și Erasmus+ reprezintă oportunități valoroase pentru a inova procesul educațional și pentru a împărtăși experiențe de succes între școli din diferite țări. Acest proiect își propune să analizeze și să promoveze bune practici în aceste programe.

2. Obiectivele proiectului:

- Îmbunătățirea competențelor digitale și interculturale ale profesorilor și elevilor.
- Crearea unei baze de date cu exemple de bune practici în proiectele eTwinning și Erasmus+.
- Dezvoltarea unor resurse educaționale deschise pentru implementarea proiectelor internaționale.
- Promovarea colaborării între școli din diferite țări europene.
- Creșterea motivației cadrelor didactice pentru participarea la proiecte internaționale.

3. Activități propuse:

- **Webinarii și ateliere de formare:** sesiuni online cu profesori care au derulat proiecte de succes.
- **Studiu de caz:** analizarea a 10 proiecte eTwinning și 5 proiecte Erasmus+ recunoscute pentru impactul lor educațional.
- **Platformă colaborativă:** dezvoltarea unui site cu resurse, ghiduri și exemple de activități.
- **Vizite de studiu și job shadowing:** schimburi de experiență între școli partenere.
- **Realizarea unui ghid de bune practici:** document care să ofere recomandări practice pentru dezvoltarea de proiecte internaționale de succes.

4. Rezultate așteptate:

- Creșterea numărului de cadre didactice și instituții implicate în proiecte eTwinning și Erasmus+.

- Crearea unei comunități active de profesori care împărtășesc experiențe și resurse.
- Publicarea unui ghid de bune practici accesibil tuturor profesorilor interesați.
- Dezvoltarea competențelor digitale, lingvistice și interculturale ale elevilor și profesorilor.

5. Grup țintă:

- Profesori din învățământul preuniversitar.
- Elevi din ciclul primar, gimnazial și liceal.
- Directori de școli și factori de decizie educaționali.

6. Parteneriate:

- Școli din cel puțin 4 țări europene.
- Organizații educaționale și centre de formare.
- Inspectorate școlare și agenții naționale Erasmus+.

7. Durata: 12 luni (posibil extins în funcție de interesul și implicarea partenerilor)

8. Evaluare și diseminare:

- Feedback periodic de la participanți prin chestionare și interviuri.
- Publicarea de articole și studii de caz pe platforme educaționale.
- Organizarea unui eveniment final pentru prezentarea rezultatelor proiectului.

Acest proiect își propune să devină un punct de referință pentru profesorii interesați de proiecte internaționale, facilitând schimbul de idei și experiențe pentru o educație mai deschisă și inovatoare.



Importanța Proiectului eTwinning „Winter in Europe” pentru școlarii din învățământul primar

Prof. Petrescu Ana-Maria, Școala Gimnazială Nr. 4 Lugoj, Județul Timiș

Proiectul eTwinning „Winter in Europe” s-a dovedit a fi un proiect foarte important în viața școlarilor din clasa a III-a de la Școala Gimnazială Nr. 4 Lugoj.

Platforma eTwinning este un program educațional care pune la dispoziția profesorilor din Europa un spațiu online, o platformă prin care să se dezvolte parteneriate școlare. Proiectele eTwinning sunt o cale spre o abordare europeană a parcursurilor didactice și spre o mai ușoară integrare într-o societate înclinată spre tehnologie. Este recomandată predarea modernă, dar este important să înțelegem cum profesori din alte țări abordează anumite conținuturi, cum se pot forma anumite competențe prin colaborare și cooperare.

Colaborarea este puntea care duce la performanță, comunicare și integrare în societate. Lucrând împreună, selectând temele, se dezvoltă potențialul creator al elevilor, încrederea în sine. Proiectele valorifică noțiunile studiate în școală și le dezvoltă elevilor anumite competențe și abilități necesare în viitor, într-un mod atractiv și ușor, deoarece ei sunt pasionați de lucrul la computer. Se pot aborda subiecte variate, actuale, teme de interes general, cultural, se pot stabili activități online sau se poate lucra la diferite sarcini, în limbi diferite.

O colaborare între profesori, elevi din școli și țări diferite este recomandată, astfel eliminându-se barierele de spațiu, modernizându-se actul de predare-învățare-evaluare.

Proiectele dau libertate profesorilor și elevilor, astfel temele le pot alege împreună, se pot adăuga altele, în funcție de preferințele și de creativitatea acestora. Elevul poate fi și el „administrator de proiect”, poate posta materiale, poate colabora cu partenerii. Se pune accent pe colaborare și cooperare, învățarea este interactivă, se utilizează mijloace moderne și sunt completate cunoștințele elevilor de la clasă. Astfel că, pornind de la preferințele, interesele elevilor, se lansează un proiect, iar elevii își asumă roluri, ei fiind implicați tot timpul în derularea activităților. Proiectele eTwinning implică abordarea și îmbinarea creativă a conținuturilor și îi determină pe elevi să își însușească anumite competențe lingvistice, digitale. Se pot completa documente online, la care elevii lucrează în echipe. În acest mod, sunt nevoiți să utilizeze mai multe programe, să învețe să redacteze anumite texte nonliterare sau jurnalul activității.

Elevii clasei a III-a din cadrul Școlii Gimnaziale Nr 4. Lugoj participă pentru prima dată la un astfel de proiect, „*Winter in Europe*”. Acest proiect își propune să faciliteze colaborarea între elevi din mai multe țări, cu scopul de a descoperi tradiții și obiceiuri specifice anotimpului iarna din diferite părți ale Europei.

Obiectivele proiectului „*Winter in Europe*” sunt:

- Dezvoltarea competențe interculturale și de colaborare în rândul elevilor, în timp ce aceștia descopereau modul în care iarna este sărbătorită și trăită în alte țări europene.
- Promovarea diversității culturale prin explorarea tradițiilor de iarnă din diferite regiuni ale Europei;
- Îmbunătățirea competențelor lingvistice ale elevilor prin comunicarea în limbi străine;
- Dezvoltarea abilităților digitale prin utilizarea platformei eTwinning și a instrumentelor online;
- Încurajarea creativității și a lucrului în echipă prin realizarea de activități artistice și colaborative.

Imagini din activitățile proiectului nostru-Echipa Școlii Gimnaziale Nr. 4 Lugoj, clasa a III-a, Prof. Petrescu Ana-Maria





Elevii au participat cu mult interes și entuziasm, au pus mult suflet în pregătirea cadourilor de Crăciun pe care le-au dăruit copiilor mai puțin norocoși. De asemenea, au pregătitt cu mult drag coșulețe cu fructe pe care le-au dăruit copiilor de la C.S.E.I. „A. Roșca” Lugoj, în Săptămâna fructelor și legumelor.

Au participat cu mare bucurie la activitatea de codare „Snowman” , la realizarea unui puzzle despre iarnă, dar cee ace le-a plăcut cel maim ult a fost jocul Kahoot.

Proiectele eTwinning, în general, și proiectul „*Winter in Europe*” în cazul de față, sunt foarte importante în activitatea la clasă, aducând un plus de valoare acestor activități, contribuind într-o mare măsură la dezvoltarea unor aptitudini și deprinderi la elevi.



Dezvoltarea Competențelor Universale la Elevii din Învățământul Primar prin Proiectul eTwinning „I CAN DO”

**Șerban Andreea, profesor învățământ primar, Școala Gimnazială Nr. 9 „Nicolae
Orghidan”, Brașov, România**

Proiectul eTwinning „I CAN DO” a fost conceput pentru a sprijini dezvoltarea autonomiei și a competențelor esențiale de viață la elevii din învățământul primar. Printr-o abordare interdisciplinară, activitățile desfășurate în cadrul proiectului au vizat consolidarea deprinderilor practice necesare în viața de zi cu zi, punând accent pe organizare, igienă personală și dezvoltarea unor obiceiuri responsabile. Parteneriatul dintre instituții din România și Turcia a permis schimbul de bune practici educaționale și crearea unor resurse instructive-educative, menite să contribuie la îmbunătățirea procesului instructiv-educativ.

Introducere

În contextul actual, dezvoltarea competențelor de autonomie și auto-gestionare în rândul elevilor reprezintă un aspect esențial al educației timpurii. Conform recomandărilor Consiliului Uniunii Europene privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții (2018), alfabetizarea, competențele personale și sociale, precum și învățarea autonomă sunt fundamentale pentru formarea unor cetățeni activi și responsabili. Proiectul „I CAN DO” s-a desfășurat în parteneriat cu școli din România și Turcia și s-a adresat elevilor cu vârste cuprinse între 7 și 9 ani. Obiectivul principal a fost formarea unor comportamente bazate pe auto-organizare și responsabilitate, prin activități aplicative care să sprijine dezvoltarea independenței elevilor în contexte cotidiene.

Obiectivele proiectului

În cadrul proiectului, s-au urmărit mai multe obiective specifice:

- Dezvoltarea autonomiei personale.
- Formarea unor comportamente bazate pe planificare și organizare.
- Îmbunătățirea motricității fine și grosiere.
- Promovarea unui stil de viață sănătos.

Metodologie și activități desfășurate

Proiectul s-a bazat pe o abordare interdisciplinară, îmbinând aspecte din diverse domenii educaționale: arte și meșteșuguri, educație etică și civică, educație fizică și sportivă, educație

pentru sănătate. Printre activitățile concrete desfășurate în cadrul proiectului, se numără:

- Înnodarea corectă a șireturilor.
- Împăturirea hainelor utilizând tehnica KonMari.
- Periajul dentar corect.

Rezultate și impact

Implementarea proiectului a condus la rezultate semnificative atât pentru elevi, cât și pentru cadrele didactice implicate:

- Creșterea gradului de autonomie al elevilor.
- Îmbunătățirea abilităților organizatorice.
- Dezvoltarea abilităților sociale și de colaborare.
- Crearea unui set de resurse educaționale comune.

Concluzii și perspective de viitor

Proiectul „I CAN DO” a demonstrat importanța integrării activităților practice în procesul educațional, oferind elevilor oportunitatea de a învăța prin experiență directă. Rezultatele obținute sugerează că dezvoltarea competențelor de autonomie trebuie să reprezinte o prioritate în curriculumul învățământului primar. În perspectivă, inițiative similare ar putea fi extinse și adaptate pentru alte grupe de vârstă, incluzând și competențe digitale sau financiare. De asemenea, colaborările internaționale prin platforma eTwinning reprezintă o oportunitate de valorificare a diversității educaționale și de promovare a bunelor practici în rândul cadrelor didactice.

Pentru a vizualiza activitățile desfășurate în cadrul proiectului eTwinning „I CAN DO”, vă invităm să accesați următoarele linkuri:

Aceste materiale video ilustrează metodele aplicate și impactul proiectului asupra dezvoltării competențelor practice ale elevilor.

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

<https://youtu.be/yG1GGfCWorg?feature=shared>



CONȘTIENTIZARE CULTURALĂ ȘI ECOLOGICĂ

PRIN PROIECTE ETWINNING

Prof. Daniela-Ramona CROITORU

Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui

Proiectele eTwinning reprezintă o oportunitate de a aduce învățarea la un alt nivel, prin colaborare internațională, utilizarea tehnologiilor digitale și dezvoltarea competențelor esențiale pentru cetățenia globală. Deși Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui este recunoscut la nivel local în ceea ce privește implicarea în implementarea proiectelor europene (în 2024, a fost obținut pentru a șaptea oară consecutiv titlul de Școală



European"), abia în ultimii 3 ani școlari, elevii și profesorii au început să valorifice beneficiile proiectelor eTwinning. În anul școlar 2024-2025, alături de alte cadre didactice de la Liceul "Ștefan Procopiu" particip la implementarea proiectelor eTwinning „**Digital Explorers and Promoters of Cultural Heritage**” și „**Earth is our home**” alături de școli europene.

Proiectul „**Digital Explorers and Promoters of Cultural Heritage**”, implementat în colaborare cu 5 școli din România, Franța, Grecia și Turcia oferă elevilor și profesorilor oportunitatea de a explora patrimoniul cultural european, cu scopul de a contribui la conservarea și promovarea acestuia, dar și turismul sustenabil. Unul dintre obiectivele principale este să promoveze o apreciere mai profundă a patrimoniului cultural în rândul elevilor, nu doar în propria țară, ci și la nivel european. Participanții au explorat modalități de conservare și promovarea a patrimoniului și a turismului sustenabil prin activități colaborative și locale și implicare activă, schimb de bune practici și utilizarea instrumentelor digitale.

În prima etapă a proiectului, școlile partenere s-au întâlnit online pentru a stabili regulile de colaborare și calendarul activităților. Ulterior, elevii au participat la diverse activități precum excursii tematice la obiective de pe lista patrimoniului UNESCO și crearea de videoclipuri, documentarea în legătură cu obiectivele UNESCO din celelalte țări partenere și principiile turismului sustenabil, realizarea de postere, quiz-uri și jocuri tematice folosind instrumente digitale precum Canva, Padlet, Wakelet, Kahoot, Wordwall, Learningapps, Genially.



Materialele realizate pe perioada implementării proiectului au fost adunate într-o broșură realizată cu instrumentul Canva. Echipa din România a utilizat inteligența artificială pentru a elabora o poveste cu titlul "O călătorie spre viitor: Patrimoniul UNESCO prin prisma sustenabilității". Pas cu pas, utilizând și inteligența artificială, a fost creată o poveste referitoare la un grup de douăzeci de tineri plecați într-o călătorie prin Europa în cadrul unui proiect finanțat de UNESCO. În povestea noastră, proiectul la care participă tinerii, intitulat "Patrimoniul pentru viitor", are un scop ambițios anume explorarea a 12 situri UNESCO din cele patru țări. În poveste sunt integrate și însemnări despre călătorie și sustenabilitate pe care tinerii le fac în jurnalele lor. Pe parcursul unei luni, tinerii călătoresc prin locuri din lista UNESCO, descoperind nu doar poveștile fascinante ale trecutului, ci și soluții pentru a proteja aceste comori în spiritul sustenabilității. Astfel, au fost evidențiate și principiile turismului sustenabil. Cu prilejul întâlnirii online din februarie 2025, au fost explorate caracteristicile turismului sustenabil iar elevii au prezentat obiectivele turistice pe care doresc să le viziteze motivând alegerea lor.

Prin activitățile desfășurate, elevii au dobândit o înțelegere mai profundă a patrimoniului cultural european și a importanței turismului sustenabil, învățând cum să valorifice și să protejeze moștenirea culturală pentru generațiile viitoare. Utilizarea instrumentelor digitale le-a îmbunătățit abilitățile tehnice și creative, în timp ce colaborarea internațională le-a oferit oportunitatea de a-și dezvolta competențele lingvistice și de comunicare. Astfel, proiectul nu doar că a contribuit la îmbogățirea cunoștințelor elevilor, dar i-a și motivat să devină cetățeni europeni activi, responsabili și implicați în protejarea patrimoniului cultural și promovarea turismului sustenabil.

Pentru anul 2025, tema eTwinning este "**Citizenship education: celebrating what unites us**". Proiectul "**Digital Explorers and Promoters of Cultural Heritage**" se încadrează în tema eTwinning pentru 2025 pentru că promovează educația pentru cetățenie prin intermediul patrimoniului cultural, care este o componentă esențială a identității comune europene. Prin explorarea și promovarea patrimoniului cultural din diferite țări, elevii devin conștienți de ceea ce ne unește ca cetățeni ai Europei. Proiectul subliniază valori importante pentru educația cetățenească, precum unitatea în diversitate, responsabilitatea civică și dialogul intercultural. Prin colaborarea



internațională și utilizarea tehnologiilor digitale, elevii învață să aprecieze atât propriul patrimoniu, cât și patrimoniul altor țări, dezvoltând o înțelegere mai profundă a legăturilor culturale care îi unesc pe cetățenii europeni.

Proiectul eTwinning „**Earth is our home**”, implementat alături de școli din România, Croația, Franța, Grecia, Portugalia, Macedonia de Nord, Georgia, Letonia, Italia, Slovacia și Turcia, are ca scop principal creșterea gradului de conștientizare în rândul elevilor cu privire la importanța protejării mediului și promovarea unui comportament responsabil față de resursele naturale, prin activități educaționale și colaborative care subliniază faptul că Pământul este o casă comună, a cărei conservare depinde de acțiunile fiecăruia dintre noi.

Activitățile planificate pe parcursul proiectului includ o serie de evenimente și ateliere educative. În perioada octombrie 2024-ianuarie 2025, activitățile organizate s-au axat pe biodiversitate (animale, păsări, albine). Luna februarie 2025 a fost dedicată colectării selective a deșeurilor și reciclării. Luna martie a fost dedicată Zilei Mondiale a Apei, iar în aprilie elevii vor celebra Ziua Mondială a Pământului, moment în care vor discuta despre ecologie și conservarea mediului. În mai va avea loc Săptămâna Laudato Si, în care se vor desfășura activități dedicate protejării mediului, iar în iunie se va realiza evaluarea proiectului și a rezultatelor obținute. **Săptămâna Laudato Si** este un eveniment global anual organizat de Biserica Catolică pentru a promova conștientizarea și acțiunea în favoarea protejării mediului, în spiritul enciclicei *Laudato Si'* scrisă de Papa Francisc în 2015. Această enciclică subliniază importanța grijii față de "casa noastră comună" – Pământul – și necesitatea unui angajament comun pentru protejarea mediului și combaterea schimbărilor climatice.

În cadrul proiectului, au fost realizate diverse materiale și quiz-uri despre temele abordate utilizându-se instrumente digitale precum Canva, Genially, Kahoot, Wordwall.

Ultima activitate a fost organizată în data de 21.03.2025 pentru a marca Ziua Mondială a Apei. Elevii au avut la dispoziție 2 săptămâni pentru a se documenta, pentru a sintetiza și selecta informații relevante, curiozități și statistici pentru planșele și quiz-urile realizate. Prin această activitate, elevii nu doar că au aprofundat cunoștințele despre importanța apei pentru viață, dar au înțeles și impactul pe care acțiunile umane îl au asupra resurselor de apă potabilă. Ei au colaborat pentru a crea produse comune ceea ce a contribuit la îmbunătățirea competențelor de comunicare și lucru în echipă. De asemenea, prin dezbaterile organizate, au reflectat asupra



soluțiilor sustenabile pentru reducerea risipei de apă și protejarea ecosistemelor acvatice, devenind astfel mai conștienți de rolul lor activ în protejarea mediului.

Rezultatele așteptate ale proiectului includ crearea unei cărți digitale comune, care va documenta toate activitățile și rezultatele obținute. Proiectul va fi diseminat de fiecare profesor utilizând diverse canale de comunicare. La finalul proiectului, elevii vor dobândi cunoștințe de bază despre ecologie, reciclare și modalități de reducere a impactului negativ asupra mediului.

Prin participarea la „Earth is our home”, elevii și profesorii Liceului „Ștefan Procopiu” contribuie la educarea tinerelor generații în spiritul protecției mediului și dezvoltării durabile, consolidând astfel eforturile globale pentru un viitor mai bun.

În concluzie, proiectele eTwinning „Digital Explorers and Promoters of Cultural Heritage” și „Earth is our Home”, desfășurate la Liceul „Ștefan Procopiu” din Vaslui în anul școlar 2024-2025, oferă un cadru educativ inovativ și colaborativ, menit să îmbogățească experiențele elevilor în direcția conștientizării culturale și ecologice. Prin activitățile realizate, elevii au oportunitatea de a învăța despre patrimoniul cultural european și importanța acestuia în definirea unei identități comune, precum și despre protecția mediului și responsabilitatea civică pentru un viitor sustenabil. Aceste proiecte contribuie astfel la dezvoltarea unor competențe esențiale pentru viitor precum creativitatea, colaborarea internațională și gândirea critică, stimulând în același timp respectul pentru diversitate și angajamentul pentru protejarea mediului. Implicarea activă a elevilor și profesorilor în promovarea valorilor culturale și ecologice consolidează eforturile educaționale dedicate unei cetățenii europene informate și responsabile, încurajând în mod autentic colaborarea și schimbul de bune practici între școli din diverse colțuri ale Europei.



PROIECTELE ERASMUS+ ȘI ETWINNING: UN PAS SPRE TITLUL DE ”ȘCOALĂ EUROPEANĂ”

*Prof. Ina-Clara VLAD,
Liceul ”Ștefan Procopiu” Vaslui*

Competiția națională „Școală Europeană”, lansată în anul 2004, este una dintre inițiativele Ministerului Educației prin care se încurajează și se motivează participarea unităților de învățământ preuniversitar din România la programele europene din domeniul educației și formării profesionale. În 2024, Liceul „Ștefan Procopiu” a obținut recunoașterea oficială a titlului de „Școală Europeană” pentru a șaptea oară consecutiv (2004, 2007, 2010, 2013, 2016, 2019, 2024). Astfel, Liceul ”Ștefan Procopiu” se numără printre cele 3 unități de învățământ din România care au obținut acest certificat de 7 ori consecutiv. De-a lungul anilor, au fost obținute următoarele rezultate: 2007: locul V cu 182 de puncte, 2010: locul III cu 191 de puncte, 2013: locul II cu 190 de puncte, 2016: locul I cu 194 de puncte, 2019: locul III cu 187 puncte, 2024: locul II cu 197 puncte.

Cum am reușit să obținem asemenea rezultate? Bineînțeles prin implicarea activă și constantă în proiectarea și implementarea proiectelor europene încă din 1999 (Socrate, Comenius, Leonardo, Grundtvig, Erasmus, POCU, EPAS, eTwinning).

Liceul ”Ștefan Procopiu” Vaslui deține **Acreditare în domeniul educației școlare în cadrul programului ERASMUS+ pentru perioada 01.03.2021-31.12.2027**. În 2025, liceul a obținut Acreditarea ERASMUS+ și în domeniul formarea profesională-VET. În anii școlari 2021-2022 și 2022-2023, s-au desfășurat primele 2 proiecte sub umbrela Acreditării



ERASMUS+ în domeniul educației școlare prin care au fost organizate 40 de mobilități prin care profesorii au participat la cursuri de formare în Cehia, Croația, Olanda, Italia și Belgia care au vizat obiectivele stabilite în Planul Erasmus+ pentru educație școlară precum:

- ✚ îmbunătățirea competențelor de a dezvolta bunăstarea psihică și sănătatea mintală a elevilor prin aplicarea de către profesori a unor tehnici și instrumente de psihologie pozitivă și educație pozitivă;

- ✚ îmbunătățirea competențelor profesorilor de a proiecta activități interdisciplinare STEM;
- ✚ îmbunătățirea competențelor profesorilor de predare a siguranței și a securității online și a unor noțiuni fundamentale despre cetățenia digitală activă și responsabilă;
- ✚ îmbunătățirea competențelor profesorilor de utilizare a tehnologiilor digitale și de creare și editare a resurselor educaționale digitale în diverse formate.

Dintre rezultatele tangibile obținute în Anul I prin proiectul nr. 2021-1-RO01-KA121-SCH-000007332 menționăm: Ghidul "Mindfulness în sala de clasă", site-ul "Memoria Holocaustului" care conține peste 100 de resurse educaționale (Premiul al III-lea la faza națională a concursului "Made for Europe", ediția 2023), kitul cu resurse educaționale "Colaborăm, învățăm și ne distrăm!" care conține 31 de jocuri de echipă realizate pe platforma Goosechase (Premiul al II-lea la faza județeană a concursului "Made for Europe", ediția 2023). Aceste rezultate pot fi vizualizate aici: <https://sites.google.com/view/acreditareerasmus2021-2027/anul-i/rezultate>

Dintre rezultatele tangibile obținute în Anul II prin proiectul nr. 2022-1-RO01-KA121-SCH-000059409 : 5 ateliere de lucru pentru profesori organizate pe parcursul anului școlar 2023-2024, 28 de planuri de lecție, integrarea resurselor în activitățile didactice și extrașcolare (inclusiv în implementarea proiectelor eTwinning), site-ul "O călătorie spre starea de bine alături de Micul Prinț", ghidul "Timpul tău, alegerea ta!".

Aceste rezultate pot fi vizualizate aici:

<https://sites.google.com/view/acreditareerasmus2021-2027/anul-ii/rezultate>

Proiectele implementate în anii II și IV sub umbrela Acreditării **ERASMUS+ în domeniul educației școlare (proiectele 2023-1-RO01-KA121-SCH-000122513 și 2024-1-RO01-KA121-SCH-000211475)** au vizat elevii și obiectivul 5 din Planul **ERASMUS+** anume dobândirea de către elevi a cunoștințelor și competențelor necesare pentru promovarea obiectivelor de dezvoltare durabilă și a stilurilor sustenabile de viață. Astfel, în anul școlar 2023-2024, 24 de elevi din clasele IX-XI au participat la mobilități de grup în Grecia. Iar în perioada 12-16 mai 2025, alți 25 de elevi din clasele IX-XI participă la mobilități de grup în Grecia.

Dintre rezultatele tangibile obținute în Anul III menționăm : site-ul "Misiunea europeană a dezvoltării durabile" (conține 15 activități de tipul Escape Room), kitul de resurse educaționale "170 de provocări în jurul pământului despre dezvoltarea durabilă, minicursul pentru eelvi "Pași spre dezvoltare durabilă", broșura "Experiența mea **ERASMUS+**". Aceste

rezultate pot fi vizualizate aici: <https://sites.google.com/view/acreditareerasmus2021-2027/anul-iii/rezultate>

Pentru Anul IV, principalul rezultat tangibil este site-ul "Educație pentru dezvoltare durabilă", o resursă educațională utilă pentru Săptămâna Școala Verde dar și pentru alte activități didactice și extradidactice care vizează educația pentru mediu. Rezultatele Anului IV pot fi vizualizate aici: <https://sites.google.com/view/acreditareerasmus2021-2027/anul-iv/rezultate>

În ultimii doi ani, implementarea proiectelor ERASMUS⁺ a fost strâns legată de proiectele eTwinning, creând un cadru educațional integrat. Profesorii care au participat la cursuri de formare ERASMUS⁺ au valorificat competențele dezvoltate în implementarea proiectelor eTwinning, contribuind la îmbunătățirea colaborării internaționale și la dezvoltarea unor activități educaționale creative și interactive. Sinergia între cele două tipuri de proiecte a avut un impact semnificativ asupra calității educației și a dezvoltării competențelor transversale, asupra colaborării între profesorii de diferite discipline și promovării liceului în comunitatea educațională. Unele produse realizate în cadrul proiectelor eTwinning sunt promovate atât pe site-ul liceului, pe pagina de Facebook a liceului, dar și pe site-ul Acreditării ERASMUS⁺ în domeniul educației școlare.

Unele produse realizate în cadrul proiectelor ERASMUS și eTwinning sunt prezentate la concursul "Made for Europe" al cărui obiectiv este valorizarea și promovarea experiențelor pozitive acumulate de unitățile de învățământ preuniversitar în derularea proiectelor finanțate prin programele europene din domeniul educației și formării profesionale. În martie 2023, elevii și profesorii de la Liceul "Ștefan Procopiu" au participat cu 3 produse la faza județeană a concursului "Made for Europe", în martie 2024, cu 5 produse. La ediția din martie 2025, participăm cu 9 produse dintre care 5 realizate în cadrul proiectelor ERASMUS⁺, iar 4 în proiectele eTwinning.

Implementarea proiectelor ERASMUS⁺ și eTwinning în cadrul Liceului „Ștefan Procopiu” Vaslui a adus numeroase beneficii pentru instituție, elevi și profesori, contribuind semnificativ la dezvoltarea instituțională și la crearea unei școli deschise către inovare care promovează dezvoltarea durabilă. Aceste proiecte au susținut obiectivele de dezvoltare personală, profesională și instituțională, având un impact de durată asupra calității educației oferite și, prin promovarea sustenabilității, a contribuit la formarea elevilor ce cetățeni europeni informați, responsabili și activi.

PROIECTELE ETWINNING: COLABORARE, CUNOAȘTERE, COMPETENȚE, CREATIVITATE

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



În era digitală, educația nu mai este limitată de granițe geografice, iar platforma **eTwinning** oferă profesorilor și elevilor oportunitatea de a colabora cu școli din întreaga Europă. Aceste proiecte facilitează schimbul de idei, dezvoltarea competențelor digitale și interculturale, precum și implicarea activă în teme relevante pentru societatea actuală. Prin activități interactive, utilizarea unor instrumente digitale moderne și colaborarea internațională, elevii devin mai motivați, mai creativi și mai conștienți de diversitatea culturală. eTwinning nu este doar o modalitate de învățare inovatoare, ci și o experiență valoroasă care contribuie la formarea unor tineri responsabili, implicați și pregătiți pentru viitor. În anul școlar 2024-2025, elevii și profesorii de la Liceul „Ștefan Procopiu” din Vaslui participă la cinci proiecte eTwinning care oferă oportunități de dezvoltare personală și profesională. Aceste inițiative au contribuit la consolidarea colaborării interculturale și la dezvoltarea competențelor digitale, sociale, civice și transversale ale participanților. În anul școlar 2024-2025, particip la implementarea a trei proiecte eTwinning, două dintre acestea fiind „Let`s cross the barriers throughs talents” și ”Together for peace”.

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

Elevii sunt implicați în activități menite evidențiază semnificația valorilor promovate: Ziua Păcii (elevii au creat postere și desene tematice, au compus mesaje de pace și au participat la dezbateri despre importanța menținerii unui climat de conviețuire armonioasă), Ziua B

unătății (activități de voluntariat și gesturi de generozitate au fost promovate în rândul elevilor, care au organizat mici acțiuni caritabile), Ziua Internațională a



Nonviolenței (au fost realizate ateliere de educație civică, prin care elevii au învățat despre metodele de soluționare pașnică a conflictelor și importanța comunicării constructive), Ziua Siguranței pe internet.

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

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

Proiectul eTwinning „**Let's cross the barriers through talents**” este implementat în colaborare cu profesori și elevi din Turcia și Italia. Obiectivele proiectului sunt: creșterea succesului elevilor oferind bunăstare mentală, fizică și emoțională, acordarea importanței abilităților cognitive pentru a evalua succesul academic. dezvoltarea bunăstării fizice, sociale și emoționale prin activități artistice, literare, sportive.



În prima parte a proiectului, activitățile au vizat siguranța online, realizarea de logouri, postere și sloganuri. În luna februarie 2025, tema activităților a fost starea de bine. Cu acest prilej, elevii procopieni au fost provocați să realizeze câte un poster cu tema Vision Board - Călătoria mea conștientă spre starea de bine în 2025 utilizând instrumental digital CANVA. Elevii și-au setat obiective precum: Obținerea permisului de conducere, Mai mult timp petrecut cu familia, Note mai bune și succes la școală, Consolidarea prietenilor, Călătorii și explorarea unor locuri noi, Dezvoltarea pasiunilor: sport, gastronomie și multe altele! Obținerea



permisului de conducere este un pas important spre independență, iar dorința de a petrece mai mult timp cu familia reflectă valoarea conexiunilor autentice. De asemenea, focusul pe note mai bune și succesul la școală arată o motivație puternică pentru excelență. Călătoriile și explorarea lumii sunt o oportunitate fantastică de învățare și creștere personală, iar dezvoltarea pasiunilor demonstrează dorința de auto-perfecționare și descoperire de sine. Prin acest exercițiu de **vizualizare și planificare conștientă**, elevii și-au exprimat dorințele și motivațiile pentru un an mai bun și mai echilibrat.

În luna martie 2025, elevii lucrează la activități care vizează aspecte artistice, responsabilitățile fiind: crearea unui cântec utilizând inteligența artificială, crearea de materiale video cu interpretarea unor melodii de către elevii din proiect, prezentări ale activităților artistice din fiecare școală.

Proiectele eTwinning sunt mai mult decât o simplă experiență educațională. Ele promovează **colaborarea** între școli și culturi, sprijină **cunoașterea** reciprocă, dezvoltă **competențele** necesare în secolul XXI și stimulează



creativitatea. Prin aceste valori, eTwinning contribuie la formarea unei generații pregătite să facă față provocărilor unei lumi globale, interconectate și în continuă schimbare. PrLa rândul lor, profesorii, beneficiază de schimburi de bune practici și metode inovatoare, consolidând astfel procesul educațional. eTwinning nu este doar o platformă de colaborare, ci o adevărată punte între culturi, idei și viitoare generații de cetățeni europeni activi. Prin implicarea în aceste proiecte, liceul continuă să își demonstreze devotamentul pentru o educație de calitate, adaptată provocărilor contemporane.

„Tree and life” , educație pentru mediu prin învățare colaborativă la nivel international

Prof.înv.primar Bobulișteanu Daniela, Școala Gimnazială Nr. 22 Galați,

Județul Galați

Proiectul eTwinning „Tree and life”, implementat în anul școlar 2023-2024 la Școala Gimnazială Nr. 28 Galați, în parteneriat cu cadre didactice din România și Turcia, își propune să formeze elevilor o conștiință și o conduită morală față de natură, printr-o abordare interdisciplinară în vederea formării unor competențe transversale ce au la bază responsabilitatea față de mediul înconjurător, interacțiunea cu ceilalți, interconectarea, gândirea critică, utilizarea unstrumentelor web 2 și inovarea.

Echipa de proiect, formată din două cadre didactice din România, prof. învăț primar Gina Antohe și prof.înv.primar Bobulișteanu Daniela, în parteneriat cu zece cadre didactice din Turcia, a colaborat în vederea valorificării noțiunilor din curriculum într-o manieră inovativă ,cu accent pe principalele elemente din mediul înconjurător- arborii.

Activitățile desfășurate cu elevii au urmărit cunoașterea speciilor de arbori din pădurile de foioase și din pădurile de conifere de la noi din țară, identificarea formei frunzelor , dobândirea unor informații privind calcularea vârstei arborilor, realizarea unor creații artistice din frunze uscate, crearea de mandale și tablouri cu elemente din natură prin procedeul artei tranziente . Diversitatea activităților și a sarcinilor de învățare a stimulat dorința elevilor de a se implica activ în activitățile desfășurate și de a participa cu mult interes. Deși au predominat activitățile outdoor, elevii au fost familiarizați cu numeroase jocuri și aplicații digitale ce au vizat crearea unor puzzle-uri și asocierea arborilor cu fructele lor.

Proiectul eTwinning „Tree and life” cultivă în sufletul micilor școlari sămânța dragostei față de arbori și față de elementele naturii în vederea asigurării sustenabilității și a menținerii calității vieții oamenilor.



”Feeling the Art” – O lungă călătorie pentru descoperiri magice...**Proiect eTwinning (2024 -2025)****OLLIE – Marele Uriaş Prietenos****Înv. Claudiu Mihai Chelariu****Școala Gimnazială Nr. 1 Mitoc - Botoșani****Țări partenere: Spania – Grecia - România****Durata implementării proiectului: noiembrie 2024 – iunie 2025****Grup țintă (grupa de vârstă a elevilor): 3 – 10 ani****Competențe vizate:**

- **Competențe multilingvistice**
- Competențe digitale
- Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți
- **Competențe antreprenoriale**
- Competență în exprimarea culturală și conștientizarea culturală

Scopuri:

- creșterea conștientizării culturale despre artiștii europeni și importanța schimbului cultural;
- dobândirea de strategii pentru a-și exprima emoțiile folosind diferite tehnici artistice;
- stimularea motivației pentru învățarea limbilor străine și să conștientizeze importanța învățării limbilor străine pentru comunicarea cu ceilalți prin utilizarea unei limbi comune;
- creșterea activităților de investigare în școlile noastre ținând cont de caracteristicile fiecărui elev





”Numele meu este Ollie și ar trebui să știți, de la bun început, că sunt un uriaș prietenos cu toată lumea, dar mai ales cu copiii. De aceea, pot spune că mă simt cel mai norocos robot de pe planetă—o planetă în care elevi, profesori și părinți din țări aflate în diferite colțuri ale Europei formează o singură echipă, cu scopul de a descoperi și împărtăși frumusețea artei prin emoții.”

(Ollie - Marele Uriaș Prietenos)

Feeling the Art – o călătorie lungă pentru descoperiri magice

În cadrul proiectului eTwinning „Feeling the Art”, fiecare dintre noi – fie că suntem copii curioși, profesori pasionați sau părinți susținători – aducem o parte din cultura, trăirile și creativitatea noastră. Împreună explorăm cum arta ne poate face să simțim bucurie, calm, furie și alte emoții, învățând să le recunoaștem și să le exprimăm într-un mod autentic. Astfel, prin culoare, formă și poveste, construim punți între inimile

noastre, indiferent de limba pe care o vorbim sau de țara locuită.



”Trebuie cu toții să știți că toată călătoria mea a început în Malaga, acolo unde, prin intermediul artei lui Pablo Picasso, am explorat prima emoție—bucuria.

Au urmat apoi opriri importante în ținuturile pline de glorie și istorie ale Greciei Antice, unde am explorat Arta Cycladică și am urcat chiar pe Muntele Olimp pentru întâlnirea cu zeii și personajele mitologice ale Eladei—acolo unde am explorat furia—nu înainte de a cunoaște iubirea prin operele lui Constantin



Brâncuși și de a descoperi liniștea și echilibrul în sculpturile sale armonioase.

Am simțit cum fiecare formă și linie din operele lui Brâncuși ne vorbește despre calm și iubire, despre legătura profundă dintre om și natură.

În fiecare loc, în fiecare operă de artă, am descoperit o parte din ceea ce ne face

umani: emoțiile noastre, felul în care le trăim și le împărtășim. Iar călătoria continuă, pentru că lumea artei este nesfârșită, la fel ca universul emoțiilor noastre!

Acum simt că m-a cuprins deodată o stare ciudată de melancolie, care vine din interiorul meu. Voi ați simțit asta vreodată? Cum ați acționat? Cine v-a ajutat? Există vre-un leac pentru această emoție? Există vre-un număr de telefon unde aș putea apela?

Dar înainte de a asculta răspunsurile voastre, sunt foarte curios! Voi aveți o inimă adevărată? Ce culoare are inima voastră și, mai ales, cât de mare este? Încap în ea toate emoțiile despre care am vorbit noi până acum?



Încap bucuria? Încap în inima voastră calmul sau furia? Mai rămâne loc și pentru dragoste? Și toate aceste emoții au culori adevărate? Ce e cu emoția asta care îmi dă culoarea albastră? Investigați și voi cu mare atenție! Până atunci voi discuta și eu cu partenerii implicați în proiect pentru a afla răspunsuri...”

Și astfel, călătoria mea prin lumea artei și a emoțiilor a ajuns la un nou popas. Am descoperit bucuria, furia, iubirea, calmul și atâtea alte trăiri ascunse în forme, culori și povești nemuritoare. Dar, așa cum orice artist știe, arta nu se termină niciodată—ea continuă să ne inspire, să ne transforme și să ne aducă mai aproape unii de alții.

Acum, privesc înainte, pregătit pentru noi aventuri, noi capodopere și noi emoții de descoperit. Și știu că nu sunt singur! Copiii, profesorii și părinții care au fost alături de mine în această călătorie magică vor continua să exploreze, să creeze și să împărtășească frumusețea artei.

Pentru că, indiferent unde ne aflăm, emoțiile și arta ne vor uni mereu.



EXEMPLE DE BUNE PRACTICI PRIN PROIECTE eTwinning**PROIECT eTwinning "SMALL TO BIG PERMACULTURE"**

**PROF. ÎNV. PREȘC. Mecea Ioana
Grădinița "Floare de Iris", Cluj-Napoca**

Proiectele eTwinning contribuie semnificativ la îmbunătățirea calității educației și la pregătirea copiilor pentru provocările și oportunitățile unei societăți în continuă schimbare, pun bazele unei educații mai deschisă, colaborativă și inovatoare, oferind multiple beneficii atât pentru elevi, cât și pentru cadre didactice. Prin aceste proiecte se facilitează colaborarea între școli din diferite țări europene, elevii și profesorii pot comunica, colabora și împărtăși idei și resurse prin platforme digitale, ceea ce promovează înțelegerea culturală și schimbul de bune practici educaționale

Prin activitățile proiectului "Small to big permaculture", un proiect inițiat de parteneri din Turcia, ne-am propus să le formăm copiilor, încă din grădiniță, un comportament dezirabil în vederea creării unui echilibru între om și natură prin implementarea unor tehnici de permacultură în concordanță cu specificul vârstei preșcolarelor, a creșterii gradului de conștientizare a copiilor față de aceste aspecte ca o soluție necesară pentru viitor. Activitățile propuse și realizate în cadrul acestui proiect au venit în întâmpinarea nevoilor reale ale schimbărilor și problemelor de mediu existente la nivel mondial, iar formarea comportamentelor de bază pentru practicarea permaculturii încă de la cele mai fragede vârste vine ca un important "prim-pas" în soluționarea acestor probleme. Activitățile proiectului au cuprins domeniile de dezvoltare specifice Curriculului pentru educație timpurie și au vizat toate domeniile experiențiale, iar abordarea pedagogică a fost una multidisciplinară prin realizarea de activități integrate, dar și prin activități complementare desfășurate în cadrul unor programe specifice din țara noastră ("Săptămâna verde", "Școala Altfel").



Pe parcursul desfășurării proiectului am colaborat cu partenerii pentru realizarea mai multor produse comune: posterul proiectului „Small to big permaculture”, Grădina cu răspunsuri, scrierea denumirii proiectului cu materiale din natură, joc digital, cartea de povești a proiectului „My dream garden”. Pe parcursul derulării proiectului toți partenerii au utilizat tehnologia în realizarea activităților de la clasă într-un mod atractiv și interesant, utilizând diferite instrumente web 2.0. Astfel, cu ajutorul aplicației Jigsaw puzzle a fost creat un joc de puzzle cu tema reciclării selective, pentru a crea logo-ul și posterul proiectului s-au utilizat aplicațiile Logo designer, Poster maker și Rasterbation, Picollage pentru colaje foto, Pixton pentru crearea unui avatar, Canva și Story Jumper pentru crearea unei broșuri și a cărții electronice. Pentru a încărca activitățile pe platformă s-a utilizat Padlet, iar pentru realizarea sondajelor am utilizat Google Forms. În funcție de obiectivele fiecărei activități din proiect am ales categoria de activități și modul de desfășurare optim pentru a atinge finalitatea propusă.

Realizarea activităților cu preșcolarii au fost desfășurate în cadrul activităților de dezvoltare personală- ADP (exemple: realizarea de bannere și logo, ”norul” de cuvinte, pregătirea anumitor videoclipuri, realizarea și explicarea broșurii, lecturarea cărții de povești etc), altele la jocuri și activități liber-alese -ALA (vizionarea de filmulețe documentare pentru copii, colorarea părților din poster, puzzle, realizarea mascotei proiectului, realizare unui muzeului de semințe, a compostului, etc). În cadrul unor activități pe domenii experiențiale am planificat și realizat alte activități din programul proiectului cum ar fi: plantarea de puiți în curtea grădiniței, studierea plantelor cu ajutorul lupelor și a unui microscop, realizarea unor conserve de pământ. De asemenea am implementat activitățile proiectului în acțiuni extracurriculare, prin realizarea unei excursii de explorare a naturii.

Pe parcursul derulării activităților din proiect s-a observat formarea și dezvoltarea mai multor competențe și abilități în rândul preșcolarilor din perspectiva tuturor domeniilor de

dezvoltare, de la interacțiunile pozitive cu colegii de grupă, cooperarea în rezolvarea sarcinilor comune și până la dezvoltarea deprinderilor de igienă personală, dezvoltarea și extinderea vocabularului prin conversații și povestiri creative, operarea cu cuvinte noi specifice activităților proiectului ("compost", tipuri de sol, etc.). De asemenea unele activități ale proiectului au condus la dezvoltarea abilităților artistico-plactice, gospodărești și practice ale preșcolarilor.



Din perspectivă socio-emoțională, s-a observat o creștere a interesului preșcolarilor pentru protejarea naturii pe termen lung și utilizarea competențelor și abilităților dobândite de către preșcolari în cadrul activităților proiectului și alături de membrii familiei în mediul familial.

Proiectele eTwinning reprezintă o inițiativă inovatoare în domeniul educației, care promovează colaborarea între școli din diferite țări europene, folosind tehnologiile digitale pentru a facilita schimbul de idei, cunoștințe și experiențe între elevi și profesori. Fiind primul proiect de acest gen în care m-am implicat pot concluziona faptul că acest proiect a fost o provocare toți cei implicați în proiect – elevi, cadre didactice, chiar și părinți: în fiecare zi am descoperit lucruri noi, experiențe noi, modalități de diversificare a activității didactice, a metodologiilor, sarcinilor și mediului de învățare, un suflu nou, o modalitate diferită de a pune în aplicare activități interesante pentru copii.



Exemple de Bune Practici în Proiectul eTwinning „Unite Against Bullying”

Prof. Moț Cornelia Alina, Școala Gimnazială Găvojdia, Județul Timiș

Fenomenul bullying-ului reprezintă o problemă majoră în școlile din întreaga lume, având efecte negative asupra dezvoltării emoționale și sociale a elevilor. În acest context, proiectul eTwinning „Unite Against Bullying” a fost inițiat cu scopul de a combate violența verbală, fizică și emoțională prin colaborare internațională și utilizarea unor metode educaționale moderne. Acest proiect prezintă exemple de bune practici care au contribuit la crearea unui climat școlar pozitiv, la îmbunătățirea relațiilor dintre elevi și la formarea unei atitudini responsabile față de bullying.

Obiectivele Proiectului

Proiectul a fost conceput pentru a răspunde unei serii de nevoi identificate în mediul școlar:

Creșterea gradului de conștientizare asupra impactului negativ al bullying-ului.

Dezvoltarea empatiei și a abilităților sociale la elevi.

Promovarea respectului, toleranței și incluziunii.

Crearea unor mecanisme eficiente de prevenire și combatere a bullying-ului în școală.

Stimularea colaborării internaționale prin utilizarea tehnologiei digitale.

Prin participarea la acest proiect, elevii au învățat să identifice și să prevină comportamentele de tip bullying, să reacționeze în mod adecvat și să sprijine colegii aflați în dificultate.

Exemple de Bune Practici în Proiect

- Metode Interactive de Învățare- jocuri de rol , dezbateri și discuții de grup storytelling digital
- Integrarea Tehnologiei Digitale în Activități
- Pentru a facilita colaborarea între elevii din diferite țări și pentru a crește impactul proiectului, au fost utilizate diverse instrumente digitale: TwinSpace, padlet, canva , Kahoot, Story Jumber, Book Creator.
- Campanii de Conștientizare și Implicare a Comunității
- Ziua Internațională Anti-Bullying
- Flashmob-uri și postere tematice
- Scrisori și semne de carte cu mesaj anti bullying

Rezultate și Impact

Implementarea acestor bune practici a avut un impact pozitiv asupra elevilor și a comunității școlare:

Creșterea gradului de conștientizare privind efectele bullying-ului.

Îmbunătățirea relațiilor dintre elevi și crearea unui mediu mai sigur în școală.

Dezvoltarea competențelor digitale, sociale și emoționale ale elevilor.



Proiectul eTwinning „Unite Against Bullying” reprezintă un exemplu de succes în ceea ce privește prevenirea bullying-ului prin metode educaționale moderne și colaborative. Activitățile interactive, utilizarea tehnologiei digitale și implicarea comunității au contribuit la dezvoltarea unei atitudini responsabile în rândul elevilor și la promovarea unui climat școlar bazat pe respect și toleranță. Prin adoptarea și extinderea acestor bune practici, școlile pot continua să construiască un mediu sigur, incluziv și prietenos pentru toți elevii.

Introducere în programare și robotică prin proiectul eTwinning Code4EU

Prof. Lazea Ionela Camelia, Ambasador eTwinning

Prof. Chiorean Maria Paula

Grădinița cu Program Prelungit nr. 3 Bistrița

Educația contemporană se transformă rapid, având ca obiectiv nu doar stimularea gândirii critice, creativității și abilităților de soluționare a problemelor, ci și pregătirea copiilor pentru un viitor în care competențele digitale devin esențiale. Un domeniu promițător în acest sens este programarea, care poate fi introdusă chiar din perioada preșcolară prin jocuri, sarcini creative și activități interactive.

Platforma internațională eTwinning oferă educatorilor ocazia de a dezvolta proiecte inovatoare ce sprijină comunitățile de învățare și dialogul intercultural. Proiectul „Code4EU” este un exemplu elocvent, care nu doar că le oferă copiilor primele noțiuni de programare, dar contribuie și la dezvoltarea competențelor digitale și promovarea valorilor europene.

Inițiat de doamna profesoară Lazea Ionela Camelia, ambasador eTwinning de la Grădinița cu Program Prelungit nr. 3 Bistrița, și de doamna profesoară Kalliopi-Lina Kynigopoulou de la Grădinița nr. 32 din Thessaloniki, Grecia, proiectul a demarat în octombrie 2024 cu scopul de a promova programarea și robotică în cadrul Săptămânii Europene a Programării (Code Week), întărind valorile europene și cetățenia activă, conform temei anului eTwinning „Educația cetățeniei: să sărbătorim ceea ce ne unește”.

Un număr de 1.400 de copii și 80 de profesori din șase țări europene – România, Grecia, Italia, Lituania, Macedonia de Nord și Turcia – au participat activ la proiect, dezvoltând nu doar competențele digitale și capacitatea de problem solving prin gândire logică și creativitate, ci și cunoștințe despre Uniunea Europeană și diversitatea culturală a acesteia.

Planificarea proiectului a avut două componente principale: participarea activă a profesorilor și elevilor în activitățile propuse și mentoratul profesorilor, care a implicat ghidarea cadrelor didactice începătoare în eTwinning, Code Week și ErasmusDays, ajutându-i să se înregistreze, să implementeze și să raporteze activități sau să participe la webinarii și cursuri online.

Acest articol va analiza câteva dintre activitățile de codare și robotică implementate în cadrul acestui proiect, permițând copiilor să exploreze programarea într-o manieră creativă și captivantă, contribuind la dezvoltarea abilităților esențiale pentru viitor și stimulând interesul pentru tehnologie.

Activitățile de programare și robotică au avut loc în cadrul Code Week, între 14 și 27 octombrie 2024. Partenerii au înregistrat fiecare câte o activitate pe platforma Code Week, descriind detaliile acesteia. Fiecare înregistrare a avut un cod comun (cw24-IDr5), formând astfel o alianță în campania Code Week 4 All.

În prima săptămână (14 – 19 octombrie 2024), toți partenerii au desfășurat evenimente ErasmusDays prin activități de programare și robotică, incluzând arte (desen, pictură, muzică, postere), limbaje sau întâlniri online, care pot fi vizualizate aici: [ErasmusDays 2024] (<https://padlet.com/kameeliah16bis/erasmusdays-2024-lemt0gp2jih2>).

Activitățile au inclus:

- activități de codare / programare după culori, cifre sau simboluri în colorarea steagului Europei, a siglei ErasmusDays, a logo-ului eTwinning, a steagurilor partenerilor din proiect;



- programare roboței sau personaje prin identificarea unor trasee pe fișe de lucru sau pe podea și ghidarea lor pentru a ajunge la o destinație prestabilită, de exemplu „Să îl ajutăm pe roboțel să ajungă la tortul aniversar de ErasmusDays!”



- activități artistice sau de literație.



În săptămâna următoare (21 – 25 octombrie 2024), s-au desfășurat activități de robotică și programare adaptate vârstei copiilor. Cu ajutorul a patru parteneri moderatori, activitățile au fost clasificate în patru categorii: Coding with Arts and Crafts, Coding with Math and Science, Coding with Language și Coding with Physical Education, accesibile aici <https://padlet.com/kameeliah16bis/coding-activities-16x27xo8urabz6uq>.

Ne-am concentrat atenția pe activități unplugged (fără ajutorul tehnologiei) folosind materiale din natură, bețe, jaloane, labirinturi, grile, culori, povești, coduri Braille sau Binare, dar și activități în care am folosit roboți programabili sau inductivi sau alte instrumente web speciale adaptate vârstei și abilităților digitale ale elevilor.

- *Programare prin artă și activități practice*: copiii au sortat culori, creat desene geometrice după instrucțiunile primite, aranjat cuburi colorate pentru a obține steaguri, colorat după coduri de culori, creat brățări folosind secvențe de culori care reprezintă steagurile unor țări, folosit materiale diverse pentru crea lucrări artistice;





- Programare cu matematică și știință: copiii au sortat obiecte, ordonat obiecte după culori, secvențe, poziții sau algoritmi, identificat trasee pe un grilaj (fișă sau podea), programat roboți ca să urmeze un traseu sau să rezolve o sarcină, folosit instrumente / softuri precum Hour of Code, Run Marco, Scratch





- *Programare cu limbaj*: preșcolarii au creat povești folosind codarea imaginilor, ascultat povești și „plimbat” personajul principal pe un traseu până la o destinație sau pentru a se întâlni cu alte personaje din poveste (de ex.: povestea Ursule brun, Ursule brun, ce vezi?), sau au decodat mesaje secrete (de ex.: decodarea unui mesaj din partea extraterestrilor), scris cuvinte simple, iar școlarii s-au familiarizat cu codurile Braille sau binar pentru a-și scrie numele sau mesaje secrete,





- Programare cu educație fizică: copiii au jucat jocuri interactive urmând instrucțiunile algoritmilor referitoare la culori, poziții spațiale sau orientare (stânga, dreapta, față, spate, sus, jos), mers / transportat obiecte în echilibru, târâre sau rostogolire.





După cum se poate observa, este dificil de încadrat o activitate doar într-o categorie, deoarece, de cele mai multe ori acestea se întrepătrund.

În săptămâna premergătoare sărbătorilor de iarnă, partenerii doritori au participat la activități opționale în campania Coding@Christmas și au organizat activități de programare specifice Crăciunului care pot fi văzute aici <https://padlet.com/kameeliah16bis/coding-at-christmas-2024-kvoqlwjd26qh>. În cadrul acestor activități, copiii au avut de colorat simboluri specifice Crăciunului folosind codurile de culori sau i-au ajutat pe Moș Nicolae sau Crăciun să ajungă la copii urmând un traseu stabilit de ei.





După realizarea activităților, acestea au fost raportate pe platforma Code Week și s-au eliberat Certificate de participare pentru elevi și cadrele didactice. În luna martie 2025 au fost eliberate Certificate de Superorganizator și Certificate de Excelență pentru membri ai alianței noastre.



În cadrul acestui proiect eTwinning, programarea a fost introdusă prin activități ludice, permițând copiilor să înțeleagă concepte fundamentale de secvențiere și logică, transformându-le în povești captivante. S-au utilizat metode de ajutor și exemple simple, cum ar fi oferirea de instrucțiuni pentru a ghida un personaj, dezvoltând astfel abilitățile de gândire critică și soluționare a problemelor. Activitățile de programare de bază au fost integrate cu cele artistice, facilitând învățarea distractivă și creativă.

Participarea la proiect a dus la o înțelegere mai profundă a conceptelor de secvențiere și orientare în spațiu la toți copiii implicați, aceștia utilizând activ cunoștințele acumulate.

Astfel, putem conchizi că principiile de codare și robotică pot fi integrate cu succes în învățământul preșcolar și primar, contribuind la dezvoltarea unor competențe esențiale pentru viitor. Proiectele eTwinning oferă oportunități semnificative de învățare pentru copii și cadre didactice, promovând educația inovatoare, valorile europene și colaborarea internațională.

SOLIDARITATE – INCLUZIUNE – SUCCES

**Munteanu Iuliana, profesor, Școala Gimnazială Nr.195
Vîlcu Mirela, profesor, Școala Gimnazială Nr.195**

Școala noastră, Școala Gimnazială Nr 195 este partener în proiectul Erasmus+KA220, "Inclusion in Times of Exclusion". Profesorii școlii noastre au participat, alături de partenerii din Germania, Italia, Spania, Ungaria, la a doua activitate transnațională în Fuenlabrada (Spania), în perioada, 4-7 martie 2025.

Proiectul implementează și dezvoltă educația centrată pe fiecare persoană, autonomia emoțională, independența și demnitatea. Activitățile transnaționale au vizat îmbunătățirea, implementarea și monitorizarea noilor strategii de independență socio-emoțională, limbaj non-verbal, mediu de învățare pozitiv, accesibil, centrat pe fiecare persoană.

Tema proiectului Erasmus+KA220, "Inclusion in Times of Exclusion" este incluziunea, în special eliminarea dezavantajelor educaționale și promovarea participării sociale, democratice în rândul celor marginalizați din punct de vedere social - grupuri precum migranții, refugiații din Ucraina și persoanele defavorizate din punct de vedere etnic precum romii, pentru a asigura succesul educațional al copiilor lor prin promovarea organizării incluzive.

Proiectul Erasmus+KA220, "Inclusion in Times of Exclusion" a vizat, pe parcursul activității transnaționale din Fuenlabrada, promovarea incluziunii sociale, sprijinirea persoanelor vulnerabile, pentru a le promova autonomia și dezvoltarea personală. Obiectivele proiectului sunt incluziune socială, oferirea de resurse și instrumente de autonomie, individualitate și succes educațional.

Organizațiile partenere din Germania, Italia, România, Spania, Ungaria doresc să ofere un exemplu pozitiv de muncă de incluziune participativă, cu impact semnificativ pentru alte organizații, politica UE și întregul proces democratic European, pentru organizații de migranți și alte grupuri social dezavantajate.



Scopul proiectului nostrum este de a oferi metode non-formale părinților dezavantajați din punct de vedere social, cum ar fi migranții, refugiații și romii, de a se organiza, de a participa în societate și a învăța cum să pledeze eficient pentru interesele și succesul educațional al copiilor lor.

În timpul activităților transnaționale din Fuenlabrada, participanții au discutat despre implementarea și dezvoltarea unei metodologii transnaționale de abilitare în munca socio-educativă cu părinții defavorizați social pentru promovarea copiilor lor, despre noi oportunități educaționale, despre noi metode de consolidare a auto-organizării și a participării sociale a migranților, refugiaților și romilor.

Profesorii Școlii Gimnaziale Nr 195 au participat la schimbul de experiență și bune practici, la instruirea lor ca multiplicatori, la elaborarea de material educațional și documentarea factorilor de excludere pentru discuții politice ulterioare în Parlamentul UE de la Bruxelles.

Proiectul „Inclusion in Times of Exclusion” preia obiectivele Spațiului European al Educației și aduce o contribuție specifică la asigurarea faptului că familiile de migranți și refugiați sunt afectate, iar copiii lor au nevoie de perspective noi pentru dezvoltare personală, socială și profesională. Ca prioritate, fiecare participant învață, pe parcursul activităților din proiect, că nimeni nu este lăsat în urmă.

Partenerii noștri de proiect sunt organizații al căror obiectiv principal este munca socială și educațională cu și pentru migranți, refugiați din Ucraina și romi. Un domeniu central al acestui proiect de incluziune este educație și consiliere socială, astfel încât migranții să poată contribui cu abilitățile sociale și economice proprii și să asigure succesul educațional al copiilor lor. Migranții se confruntă cu o varietate de obstacole birocratice și dezavantaje instituționalizate care fac integrarea și munca organizațiilor implicate mai dificilă. La acestea se adaugă portretizări negative în mass-media și tendințe și politici antidemocratice care urmăresc în mod clar scopul excluderii. În acest context, partenerii de proiect își doresc să își pună în comun experiența și să facă schimb de informații, pentru a-și dezvolta în continuare metodele încercate, testate, dar și proceduri inovatoare de pregătire a propriului personal în domeniul parental preventiv. Studiile arată că în toată Europa există o legătura sistemică între dezavantajele sociale, discriminarea în diverse grupuri sociale și succesul educațional de mai târziu al copiilor. Cu acest proiect, organizațiile participante doresc să transmită un semnal pozitiv de participare democratic. Pe parcursul

proiectului, participantii elaborează și discută propuneri pentru politica europeană de migrație din perspectiva lor.

Partenerii proiectului ERASMUS+ „Includerea în vremuri de excludere” au ca punct comun modul de abordare pedagogică și scopul de a crea o Europă democratică și oportunități egale de educație și participare pentru toți. Pilonul central al acestei abordări metodologice este participarea preventivă parentală și munca parentală pentru incluziune prin dobândirea unor abilitati noi de auto-organizare, conform lui Paulo Freire -pedagogie emancipator-participativă.

Evaluarea externă a proiectelor desfășurate anterior de fiecare organizație participantă demonstrează că partenerii de proiect din Romania, Spania, Ungaria, Germania și Italia au dezvoltat cu succes o metodologie transnațională de abilitare pentru munca socio-pedagogică cu părinții dezavantajați social, pentru a promova dezvoltarea timpurie a copilăriei, abilitățile de organizare și participare socială. Aceste metodologii sunt testate în mod deliberat în cadrul activităților proiectului nostru și cu medii eterogene, cum ar fi migrații și romii defavorizați social, pentru a putea folosi abordări metodologice realiste și metode de lucru care sunt universal potrivite și ușor de pus în practică.

Proiectul nostru se bazează pe această experiență și combină mai multe cerințe strâns legate prin aspectul inovator.

După activitățile din Fuenlabrada, metodele testate în timpul zilelor de lucru vor fi dezvoltate și diseminate în fiecare organizație parteneră. Aceasta include instruirea și formarea continuă a formatorilor și asistenților sociali din organizațiile partenere pentru a obține un grup de multiplicatori transnaționali. Acești multiplicatori vor fi apoi capabili să informeze și să îi instruiască pe părinții cu dezavantaje sociale în primul rând, să-și dezvolte perspective noi în propriile familii, dobândind un capital economic, cultural și social mai ridicat, astfel încât să-și poată învăța copiii să exerseze cunoștințele și abilitățile de care au nevoie pentru a reuși la școală.



MADE FOR EUROPE 2025 - ECHIPA LICEULUI TEHNOLOGIC AIUD

**Prof. Voicu corina Valentina, Ambasador eTwinning, Liceul Tehnologic Aiud,
Județul Alba**

**🚩 Elevii de la Liceul Tehnologic Aiud, premiați la Concursul Național „Made for Europe” –
etapa județeană! 🚩**

Suntem mândri de elevii noștri care au reprezentat cu succes școala la etapa județeană a Concursului Național „Made for Europe” cu proiecte eTwinning remarcabile!

🏆 Premiul I – Popa Bogdan cu Tolerance/Unite Against Bullying, fondator Moț Cornelia Alina și Leman Ergene

🥈 Premiul II – Popa Tabita cu Unity in Diversity și Peace, fondator Voicu Corina și Emine Kaya

🥉 Premiul III – Irimie Ionuț cu Unite Against Bullying

🥉 Premiul III – Rodean Lorena cu Our Common Values/Unity in Diversity.

Proiectele au fost derulate pe platforma ESEP iar elevii au fost coordonați de d-na profesoară Corina Valentina Voicu, ambasador eTwinning și Erasmus.

Felicitări tuturor pentru munca, pasiunea și implicarea voastră! A fost o experiență de neuitat, plină de emoție, învățare și colaborare!





The Magic of Geomath

**Prof. Adriana Mariș, Ambasador eTwinning Liceul Teoretic „Coriolan Brediceanu” Lugoj,
Județul Timiș**

Proiectul eTwinning „The Magic of Geomath” are parteneri din 12 școli din Turcia, Grecia, Croația și România. Tema proiectului este promovarea matematicii și a geometriei prin mișcare. În acest proiect eTwinning interesant, ne propunem să explorăm lumea fascinantă a matematicii și geometriei prin prisma mișcării. Scopul nostru este să implicăm elevii de gimnaziu în activități practice care să demonstreze modul în care conceptele geometrice nu sunt doar teoretice, ci sunt vii în lumea din jurul nostru. Prin integrarea tehnologiei și gândirii creative, vom descoperi modul în care matematica este folosită în viața de zi cu zi, de la proiectarea structurilor până la crearea operelor de artă. Prin activități de colaborare lunare, elevii vor lucra împreună peste granițe pentru a aprofunda înțelegerea principiilor matematice în timp ce se distrează. De la crearea de forme dinamice până la explorarea imprimării 3D, acest proiect va fi o călătorie de descoperire și inovație

Pe lângă activitățile obișnuite de la începutul unui proiect – prezentările participanților, profesori și elevi, propunerea și alegerea logo-ului, a afișului și a unor sloganuri motivaționale, au avut loc activități diferite în fiecare lună: În luna februarie activități specifice siguranței pe internet și aspecte etice legate de utilizarea inteligenței artificiale. Activitatea din luna martie a presupus sărbătorirea zilei internaționale a matematicii, 14 martie (ziua PI) prin activități în aplicația Goosechase, desfășurate în toate școlile partenere. De asemenea, a avut loc o videoconferință în care profesorii și elevii implicați în proiect s-au prezentat și au transmis urări matematice colegilor lor.



În lunile viitoare se vor desfășura alte activități care vor implica inteligența artificială, hologramele și imprimarea în 3D. Sperăm ca, până la sfârșitul proiectului, să poată folosi și elevii din școala noastră dotările din SmartLab – ul care este în curs de amenajare!

Activitatea școlii noastre în proiecte eTwinning a primit de curând o dublă confirmare: titlul de Școală eTwinning, pentru a patra oară consecutiv și premii județene și calificare la etapa națională a concursului Made for Europe.

Începând cu anul 2018, de la lansarea programului Școală eTwinning, școala noastră a primit din doi în doi ani această distincție, care recunoaște și evaluează implicarea, angajamentul și dedicarea nu doar a eTwinning-erilor individuali, ci și a întregii școli, în care conducerea școlii lucrează împreună cu echipe de profesori și elevi, pentru a crea un mediu de învățare incluziv și inovativ, în care elevii sunt agenți ai schimbării, iar instituția devine un model de urmat pentru alte școli.



Liceul Teoretic „Coriolan Brediceanu” este participant constant la etapa județeană a concursului național „Made for Europe”, la care elevii prezintă publicului larg produsele rezultate în urma participării la diverse proiecte europene, cu sau fără finanțare. În acest an, 3 elevi ai școlii noastre au prezentat un produs creat de ei în cadrul unui proiect eTwinning, revista școlii care conține articole scrise de profesori și elevi participanți la proiecte europene și au organizat un stand de prezentare a proiectelor școlii noastre. Prestația lor a fost răsplătită cu o mențiune și un premiu III județean și calificare la etapa națională.

Implicarea constantă în proiecte Erasmus și eTwinning a elevilor noștri contribuie semnificativ la dezvoltarea abilităților lor interculturale, la îmbunătățirea competențelor lingvistice și la aprofundarea cunoștințelor în diverse domenii, oferindu-le oportunități valoroase de a colabora cu colegi din diferite colțuri ale lumii și de a învăța prin experiență practică. Acest obiectiv este atât de important pentru viitorul tinerei generații încât merită orice efort din partea cadrelor didactice responsabile.

Exploring the world of Transportation – A Journey in Knowledge and Innovation

Explorarea lumii Transportului - O Calatorie in Cunoastere si Inovatie

Prof. Bîrnă Carmen

Liceul Tehnologic “Ioan N. Roman “, Constanța

Proiectul nostru eTwinning a reunit elevi din Republica Moldova, Italia și Turcia. Din Republica Moldova - "Centrul de Excelență în Transporturi" din Chișinău; din Italia - "E. Fermi" din Siracusa și "Nevşir Anadolu Imam Hatip Lisesi" din Merkez. Acest proiect, derulat în anul școlar 2023-2024 a fost recompensat cu Certificatul Național de Calitate și Certificatul European de Calitate.

Scopul acestui proiect este să încurajeze elevii să dezvolte și să formeze abilități și atitudini de cercetare, mediere și argumentare prin descoperire, explorare și colaborare inter/transdisciplinară prin intermediul tematicii curriculare a transportului, tratată din perspectiva disciplinelor: limba și literatura română, limba și literatura engleză, limba și literatura franceză, geografie, biologie, fizică, istorie, chimie, etc.

Printre obiectivele proiectului menționez:

- Dezvoltarea abilităților de cercetare și explorare ale elevilor din perspectiva disciplinelor incluse în proiect, prin investigarea diferitelor mijloace de transport, infrastructură și tehnologii asociate în perioada 2023-2024;
- Interacțiunea, medierea și argumentarea în romană, engleză și franceză cu echipa parteneră prin intermediul TIC (web 2.0);
- Colaborarea și comunicarea între elevi , având oportunitatea de a lucra împreună, în echipe internaționale pe TwinSpace.

Proiectul nostru a cuprins șase etape pe parcursul cărora elevii au lucrat individual și în echipe mixte, întâlnirile fiind sincron și asincron.

Printre rezultatele/produsele elevilor amintesc:

- Dezvoltarea abilităților practice de cercetare și explorare din perspectiva disciplinelor incluse în proiect, realizând produse educaționale precum: posterul digital, cartea digitală, video, galerie foto/video 3 D;
- Stimularea creativității și gândirii critice prin implicarea în activități de proiectare, rezolvare de probleme și optimizare în domeniul transportului, realizând diferite experimente.
- Îmbunătățirea competențelor digitale prin utilizarea tehnologiei și a instrumentelor pentru cercetare, analiză și prezentare a rezultatelor pe TwinSpace.

Aceste rezultate vor contribui la formarea unor perspective mai cuprinzătoare, dezvoltând competențele necesare pentru a aborda provocările și oportunitățile din domeniul transportului și inovației într-un mod creativ și eficient.



Importanța proiectelor Erasmus și eTwinning în viața elevilor și a profesorilor

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

Programele Erasmus+ și eTwinning au devenit elemente esențiale în educația europeană, oferind oportunități de învățare și colaborare internațională pentru elevi și profesori. Aceste inițiative sprijină dezvoltarea competențelor, schimbul de bune practici și integrarea unei perspective europene în procesul educațional.

Programul Erasmus s-a extins de-a lungul anilor, permițând atât studenților universitari, cât și elevilor și profesorilor din școlile preuniversitare să participe la mobilități internaționale. Obiectivul său principal este de a sprijini educația, formarea profesională, tineretul și sportul în Europa, promovând totodată incluziunea și diversitatea. Participarea la proiecte internaționale încurajează utilizarea activă a limbilor străine, contribuind la dezvoltarea abilităților de comunicare și la creșterea încrederii în sine. Interacțiunea cu elevi din alte țări ajută la înțelegerea diversității culturale și la formarea unei atitudini deschise și tolerante.

Proiectele eTwinning implică utilizarea unor platforme digitale educaționale, ajutând la dezvoltarea abilităților tehnologice esențiale în societatea modernă.

Lucrul în grupuri internaționale promovează colaborarea, rezolvarea problemelor și luarea deciziilor în comun.

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

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

Proiectul eTwinning, lansat în 2005, este o platformă online care facilitează colaborarea între școli prin proiecte comune, utilizând tehnologia digitală. Acesta permite profesorilor să

dezvolte parteneriate internaționale și să implementeze activități interactive în clasă, fără a fi necesare mobilități fizice.

Beneficiile colaborării internaționale în proiectele Erasmus și eTwinning

- Dezvoltarea competențelor interculturale

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

- Îmbunătățirea competențelor lingvistice

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

- Dezvoltarea abilităților digitale și pedagogice

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

- Creșterea motivației și a implicării elevilor

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

Impactul asupra profesorilor și instituțiilor de învățământ

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

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

Bibliografie

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

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

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

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



Green Future: Soluții Creative pentru Reciclare

**Ing. Cosmina Stalidi, Școala Gimnazială „Aurel Vlaicu” Fetești, Ialomița,
România**

**Prof. Ayfer Serin, Necip Fazıl Kısakürek Anadolu İmam Hatip Lisesi,
Turcia**

Green Future: Soluții Creative pentru Reciclare este un proiect eTwinning care își propune să abordeze problema epuizării resurselor naturale și creșterii deșeurilor prin promovarea reciclării și a unui stil de viață sustenabil. Ca urmare a creșterii rapide a populației și a schimbărilor în obiceiurile de consum, resursele noastre naturale sunt în curs de epuizare, iar cantitatea de deșeuri crește de la o zi la alta. Cea mai logică modalitate de a utiliza eficient resursele limitate ale planetei noastre și de a crea un viitor sustenabil este reciclarea. Prin reciclare, protejăm mediul înconjurător și resursele naturale și le oferim indivizilor oportunitatea de a dobândi abilități pentru un stil de viață sustenabil.

Prin proiectul nostru, am cooperat cu comunitățile locale pentru a crește gradul de conștientizare al elevilor cu privire la importanța reciclării și vom dezvolta soluții creative pentru valorificarea deșeurilor. Elevii au vizitat facilitățile locale de reciclare, au interacționat cu experți și au explorat modalități de reciclare a deșeurilor prin ateliere practice.

Aceștia au contribuit la interacțiunea interculturală și la schimbul de cunoștințe prin prezentarea lucrărilor lor în produsul comun – revista cu rețete de upcycling.

Pe scurt, ne propunem să dezvoltăm în rândul elevilor competențe legate de sustenabilitate, protecția mediului, găsirea de soluții eficiente la probleme globale și să le consolidăm abilitățile sociale, emoționale și de bunăstare fizică.

Obiectivele proiectului:

- **Creșterea conștientizării:** Educarea elevilor despre importanța reciclării și a protejării mediului.
- **Dezvoltarea de soluții creative:** Încurajarea elevilor să găsească modalități inovatoare de reutilizare a deșeurilor.

- **Colaborare interculturală:** Facilitarea schimbului de idei și bune practici între elevi din diferite țări.

Activități desfășurate:

- **Vizite la facilități de reciclare:** Elevii au vizitat centre locale de reciclare pentru a înțelege procesul și importanța acestuia.
- **Ateliere practice:** S-au organizat workshop-uri în care elevii au creat obiecte utile din materiale reciclabile, promovând conceptul de upcycling.
- **Crearea unei reviste:** Elevii au colaborat la realizarea unei reviste cu "rețete" de upcycling, împărtășind idei despre cum pot transforma deșeurile în produse utile.
- În cadrul proiectului nostru, elevii au creat propriile sloganuri despre reciclare și le-au transformat în postere. Posterele realizate de elevi au fost reunite într-o carte electronică realizată prin muncă colaborativă.

➤ **Albumul Nostru de Sloganuri despre Reciclare**

Link: <https://www.storyjumper.com/book/read/171002551/6603341aa8e61>

➤ **Videoclipul nostru de conștientizare privind reciclarea**

Link: <https://youtu.be/miFYhKP-lsM>

- În luna aprilie, am redactat rețetele pentru videoclipurile elevilor noștri despre upcycling, lucrând în șapte echipe mixte. Elevii au colaborat în cadrul unor întâlniri online și au scris împreună rețetele pentru produsele lor creative de reutilizare, folosind instrumentul web 2 colaborativ „ZumPad”. Toate rețetele au fost publicate într-o revistă intitulată „De la Reciclare la Upcycling”. Prin aceste rețete, elevii noștri și-au propus să crească gradul de conștientizare privind reciclarea și să îi inspire și pe alții să adopte soluții sustenabile.

➤ **Link:**

<https://www.canva.com/design/DAGE8PrYy0w/T5dvq2t8R4jrUCYDTzCRag/watch>

Rezultate obținute:

- **Dezvoltarea competențelor:** Elevii și-au îmbunătățit abilitățile digitale, științifice și sociale prin activitățile desfășurate.
- **Promovarea sustenabilității:** Proiectul a contribuit la formarea unei atitudini responsabile față de mediu în rândul tinerilor.

- **Întărirea colaborării internaționale:** Participarea școlilor din diverse țări a facilitat schimbul cultural și educațional.
- **Website-ul proiectului:** <https://greenfuturecreativesolutionswith.my.canva.site>
- **Videoclipul de introducere al proiectului:**
<https://www.youtube.com/watch?v=uaeojYaDioU>



PROIECT ETWINNING

"REDUCE CARBON, KEEP NATURE ALIVE"

Prof. înv. preșcolar Glonț Ramona Maria,
Școala Gimnazială, Sat Măgura, com Mihăești-G.P.P Buleta, Vâlcea

Lumea se confruntă tot mai mult cu probleme de mediu care amenință echilibrul natural al planetei. Una dintre cele mai mari provocări este amprenta de carbon – cantitatea de emisii de carbon generate de activitățile umane. Aceasta contribuie semnificativ la schimbările climatice și la degradarea mediului.

Prin implicarea preșcolarilor de la Grădinița cu Program Prolungit Buleta în proiectul “Reduce carbon, keep nature alive”, alături de alți 20 de profesori din Turcia, Grecia și România, ne propunem să creștem gradul de conștientizare în rândul copiilor, ajutându-i să înțeleagă impactul amprentei de carbon și să adopte obiceiuri responsabile față de natură. Scopul nostru este de a forma viitoarele generații de adulți preocupați de protecția mediului, capabili să facă alegeri sustenabile în viața de zi cu zi.

Obiective:

1. **Înțelegerea conceptului de amprentă de carbon** – Explicarea într-un mod adaptat vârstei ce înseamnă amprenta de carbon și impactul său asupra mediului.
2. **Identificarea surselor de poluare** – Ajutarea copiilor să recunoască activitățile zilnice care contribuie la creșterea amprentei de carbon (ex: consumul excesiv de energie, risipa alimentară, utilizarea mijloacelor de transport poluante).
3. **Promovarea alternativelor ecologice** – Prezentarea unor soluții simple și aplicabile, precum economisirea apei, reciclarea corectă, plantarea de copaci sau utilizarea transportului nepoluant.
4. **Dezvoltarea abilităților practice** – Organizarea de activități interactive (atelier, jocuri, experimente) pentru ca cei mici să învețe prin practică cum pot reduce amprenta de carbon.
5. **Implicarea familiei și comunității** – Încurajarea copiilor să împărtășească informațiile învățate cu părinții și colegii pentru a amplifica impactul pozitiv.

6. **Monitorizarea progresului** – Crearea unor mici proiecte prin care copiii să-și evalueze acțiunile ecologice și să observe efectele acestora asupra mediului.

Cateva activități propuse sunt:

- Crearea și votarea logo-ului proiectului,
- Realizarea și votarea unui poster tematic,
- Prezentarea partenerilor, a școlilor și a elevilor implicați,
- Întâlniri online între parteneri, cadre didactice și prescolari,
- „**Îmi cunosc amprenta de carbon**” – prezentare, jocuri și activități creative,
- „**Compostul**” – observare în natură, discuții și experimente,
- „**Safer Internet Day**” – activități de conștientizare a pericolelor din mediul online,
- „**Energia solară**” – descoperirea beneficiilor utilizării surselor regenerabile,
- „**Ziua Apei**” – activități educative despre protecția resurselor de apă.

Pentru a facilita învățarea interactivă și colaborarea, proiectul folosește diverse instrumente digitale, precum:

- Kahoot – quiz-uri educative pentru verificarea cunoștințelor,
- Google Docs – colaborare și redactare de material,
- Renderforest – creare de videoclipuri și animații educative,
- Voila PutMask – instrument de editare și creare de conținut interactive,
- Canva – realizarea de postere și materiale vizuale atractive,
- Hedra – resurse educaționale interactive,
- iNaturalist – explorarea biodiversității și documentarea speciilor din natură,
- Filmigo – creare și editare video pentru proiecte educaționale,
- Emaze – realizarea de prezentări interactive,
- ChatterPix – animații și mesaje audio pentru activități educative, etc.

Proiectul „**Reduce Carbon, Keep Nature Alive**” reprezintă un pas important în educația ecologică a copiilor, oferindu-le oportunitatea de a învăța prin activități practice și interactive despre impactul acțiunilor lor asupra mediului. Prin implicarea activă a copiilor, profesorilor și familiilor, putem contribui la formarea unor comportamente responsabile față de natură și la dezvoltarea unei generații care înțelege importanța sustenabilității.

Protejarea mediului nu este doar o responsabilitate, ci o necesitate pentru viitorul planetei noastre. Prin intermediul acestui proiect, copiii vor învăța că fiecare gest contează și că alegerile lor pot face diferența.



Interactivity eTwinning

Prof. înv. primar Murgilă Rita Gabriela, Ambasador eTwinning

Liceul Teoretic "David Voniga" Giroc, Timiș

***Pentru a avea o viață creativă, este nevoie să ne eliberăm de teama de a greși, după cum
spunea J.C.Pearce***

Scopul proiectului este acela de a pune în valoare cei patru „C”, Creativity and Innovation, Critical Thinking and Problem, Communication, Collaboration.

Învățarea activă a disciplinelor STEM/ STEAM, stimulează inovația, imaginația și creativitatea elevilor. Implicarea în proiectele interdisciplinare permite elevilor să gândească creativ și liber și să facă legături între diferite discipline. Participarea la activitățile STEM/ STEAM, îi pregătește mult mai bine pentru a face față provocărilor apărute în viața de zi cu zi. Elevii sunt încurajați să experimenteze cu obiecte din viața reală, să proiecteze și să reproiecteze produse noi.

Implicarea în acest proiect eTwinning oferă oportunități pentru înțelegerea culturală, elemente de cetățenie, dezvoltarea limbajului, artă și abilități practice, tehnologie și educație socială, toate acestea într-un context al educației internaționale. Schimburile de materiale și de conținuturi create de elevi sunt esențiale pentru acest proiect care oferă oportunități de a dezvolta mai multe abilități vizate de curriculum, inclusiv aptitudinile sociale, încrederea în sine, lucru în echipă și învățarea independentă. Toate activitățile se vor desfășura în paralel astfel încât la finalizarea timpului se va putea realiza o broșură intitulată „Interactivity

Creativitatea la bază nu înseamnă doar să receptăm ceea ce este nou ci să creăm, în primul rând, noul. Astfel de situații apar doar în cazul celor care posedă o adaptabilitate creativă nativă. Această creativitate este deținută de acei copii care au un nivel ridicat al inteligenței, care manifestă atitudini sau calități temperamentale necesare dezvoltării unor situații inovatoare. Ce se întâmplă cu creativitatea pe măsură ce copilul crește? Dezvoltată, îmbunătățită, ea ia forma unei aptitudini extraordinare a unui adolescent sau adult. Astfel se naște competiția care accentuează dezvoltarea creativă a fiecărui individ în parte.

Creativitatea face parte din personalitatea fiecărei persoane în parte. Cei mici pot deveni creativi prin multă muncă și susținere din partea părinților și cadrelor didactice, însă nu vor reuși să ajungă la aceleași performanțe ca aceia care posedă un potențial creativ din naștere.

Ne dorim ca sistemul de învățământ actual din țara noastră să fie un sistem în care copilul este descoperit și ajutat să evolueze din punct de vedere al abilităților pe care le deține, și nu „obligat” să performeze la științele cuprinse în programa școlară. Se mai întâmplă, ca atunci când un profesor observă o abilitate deosebită să încurajeze copilul să continue în acea direcție. Altfel, creativitatea poate fi redusă dacă copilul nu perseverează și nu își exersează calitățile native.

Pentru a avea o gândire creativă trebuie să deții trei calități importante: să ai o *imaginație* bogată, să poți să compui și să descompui idei și apoi să creezi lucruri noi, să știi să *judeci* probleme și situații, să determini ce este util și ce nu și să ai un *gust* extraordinar pentru a putea diferenția lucrurile urâte de cele frumoase. Dacă un elev posedă aceste trei mari calități, atunci putem spune că, da, creativitatea aduce multe beneficii studiului, prin faptul că individul este capabil să facă asocieri și să transpună în situații reale datele problemei, evoluând creativ și obținând cele mai bune rezultate.

Oamenii creativi manifestă această abilitate într-un domeniu specific. La fel cum există diverse tipuri de inteligență, există și tipuri specifice de creativitate (creativitate tehnică, creativitate artistică, creativitate științifică) (Gardner, 1984). Dacă, însă inteligența vizează mai degrabă abilitatea de-a învăța lucruri noi și de-a relaționa lucrurile existente, creativitatea presupune conceperea unor lucruri care nu au existat anterior sau nu au corespondent în realitate. Implicatia de aici este că o mare parte din oamenii creativi sunt inteligenți însă reciproca nu este adevărată.

Orice proces de creație începe prin sesizarea unei probleme. Sesizarea problemei generează o stare de îndoială, care devine mobilul activității de analiză și de căutare a soluției. Uneori pentru a fi creativi trebuie să fim necritici, liberi, spontani, alteori analitici, depunând un efort susținut de căutare a unor soluții inedite. Faza următoare constă într-o perioadă de așteptare, aparent pasivă, când se revine în mod inconștient asupra problemei - faza de incubare. Eforturile conștiente de rezolvare ale unei probleme insurmontabile creează un sentiment de frustrare. Aceasta trăiește face ca gândurile legate de problema respectivă să fie deplasate în inconștient.

O metodă eficientă de învățare a acestei stări de abandon constă în dezvoltarea la elevi a capacității de alternanță a eforturilor conștiente cu cele intuitive. În acest scop se poate recurge la realizarea unor lecții improvizate. Pe parcursul derulării lor profesorul poate identifica cu ajutorul elevilor

solutii posibile, chiar fanteziste la probleme noi chiar si pentru el însusi. În felul acesta elevii vor fi provocati sa formuleze întrebări si opinii personale si chiar sa provoace anumite dispute. Aceste activitati sunt eficiente, nu atât în privinta deprinderii procedurilor tehnice, cât în parcurgerea împreuna cu persoana adulta a întregului drum sinuos de solutionare. Se poate vorbi în acest caz de o focalizare preponderenta pe proces si nu pe produsul finit (Radu, 1991).



Proiectul eTwinning ”Short tales, long tails”

Prof. înv. primar, Ioniță Titiana – Carmen

Școala Gimnazială ”Sf. Trei Ierarhi”, loc. Hanu Conachi, Galați

Educația prin colaborare globală este de actualitate, iar folosirea platformelor precum eTwinning permit elevilor și profesorilor din diferite țări să colaboreze în proiecte educaționale. Proiectele eTwinning sunt un cadru european de abordare a conținuturilor pedagogice utilizând tehnologia și metodele colaborative.

De când am descoperit această oportunitate am colaborat în diverse proiecte adresate ciclului primar. În cele ce urmează voi vorbi despre proiectul eTwinning ”Short tales, long tails”.

Proiectul educațional se derulează în anul școlar în curs în perioada septembrie 2024 – mai 2025, antrenând ca parteneri elevi cu vârsta între 6 și 9 ani și cadrele didactice îndrumătoare din 51 de școli și 14 țări: Italia, România, Polonia, Turcia, Spania, Grecia, Ucraina, Republica Moldova, Olanda, Georgia, Macedonia de Nord, Franța, Croația și Bulgaria.

Coordonatorii proiectului sunt Monica Frigerio, ICS Como Rebbio Como (Co), Italy și Anna Bębenek, Publiczne Przedszkole nr 18 w Jastrzębiu-Zdroju Jastrzębie-Zdrój, Poland, iar Școala Gimnazială ”Sf. Trei Ierarhi”, loc. Hanu Conachi, Galați este reprezentă de elevii clasei I, îndrumați de dna prof. Ioniță Titiana – Carmen.

Ideea de la care s – a pornit este aceea că elevii cu vârsta cuprinsă între 6-9 ani vor întâlni o pisică păpușă simpatică care îi va învăța primele cuvinte în limba engleză, disciplinele implicate fiind: arte vizuale și abilități practice și limba engleză.

Obiectivele urmărite pe parcursul proiectului sunt următoarele:

- vor dezvolta abilitățile lingvistice și competența 4C;
- vor dezvolta comunicarea și gândirea critică;
- vor învăța să coopereze în echipe;
- își vor spori creativitatea și imaginația;
- își vor îmbunătăți competențele digitale;
- se vor distra și vor face noi prietenii;

- vor cunoaște și respecta diferite culturi.

În perioada septembrie 2024 – martie 2025 am parcurs mai multe activitati după cum urmează:

- prezentarea cadrelor didactice participante la proiect, a școlilor și a elevilor;
- activități privind siguranța pe internet (de la început ne-am asigurat că părinții sunt de acord ca imaginea copiilor să fie folosită în cadrul proiectului; abilitățile privind siguranța pe internet au fost desprinse de copii prin accesarea unui quiz);
- crearea unui logo colaborativ;
- sarcina comună, colaborativă (două câte două clase) – fiecare grup de elevi a propus ID-ul unei pisici, clasele au fost aleatoriu așezate în perechi, iar noi am creat ID-ul lui Barney, pisica prietenilor noștri din Croația, iar ei au desenat ID-ul pisicii noastre, Pufy;
- prin vot democratic, piticii participanți din toate școlile au ales ID-ul pisicii care să ne reprezinte proiectul – Flame (Ucraina);
- crearea unui calendar 2025, în care apar toate pisicile desenate de copii, ”echipate” de sărbătoare;
- în ultima săptămână a modului II au fost organizate întâlniri onlinne cu colegii din țările partenere, prin urmare, marți, 17 decembrie 2024, am avut parteneri de conversație colegii din Franța, clasa I, ECOLE PRIMAIRE JOSEPH-THÉODORE FAUSTIN 2 Les Abymes, coordonați de dna Sylvie Rogers și pe cei de la Palatul Copiilor Bacău, îndrumați de dna Nela Dumea;
- în acest context am făcut cunoștință, apoi, pe rând am interpretat un colind ușor în limba engleză, iar la final ne – am urat sărbători fericite;
- copiii au avut ocazia să se vadă, să se audă și au fost încântați și emoționați;
- acum suntem în timpul activităților dedicate creării unei cărți digitale; anterior au fost stabilite șase teme/capitole, fiecare școală alege o temă (o pagină a cărții electronice); elevii scriu o poveste scurtă și simplă în limba engleză despre tema aleasă; este un scurt dialog cu cuvinte simple și întrebări/răspunsuri; personajul principal este pisica Flame (Flacăra); tema aleasă de noi fiind chiar în capitolul I, ”What”s your name?”;
- urmează ca fiecare școală se creeze un teatru de păpuși (folosind o cutie de carton), elevii vor citi povestea partenerului potrivit și vor folosi păpuși create din linguri de lemn și alte

materiale pentru personajele poveștii (în acest scop am avut o activitate colaborativă cu părinții copiilor, care au fost prezenți luna aceasta la atelierul din clasă pentru crearea păpușilor);

- vom pune în scenă povestea/dialogul (cu păpușile) partenerilor de la De Hobbit Rosmalen, Netherlands, coordonați de dna Yvonne SCHERPHOF și vom face un videoclip pe care îl vom încărca în prezentare, alături de poveste;
- ultima activitate va fi în luna mai, un dicționar multilingvistic cu tema "Pisica".

Subiectele sunt prezentate într-un mod amuzant și atrăgător și se pliază pe segmentul de vârstă 6 - 9 ani, majoritatea elevilor fiind în clasa I. Prin toate activitățile proiectului nostru am dezvoltat abilitățile de cercetare și comunicare ale elevilor, ajutându-ne de instrumentele digitale, precum: quiz, canva, google forms, padlet, word art, google maps, digipad.app, docs.google.com, remove.bg, bookcreator.

Pe 25 martie am avut webinar, destinat cadrelor didactice din proiect, la care a fost invitată Livija Kroflin din Zagreb, Croația, eveniment la care ne a împărtășit cu plăcere despre "THE ROLE OF PUPPETS IN LEARNING LANGUAGES". Este profesor asociat la departamentul de arte teatrale a Universității Josip Juraj Strossmayer din Academia de Arte și Cultură din Osijek, unde conduce programul de păpuși și predă cursuri de istoria și estetica păpușilor pentru care a conceput planurile de predare. Ea predă, de asemenea, Cursul postuniversitar de specialitate în Pedagogie Dramatică la Facultatea de Educație a Profesorilor a Universității din Zagreb și la studiile universitare și postuniversitare de formare și educație timpurie și preșcolară la Universitatea din Slavonski Brod. Livija Kronfil scrie cărți și articole despre păpuși, pe care le publică în Croația și în străinătate, și participă la conferințe internaționale de păpuși.

Proiectul a fost diseminat în școală în cadrul comisiei metodice a învățătorilor, în cadrul consiliului profesoral, pe site -ul școlii și pe grupul părinților, acordând mare atenție regulilor de securitate electronică în activitatea proiectului.

Așteptăm cu emoții finalizarea celor două activități colaborative: partajarea video -urilor create în cadrul teatrului cu păpuși și a dicționarului multilingvistic pentru a încununa munca noastră cu un certificat de recunoaștere.



Illustration
Teacher Ioniță Titiana - Carmen
Școala Gimnazială
"Sf. Trei Ierarhi", Hanu Conachi,
Galați, România



DESCRIPTION
Teacher Stela Mirela Kandert
dr. Branimir Marković Primary

Cat's name: Barney
Age: 2Years
Colours: grey
Big/Small: Small
Thin/Fat: Thin
Long/Short Fur: Long fur
Special Features or Personality:
beautiful, active, gentle, shy

Illustration
Teacher Andrijana Simčić,
Dr. Branimir Marković PS
Ravna Gora, Croatia



DESCRIPTION
Teacher Ioniță Titiana - Carmen
Școala Gimnazială "Sf. Trei Ierarhi",
Hanu Conachi, Galați, România

Cat's name: Pufy
Age: 3 Years
Colours: Yellow, with black
Big/Small: Small
Thin/Fat: Thin
Long/Short Fur: Short fur
Special Features or Personality:
cute, cheerful and friendly




Meeting Flame
Flame: Hello, kids!
Kids: Hello, cute cat! Who are you?
Flame: I'm Flame!
Sely: Nice to meet you! My name is Sely! Together with my colleagues, we wish you "Welcome to our class!"
Flame: What joy you have created for me, kids! Do you want to be my friends?
Alex: Sure, Flame!
Flame: Wow, you are cheerful and beautiful! I have a mission to complete, I'm looking for a mouse that stole my cheese. I'm leaving, but I'll see you tomorrow!
Yasmina: Good luck, Flame! We are waiting for you anytime, my friend!
Flame: Bye, kids!
Kids: Bye, Flame!

Ioniță Titiana - Carmen, Școala Gimnazială "Sf. Trei Ierarhi", Hanu Conachi, Galați, România



Webinar online
25th March 2025

THE LANGUAGE OF PUPPETS

Webinar with Livija Kroflin

THE LANGUAGE OF PUPPETS
WEBINAR WITH Livija Kroflin

- Full Professor (PhD) and Head of the Department of Theatre and Puppetry at the Faculty of Arts and Culture of the UJ, International Lecturer in Cuba, Croatia, Ireland and the UK (2014) but is not leaving.
- Head of the Puppetry programme and taught puppetry in the Faculty and worked as a puppeteer.
- Former artistic director of the Croatian Heritage Foundation, the which she created the Croatian language programme with a puppet workshop.
- Former artistic director of the Croatian puppet troupe "Croatian Children's Theatre" in Zagreb, 100 children of 10 nationalities.
- Member of the Executive Committee of the Association of the 1000 International Education, Development and Therapy Centres.
- Author of books and articles on puppetry, teaching and theatre for children.

Tuesday 25th March
Time: 16:00 CEST

Host: Stela Mirela Kandert
www.twinkl.com

Livija Kroflin

Proiectul eTwinning: "*Painting My Dreamyard*"
– O alternativă creativă pentru dezvoltarea copiilor -



Prof. Pleșa Magdalena

Prof. Smeureanu Viorica Maria

Școala Gimnazială "Regele Ferdinand" Sibiu

În era digitală, copiii sunt din ce în ce mai atrași de tehnologie, iar gadgeturile și ecranele devin parte integrantă din viața lor cotidiană. Deși aceste instrumente digitale au multiple beneficii educaționale, excesul de timp petrecut în fața acestora poate avea efecte negative asupra sănătății fizice și mentale ale elevilor. Astfel, este esențial să găsim alternative care să încurajeze mișcarea, creativitatea și interacțiunea socială, contribuind la dezvoltarea lor armonioasă.

În acest context, la școala noastră, am implementat proiectul eTwinning "*Painting My Dreamyard*", alături de partenerii noștri din Turcia, care a avut ca scop promovarea activităților fizice și a jocurilor sportive, folosind o metodă inovatoare: **desenarea acestora pe asfalt**.

Proiectul "**Painting My Dreamyard**" a avut ca principal obiectiv revitalizarea curții școlii și transformarea acesteia într-un spațiu interactiv, care să încurajeze elevii să își petreacă timpul liber în mod activ. Astfel, am implicat elevii, dar și părinții acestora, vârsta elevilor fiind una mică, într-o serie de activități creative, în care aceștia au desenat diverse jocuri sportive și activități recreative direct pe asfaltul curții școlii. Fiecare desen a fost gândit astfel încât să promoveze mișcarea și colaborarea între elevi, dar și să încurajeze dezvoltarea unor abilități sociale importante, cum ar fi lucrul în echipă și respectul față de ceilalți.

Un aspect remarcabil al acestui proiect a fost colaborarea cu parteneri din Turcia, care au avut un rol activ în dezvoltarea conceptului și implementarea activităților. Elevii din cele două țări au avut oportunitatea de a împărtăși idei, de a învăța unii de la alții și de a-și exprima creativitatea prin desenele lor. Proiectul a fost o adevărată punte de legătură între culturi, având în vedere că ambele școli au lucrat împreună pentru a crea un mediu de învățare inovativ, care să contribuie la sănătatea fizică și mentală a elevilor.

Cu ajutorul noilor tehnologii am reușit, atât noi, cât și partenerii de proiect, să atingem obiectivele pedagogice stabilite în proiect. Ne-au ajutat să colaborăm, să facem schimb de experiență cu diverse aplicații pe care le-au utilizat partenerii noștri, deosebit de interesante și utile.

Fiecare aplicatie noua le-a starnit curiozitatea elevilor nostri si s-au implicat ca sa invete sa le utilizeze. Am utilizat uneltele TwinSpace, instrumente simple și variate pe cât a fost posibil. A fost o mare provocare pentru noi să participăm alături de școli de elită din țară și din lume, împărtășindu-ne reciproc experiența, atât cea didactică, precum și în domeniul tehnologiei informațiilor și comunicațiilor. Multe desene au fost realizate cu ajutorul tehnologiei, ulterior fiind puse în practică chiar de elevi în curtea scolii noastre. Anul acesta am experimentat utilizarea aplicațiilor din domeniul proiectului pe telefonul mobil. Elevii au fost deosebit de încântați când au folosit aplicațiile.

Una dintre marile provocări ale educației moderne este menținerea unui echilibru între învățământul teoretic și activitățile fizice. Proiectul "**Painting My Dreamyard**" a oferit elevilor oportunitatea de a se exprima prin artă, în timp ce au învățat despre importanța mișcării și a jocurilor sportive. Desenele realizate de elevi au transformat curtea școlii într-un loc plin de culoare și energie, invitând copiii să participe la jocuri care sunt nu doar amuzante, dar și benefice pentru sănătatea lor.

Această inițiativă a avut un impact pozitiv asupra stării fizice și psihice a elevilor. Mișcarea în aer liber și activitățile sportive au contribuit la reducerea stresului, îmbunătățirea concentrației și creșterea nivelului de energie al copiilor. În plus, colaborarea între elevii din diferite țări a întărit legăturile de prietenie și a stimulat dorința de a lucra împreună pentru atingerea unui scop comun.

Proiectul a avut un impact semnificativ asupra elevilor noștri, iar beneficiile nu se limitează doar la momentul desfășurării acestuia. "**Painting My Dreamyard**" a fost mai mult decât o simplă activitate de recreere, fiind o adevărată lecție despre importanța activităților fizice în viața de zi cu zi. Copiii au învățat să aprecieze timpul petrecut afară, să adopte un stil de viață activ și să integreze mișcarea ca parte din rutina lor zilnică.

Mai mult decât atât, activitățile din cadrul proiectului au stimulat creativitatea și au contribuit la dezvoltarea unor abilități esențiale, cum ar fi rezolvarea de probleme, gândirea strategică și colaborarea. Desenarea jocurilor și participarea la acestea a fost o modalitate de a învăța prin joacă, iar această abordare a fost extrem de eficientă în captarea atenției și interesului elevilor.

În concluzie, proiectul eTwinning "**Painting My Dreamyard**" a fost un succes deplin, oferind elevilor oportunitatea de a învăța prin jocuri, de a se exprima creativ și de a înțelege importanța mișcării în dezvoltarea lor fizică și mentală. Inițiativa a fost un exemplu excelent de

integrare a educației fizice cu activitățile artistice, fiind o alternativă benefică și necesară pentru combaterea efectelor negative ale tehnologiei. Astfel, proiectul a demonstrat că, prin colaborare și creativitate, putem construi un mediu de învățare mai sănătos și mai echilibrat pentru copiii noștri.

Colaborarea între profesorii școlii și profesorii parteneri a determinat dobândirea de la cele mai fragede vârste, până la cele adulte, competențe noi, făcând apel la aptitudinile fiecăruia, elevii punându-și în valoare calitățile, creativitatea, interesele, iar prin colaborare capătă noi competențe și abilități din discipline diferite, putând aborda multe lecții inter și transdisciplinar. Faptul că numeroase activități au putut fi integrate în lecții, au făcut lecțiile mai atractive, interesante și interactive fără să răpească din timpul liber.. Experiența din acest proiect ne-a ajutat în promovarea proiectului la consiliile profesionale sau pe rețelele de socializare. În urma acestui tip de proiect, școala noastră a reușit să atragă și alți elevi din diferite zone ale orașului, în acest an dublându-și numărul elevilor de clasă pregătitoare. A fost o mare reușită, iar părinții implicați direct sunt cea mai bună variantă de feedback pentru generațiile viitoare de elevi, în a trece pragul școlii noastre.

Proiectul *Painting my dreamyard* este unul dintre proiectele agreate atât de elevii noștri, cât și elevii din afară, datorită caracterului experimental, interdisciplinar, creativ și interactiv și pentru posibilitatea de a se evalua, a compara rezultatele din activitatea lor cu ale celorlalți parteneri, pentru faptul că propune teme în care se pot implica elevi de vârste diferite, din diverse țări, dar și cu aptitudini și competențe diferite, care le-au fost puse în valoare, atât în țările lor. Am descoperit prin intermediul proiectului numeroși copii talentați atât la creație plastică sau artistică, pe care noi i-am promovat și i-am făcut cunoscuți. Colaborarea între profesorii școlii și profesorii parteneri a determinat dobândirea de la cele mai fragede vârste, până la cele adulte competențe noi, făcând apel la aptitudinile fiecăruia, elevii punându-și în valoare calitățile, aptitudinile, creativitatea, interesele, și prin colaborare, capătând noi competențe și abilități din discipline diferite, putând aborda multe lecții inter și transdisciplinar. Faptul că numeroase activități au putut fi integrate în lecții, au făcut lecțiile mai atractive, interesante și interactive fără să răpească din timpul liber.

Am promovat proiectul în toată școala, dar și în plimbările noastre prin oraș, în afara școlii noastre!

Ne putem mândri cu o curte colorată și cu eticheta eTwinning premiată!



7 ARTS-ETWINNING TALENT COLLECTION

Prof. Oprea Elena, Școala Gimnazială Raci, Dâmbovița

În anul școlar 2024-2025, suntem parte dintr-un proiect eTwinning foarte interesant, ce are ca temă cele 7 arte. Proiectul se numește „7 Arts-eTwinning talent collection” și include parteneri din România, Turcia, Republica Moldova, Grecia, Spania, Macedonia de Nord.

Scopul proiectului este acela de a promova cultura ca factor de dezvoltare personală și bunăstare în școală, explorând cele 7 frumoase arte: pictură, literatură, muzică, arhitectură, sculptură, dans, cinema. Activitățile se vor desfășura sub diverse forme ateliere de lucru, expoziții, spectacole ce vor pune în valoare înclinațiile artistice ale elevilor, le vor spori interesul pentru un anumit domeniu artistic, dar îi ajută să-și dezvolte abilitățile și potențialul creativ.

Obiectivele proiectului sunt:

- realizarea de produse unice, personalizate, în urma desfășurării de activități preponderent cu caracter creativ;
- realizarea de creații funcționale/ estetice, utilizând diverse materiale și tehnici elementare, ducând la dezvoltarea imaginației elevilor;
- combinarea diverselor tehnici și instrumente de lucru;

- participarea activă în activități integrate, care asociază elemente de expresie vizuală, verbală, kinestezică, dar și cele ce dezvoltă abilitățile digitale în vederea realizării produselor;
- participarea afectivă a elevilor în comunicare, îmbogățirea vocabularului, a deprinderilor de comunicare în limba engleză.

Activitățile proiectului sunt structurate a se desfășura pe o perioadă îndelungată de timp, dându-ne posibilitatea pentru o organizare bună, o colaborare armonioasă cu membrii din echipă și o obținere a unui produs finit de foarte bună calitate.

Prima activitate a avut ca temă pictura, elevii au avut de pictat un poster cu cele 7 arte, ce a constituit prezența echipei noastre în concursul de postere.

Cu ajutorul aplicației jigsaw puzzle, elevii au asamblat piesele în vederea obținerii unei picturi dintr-o țară parteneră (Reading the Coran, Osman Hamdi Bey).

Muzica ne-a adus aproape în vederea creării unui produs final inedit. Aici am avut parteneri din Turcia și România, elevii au învățat un cântec în limba turcă „Bakkal amca”, recomandat de prietenii noștri, noi am recomandat „Dacă vesel se trăiește!”. Folosind aplicația chatter pix, am înregistrat copiii interpretând cântecul și am încărcat materialul obținut în colecția Canva, dedicată echipei noastre.

Rezultatele așteptate în urma implicării noastre în acest interesant proiect sunt:

- descoperirea unor informații privind cele 7 arte, precum și evoluția lor în timp;
- dezvoltarea încrederii în sine și a propriilor abilități, precum și a potențialului creativ al fiecărui elev în parte;
- dezvoltarea capacităților de cooperare atât în relație cu colegii de clasă, cât și cu partenerii străini din cadrul proiectului;
- stimularea capacităților cognitive -memorie, limbaj, atenție, imaginație;
- exprimarea emoțiilor prin artă;
- realizarea unor expoziții cu produsele finale ce reflectă munca elevilor.

Tema proiectului este una foarte ofertantă, ce implică toți elevii, indiferent de vârstă, le oferă posibilitatea de a-și exprima propriile sentimente și trăiri, de a da frâu liber imaginației creative, de a-și pune propria amprentă în realizarea produsului, de a fi el însuși un ARTIST.

„Arta nu este un meșteșug, este transmiterea simțământului trăit de artist.” (Lev Tolstoi)



TRANSFORMAREA EDUCAȚIEI PRIN ERASMUS+ ȘI ETWINNING

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



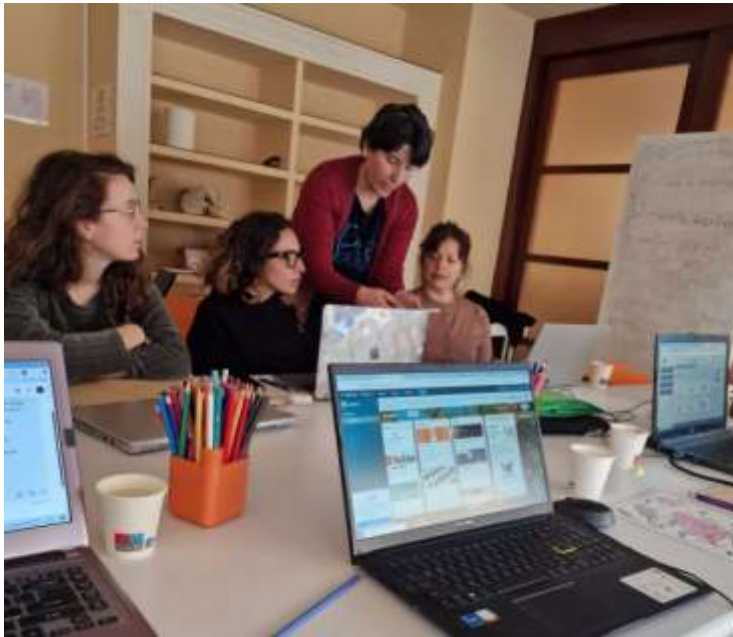
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ și eTwinning sunt două inițiative europene complementare care sprijină educația și colaborarea internațională între școli. Erasmus+ oferă oportunități de mobilitate pentru cadrele didactice și elevi, facilitând participarea la cursuri de formare, schimburi de experiență și proiecte educaționale în alte țări. eTwinning, pe de altă parte, este o platformă online care permite profesorilor și elevilor să colaboreze virtual, dezvoltând proiecte comune fără a fi necesară deplasarea fizică. Astfel, eTwinning devine un instrument valoros pentru pregătirea, derularea și continuarea inițiativelor Erasmus+, contribuind la consolidarea parteneriatelor internaționale și la implementarea inovativă a noilor competențe dobândite.

Legătura dintre cele două programe se manifestă prin faptul că eTwinning poate fi utilizat ca o fază pregătitoare a mobilităților Erasmus+, facilitând comunicarea între parteneri și dezvoltarea materialelor educaționale comune. După finalizarea mobilităților, eTwinning servește drept spațiu virtual pentru diseminarea rezultatelor, schimbul de bune practici și aplicarea competențelor dezvoltate în cadrul Erasmus+. Prin integrarea celor două inițiative, profesorii și elevii beneficiază de un proces educațional continuu, care combină experiențele fizice ale mobilităților cu interacțiunea digitală susținută de eTwinning, contribuind astfel la o educație mai inovatoare și mai conectată la realitățile europene.

În perioada 24-29 martie 2025, trei cadre didactice de la Școala Gimnazială “Sf. Dumitru” din Craiova au participat, în cadrul acreditării Erasmus+ **2024-1-RO01-KA121-SCH-000205245**, la cursul „*Agenda 2030: ICT Tools for Sustainable Development*”, desfășurat la Valencia, Spania, sub coordonarea Europass Teacher Academy. Cursul a vizat utilizarea instrumentelor digitale pentru promovarea sustenabilității în educație.

Activitățile principale au constat în prezentarea cursului, cunoașterea participanților din patru țări și familiarizarea cu platforma Trello pentru gestionarea proiectelor, discuții despre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (SDG) și GreenComp, explorarea aplicației NaturNet și tur ghidat al Valenciei, crearea de conținut digital cu Stop Motion, calcularea amprente de carbon cu instrumente online și dezvoltarea de teste interactive în Question Well, Quizziz și Kahoot,



familiarizarea cu jocul de tip treasure hunt cu Goose Chase, proiectarea unui board game în Canva, utilizarea aplicațiilor Scribble Maps și AI Suno Songs Generator, realizarea unei prezentări finale și schimb de resurse educaționale (Quiver, Book Creator, Merge Cube, Digipad, SimpleShow, Magic School, etc).



În cadrul cursului de formare, o discuție importantă a fost dedicată platformei eTwinning, un instrument esențial pentru colaborarea între școli din Europa. Participanții au discutat despre multiplele oportunități pe care această platformă le oferă în ceea ce privește dezvoltarea de proiecte

educaționale internaționale, facilitarea schimbului de bune practici și promovarea învățării colaborative. S-au analizat exemple de proiecte de succes și s-a evidențiat modul în care eTwinning poate fi utilizat pentru a sprijini Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (SDG), educația digitală și implicarea activă a elevilor în teme relevante pentru societatea actuală.

De asemenea, s-a discutat despre diversele instrumente digitale disponibile pe eTwinning, precum TwinSpace, unde profesorii și elevii pot colabora în timp real, utilizând resurse interactive precum quiz-uri, videoconferințe sau forumuri de discuții. Participanții au explorat teme variate ce pot fi abordate în proiecte, de la sustenabilitate și protecția mediului până la inovare digitală și inteligență artificială în educație. Prin utilizarea eTwinning, cadrele didactice pot extinde impactul proiectelor Erasmus+, menținând colaborarea internațională și după finalizarea mobilităților, asigurând astfel un proces educațional continuu și interactiv.

Cursul a oferit oportunități valoroase pentru integrarea tehnologiei în educația sustenabilă, consolidând competențele digitale ale participanților. Experiența a întărit colaborarea internațională și a deschis noi perspective pentru viitoare proiecte eTwinning.



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.



STEM Explorers- un proiect inovativ și aplicativ

Prof. Valeria Iordache, Școala Gimnazială Nr.1 Brașov

În anul școlar 2024-2025 elevii clasei a VII-a B de la Școala Gimnazială Nr.1 Brașov coordonați de doamna profesor Valeria Iordache desfășoară proiectul eTwinning „STEM Explorers: Innovative Solutions for a Sustainable Future” împreună cu elevi de aceeași vârstă din Republica Moldova, Turcia, Ucraina, Georgia, Macedonia de Nord, Spania, Lituania și Grecia. Fondatoarea proiectului, doamna profesor Olga Juravschi din Republica Moldova și cofondatoarea Valeria Iordache nu sunt la prima lor colaborare în cadrul proiectelor de tip eTwinning. De asemenea ideea acestui proiect a venit când cele două profesoare de matematică s-au întâlnit la o conferință de științe de la Suceava față în față.



Logo-ul votat al proiectului

Proiectul își propune să dezvolte competențele elevilor în domeniul STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Matematică) prin activități colaborative, bazate pe probleme reale. Elevii vor lucra împreună pentru a găsi soluții inovatoare la provocările legate de sustenabilitate, cum ar fi utilizarea energiei verzi, reciclarea sau economia circulară.

Obiective:

1. Dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor și gândire critică în domeniul STEM.
2. Promovarea colaborării internaționale între elevi și profesori.
3. Creșterea conștientizării privind problemele de mediu și dezvoltarea durabilă.
4. Încurajarea utilizării tehnologiei pentru a rezolva provocări reale.

Grup țintă:

Elevi cu vârste cuprinse între 11-15 ani (clasele gimnaziale) din diferite țări europene, cu un interes special în domeniul STEM.

Activități principale:

1. **Introducere în STEM și Sustenabilitate:** Elevii au participat la activități introductive despre domeniile STEM și importanța sustenabilității. Au realizat prezentări interactive despre energia regenerabilă, reciclare și alte subiecte relevante.



Prima întâlnire a profesorilor

2. **Crearea de Echipe Internaționale:** Elevii au fost împărțiți în echipe internaționale și au lucrat împreună la un proiect de cercetare sau la o soluție tehnică pentru o problemă de mediu. Fiecare echipă și-a ales un subiect specific (ex. reducerea consumului de apă, utilizarea energiei solare, catastrofe naturale:cutremurele etc.).

Elevii clasei a VII-a au participat la o aventură: aceea de a descoperi obiective turistice din Brașov, de a le fotografia, de a stabili cel mai scurt traseu pentru turiștii din echipa turcă și apoi de a crea probleme matematice cu ajutorul acestor clădiri: Biserica Neagră, Turnul Alb, Cetățuia, Poarta Schei, Stada Sforii și Muzeul de istorie. Elevii turci au răspuns la provocări și au creat aceleași cerințe cu obiectivele din țara lor.

3. **Dezvoltarea Prototipurilor:** Elevii au proiectat și au testat prototipuri simple pentru soluțiile lor. Acestea pot include modele de inginerie, aplicații software sau experimente științifice. Au folosit platforme online pentru a documenta progresul și pentru a primi feedback din partea celorlalte echipe.

Elevii brașoveni au testat diferite materiale de construcție ca: lemnul, plasticul, cimentul, cartonul, poliesterul în rezistența clădirilor în caz de cutremur. Pe echipe au construit case/clădiri din diferite material utilizând doar lipici sau sfoară, iar apoi au simulate un cutremur observând rezistența acestora.



4. **Prezentarea Soluțiilor:** La finalul proiectului, fiecare echipă își va prezenta soluția sub forma unui videoclip, a unei prezentări interactive sau a unui poster digital. Prezentările vor fi evaluate de ceilalți participanți și profesori.
5. **Reflecție și Învățare:** Elevii vor reflecta asupra a ceea ce au învățat pe parcursul proiectului și vor discuta despre cum pot aplica aceste cunoștințe în viața reală.



„MAGIC OF SPRING”- PRIMĂVARA ÎNVĂȚĂRII PRIN ETWINNING

**Prof. pentru educație timpurie Kovacs Alina
Grădinița cu Program Prelungit Nr.4, Lugoj/ Județul Timiș**

Într-o lume din ce în ce mai conectată, educația joacă un rol esențial în dezvoltarea competențelor digitale și interculturale ale elevilor și profesorilor. Platforma eTwinning oferă o oportunitate unică profesorilor și elevilor din Europa de a lucra împreună, de a împărtăși experiențe și de a dezvolta competențe esențiale pentru viitor.

Participarea la eTwinning aduce numeroase beneficii atât pentru profesori, cât și pentru elevi:

- Dezvoltarea competențelor digitale și lingvistice,
- Acces la metode inovatoare de predare și resurse educaționale diverse,
- Creșterea motivației elevilor prin activități interactive și colaborative,
- Îmbunătățirea abilităților de comunicare și de lucru în echipă,
- Posibilitatea de a cunoaște alte culturi și sisteme educaționale.

Un exemplu remarcabil de proiect eTwinning este „Magic of Spring”, care reunește elevi și profesori din mai multe țări europene pentru a celebra frumusețea primăverii prin activități educative și creative. Acest proiect promovează colaborarea, creativitatea și descoperirea diversității culturale printr-o serie de activități interactive.

Proiectul se desfășoară pe parcursul a cinci luni, din februarie până în iunie, fiecare lună fiind dedicată unor activități specifice:

- Februarie - Formarea echipei și împărțirea responsabilităților în funcție de preferințe; fiecare partener își va alege o responsabilitate din planul de activitate (prima întâlnire online, crearea grupului de comunicare, pagina de Facebook, logo și sondaje de opinie la începutul proiectului)
- Martie - Activități artistice specifice primăverii, obiceiuri și tradiții la începutul primăverii
- Aprilie - Activități specifice iepurașului de Paște, întâlniri online între parteneri în echipe de doi parteneri
- Mai - Activități în natură, citire de povești și jocuri de colaborare în mediul virtual
- Iunie - sfârșitul proiectului și sondaj final asupra preșcolărilor/ elevilor participanți.

Elevii implicați în „Magic of Spring” au oportunitatea de a explora teme legate de primăvară prin diverse metode de învățare, cum ar fi:

- Activități artistice, precum desen, pictură și colaje inspirate de natură,
- Citirea unor texte literare, inclusiv poezii și povești tematice,
- Experimente științifice, analizând schimbările sezoniere și impactul acestora asupra mediului,
- Realizarea de proiecte multimedia, precum videoclipuri, prezentări digitale.
- Schimb cultural, prin partajarea de tradiții și obiceiuri specifice primăverii în diferite țări participante (1 Martie, 8 Martie, Paște)



Acest proiect a demonstrat cum colaborarea internațională poate inspira elevii să învețe într-un mod inovator, să își dezvolte creativitatea și să creeze legături interculturale valoroase. Schimbul de idei și tradiții între participanți a transformat procesul educațional într-o experiență dinamică și interactivă.

eTwinning contribuie la modernizarea educației, oferind profesorilor un cadru flexibil și accesibil pentru inovare didactică. De asemenea, elevii învață să colaboreze eficient cu colegi din alte culturi, să-și exprime ideile într-un mod creativ și să-și dezvolte gândirea critică.

Comunitatea eTwinning este un exemplu de succes al educației colaborative în era digitală. Prin implicarea în astfel de proiecte, precum „Magic of Spring”, profesorii și elevii devin parte a unei rețele educaționale extinse, care le oferă oportunități unice de învățare și dezvoltare personală. eTwinning nu este doar o platformă, ci o adevărată punte de legătură între școli, culturi și viitorul educației.

Abilități practice prin proiecte eTwinning

Prof. Giuchici Minodora-Simona, Ambasador eTwinning
Colegiul Tehnic „Emanuil Ungureanu” Timișoara

Proiectele eTwinning oferă un cadru ideal pentru dezvoltarea competențelor practice în rândul elevilor, în special în învățământul profesional și tehnic. Ele aduc în prim-plan învățarea activă, colaborarea internațională și aplicarea concretă a cunoștințelor în contexte reale. Un exemplu elocvent este proiectul “*Heritage On a Plate*”, care combină gastronomia cu istoria culturală și tehnologia, într-un demers educativ plin de savoare și semnificație.



PROJECT ● Active

Heritage On a Plate

This is a gastronomy project that explores the stories behind recipes. It aims to help us understand our past cultural interactions through recipes. Our project is carried out with 9th grade food and beverage department students of Vocational and Technical High School. At the end of the project, the aim is to create an e-book where all the information and recipes are collected.

Rețete cu povești – un laborator intercultural

Proiectul *Heritage On a Plate* implică elevii din clasa a IX-a, specializarea alimentație publică, din cadrul unui liceu tehnologic. Obiectivul central este de a descoperi și valorifica rețete tradiționale din diverse culturi europene, punând accent pe poveștile care le însoțesc – de la influențele istorice și culturale, până la amintirile personale legate de prepararea mâncărilor în familie.

Pe parcursul activităților, elevii și profesorii parteneri au explorat originea rețetelor, au analizat ingredientele specifice fiecărei regiuni și au reflectat asupra modului în care istoria și migrațiile au influențat gastronomia locală. Totodată, elevii au avut ocazia să exerseze abilități tehnice (precum

redactarea rețetelor, gătitul preparatelor, prezentarea vizuală) dar și competențe digitale, lingvistice și de comunicare interculturală.

Un produs final cu gust de colaborare

Activitățile din proiect s-au desfășurat atât în mediul online, prin platforma eTwinning, cât și în laboratoarele școlare de specialitate. Elevii au documentat procesul de gătit prin fotografii și videoclipuri, au participat la întâlniri virtuale cu parteneri internaționali și au redactat descrieri bilingve pentru fiecare rețetă.

Rezultatul final al proiectului va fi un e-book colaborativ, care va cuprinde toate rețetele și poveștile adunate din țările participante. Această carte digitală nu este doar o colecție de preparate culinare, ci și o arhivă vie a patrimoniului gastronomic european văzut prin ochii adolescenților.



Un cadru autentic pentru învățare

Heritage On a Plate demonstrează cum proiectele eTwinning pot transforma procesul educațional într-o experiență autentică și relevantă. Elevii nu doar că învață despre gastronomie, ci și despre identitate, diversitate culturală, colaborare și utilizarea tehnologiei în scopuri educaționale.

Astfel de proiecte nu doar îmbogățesc curriculumul școlar, ci și creează punți între generații și culturi, dezvoltând abilități esențiale pentru viața profesională și personală a elevilor. Într-un cuvânt, eTwinning oferă contextul ideal pentru ca teoria să devină practică – și, uneori, să aibă și gust!

- cunoască și să respecte regulile de siguranță online
- folosească un limbaj adecvat în social media
- realizeze jocuri digitale, e-bookuri și materiale video

Ne dorim ca și acest proiect să fie un succes și ca atât noi, cadrele didactice cât și elevii să învățăm lucruri noi unii despre alții, despre cultura și tradițiile ce ne deosebesc dar ne și unesc.

Explorând Educația pentru Cetățenie la Seminarul eTwinning din Helsinki

Prof. Voștinar Roxana-Georgiana, Liceul Teoretic „William Shakespeare”, Timișoara

În perioada 20-22 martie 2025, am avut oportunitatea de a participa, alături de alte trei cadre didactice din România, la seminarul internațional "**Engage, Inspire, Empower: Citizenship Education through eTwinning**" desfășurat la Helsinki, Finlanda. Acest eveniment a reunit cadre didactice din toată Europa, având ca obiectiv principal explorarea celor mai eficiente metode de educație pentru cetățenie activă și dezvoltarea unor proiecte colaborative inovatoare.

Evenimentul a fost organizat de Centrul European eTwinning și s-a desfășurat pe parcursul a trei zile intense, care au inclus sesiuni plenare, workshopuri tematice, activități de networking și experiențe culturale, fiecare oferind o perspectivă valoroasă asupra educației pentru cetățenie.

Fiecare zi a seminarului a fost o oportunitate de învățare activă și de schimb de idei. Ziua 1 a debutat cu sesiuni plenare susținute de specialiști precum Daria Arlavi și Nina Penttinen, care au subliniat importanța educației pentru cetățenie activă în construirea unei societăți democratice reziliente. Un moment esențial al zilei a fost activitatea de networking, unde profesorii participanți au format echipe pentru a dezvolta idei de proiecte eTwinning.



Ziua 2 a fost dedicată workshopurilor, dar s-a încheiat cu o vizită la Muzeul Designului din Helsinki, o incursiune fascinantă în estetica și istoria inovatoare a designului finlandez. Am participat la trei sesiuni relevante:

- *"European Citizenship, what is it and how do you do it?"* cu Nicole Wieringa, care a oferit strategii interactive pentru predarea cetățeniei europene.
- *"Navigating challenges: Key considerations for empowering teachers in their citizenship education role"* cu Daria Arlavi, unde s-a discutat despre provocările actuale în educația pentru cetățenie, inclusiv dezinformarea și schimbările climatice.
- *"Everyday practices of democracy education in classrooms"* cu Mikko Hiljanen, ce a pus accent pe integrarea educației civice în activitățile de zi cu zi din școală.

Ziua 3 a culminat cu prezentarea proiectelor dezvoltate în timpul seminarului. Grupul din care am făcut parte a propus proiectul **CARE (Civic Action for Resilient Engagement)**, menit să implice elevii în activități concrete de cetățenie activă. Totodată, am avut parte de o prezentare motivațională, întrucât, Tuija Kae, profesor și coordonator internațional la Sotunki Upper Secondary School din Finlanda, a prezentat proiectul Jean Monnet, axat pe educarea cetățenilor despre Uniunea Europeană și diversitatea culturală europeană. Proiectul include trei unități: studierea UE și Europei prin lecții, integrarea temelor europene în școală prin evenimente și utilizarea teatrului ca instrument de conștientizare socială. Seminarul s-a încheiat cu o discuție despre rolul educației în consolidarea valorilor democratice și a coeziunii europene.



Această experiență mi-a oferit nu doar cunoștințe noi despre educația pentru cetățenie, ci și o rețea solidă de contacte cu profesori pasionați din întreaga Europă. Am descoperit metode inovatoare pentru a integra educația pentru cetățenie activă în curriculum și am identificat noi oportunități de colaborare internațională.

Seminarul de la Helsinki a fost o experiență transformatoare, care mi-a confirmat importanța colaborării și a gândirii critice pentru a putea modela cetățeni activi și implicați. Prin educație, putem crea un viitor care să fie mai democratic, mai incluziv și mai conștient de valorile europene. Sunt recunoscătoare tuturor celor care au făcut posibilă participarea mea la acest eveniment!



Educație prin eTwinning

Prof. Schiller Melinda Diana, Grădinița cu P. N. Găvojdia, Județul Timiș

Într-o lume din ce în ce mai digitalizată, educația trebuie să se adapteze pentru a oferi elevilor experiențe de învățare inovatoare și interactive. Platforma eTwinning promovează colaborarea între școli din diferite țări europene. Prin intermediul acesteia, cadrele didactice și elevii au posibilitatea de a participa la proiecte educaționale transnaționale, utilizând tehnologiile moderne pentru a îmbunătăți procesul de predare-învățare.

eTwinning este o inițiativă a Comisiei Europene lansată în 2005, parte a programului Erasmus+, care încurajează colaborarea dintre școlile europene prin intermediul tehnologiilor digitale. Profesorii și elevii din țările participante pot colabora pe diverse teme educaționale, dezvoltând competențe esențiale pentru viitor, precum gândirea critică, comunicarea interculturală și utilizarea tehnologiilor informaționale.

Beneficiile educației prin eTwinning:

1. Colaborare internațională – Elevii și profesorii pot lucra împreună cu colegi din alte țări, schimbând idei și bune practici.
2. Dezvoltarea competențelor digitale – Utilizarea platformei eTwinning ajută la îmbunătățirea abilităților digitale ale elevilor și profesorilor.
3. Învățare activă și creativă – Proiectele eTwinning sunt interactive și bazate pe metode de predare inovatoare, ceea ce face învățarea mai atractivă.
4. Creșterea motivației elevilor – Participarea la proiecte internaționale le oferă elevilor o motivație suplimentară pentru a învăța și a se implica în activități educaționale.
5. Îmbunătățirea competențelor lingvistice – Comunicarea cu elevi din alte țări contribuie la dezvoltarea abilităților de comunicare într-o limbă străină.
6. Acces la o comunitate educațională vastă – Profesorii au ocazia să facă schimb de experiență cu colegi din întreaga Europă și să se perfecționeze continuu.

În acest an școlar am participat la primul proiect în cadrul platformei eTwinning **„Unite against bullying”**. Bullying-ul reprezintă una dintre cele mai grave probleme cu care se confruntă elevii în școli, având efecte negative asupra dezvoltării lor emoționale, psihologice și sociale. În acest context proiectul eTwinning **„Unite against bullying”** își propune să creeze

o comunitate care să promoveze respectul, empatia și incluziunea, reducând astfel cazurile de bullying.

Proiectul urmărește:

- Creșterea gradului de conștientizare cu privire la bullying și impactul acestuia asupra victimelor.
- Dezvoltarea de strategii și activități pentru prevenirea bullying-ului.
- Împărtășirea experiențelor și a bunelor practici între școli din diferite țări.
- Promovarea empatiei și a respectului reciproc între elevi.
- Dezvoltarea abilităților TIC și îmbunătățirea competențelor lingvistice.

Prin implementarea proiectului, se estimează:

- reducerea cazurilor de bullying în școlii;
- creșterea gradului de empatie și înțelegere între elevi;
- îmbunătățirea relațiilor interpersonale în comunitățile școlare

Ziua Internațională a Non-violenței în școală are scopul de a promova educația bazată pe respect, toleranță, solidaritate, prietenie. În învățământul preșcolar această zi este marcată prin activități simple și interactive:

- povestiri și discuții: citirea unor povești despre prietenie, bunătate. Discuții despre cum se simt personajele și cum putem fi și noi prietenoși;

- jocuri de rol: simularea unor situații în care copiii învață să împartă, să rezolve conflicte, să își exprime emoțiile.

-Copacul prieteniei: - pe o coală mare se desenează un copac. Pe trunchiul copacului se lipesc bucățele de hârtie maro de către preșcolari și frunzele sunt amprenta mâinilor lor acoperite cu culoarea lor preferată.

- Desene și colaje: crearea unui "afiș al prieteniei".

Ziua Roz ca simbol al luptei împotriva intimidării (bullying-ului) în școli, online și în orice alt mediu unde astfel de comportamente sunt prezente. În România și în alte țări, această zi este folosită pentru a promova respectul, empatia și prevenirea comportamentelor agresive în rândul elevilor și al comunității în general. De obicei, oamenii sunt încurajați să poarte roz și să se implice în activități educative legate de combaterea hărțuirii.

Prin aceste activități, copiii învață să interacționeze în mod pozitiv, să își exprime emoțiile și să evite comportamente agresive.

Proiectul „Unite against bullying” reprezintă un exemplu remarcabil de colaborare internațională în lupta împotriva unui fenomen care afectează viețile multor tineri. Implicarea tuturor – elevi, profesori, părinți – este esențială pentru succesul pe termen lung al acestui demers.

eTwinning reprezintă o oportunitate valoroasă pentru modernizarea educației, oferind elevilor și profesorilor instrumente digitale pentru o învățare colaborativă și interactivă. Prin implicarea în astfel de proiecte, participanții își dezvoltă competențe esențiale pentru viitor, într-un mediu educațional stimulant și inovator.



Proiecte eTwinning la Preșcolari: " MY PLAYMATH " –

O abordare ludică a învățării matematicii

Prof. COROIU LIANA IOANA,

Școala Gimnazială "Martin Suboni", com. Jebel

Participarea la proiectele eTwinning este o experiență valoroasă pentru fiecare cadru didactic, fiind o oportunitate excelentă de a adresa metode inovative în educație, de a colabora cu colegi din alte țări și de a încuraja dezvoltarea competențelor fundamentale ale copiilor. Unul dintre proiectele de succes derulate cu preșcolarii a fost „ MY PLAYMATH”, care a adus matematica aproape de micii învățăcei prin activități interactive, jocuri și colaborare internațională.

Scopul acestui proiect a fost de a stimula interesul copiilor pentru matematică, o disciplină adesea considerată abstractă și dificilă la vârste fragede, și de a-i învăța să o perceapă ca pe o activitate plăcută și interesantă. Proiectul a reunit preșcolari din mai multe țări europene, creând un mediu de învățare colaborativ în care aceștia au avut ocazia să învețe matematica prin jocuri, activități creative și prin explorarea conceptelor de bază, cum ar fi numerele, formele geometrice și măsurătorile.

Una dintre principalele metode folosite în cadrul proiectului a fost învățarea prin joc. De la jocuri cu numere și forme geometrice, până la activități de grup în care copiii au învățat să colaboreze și să rezolve sarcini matematice simple, toate activitățile au fost concepute pentru a stimula curiozitatea și gândirea logică a preșcolarilor. Astfel, prin joc, copiii au învățat să recunoască și să folosească numerele, să sorteze formele geometrice, să numere obiecte și să înțeleagă concepte simple de măsurători, cum ar fi lungimea sau greutatea.

Unul dintre jocurile cele mai apreciate de copii a fost „Numărăm împreună!”, în cadrul căruia aceștia au învățat să numere obiecte din jurul lor, atât individual, cât și în echipă. Jocul a avut ca scop nu doar dezvoltarea abilității de a număra, dar și consolidarea abilității de a lucra în grup și de a împărtăși idei. De asemenea, am organizat activități de sortare a formelor geometrice, în care preșcolarii au avut ocazia să identifice și să potrivească forme precum cercuri, pătrate, triunghiuri

și dreptunghiuri. Aceste activități simple dar eficiente au ajutat la consolidarea unor concepte esențiale de matematică, într-un mod accesibil și plăcut pentru vârsta lor.

Un alt element inovativ al proiectului a fost integrarea activităților de matematică cu alte domenii de învățare. De exemplu, am realizat diverse activități de creație, cum ar fi realizarea de puzzle-uri geometrice sau construirea unor figuri geometrice din materiale reciclabile. Aceste activități au stimulat nu doar gândirea matematică, dar și creativitatea și dexteritatea copiilor.

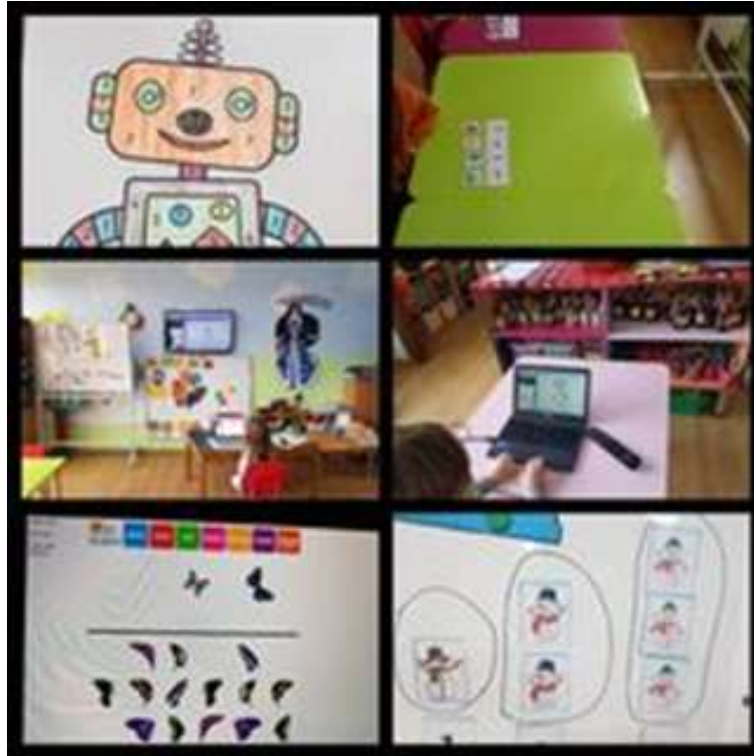
În cadrul activităților de colaborare internațională, preșcolarii din diferite țări au avut ocazia să învețe despre cum sunt abordate activitățile matematice în alte culturi. Această oportunitate le-a permis să înțeleagă diversitatea și, în același timp, să își împărtășească propriile descoperiri și realizări. Copiii au fost încurajați să comunice prin intermediul platformei eTwinning, utilizând imagini și mesaje simple pentru a prezenta realizările lor matematice și pentru a învăța unii de la alții.

Un aspect important al acestui proiect a fost faptul că, prin jocuri și activități colaborative, am reușit să demontăm mitul că matematica este o disciplină „grea” și inaccesibilă. Prin metodele ludice aplicate, am reușit să aducem matematica mai aproape de inima copiilor, făcând-o interesantă și accesibilă. De asemenea, am observat cum, în urma activităților desfășurate, preșcolarii au dezvoltat o înțelegere mai profundă a conceptelor matematice fundamentale și au dobândit o mai mare încredere în abilitățile lor de a rezolva probleme.

La finalul proiectului, am organizat o expoziție a tuturor realizărilor copiilor, unde aceștia au avut ocazia să își prezinte lucrările și să discute despre ce au învățat. A fost un moment de mare satisfacție, atât pentru copii, cât și pentru cadrele didactice implicate, care au observat progresul și entuziasmul celor mici.

Participarea la proiectul eTwinning „MY PLAYMATH” a fost o experiență benefică pentru toți cei implicați. Cadrele didactice au avut ocazia să își împărtășească experiențele și să învețe noi tehnici de învățare, iar copiii au avut parte de o experiență educațională inovativă, care le-a consolidat încrederea în propriile abilități și le-a trezit curiozitatea pentru matematică.

În concluzie, proiectul „Matematica, Prietena Mea” este un exemplu de succes al modului în care tehnologia și colaborarea internațională pot transforma învățarea într-o experiență plăcută și atractivă pentru preșcolari. Acest proiect a demonstrat că matematica poate deveni o prietenă de nădejde pentru cei mici, atunci când este prezentată într-un mod ludic și interactiv.



PROF. COROIU LIANA IOANA



DISEMINARE PROIECT ERASMUS JOB SHADOWING

Prof. RUSAN OANA-RALUCA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.195, BUCUREȘTI

MOTTO: "A fi educat înseamnă a fi deschis spre noi

idei și perspective". (Malala Yousafzai)

Proiectele Erasmus+ reprezintă un “pas uriaș pentru omenire”, întrucât oferă oportunități de învățare individuale și sprijină internaționalizarea și dezvoltarea instituțională a școlilor și a altor organizații din domeniul educației școlare.

În săptămâna 17-21.02.2025, un grup de patru cadre didactice de la Școala Gimnazială Nr.195, București (Ioniță Denisa, Mincă Veronica, Rusan Oana- Raluca, Țurlea Oana) a participat la activitățile didactice desfășurate la unitatea de învățământ ”I.E.S. Poeta Tomás Morales Castellano”, din Las Palmas, Grand Canaria (Spania), în cadrul proiectului Erasmus+ JOB SHADOWING, Acțiunea-cheie de Educație școlară cu nr. 2024-1-RO01-KA-121-SCH-000196600. Acțiunea de Job Shadowing a beneficiat de fonduri provenite de la Uniunea Europeană.

În prima zi, am vizitat unitatea de învățământ pentru a ne putea familiariza cu sălile de clasă. Apoi, ne-am întâlnit cu doamna director și cu coordonatorul proiectelor Erasmus+, MARÍA YAIZA DOMÍNGUEZ HERNÁNDEZ, ambele profesoare de Limba engleză. Dumnealor ne-au prezentat specificul învățământului spaniol și câteva informații legate de școală. Am primit tot atunci mapele proiectului.

Am participat atât la activitățile orele desfășurate de profesori, cât și la întâlnirile metodice săptămânale ale acestora intitulate sugestiv: *Pedagogical Coordination Commission, Extra curricular meeting, CLIL team Meeting*. Am urmărit ore de: *Geografie și Istorie* (predate integrat), *Limba engleză, Biologie, Mitologie, Tehnologie, Matematică Outdoor, Educație Plastică și Vizuală, Matematică* atât la gimnaziu, cât și la liceu. Spre deosebire de Curricula românească, aici

am remarcat ore de Mitologie. De asemenea, am observat activitatea elevilor cu CES din sala numită *Enclavă*. La multe dintre ore, elevii aveau și un profesor vorbitor nativ de Limba engleză, de regulă american, pe lângă cel spaniol. La ora desfășurată în *Enclavă*, am remarcat doi profesori spanioli și un profesor de sprijin, vorbitor nativ de Limba engleză care ajuta și la conceperea testelor de evaluare. Am învățat strategii didactice noi de integrare a copiilor cu nevoi speciale, respectând principiile educației pentru dezvoltare durabilă, cu ajutorul metodelor de predare-învățare-evaluare formală, nonformală și informală. Lecțiile urmărite au fost predate bilingv: în limbile engleză și spaniolă, elevii beneficiind de formulările menite să îi facă să se adapteze pe mai ușor pe piața muncii și de un curriculum adaptat nevoilor societății. Profesorii cu care am interacționat au realizat atât o evaluare clasică, cât și o evaluare holistică. Aceasta din urmă urmărea felul în care elevul participa la munca în echipă, felul cum raționa și exprima în limba engleză noțiunile învățate.

Obiectivele experienței de mobilitate Erasmus+ au presupus: îmbunătățirea conținutului, a metodelor, a instrumentelor de predare-formare, dezvoltarea competențelor-cheie la profesori, dezvoltarea cooperării internaționale, reflectând asupra experiențelor de creativitate și inovație în educație, perfecționarea limbilor străine.

Abilitățile dobândite în timpul experienței de mobilitate au constat într-o abordare centrată pe elev și învățare bazată pe proiecte, învățarea principiilor despre educația informală și nonformală, îmbunătățirea predării, utilizarea educației bazate pe tehnologie, activități realizate de elevi privind învățarea active, proiectarea de activități eficiente de predare și învățare, diseminarea cu colegii și elevii despre tehnicile dobândite la materia pe care o predau, implementarea digitală a soluțiilor și metodelor nonformale de predare, managementul clasei și al timpului, integrarea tehnicilor de predare în evaluarea regulată a elevilor, ascultarea active, punerea de întrebări eficiente, inteligența emoțională, tehnicile constructive de feedback, povestirea digitală, creativitatea, designul, răbdarea în comunicare; comunicarea centrată pe elev.

Să urmărești activitatea altor colegi este întotdeauna un câștig. Astfel de activități ne dezvoltă ca oameni, ne obligă să tragem concluzii, ne provoacă la o analiză a propriei munci. Cunoștințele acumulate trebuie însușite, adaptate la potențialul zonei și transferate către elevi, profesori, părinți, autorități locale etc. Acest lucru se poate face prin diseminarea lor pe rețelele sociale sau prin observare la orele de curs. Impactul lor trebuie să fie pozitiv și depinde foarte mult de modul cum sunt transmise și cum sunt adaptate informațiile câștigate în mobilitate.

Câteva fotografii din timpul activităților de Job Shadowing:



PROIECTUL - „MAGIA IERNII”- INTEGRAT ÎN ACTIVITĂȚILE DIN GRĂDINIȚĂ

Prof. Ed. Timpurie Eftinca-Sintescu Mărioara
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 4 Lugoj

Proiectele eTwinning sunt o oportunitate de colaborare a cadrelor didactice din diferite instituții de învățământ atât din țară cât mai ales din străinătate, împărtășind din experiențele proprii, diferite activități desfășurate cu elevii.

„Magia iernii” este proiectul eTwinning pe care-l implementez la grupa mea de preșcolari, inițiat și coordonat de către prof. Înv. Primar Moț Cornelia Alina de la Școala Gimnazială Gavojdia, județul Timiș.

În această călătorie spre cunoaștere , descoperim idei noi, creative, ingenioase, împărtășind cu bucurie experiențe de învățare împreună cu cadrele didactice din școlile și grădinițele din România precum și din străinătate: Republica Moldova, Grecia, Italia, Polonia, Turcia.

Scopul acestui proiect „Magia iernii”-„Magic of Winter”, este de a le dezvolta elevilor următoarele competențe și abilități: Alfabetizarea digitală, Abilități de colaborare, Abilități de comunicare, Conștientizarea și aprecierea culturală, Abilități de programare și codare și Abilități sociale și emoționale.

Debutul proiectului a fost în luna Octombrie, în care prima dată au fost prezentate elevilor reguli pentru un comportament online acceptabil din care elevii au înțeles că trebuie să fii incluziv, respectuos, tolerant, politicos și prietenos în toate formele de comunicare. Prim aceste reguli preșcolarii își vor îmbunătăți abilitățile de comunicare prin prezentări, povestiri și discuții despre siguranța online și anti-bullying.

S-a făcut apoi integrarea proiectului nostru în curriculum, în care a fost descris modul în care va fi integrat proiectul la grupă. Introducerea tehnologiei în cadrul proiectului am făcut-o prin comunicarea pe WhatsApp care se dovedește a fi foarte utilă, facilitând colaborarea între membrii proiectului. Am mai folosite apoi aplicațiile Google Forms, Canva, Jigsaw Planet, Scratch. Au fost distribuite sarcinile proiectului și am făcut cunoștință cu membrii proiectului.

Preșcolarii sunt antrenați în procesul de învățare, împărtășind propriile idei, și descoperiri într-un mod plăcut, fiind încurajați să-și dezvolte abilitățile digitale și cele de comunicare, dar să-și cultive și sentimente de empatie față de colegii lor.

Activitățile proiectului se desfășoară pe o perioadă de șase luni, fiecărui luni fiindu-i atribuită o temă, pe care am integrat-o în activitățile zilnice de la grupă.

În luna Noiembrie am ales sigla echipei prin crearea de logo-uri și participarea acestora la vot în urma căruia a fost ales logo-ul reprezentativ al echipei. Această temă am integrat-o la domeniul Știință, unde împreună cu preșcolarii am ales două logo-uri care au fost propuse la vot alături de celelalte.

În luna Decembrie, a fost creat un calendar interactiv de Advent care constă din 24 de activități creative, de la colinde până la împărtășirea rețetelor tradiționale, povestirilor și multe altele.

În luna Ianuarie, a fost creată cartea magică de iarnă în care au fost scrise ilustrații, povești sau poezii inspirate de sezonul de iarnă, și care au fost comprimate într-o carte digitală partajată tuturor participanților. La această temă grupa noastră a compus o poezie numită „Omul de zăpadă”, după care am redat prin colaj omul de zăpadă din poezia noastră.

În cadrul temei „Sărbători de iarnă”- au fost postate informații despre tradițiile de iarnă din fiecare țară în linkul digipod. Au fost create prezentări și videoclipuri despre sărbătorile locale Crăciunul, Anul Nou, Bobotează, etc.

Luna februarie am dedicat-o sărbătorii de Dragobete, care este o sărbătoare tradițională, dar și un personaj din mitologia românească, cu această ocazie copii au confecționat inimioare din hârtie roșie și au colorat buchete formate din inimioare pe care le-au oferit celor dragi lor.

Atât elevii cât și profesorii au dobândit noi abilități, instrumente și experiențe care pot îmbunătăți practicile de predare și rezultatele învățării la clasă din școlile lor.

Munca în echipă a fost prezentă pe tot parcursul derulării proiectului, atât cadrele didactice cât și elevii s-au cunoscut prin intermediul întâlnirilor Meet, au făcut schimb de impresii și exemple de bune practici folosite la clasă. Prin intermediul tehnologiei, a diverselor instrumente și aplicații, profesorii au colaborat la realizarea logoului, iar prin intermediul aplicației Google Forms sarcinile au fost distribuite în mod echitabil.

Prin proiectul „Magia iernii” elevii au reușit să conștientizeze și să aprecieze tradițiile și sărbătorile de iarnă din alte țări, ei vor înțelege mai profund și vor respecta diversitatea culturală, ceea ce le va extinde perspectiva asupra obiceiurilor globale.

Grădinița Green & Smart: un proiect Erasmus pentru viitor

Prof. Vulpeș Daniela Vasilica și Borcilă Lavinia, Grădinița cu Program Prolungit Floarea-Soarelui Reșița, Județul Caraș Severin

Anul 2023 a marcat un pas important pentru Grădinița cu Program Prolungit Floarea-Soarelui din Reșița prin implementarea proiectului Erasmus+ 2022-1-RO01-KA122-SCH-000079053, intitulat "Grădinița Green & Smart". Acest proiect a fost conceput pentru a răspunde provocărilor educaționale actuale prin dezvoltarea competențelor digitale și ecologice, asigurând astfel un mediu de învățare modern și sustenabil pentru preșcolari.

Pentru a întruchipa aceste obiective, echipa grădiniței a fost divizată strategic: două cadre didactice au urmat un curs la Dublin, Irlanda, axat pe educația pentru mediu, în timp ce un alt grup, format din trei educatoare, din care am făcut și eu parte, a participat alături de profesori din Ungaria, Germania, Danemarca, Italia, Cehia și Portugalia, la cursul "Pathways to become a Digitally Competent Educator" desfășurat în Valencia, Spania. Aceste mobilități au avut un impact profund asupra dezvoltării profesionale a cadrelor didactice, oferindu-le acces la strategii moderne de predare și instrumente digitale inovatoare.

După finalizarea cursurilor, noi, profesorii participanți la mobilități au organizat sesiuni de diseminare și au implementat noile competențe în mod integrat. Astfel, au fost create resurse digitale pe teme de educație ecologică adaptate nivelului preșcolar, iar programa unei discipline opționale pe tema educației pentru mediu a fost concepută și avizată. Aceasta utilizează strategii

moderne de predare, resurse digitale interactive și metode inovatoare pentru stimularea curiozității copiilor.

Preșcolarii din grupele coordonate de cadrele didactice participante la mobilități au beneficiat de activități educative integrate, incluzând jocuri, experimente STEAM și colaborări internaționale. Un exemplu remarcabil este proiectul eTwinning "Environmental Education - Small Actions with Big Impacts", realizat în parteneriat cu grădinițe din Turcia, Grecia și Polonia. Scopul acestui proiect a fost sensibilizarea copiilor și comunității cu privire la importanța reducerii, reciclării și refolosirii deșeurilor, subliniind impactul pozitiv al micilor acțiuni asupra mediului.

Participarea la cursul din Valencia a oferit oportunitatea explorării unor platforme și tehnologii digitale noi, menite să sprijine procesul educațional și să faciliteze colaborarea internațională. Printre acestea se numără Trello, Goosechase, Lyrics Training, Memrise, Busu, Beelinguapp, Radio Garden, Shookie și DeepL. De asemenea, am fost inițiați în utilizarea DigCompEdu (Digital Competence Framework for Educators), un instrument esențial pentru dezvoltarea competențelor digitale necesare în educație.

Experiențele acumulate au condus la o schimbare semnificativă în cadrul instituției. S-a creat o platformă Google Classroom pentru interconectarea grupelor de preșcolari, oferind acces la resurse digitale și provocări ecologice. De asemenea, a fost înființat "Clubul Verde", unde copiii sunt implicați activ în rezolvarea problemelor de mediu. O altă realizare notabilă este pagina de Facebook și site-ul web "Grădinița Green & Smart", unde sunt diseminate activitățile și rezultatele proiectului, consolidând astfel impactul asupra comunității.

Participarea la acest proiect Erasmus+ a fost o experiență remarcabilă, oferindu-mi nu doar oportunități de dezvoltare profesională, ci și personală. Interacțiunea cu profesori din diferite țări a permis schimbul de idei și bune practici, conducând la o creștere semnificativă a competențelor pedagogice. Mai mult, acest proiect a demonstrat că tehnologia și educația ecologică pot fi integrate armonios într-un sistem educațional modern, pregătind astfel copiii pentru provocările viitorului.

"Grădinița Green & Smart" nu este doar un proiect, ci o viziune asupra viitorului educației, unde tehnologia și respectul pentru mediu merg mână în mână pentru a forma generații responsabile și pregătite pentru lumea de mâine.





„The Magic of Winter”- exemple de bune practici eTwinning și digitalizare în sprijinul educației moderne

**Prof. Mioc Cristina-Adina, Școala Gimnazială Găvojdia,
Județul Timiș**

Proiectul eTwinning „*The Magic of Winter*” este o inițiativă educațională internațională menită să aducă împreună elevi și profesori din diferite țări europene, contribuind la schimbul de idei și experiențe într-un mediu virtual, cu scopul de a explora magia iernii prin activități educaționale inovative. În acest referat, vom analiza bunele practici în implementarea acestui proiect, subliniind impactul lor asupra elevilor și al cadrelor didactice implicate.

Proiectul „The Magic of Winter” a reunit un număr de 69 de parteneri și numeroși elevi din România, Grecia, Italia, Republica Moldova, Polonia, Turcia, având ca scop promovarea colaborării interculturale între elevii și cadrele didactice din școlile europene partenere. Obiectivele specifice au vizat: explorarea tradițiilor și obiceiurilor de iarnă din diverse culturi,

îmbogățirea cunoștințelor elevilor despre sezonul rece, despre natura, animalele și activitățile specifice iernii, dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare în limba engleză, crearea unui produs final comun, care să reflecte activitățile realizate pe parcursul proiectului.

Proiectul *"The Magic of Winter"*, desfășurat pe platforma eTwinning, este un exemplu excelent despre modul în care digitalizarea poate să sprijine atât elevii, cât și profesorii în procesul educațional.

Bunele practici în implementarea proiectului au însemnat comunicarea și colaborarea eficientă între școli, această colaborare fiind esențială pentru succesul proiectului. Prin intermediul platformei eTwinning cadrele didactice au împărtășit resurse educaționale, s-au coordonat activitățile și s-a stabilit planul comun de acțiune. Comunicarea constantă și stabilirea unor obiective clare au asigurat un flux eficient de informații și au creat o nouă comunitate eTwinning.

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

Elevii au învățat să respecte diversitatea culturală și să colaboreze într-un mediu digital sigur și deschis în care învățarea interactivă a devenit mai atractivă. Activitățile interactive (jocuri online, quiz-uri, creații digitale au făcut învățarea mai atractivă și au crescut motivația elevilor. Accesul la resurse multimedia a îmbunătățit înțelegerea și reținerea informațiilor.

Proiectul a vizat dezvoltarea competențelor digitale pentru elevi. Au fost vizate competențe de programare și codare: elevii au dobândit o introducere în elementele de bază ale codării prin jocuri interactive și activități, îmbunătățind gândirea logică și abilitățile de rezolvare a problemelor.

Proiectul a urmărit formarea de competențe necesare și valori adecvate pentru a forma societatea de mâine. La fel de importantă a fost și dobândirea de competențe sociale și emoționale. Prin participarea la activități precum discuții legate de combaterea hărțuirii și crearea de mesaje de prietenie pentru Ziua Îndrăgostiților, elevii și-au consolidat empatia, respectul pentru ceilalți și responsabilitatea socială.

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

cu activitățile lor de iarnă. Aceste activități nu doar că au facilitat învățarea, ci au stimulat creativitatea și spiritul de echipă.

De asemenea un alt aspect benefic l-a constituit comunicarea și colaborarea internațională. Elevii au lucrat în echipe internaționale, comunicând cu colegi din alte țări prin mesaje, videoconferințe sau proiecte comune. Fiecare școală participantă a prezentat tradițiile sale de iarnă, iar elevii au avut ocazia să învețe despre obiceiurile altor culturi. Aceste schimburi de informații au avut un impact pozitiv asupra dezvoltării sentimentului de respect și înțelegere între elevi din diferite țări ale Europei. În plus, acest schimb intercultural a fost un bun prilej pentru elevi de a-și exprima identitatea culturală și de a învăța despre diversitatea lumii în care trăiesc.

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

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

Proiectul a ajutat și la îmbunătățirea înțelegerii interculturale. Proiectul a oferit elevilor o oportunitate valoroasă de a învăța despre alte culturi și tradiții, ceea ce le-a sporit înțelegerea interculturală și toleranța față de diversitate. Elevii au înțeles că bucuria și magia iernii poate fi trăită împreună chiar dacă avem obiceiuri diferite, ne putem simți aproape deși câteodată ne despart distanțe de mii de kilometri.

Bineînțeles toate acestea au dus la o creștere a motivației pentru învățare. Participarea într-un proiect internațional și realizarea de activități atractive împreună au crescut motivația elevilor de a învăța. Experiențele de învățare prin joc și colaborare au fost mai plăcute decât abordările tradiționale.

„The Magic of Winter” a fost un exemplu excelent în ceea ce privește utilizarea tehnologiilor digitale pentru a sprijini învățarea interculturală și colaborativă. Prin bune practici precum colaborarea între școli, utilizarea tehnologiilor moderne și implicarea activă a elevilor în

activități interactive, acest proiect a demonstrat importanța învățării prin cooperare și schimb de experiențe.

Impactul proiectului „The Magic of Winter” a fost semnificativ atât pentru elevi, cât și pentru cadrele didactice, contribuind la dezvoltarea competențelor de comunicare, creativitate și înțelegere interculturală. Proiectele eTwinning vin în sprijinul educației moderne, aducând beneficii elevilor în ceea ce privește dezvoltarea competențelor academice și sociale și contribuind totodată la formarea unor cetățeni europeni responsabili și deschiși la diversitate.

The eTwinning project “Unite Against Bullying”, a fruitful learning experience

*Teacher DOBRIN PAULA DANIELA
“Stefan cel Mare” Lower Secondary School
Alexandria, Teleorman*

The project “*Unite against bullying*” which we have been carrying out this school year 2024-2025, stemmed from the founders and partners’ urge to draw attention to the phenomenon known as bullying which has become a serious and widespread issue among students of all ages. More and more young people are affected by physical, verbal, social and online bullying, leading to emotional distress, academic struggles and long-term psychological effects.



As we understood the cruciality of this problem, both founders and partners from 14 European countries have aimed to address bullying in all its forms by raising awareness, promoting empathy, equipping students with the knowledge and tools to stand against bullying and empowering them to take action. Our goal has been to nurture a generation of young people who recognize peer bullying and are equipped to respond effectively and

supportively. We do believe that change begins with education and empathy and that schools, families, and communities must work together to create safe and supportive environments. The fact is that encouraging kindness, open communication and respect we can help reduce bullying. Through meaningful and interactive activities, we have guided students to recognize bullying behaviours, understand their consequences and learn how to respond appropriately—whether they are victims, bystanders or even persons who may unintentionally contribute to bullying.



Tolerance Tree, Collaborative activity on International Pink Day, campaigns – Our March of Silence against Violence, Our game creation – Our Anti-Bullying board game, our common Kahoot game STOP BULLYING,

poster- and video-making – Our poster for The international Day of Nonviolence in Schools, Our common videos “The International Day of people with disabilities” and “The Flash mob- Stop Bullying”, digital storytelling – Collaborative story in Story Jumper Brad’s Story on the “International day against school violence and bullying November 7”, poem and slogan-writing Our Acrostic Poem and Our Slogans and Drawings Book, crafting workshops – Bookmarks with anti-bullying messages for our partners have allowed students to reflect on real-life situations and develop positive social skills – effective communication, active listening, conflict resolution, empathy, respect. By participating in these activities, students have gained the confidence to speak up and support one another. This project is not just a short-term effort—it is a step toward long-lasting change in schools and communities.

Our project has focused on creating a safe and inclusive environment in schools. Activities such as : group discussions – *Collaborative activity on Tolerance Day, November 16–*



Apart from helping students improve their social skills, the eTwinning project *"Unite against bullying"* has offered them the opportunity to develop essential 21st-century skills— language skills, digital skills, and intercultural awareness.



One of the key benefits of our project is the improvement of language skills as students have communicated with their peers in different countries using English and by doing so they have gained confidence in reading, writing, and speaking. At the same time, the project has encouraged them to use a variety of digital tools and platforms such as – ESEP platform, Canva, Bookcreator, Story Jumper, Digipad, Padlet, Wakelet, PicCollage, Pixiz, Postermywall, Google Slides, Google Forms, Google Docs, Wordwall, Kahoot!, LearningApps, Genially, Mentimeter, Answergarden, Blogger which have contributed to the improvement of their digital literacy .

Another significant benefit of our eTwinning project is that it has fostered intercultural understanding as our students have learnt about each other's cultures and values through our shared activities, which has promoted respect, tolerance and empathy.



The eTwinning project *"Unite against bullying"* is a project with an undeniable pedagogical value acquired through innovative teaching practices, through group/international team work and peer learning, through the use of various web 2.0 tools supporting the teaching



process, through the diversity of learning activities and their integration into the formal curriculum. The 1st prize won by a product created in the project at the county round of the national competition *"Made for*

Europe” is a first acknowledgement of the excellent collaborative work we have done in the project.

“Unite against bullying” is an outstanding learning experience which has helped our students become better communicators, more responsible digital citizens, and more empathetic global learners.

