



ISSN 3008-6345 ISSN-L 3008-6545

eTwinning o frumoasă poveste



Exemple de bune practici- proiecte eTwinning

Nr.5 / IANUARIE 2026, GĂVOJDIA

COLECTIVUL REDACȚIONAL:

Redactor șef:

-Prof. Moț Cornelia Alina, ambasador eTwinning

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

CUPRINS ETWINNING O FRUMOASĂ POVESTE ISSN 3008-6345 ISSN-L 3008-6545 COLABORATORI	Pagina
Ziua Teatrului Kamishibai la Grădinița Vinerea și Școala Primară Vinerea – o sărbătoare a poveștilor și creativității în proiectul eTwinning From Story to Cody, Ambasador eTwinning Prof. Nicoletta Huștiuc, prof. Anca Cioara	3
COLABORARE INTERNAȚIONALĂ PRIN ETWINNING ȘI ERASMUS+ ÎN PROIECTUL “ECODIGITAL EXPLORERS FOR SUSTAINABILITY”, Ambasador eTwinning Prof. Grecu Daniela	5
Proiectul eTwinning "No bullying, just playing"- parteneriat pentru nonviolenta prin promovarea toleranței, a respectului și a incluziunii, Prof. Duman Mihaela Elena	8
„AM VALORI ÎN TRADIȚIILE MELE ȘI VISE ÎN VIITORUL MEU” Proiect eTwinning de responsabilizare socială pentru copii preșcolari Prof. MÎRZOCA NICOLETA Prof. COROIU LIANA IOANA	11
Proiectul eTwinning „My Europe, Your Europe: A Bridge Between Generations” (2025-2026) Ambasador eTwinning Prof. Voicu Corina Valentina	14
Proiectul eTwinning „EcoDigital Explorers for Sustainability”, Ambasador eTwinning Prof. Moț Cornelia Alina	17
Dezvoltarea competențelor pentru viață în proiectul eTwinning „STREAM of Friendship – Connecting Hearts and Minds”, Prof. Carolina Chitoroaga	20
Proiectul eTwinning „The Voice of Kindness” ⁺ , Prof. Petrescu Ana- Maria	24
NextGen – Pregătind elevii pentru viitorul digital. Ambasador eTwinning Prof. Adriana Mariș	26
Călătoria mea în Cagliari – când Europa coboară în sala de clasă, Ambasador eTwinning Prof. Godja Adina Veronica	28
Promovarea programării și a valorilor europene prin proiectul eTwinning „Code4EU”, Prof. ed. timpurie Lazea Ionela Camelia, Prof. ed. timpurie Chiorean Paula Maria	31
Exemple de bune practici în proiectul eTwinning – Magia Primăverii, Prof. Micșescu Florentina	36
„EduTech Hub – educație digitală pentru viitor”, Ambasador eTwinning Prof. Murgilă Rita Gabriela	37

O călătorie eTwinning de la reguli la emoții, Prof. Antal Liliana	39
RUBIK - Responsibility, Unity, Behavior, Innovation, Knowledge, Prof. Blede Laura	42
eTwinning ca motor al inovației: AR și AI în lecțiile de biologie, Ambasador eTwinning Prof. Săbăreanu Lăcrimioara	44
TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COLABORĂRII UTILIZAREA PALTFORMELOR ȘI APLICAȚIILOR ÎN PROIECTELE eTwinning, Prof. Oprea Elena	47
Dezvoltarea competențelor profesionale prin participarea la programe eTwinning, Prof. Schiller Melinda Diana	49
Proiectul eTwinning- <i>Wishes under the Christmas Net</i> - Crăciunul care ne-a unit dincolo de granite, Ambasador eTwinning Prof. Mitrescu Elena	52
IMPORTANȚA EDUCAȚIEI ECOLOGICE TIMPURI ÎN CADRUL PROIECTULUI ETWINNING „SMALL STEPS IN THE HEART OF NATURE FOR MY GREEN HOMELAND” , Prof. Kovacs Alina	54
COLABORAREA INTERNAȚIONALĂ PRIN PROIECTUL ETWINNING „ECODIGITAL EXPLORERS FOR SUSTAINABILITY”, Prof. Bogdan Ileana Alina	56
„LITTLE NATURE FRIENDS”- UN PROIECT PE PLACUL COPIILOR DE GRĂDINIȚĂ, Prof. Eftinca – Sintescu Mărioara	60



Ziua Teatrului Kamishibai la Grădinița Vinerea și Școala Primară Vinerea – o sărbătoare a poveștilor și creativității în proiectul eTwinning From Story to Cody

**Prof. Nicoletta Huștiuc, prof. Anca Cioara,
Colegiul Național „David Prodan,, Cugir, jud. Alba**

La finalul lunii noiembrie din acest an școlar 2025/2026, copiii, elevii și cadrele didactice de la Grădinița Vinerea și Școala Primară Vinerea au celebrat Ziua Teatrului Kamishibai, transformând o zi obișnuită într-un eveniment dedicat poveștilor, imaginației și dialogului intercultural. Activitatea s-a desfășurat în cadrul proiectului eTwinning „From Story to Cody”, o inițiativă care îmbină lectura, artele vizuale, tehnologia și gândirea computațională, reunind participanți din România, Grecia, Cipru, Portugalia, Turcia și Slovacia.

În acest proiect, desfășurăm lunar activități dedicate codării, storytellingului și experimentelor STEM, inspirate din câteva povești mai puțin cunoscute ale lui Eric Carle. Aceste povești sunt traduse și reinterpretate împreună cu copiii, devenind baza unor activități creative și colaborative realizate alături de partenerii implicați în proiect. Fiecare lună aduce o nouă poveste și un nou prilej de a combina lectura cu tehnologia, arta și jocul inteligent.

În Vinerea, profesorii coordonatori Nicoletta Huștiuc și Anca Cioară au pregătit o serie de momente speciale dedicate teatrului Kamishibai, arta japoneză a povestirii prin imagini derulate într-un mic „teatru” din lemn, numit butai. Copiii au explorat magia acestui tip de spectacol, au ascultat povești captivante și au creat propriile ilustrații, dând culoare personajelor și emoțiilor inspirate de experiența Kamishibai.

Momentul central al zilei a fost întâlnirea online cu copiii, elevii și profesorii parteneri din proiect, la care a fost invitată și performera Kamishibai Akiko din Japonia – o prietenă dragă, cu care am colaborat și în anii trecuți în cadrul altor proiecte internaționale. Prezența ei a adus autenticitate și farmec deosebit întregii activități. Copiii au urmărit un spectacol Kamishibai prezentat direct din Japonia și au aflat detalii fascinante despre istoria și tradiția acestei arte. Întrebările lor curioase și răspunsurile artistei au creat un dialog cald, o punte între cultura românească și cea niponă.

Proiectul eTwinning „From Story to Cody” continuă și în acest an școlar să ofere un cadru în care învățarea devine colaborativă, creativă și conectată la o comunitate internațională. Ziua Teatrului Kamishibai a demonstrat încă o dată puterea poveștilor de a uni oameni, de a inspira și de a deschide orizonturi noi.

Evenimentul de la Grădinița și Școala Primară Vinerea a fost o adevărată sărbătoare a imaginației, o zi în care vocile copiilor s-au împletit cu ecoul poveștilor venite din Japonia, într-un lanț al creativității fără granițe. Dacă ai nevoie, pot crea și o variantă mai scurtă pentru social media sau una adaptată pentru un comunicat oficial.



COLABORARE INTERNAȚIONALĂ PRIN ETWINNING ȘI ERASMUS+ ÎN PROIECTUL “ECODIGITAL EXPLORERS FOR SUSTAINABILITY”

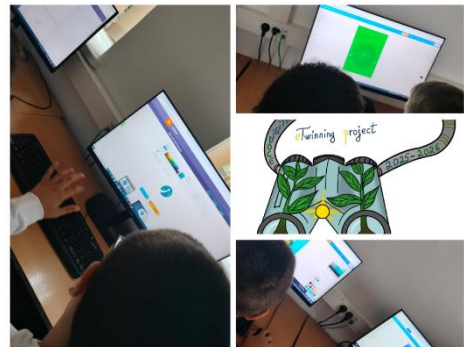
*Ambasador eTwinning Prof. Grecu Daniela, Școala Gimnazială “Sf. Dumitru”
Craiova, Județul Dolj*

Programul **eTwinning** oferă un cadru digital sigur în care profesorii și elevii pot colabora cu parteneri din alte țări europene, dezvoltând proiecte interactive, creative și interdisciplinare. Platforma facilitează schimbul de idei, resurse și bune practici, consolidând competențele digitale și interculturale ale participanților. Prin natura sa flexibilă și accesibilă, eTwinning permite inițierea rapidă a colaborărilor internaționale și menținerea unei comunități active de învățare.

Erasmus+ completează în mod natural eTwinning prin oportunitățile de mobilitate fizică și formare profesională pe care le oferă. Dacă eTwinning creează cadrul pentru colaborare online și dezvoltarea ideilor, Erasmus+ permite transformarea acestora în experiențe reale de învățare, schimburi culturale și proiecte pe termen lung. Împreună, cele două programe contribuie la extinderea dimensiunii europene a educației, sprijinind instituțiile școlare în dezvoltarea unei perspective internaționale coerente și durabile.

Elevii clasei a V-a D, alături de beneficiarii direcți ai mobilității Erasmus+ din cadrul acreditării **2025-1-RO01-KA121-SCH-000331159** – cei 15 elevi din clasele VI–VIII ai Școlii Gimnaziale „Sf. Dumitru” din Craiova – participă în anul școlar 2025–2026 la proiectul **eTwinning *EcoDigital Explorers for Sustainability***. Proiectul urmărește dezvoltarea competențelor digitale și ecologice ale elevilor, creând contexte de colaborare internațională și responsabilizare față de mediu. Prin implicarea lor, elevii au oportunitatea de a explora soluții sustenabile și de a lucra împreună cu parteneri europeni în cadrul unei comunități educaționale active.

În prima etapă, participanții au derulat activități introductive menite să faciliteze acomodarea și coeziunea în cadrul proiectului: prezentarea obiectivelor, familiarizarea



cu școlile partenere și cu elevii implicați, precum și completarea chestionarului inițial. Ulterior, s-a trecut la activități creative, prin realizarea de logo-uri și postere pentru promovarea și vizibilitatea proiectului. Aceste activități au stimulat creativitatea elevilor, le-au dezvoltat spiritul de colaborare și au contribuit la construirea identității vizuale a proiectului EcoDigital Explorers for Sustainability.



În continuarea proiectului **nostru**, elevii au lucrat în echipe internaționale la activitatea *National Symbols*, explorând simboluri oficiale și neoficiale ale țărilor partenere. Activitatea a urmărit cercetarea și prezentarea unor elemente reprezentative precum harta, drapelul, stema, imnul, ziua națională, dar și simboluri neoficiale –

animale și plante specifice, orașe emblematice sau personalități importante. Elevii noștri au realizat postere despre Turcia și Italia, descoperind atât asemănări culturale, cât și diferențe, dezvoltându-și totodată competențele de comunicare, creativitate și respect reciproc între culturi.

O altă activitate importantă, *NextGen Coders*, a fost desfășurată în contextul **EU Code Week (11–26 octombrie)**, oferind elevilor oportunitatea de a explora principiile de bază ale programării. Elevii mai mici decodat o imagine cu elemente din natură prin colorarea pătratelor dintr-o grilă conform unui cod dat (Pixel Art), în timp ce elevii mai mari au creat animații și desene

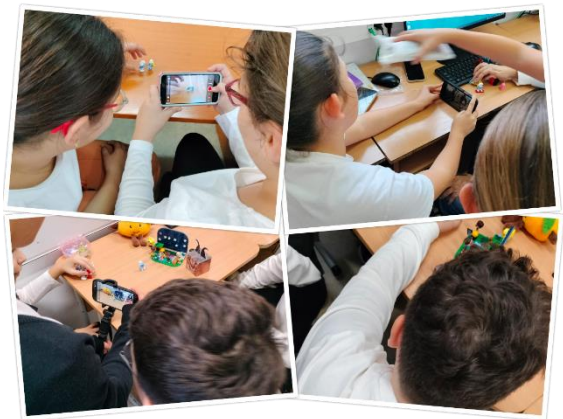


simple inspirate din plante și flori, folosind Scratch sau Python, cu ajutorul buclor și al conceptelor matematice. Activitatea a îmbinat creativitatea cu gândirea algoritmică și responsabilitatea față de mediu, într-un mod accesibil și motivant pentru toți participanții.



În această perioadă, elevii noștri lucrează la trei activități importante ce urmează să fie finalizate până la sfârșitul anului 2025. Prima dintre ele, *Collaborative Mosaic SDG*, presupune realizarea unui poster colaborativ dedicat Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă. Fiecare partener a ales două fișe din setul disponibil, le-a imprimat și elevii le-au colorat cu mare atenție folosind culori de calitate. Echipa noastră a finalizat deja această sarcină, fișele au fost scanate și încărcate pe digipad, iar acum așteptăm ca toți partenerii să își trimită contribuțiile pentru a putea asambla mozaicul final și a descoperi mesajul ascuns în poster.

Celelalte două activități – *Ecological Stop Motion* și *Festive Card Exchange* – sunt în plină desfășurare. Pentru Stop Motion, elevii creează videoclipuri scurte, de maximum un minut, transmițând mesaje despre protejarea naturii, reciclare și SDG-uri, folosind figurine, materiale naturale sau obiecte din clasă. În paralel, au început realizarea felicitărilor de final de an pentru partenerii din Turcia și Grecia, folosind materiale reciclate și elemente inspirate din sustenabilitate, tradiții locale și spiritul sărbătorilor. Activitatea încurajează creativitatea, cooperarea internațională și schimbul cultural, oferind elevilor ocazia de a transmite mesaje pozitive și prietenoase colegilor din alte țări europene.



Activitățile derulate în cadrul proiectului **EcoDigital Explorers for Sustainability**, integrate atât în eTwinning, cât și în programul Erasmus+, au un impact semnificativ asupra dezvoltării elevilor. Participanții dobândesc competențe digitale, ecologice și interculturale, explorând teme actuale precum sustenabilitatea, protejarea mediului și colaborarea internațională. Prin activități variate – de la Pixel Art și programare, până la realizarea de postere, mozaicuri colaborative și videoclipuri Stop Motion – elevii învață să lucreze în echipă, să respecte diversitatea culturală și să abordeze creativ provocările moderne.

În același timp, proiectul consolidează legăturile dintre școlile partenere, oferind un cadru real de cooperare europeană. Implicarea elevilor în activități cu vizibilitate internațională crește

nivelul de motivație, încrederea în sine și dorința de a se implica în inițiative educaționale viitoare. Impactul proiectului se va reflecta nu doar în competențele dezvoltate, ci și în atitudinea elevilor față de tehnologie, mediu și colaborare, demonstrând că educația modernă, susținută de eTwinning și Erasmus+, poate forma generații responsabile, creative și deschise spre lume.

Proiectul eTwinning "No bullying, just playing"- parteneriat pentru nonviolenta prin promovarea toleranței, a respectului și a incluziunii

Prof. înv. primar Duman Mihaela Elena
Colegiul Național „Traian Lalescu” Hunedoara

În acest an școlar, particip cu elevii clasei a IV-a C de la Colegiul Național „Traian Lalescu” din Hunedoara, la un proiect educațional cu o puternică dimensiune civică și socială, intitulat „No bullying, just playing”, în cadrul platformei eTwinning. Acest proiect a fost gândit ca un demers concret de prevenire și combatere a fenomenului de bullying în mediul școlar, prin implicarea activă a elevilor în activități de învățare colaborativă și dezvoltare personală. Este un proiect internațional cu un puternic mesaj educativ și social. Proiectul cu fondatori din Turcia și Italia reunește profesori și elevi din mai multe țări europene, care au creat un parteneriat solid, construit în jurul unui scop comun: combaterea fenomenului de bullying

Fenomenul bullying-ului, deși adesea trecut cu vederea, are efecte de durată asupra sănătății emoționale și mentale a elevilor. Proiectul a fost inițiat pornind de la nevoia reală de creare a unui spațiu educațional sigur, incluziv și empatic, în care fiecare copil să se simtă valorizat și respectat. eTwinning, ca platformă europeană de colaborare între școli, a oferit cadrul ideal pentru ca elevii noștri să învețe din experiențele altor tineri din Europa, dar și să contribuie activ la construirea unei comunități școlare mai bune, promovarea unui climat școlar pozitiv, bazat pe empatie, toleranță și respect.

Proiectul „No bullying, just playing” urmărește:

- conștientizarea formelor de manifestare ale bullying-ului (fizic, verbal, emoțional și online);

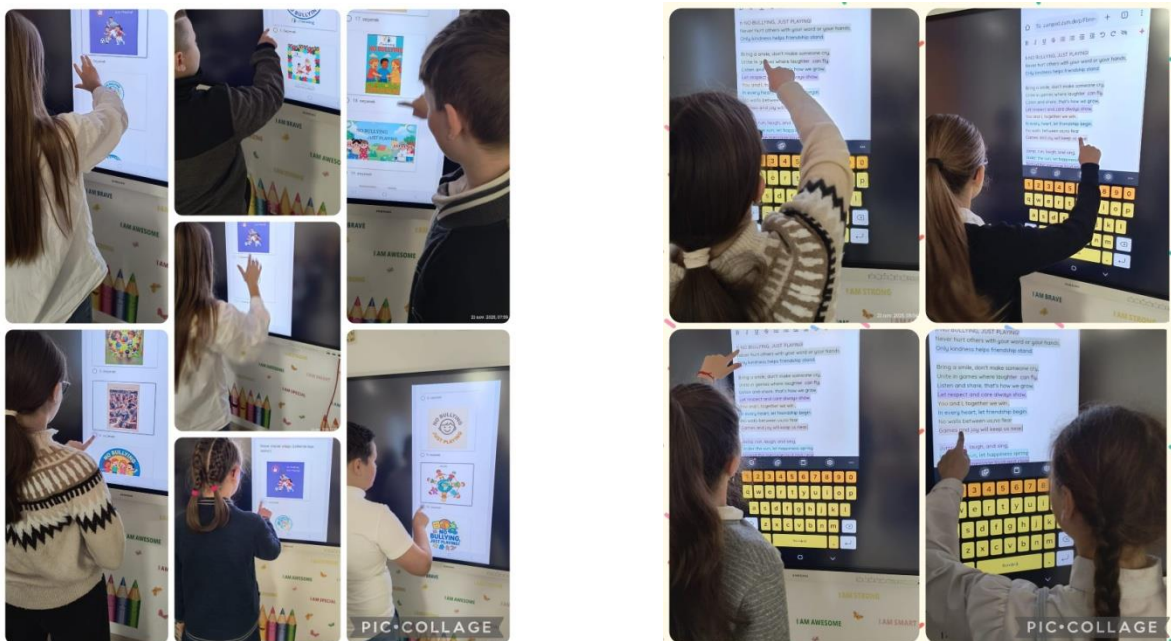
- dezvoltarea empatiei, a toleranței și a comunicării nonviolente;
- încurajarea intervenției active și responsabile în situații de conflict;
- promovarea colaborării și schimbului de idei între elevii din diverse țări europene.

Pe durata mai multor luni, elevii sunt implicați într-un amplu program educativ, derulat atât în mediul fizic, cât și în mediul virtual. Elevii implicați în proiect au lucrat în echipe internaționale în cadrul unui larg evantai de activități creative, educative și interactive dintre care amintesc: crearea de logouri și sloganuri tematice pentru promovarea mesajului „Stop bullying!”, realizarea de afișe digitale, postere și bannere cu mesaje pozitive, elaborarea de cărți colaborative online cu povești despre empatie, curaj și acceptare, producerea de videoclipuri și colaje video pe teme legate de toleranță, incluziune și sprijin între semeni, jocuri educative online, create împreună cu partenerii din alte țări. Toate aceste activități realizate folosind instrumente web 2.0 moderne, precum Canva, BookCreator, StoryJumper, Genially, Plotagon, Padlet, Google Docs, Postermywall, Zumpad au contribuit atât la dezvoltarea competențelor creative, digitale, lingvistice ale elevilor și la atingerea obiectivelor pe care partenerii le-au urmărit: prevenirea și reducerea comportamentelor de tip bullying în rândul elevilor, dezvoltarea competențelor sociale și emoționale, promovarea comunicării non-violente și a spiritului civic, stimularea colaborării interculturale și a lucrului în echipă, consolidarea valorilor europene: respect, solidaritate, incluziune și diversitate. Pe parcursul proiectului, elevii au participat la întâlniri online periodice cu colegii lor din celelalte țări partenere. Aceste sesiuni au avut rol educativ și social, oferindu-le ocazia să discute despre efectele bullyingului și importanța implicării personale în prevenirea acestuia, să împărtășească idei și soluții pentru crearea unui mediu școlar sigur și incluziv, să joace jocuri interactive și quizuri tematice.

În calendarul proiectului, marcarea prin activități deosebite a unor zile internaționale relevante pentru tema abordată, precum : 7 noiembrie – Ziua Internațională împotriva bullyingului în școli, 16 noiembrie – Ziua Internațională a Toleranței, 3 decembrie – Ziua Internațională a Persoanelor cu Dizabilități. 30 ianuarie – Ziua Internațională a Nonviolentei în școli, i-a provocat pe elevi să reflecteze și să conștientizeze importanța valorilor umane și a unui comportament etic sănătos. Proiectul „No bullying, just playing” este o experiență interculturală și un model de bună practică pentru combaterea violenței în școală și comunitate și avut un impact semnificativ asupra dezvoltării personale și sociale a elevilor implicați, acestia devenind nu doar mai informați asupra

fenomenului de bullying, ci și mai încrezători, mai solidari și mai pregătiți să acționeze pozitiv în comunitățile din care fac parte.

Proiectul a produs o schimbare reală în comportamentele și atitudinile elevilor. Aceștia au devenit mai conștienți de impactul cuvintelor și gesturilor lor asupra celorlalți, mai empatici și mai dispuși să intervină atunci când observă o nedreptate. De asemenea, s-au creat legături mai solide între colegi, iar colaborarea cu școlile partenere europene a întărit sentimentul de apartenență la o comunitate educațională internațională. Activitățile desfășurate sunt apreciate nu doar de elevi, ci și de părinți, cadre didactice și reprezentanți ai comunității locale, demonstrând că educația pentru nonviolență este un efort comun, care trebuie susținut continuu. Proiectul eTwinning „No bullying, just playing” reprezintă mai mult decât o inițiativă educațională – este lecție de viață despre respect, empatie și curajul de a spune NU violenței, într-o lume în care bunătatea și solidaritatea ar trebui să fie valori fundamentale.



„AM VALORI ÎN TRADIȚIILE MELE ȘI VISE ÎN VIITORUL MEU”

Proiect eTwinning de responsabilizare socială pentru copii preșcolari



**MÎRZOCA NICOLETA, Școala Gimnazială „Martin Șuboni”Jebel
COROIU LIANA IOANA, Școala Gimnazială „Martin Șuboni”Jebel**

Proiectul „Am valori în tradițiile mele și vise în viitorul meu” reprezintă o inițiativă educațională amplă, construită pe fundamentul responsabilității sociale și al formării timpurii a competențelor socio-emoționale la copiii cu vârste între 5 și 6 ani. Derulat într-un context multicultural și internațional, proiectul reunește parteneri din Turcia, România, Lituania, Cipru, Moldova, Bulgaria și Grecia, însumând 29 de cadre didactice și 593 de copii participanți. Această diversitate oferă oportunități bogate de colaborare, schimb de bune practici și învățare interculturală, contribuind la dezvoltarea armonioasă a copiilor într-un cadru modern, deschis și valoric orientat.

Scopul proiectului

Proiectul urmărește formarea și consolidarea unor valori universale esențiale – responsabilitate, respect, toleranță, prietenie, dragoste, solidaritate, bunătate, împărtășire, protejarea mediului și valorificarea tradițiilor culturale. Nu se limitează la transmiterea teoretică a acestor valori, ci pune accent pe învățarea experiențială, pe activități practice care permit copiilor să trăiască, să experimenteze și să interiorizeze aceste comportamente.

Prin implicarea familiei, a cadrelor didactice și a comunității, proiectul devine o platformă de educație holistică, în care copiii sunt ghidați să se reconecteze cu tradițiile proprii și, totodată, să își dezvolte viziunea personală asupra viitorului, în spiritul păcii și colaborării.

Metodologia și tipurile de activități

Activitățile proiectului sunt variate, antrenante și adaptate nivelului de vârstă al copiilor, integrând: sărbători naționale și internaționale, activități de artă, muzică, joc și teatru, experiențe de explorare, cercetare și experimentare, activități tematice de matematică, educație vizuală și limbaj, proiecte de familie, acțiuni cu impact social (colecte, ajutorare, economisire, protecția mediului).

Aceste activități au fost organizate lunar, în concordanță cu evenimente internaționale relevante pentru dezvoltarea valorilor.

Calendarul activităților

1. Activități decembrie – Tradiții, identitate și solidaritate

În prima lună, copiii sunt încurajați să descopere și să aprecieze tradițiile culturale proprii. Crearea și alegerea logo-ului proiectului, sub tema „Justiție – Libertate”, îi ajută să exerseze cooperarea și creativitatea. Jocurile tradiționale, prezentate de profesori, și activitățile despre costume populare contribuie la înțelegerea identității culturale.

Momentul central este Ziua Internațională a Solidarității Umane (20 decembrie), marcată prin realizarea unor pachete de ajutor pentru cei în nevoie. Această activitate consolidează spiritul comunitar, empatia și implicarea socială.

2. Activități ianuarie – Prietenie, recunoștință și responsabilitate

Noua lună debutează cu realizarea unei cărțițe poștale de Anul Nou, prin care copiii transmit gânduri bune. Activitatea „E timpul să-i dau un cadou prietenului meu” susține prietenia și generozitatea, completată de celebrarea Zilei Internaționale a cuvântului „Mulțumesc”.

Prin activități dedicate Zilei Păsărilor (5 ianuarie) sau Zilei Fasolei (6 ianuarie), copiii învață despre responsabilitate, știință și relația om-natură într-un mod ludic și accesibil. Ziua de 13 ianuarie, dedicată transformării viselor în realitate, stimulează optimismul, creativitatea și împărtășirea bucuriei.

3. Activități februarie – Siguranță, umilință și gestionarea emoțiilor

Luna februarie introduce teme precum alimentația sănătoasă, odată cu Ziua prăjiturii cu morcovi, și siguranța digitală, prin activități interactive dedicate Zilei Siguranței pe Internet.

Copiii discută despre umilință și nonviolență, exersează comportamente prosociale prin activitatea „Există un bunic în clasa mea”, iar jocurile despre „Comportament corect-greșit” îi ajută să dezvolte discernământ moral.

4. Activități martie – Egalitate, fericire și protejarea mediului

Martie promovează valori de egalitate și respect, începând cu celebrarea Zilei Internaționale a Femeilor (8 martie). Ziua Zâmbetului aduce activități de stimulare a emoțiilor pozitive, iar Ziua Mondială a Povestirii încurajează alfabetizarea vizuală și comunicarea.

Accentul se mută apoi spre natură prin marcarea:

-Zilei Pădurilor (21 martie) – plantări de copaci,

-Zilei Apei (22 martie) – discuții despre economisire și protecția resurselor.

5. Activități aprilie – Respect pentru diferențe și pace

Aprilie abordează teme importante precum conștientizarea autismului, dragostea față de animalele fără stăpân, frăția și pacea. Copiii participă la activități colaborative în care învață „cuvintele magice” (mulțumesc, te rog, iartă-mă), realizează videoclipuri tematice și practică sport în aer liber cu ocazia zilei „Scoateți copiii la plimbare” din 26 aprilie.

6. Activități mai – Pacea, colaborarea și finalizarea proiectului

Ultima lună este dedicată consolidării tuturor valorilor învățate. Ziua Internațională a Păcii (16 mai) aduce discuții și activități despre unitate și armonie.

Copiii elaborează cartea „Lina și Tina învățând valorile”, precum și colaborarea artistică internațională „Pătură de basm cu 40 de petice”, simbol al diversității culturale și al unității dintre țări. Perioada se încheie cu evaluarea profesorilor, a părinților și a copiilor, o expoziție virtuală internațională și celebrarea Zilei eTwinning – 9 mai.

Proiectul „Am valori în tradițiile mele și vise în viitorul meu” reprezintă mult mai mult decât o succesiune de activități educaționale. Este un program complet de dezvoltare socio-emoțională, interculturală și morală, adaptat perfect vârstei preșcolare. Prin intermediul activităților practice, al colaborării internaționale și al implicării familiilor, copiii deprind valori fundamentale pe care nu doar le înțeleg, ci le și trăiesc în mod direct.

Acest proiect educă nu doar minți, ci și caractere – modelând generații capabile să prețuiască tradițiile proprii, dar și să viseze la un viitor marcat de respect, solidaritate și pace.



Proiectul eTwinning „My Europe, Your Europe: A Bridge Between Generations” (2025-2026)

Ambasador eTwinning Prof. Voicu Corina Valentina, Liceul Tehnologic Aiud

Ambasador eTwinning și Erasmus+

Liceul Tehnologic Aiud își consolidează poziția în rețeaua europeană de educație, obținând distincția prestigioasă de **Școală eTwinning 2025-2026**. Unul dintre pilonii strategici ai acestei recunoașteri este proiectul internațional „**My Europe, Your Europe: A Bridge Between Generations**”, inițiat de prof. Voicu Corina în colaborare cu Emine Kaya din Turcia. Proiectul, care se va desfășura din **septembrie 2025 până în mai 2026**, vizează incluziunea socială, dezvoltarea digitală și înțelegerea aprofundată a valorilor europene:

Misiunea Proiectului: Solidaritate și Incluziune

Obiectivul central al proiectului este de a explora modalități de construire a unei Europe mai unite și mai incluzive prin promovarea **drepturilor fundamentale**, înțelegerea **diversității** și cultivarea **solidarității**. Elevii, acționând ca principali actori ai procesului de învățare, vor colabora cu parteneri din alte țări pentru a descoperi povești de incluziune, a identifica provocări comune și a crea mesaje de solidaritate care să inspire întreaga comunitate.

Obiectivele principale:

- **Înțelegerea Drepturilor Fundamentale:** Investigarea drepturilor omului și ale copilului, cu accent pe contribuția lor la o societate incluzivă
- **Dezvoltarea Empatiei:** Schimbul de experiențe cu studenți din medii culturale diferite pentru a îmbunătăți înțelegerea diversității și a nevoilor celorlalți
- **Solidaritatea în Acțiune:** Identificarea unei probleme de incluziune în comunitatea proprie și propunerea de soluții concrete

Competențe Cheie și Abordare Pedagogică

Prin această experiență, elevii își vor îmbunătăți **competențele lingvistice** și **abilitățile IT**, utilizând tehnologia în mod responsabil. Proiectul este conceput pentru a fi un mediu de **învățare**

prin practică (*learning by doing*), unde elevii se vor familiariza cu valorile europene, istoria, culturile și civilizațiile, drepturile omului, solidaritatea, toleranța și incluziunea.

Activitățile sunt integrate în curriculumul național, fiind corelate cu discipline precum **Istorie, Educație Juridică, Cultură Civică, Logică și Dirigentie**.

Călătoria Colaborativă: Etapizare și Produse Finale

Proiectul se desfășoară pe parcursul anului școlar 2025-2026, generând produse digitale tangibile care vor servi drept resurse educaționale:

- **Toamna (Septembrie - Noiembrie 2025): Baza și Identitatea.** După etapa de organizare din septembrie, luna octombrie aduce crearea identității proiectului: elevii folosesc un instrument AI generativ pentru a crea
- „**My European Logo**” și realizează
- „**My European Map**”, o hartă interactivă care evidențiază experiențe personale și locuri favorite în Europa, folosind instrumente online ca Google My Maps sau Padlet. În noiembrie, diversitatea culturală este explorată prin gastronomie, elevii realizând un
- *e-book* numit „**Recipes and Stories: The Taste of Europe**”.
- **Iarna (Decembrie 2025 - Februarie 2026): Viziune și Valori.** Luna decembrie încurajează gândirea critică prin manifestul colaborativ „**The Future of Europe in 100 Words**”. Ianuarie este dedicat conexiunilor interpersonale prin
- „**My European Interview**”, interviuri realizate între elevi din țări diferite. În februarie, sub titlul
- „**We are rewriting history**”, se analizează și se rescriu teme din opere literare și filme care abordează libertatea, justiția și demnitatea umană, precum
- „*The Little Prince*” sau „*The Diary of Anne Frank*”.
- **Primăvara (Martie - Mai 2026): Acțiune și Celebrare.** În martie, elevii creează „**My European Citizen's Passport**”, care cuprinde drepturile, responsabilitățile și viziunea personală asupra UE. Luna aprilie se concentrează pe acțiune comunitară prin
- „**Common Problems, European Solutions**”, unde echipele mixte identifică probleme comune (de ex., poluare, dezinformare) și propun planuri de acțiune. Proiectul culminează în mai, de Ziua eTwinning, cu evenimentul
- „**Ambassadors of Diversity**”, când fiecare școală organizează o „zi a culturii” online pentru a prezenta aspecte unice ale culturii naționale (muzică, dans, mâncare, tradiții). Prin

valorificarea sinergiei dintre statutul de Școală eTwinning și colaborarea internațională, Liceul Tehnologic Aiud oferă elevilor săi o experiență de învățare modernă, esențială pentru dezvoltarea lor ca cetățeni activi și responsabili în Uniunea Europeană



Proiectul eTwinning „EcoDigital Explorers for Sustainability”

**Ambasador eTwinning Prof. Moț Cornelia Alina, Școala Gimnazială Găvojdia,
Județul Timiș**

Într-o perioadă în care problemele de mediu devin din ce în ce mai urgente, iar competențele digitale sunt indispensabile, școala modernă este chemată să formeze cetățeni responsabili, capabili să protejeze mediul folosind instrumente tehnologice inovatoare. Proiectele eTwinning oferă un cadru ideal pentru dezvoltarea unor astfel de inițiative educaționale, deoarece promovează colaborarea internațională și utilizarea tehnologiei într-un mod creativ și responsabil.

În acest context, proiectul „EcoDigital Explorers for Sustainability” reprezintă o inițiativă educațională interdisciplinară ce urmărește dezvoltarea conștiinței ecologice și a competențelor digitale în rândul elevilor, prin activități colaborative desfășurate într-un mediu virtual sigur, în parteneriat cu școli din diferite țări europene.

Scopul central al proiectului este de a-i transforma pe elevi în **exploratori eco-digitali**, capabili să investigheze problemele contemporane de mediu și să propună soluții inteligente, folosind instrumente și resurse digitale moderne. Proiectul încurajează responsabilitatea, creativitatea și implicarea activă în acțiuni de protecție a mediului.

Proiectul urmărește o serie de obiective clare și relevante pentru formarea elevilor:

1. **Dezvoltarea competențelor ecologice** prin studierea problemelor de mediu și prin implicarea în activități practice.
2. **Îmbunătățirea competențelor digitale**, necesare în societatea actuală.
3. **Promovarea colaborării internaționale**, prin schimb de idei și bune practici între elevi din țări diferite.
4. **Încurajarea creativității**, prin realizarea de produse digitale cu tematică ecologică (postere, videoclipuri, prezentări interactive).
5. **Cultivarea responsabilității civice**, prin implicarea în activități de conștientizare ecologică și acțiuni locale.

Proiectul reunește mai multe școli europene care colaborează prin platforma **eTwinning**, un spațiu digital sigur oferit de Comisia Europeană pentru proiecte internaționale.

Participanții sunt:

- elevi din ciclul primar, gimnazial sau liceal,
- profesori coordonatori,
- parteneri din alte țări, care contribuie cu idei, resurse digitale și activități colaborative.

Comunicarea se realizează prin TwinSpace, unde elevii postează materiale, participă la forumuri, lucrează în echipe internaționale și dezvoltă produse digitale comune.

Activitățile proiectului

Activitățile sunt variate, interactive și integrate în curriculum:

a. Activități de documentare

- Cercetarea problemelor de mediu din comunitatea locală.
- Informarea despre schimbările climatice, reciclare, poluare și consum responsabil.

b. Activități digitale

- Realizarea de postere digitale despre sustenabilitate.
- Crearea de broșuri, videoclipuri, prezentări interactive și hărți eco-digitale.
- Folosirea aplicațiilor digitale (Canva, Padlet, Genially etc.).

c. Activități colaborative internaționale

- Ateliere online cu elevi din alte țări.
- Schimb de idei, dezbateri și brainstorming.
- Produse realizate în echipe mixte internaționale.

d. Activități ecologice locale

- Acțiuni de plantare, colectare selectivă, ecologizare.
- Campanii de conștientizare în școală sau comunitate.

5. Rezultatele proiectului

Proiectul generează o serie de rezultate vizibile și durabile:

1. **Produse digitale creative:** postere, prezentări, video-uri, hărți interactive.
2. **Creșterea gradului de conștientizare ecologică** în rândul elevilor.
3. **Competențe digitale consolidate** prin utilizarea instrumentelor moderne.
4. **Abilități interculturale dezvoltate**, datorită colaborării cu elevi din alte țări.
5. **Responsabilitate ecologică crescută**, reflectată în comportamentul de zi cu zi.

6. Impactul proiectului asupra elevilor și comunității

Proiectul are un impact semnificativ pe mai multe direcții:

- elevii devin mai responsabili față de mediu;

- dobândesc o atitudine proactivă și spirit de inițiativă;
- folosesc tehnologia pentru un scop educativ și etic;
- comunitatea locală beneficiază de campaniile și acțiunile de sensibilizare realizate de elevi;
- se dezvoltă sentimentul apartenenței la o comunitate europeană preocupată de viitorul planetei.

„EcoDigital Explorers for Sustainability” este un exemplu remarcabil de proiect eTwinning care combină educația ecologică cu dezvoltarea competențelor digitale. Prin activități creative, colaborare internațională și implicare directă în problemele reale ale mediului, elevii sunt motivați să devină cetățeni activi, capabili să contribuie la schimbări pozitive în comunitățile lor.

Proiectul demonstrează că educația pentru sustenabilitate și tehnologia pot lucra împreună pentru a forma generații responsabile, informate și pregătite pentru provocările lumii moderne.



Dezvoltarea competențelor pentru viață în proiectul eTwinning „STREAM of Friendship – Connecting Hearts and Minds”

Prof. Carolina Chitoroaga, Școala Primară „Spiridon Vangheli”

Chișinău, Republica Moldova

Proiectul eTwinning „STREAM of Friendship – Connecting Hearts and Minds” este o inițiativă internațională care unește elevi și profesori din România, Turcia, Spania și Grecia într-o experiență colaborativă bazată pe prietenie, educație civică și interdisciplinaritate STREAM. Proiectul a luat naștere în cadrul Seminarului de contact „*Succeeding in basic skills through project-based learning and eTwinning*”, desfășurat în perioada 10–12 aprilie 2025 la Riga, Estonia. În acest seminar, cadre didactice din mai multe țări europene au discutat despre metode moderne de predare, rolul proiectelor eTwinning în dezvoltarea competențelor de bază și importanța colaborării internaționale. În urma acestor schimburi de idei, s-a conturat conceptul proiectului, bazat pe integrarea domeniilor STREAM și pe promovarea valorilor prieteniei, empatiei și cetățeniei active.

Primordial, proiectul începe cu cuvântul COLABORARE. În context internațional, noi, cadrele didactice, am devenit nu doar coordonatori de activități, ci și parteneri de învățare, creatori de conținut și modele de cooperare pentru elevi. Fără o comunicare eficientă și o împărțire clară a responsabilităților, nici un proiect nu poate funcționa armonios. Deci proiectul nostru a început cu o sesiune online de cunoaștere, prezentare ideii și planificarea proiectului, coordonarea și distribuția clară a sarcinilor. În acest context trebuie nominalizat că schimbul de bune practici și idei, de metode de predare, instrumente digitale noi, și modalități creative de a implica elevii sunt o sursă valoroasă de dezvoltare competențelor pedagogice și inovarea strategiilor de predare a fiecărui membru de proiect.

În primele luni ale proiectului, activitățile realizate de elevi au avut scopul de a-i ajuta să se cunoască, să lucreze împreună și să înțeleagă importanța prieteniei în viața de zi cu zi. Prima etapă a fost dedicată prezentării partenerilor, a școlilor și a elevilor. Această activitate are o importanță majoră în dezvoltarea competențelor pentru viață, deoarece oferă copiilor oportunitatea de a descoperi colegi din alte țări, de a învăța despre diversitate și de a-și exersa competențele de

comunicare. Elevii au creat prezentări digitale, au înregistrat mesajele video și au încărcat fotografiile care reflectau viața lor școlară și comunitară. Prin aceste activități, copiii au devenit mai deschiși, mai curioși și mai motivați să colaboreze.

Următoarea activitate semnificativă a fost realizarea posterelor despre prietenie. Fiecare grup de elevi a creat un poster în care a exprimat ceea ce înseamnă pentru ei prietenia: respect, cooperare, încredere, empatie, ajutor reciproc. Din punct de vedere pedagogic, această activitate dezvoltă creativitatea, ajută elevii să își exprime emoțiile prin culori și forme și îi sprijină să înțeleagă conceptul de comunicare vizuală. Prin crearea posterelor, elevii au realizat că prietenia poate fi explicată nu doar în cuvinte, ci și prin imagini, simboluri și metafore vizuale. Posterele au fost apoi încărcate în TwinSpace, oferind ocazia fiecărei școli să vadă interpretările celorlalte țări, ceea ce a stimulat discuții și schimburi de opinii.

Un moment deosebit al proiectului a fost crearea imnului proiectului cu ajutorul inteligenței artificiale. Elevii au înțeles importanța inteligenței artificiale în viața omului, analizând și toate oportunitățile pe care le oferă AI. Aici a fost necesar de subliniat și parte opusă a utilizării exagerate a IA- atunci când oamenii devin adepții credincioși a robotului, și folosesc aplicația pentru orice activitate intelectuală sau creativă care inițial avea scopul să dezvolte o anumită competență a celui supus educației. Această activitate combină tehnologia modernă cu expresia artistică și este o modalitate excelentă de a familiariza elevii cu utilizarea responsabilă a instrumentelor digitale. Copiii au fost entuziasmați- cu câtă ușurință este posibil de creat poezii frumoase cu sens adânc. Vă prezint strofa noastră finală, postată pe Twinspace:

*Sometimes we laugh, sometimes we care
Helping each other everywhere
No pushing, no fighting just being sweet,
Our friendship makes our world complete.*

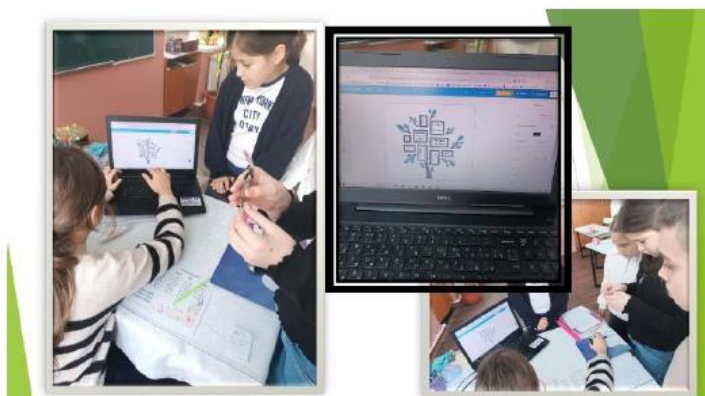
Din punct de vedere pedagogic, activitatea susține dezvoltarea competențelor digitale, încurajează creativitatea muzicală și consolidează sentimentul de apartenență. Crearea unui imn comun a întărit legăturile dintre elevi și a oferit proiectului o identitate sonoră proprie.

Pentru integrarea dimensiunii științifice STREAM, elevii au realizat experimente care simbolizează prietenia. Aceștia au observat modul în care anumite substanțe se combină, se separă

sau interacționează, iar apoi au făcut legătura între aceste fenomene și relațiile dintre oameni. De exemplu, lichidele care se amestecă frumos pot reprezenta prietenii armonioase, în timp ce reacțiile care resping pot simboliza conflictele. Din perspectivă temei anuale eTwinning- Dezvoltarea competențelor de viață, aceste experimente sunt foarte valoroase deoarece îi ajută pe elevi să înțeleagă știința prin analogie, să facă observații, să își pună întrebări și să caute explicații. În același timp, ei învață să conecteze lumea științifică cu cea emoțională, dezvoltând atât gândirea logică, cât și empatia.



Un alt moment de colaborare internațională esențial a fost realizarea posterului comun „Copacul prieteniei”. Fiecare școală parteneră a creat o parte a posterului, iar toate elementele au fost îmbinate într-o imagine finală comună. Copacul simbolizează creșterea, unitatea și puterea legăturilor dintre elevi. Din punct de vedere pedagogic, această activitate este valoroasă deoarece promovează colaborarea reală între țări, îi ajută pe elevi să înțeleagă conceptul de „unitate în diversitate” și încurajează responsabilitatea colectivă. Fiecare frunză adăugată de elevi contribuie la imaginea finală, arătând că prietenia se construiește prin contribuția fiecăruia.



Activitățile realizate până în luna noiembrie demonstrează clar că proiectul beneficiază de un cadru pedagogic solid și actual. Prin activități de comunicare, artă, știință, colaborare digitală și reflecție personală, elevii își dezvoltă competențe importante pentru viață: creativitate, gândire critică, alfabetizare digitală, cooperare și sensibilitate interculturală. Toate acestea sunt esențiale pentru formarea unui elev al secolului XXI, capabil să înțeleagă și să respecte diversitatea, să lucreze eficient în echipe internaționale și să utilizeze tehnologia în mod inteligent și responsabil.

Proiectul „STREAM of Friendship – Connecting Hearts and Minds” nu este doar o serie de activități, ci o experiență completă de învățare, în care elevii descoperă ce înseamnă prietenia într-un context global. Prin activități creative și colaborative, copiii învață să fie mai empatici, mai deschiși și mai implicați în comunitățile din care fac parte. Seminarul de contact de la Riga a oferit inspirația pentru această inițiativă, iar colaborarea continuă între parteneri arată că ideile născute într-un mediu educațional internațional se pot transforma în proiecte vii, motivante și relevante pentru elevi.



Proiectul eTwinning „The Voice of Kindness”

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

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

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

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

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

Elevii clasei a IV-a din cadrul Școlii Gimnaziale Nr 4. Lugoj participă pentru a doua oară la un astfel de proiect, „*The Voice of Kindness*”, după ce anul trecut a participat la proiectul „*Winter in Europe*”.

„*The Voice of Kindness*” este un proiect internațional eTwinning care are ca scop promovarea valorilor empatiei, respectului și bunătății în rândul elevilor. Prin activități creative și colaborative desfășurate online, elevii din diferite țări explorează importanța comportamentului pozitiv în școală și în comunitate. Proiectul încurajează exprimarea gândurilor și emoțiilor prin artă, literatură, jocuri de rol și tehnologie digitală, dezvoltând abilități sociale, lingvistice și interculturale.

Obiectivele proiectului „*The Voice of Kindness*” sunt:

1. **Promovarea comportamentelor prosoziale** în comunitate/școală prin acțiuni și mesaje pozitive.
2. **Dezvoltarea empatiei și a comunicării nonviolente** în rândul participanților.
3. **Crearea unei culturi a bunătății**, bazată pe respect, solidaritate și sprijin reciproc.

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



Elevii au participat cu mult interes și entuziasm, au pus mult suflet în confecționarea felicitărilor de Crăciun și Anul Nou, pe care le-au trimis prietenilor din Turcia. La rândul lor, așteaptă cu nerăbdare felicitările trimise de către aceștia.

Proiectele eTwinning, în general, și proiectul „*The Voice of Kindness*” 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.

NextGen – Pregătind elevii pentru viitorul digital

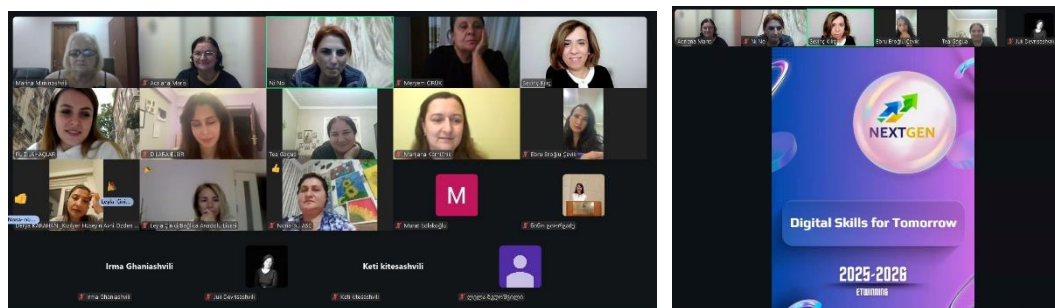
Ambasador eTwinning Prof. Adriana Mariș

Liceul Teoretic „Coriolan Brediceanu” Lugoj

Într-o societate în care tehnologia evoluează rapid, educația trebuie să țină pasul cu schimbările și să ofere elevilor competențele necesare pentru viitor. **NextGen** este un proiect educațional inovator și interdisciplinar care își propune să sprijine elevii cu vârste între 10 și 15 ani în dezvoltarea competențelor digitale, economice și de orientare în carieră. Partenerii sunt 24 de profesori, fiecare coordonând un grup de elevi de gimnaziu din Georgia, Croația, Turcia, și România. Din școala noastră sunt implicați elevii de clasa a VI-a, aflați la al doilea proiect al lor, după ce primul, „Let’s apply math in real life”, desfășurat în anul școlar trecut, a fost recompensat cu certificat național și european de calitate.



Până acum activitățile de proiect au constat în prezentarea partenerilor – elevi, profesori, școli în spațiul virtual al proiectului, twinspace și alegerea logo-ului proiectului. Pentru prezentare, elevii au folosit aplicația ChatterPIX cu ajutorul căreia și-au creat „avataruri vorbitoare” și s-au prezentat partenerilor în limba engleză. Pentru crearea logo-ului au folosit diverse aplicații printre care Canva sau Paint, iar selecția s-a făcut prin vot cu ajutorul Google forms. A avut loc și o întâlnire Zoom cu profesorii implicați în proiect, în care aceștia s-au prezentat colegilor lor și au planificat împreună etapele implementării proiectului.



În continuare, elevii vor lucra în echipe internaționale pentru a crea afișe pe tema abilităților de viață cuprinse în tema anuală eTwinning pentru anul școlar 2025 – 2026: alfabetizare,

matematică, științe, digital și cetățenie. Elevii vor face activități de brainstorming, planificare, scriere de texte, adăugare de imagini, verificare și prezentare a afișelor înainte ca acestea să fie încărcate pe twinspace.

Prin integrarea unor discipline precum Matematica, Economia, TIC, Limba engleză, Educația pentru carieră și STEM, proiectul promovează alfabetizarea digitală, gândirea critică și utilizarea responsabilă a tehnologiei. Elevii sunt implicați activ în activități practice și colaborative, care le permit să înțeleagă mai bine lumea digitală și să aplice cunoștințele în contexte reale.



Pe parcursul proiectului, elevii creează postere digitale și cărți interactive, programează mini-jocuri, rezolvă probleme matematice folosind instrumente digitale și simulează planuri de afaceri cu ajutorul inteligenței artificiale. Aceste experiențe îi ajută să își dezvolte competențele media și financiare și să se pregătească pentru cerințele pieței muncii din viitor.

NextGen nu este doar un proiect educațional, ci o experiență de învățare relevantă, care îi ajută pe elevi să devină utilizatori conștienți, critici și responsabili ai tehnologiei și cetățeni activi ai societății digitale de mâine. Ne vom strădui să ne implicăm cu același entuziasm ca și în proiectul anterior și vom urmări cum colaborarea cu partenerii europeni ne ajută să ne dezvoltăm ca cetățeni responsabili care înțeleg și se integrează firesc în societatea secolului XXI.



Călătoria mea în Cagliari – când Europa coboară în sala de clasă

**Ambasador eTwinning Godja Adina Veronica,
profesor și formator,**

Școala Gimnazială „Dr. Ioan Mihalyi de Apșa”, Sighetu Marmăției

Seminarul „Civic Engagement and EU Values at the Heart of New Erasmus+ Projects”, Cagliari, Italia, 16–19 septembrie 2025

Sunt profesori care visează la o școală mai deschisă, mai vie, mai aproape de Europa. Pentru mine, acest vis a prins contur la Cagliari, unde am participat la seminarul „Civic Engagement and EU Values at the Heart of New Erasmus+ Projects” – o experiență care mi-a întărit credința că educația poate schimba atât destine individuale, cât și comunități întregi.

Încă din prima zi, atmosfera de la T Hotel a fost una aparte. În aceeași sală s-au întâlnit profesori din Croația, Turcia, Lituania, Spania, Italia și România. Vorbeam limbi diferite, dar aveam același limbaj comun: grija pentru elevi și dorința de a le oferi o șansă reală la o viață mai bună. Organizatorii au creat un cadru de lucru profesionist și prietenos, în care prezentările, reflecția și activitățile aplicative se împleteau firesc.

Seminarul a fost o lecție concentrată despre valori europene, implicare civică și curajul de a construi proiecte cu sens. Am ascultat experți ai Agenției Naționale Erasmus+ Italia și formatori cu experiență, care au adus exemple concrete de proiecte ce au transformat școli și comunități. M-am regăsit în grupul dedicat Educației școlare – KA2, unde, împreună cu profesori din alte țări, am analizat nevoi reale, am generat idei de proiecte și am învățat să transformăm o intenție bună într-un plan clar, realizabil.

Tema centrală a fost limpede: școala este un spațiu privilegiat pentru a vorbi despre valori europene, democrație, respect și implicare. Am discutat despre incluziune, despre elevi cu cerințe educaționale speciale, despre cum putem crea contexte în care toți copiii să se simtă văzuți și valorizați. Dincolo de formulare și bugete, mesajul a fost simplu și puternic: în centrul fiecărui proiect trebuie să rămână elevul, ca viitor cetățean activ.

Cagliari, cu străduțele sale înguste și cu lumina caldă care se revarsă peste mare, a devenit un laborator viu de învățare. În pauze și serile de lucru informal, discuțiile au continuat firesc. Am comparat sisteme educaționale, am povestit despre școlile noastre, despre provocări și reușite. Am

simțit că adevărata internaționalizare începe cu disponibilitatea de a asculta și de a înțelege cum lucrează colegii din alte culturi.

Întoarsă acasă, am înțeles că seminarul nu se încheie odată cu ultima sesiune. A fost începutul unei responsabilități noi. Am coordonat procesul prin care Școala Gimnazială „Dr. Ioan Mihalyi de Apșa” din Sighetu Marmației a depus aplicația pentru acreditarea Erasmus+, la termenul din 1 octombrie 2025 – un pas important pentru deschiderea europeană a școlii. Acreditarea înseamnă un cadru pe termen lung pentru formarea profesorilor, mobilități, proiecte de incluziune și parteneriate stabile.

În continuare, lucrez la pregătirea unui proiect Erasmus+ KA2, cu termen de depunere în februarie 2026, având ca temă „Implicarea civică și valorile europene”, cu un accent special pe elevii cu CES și pe activități care îi învață să își facă auzită vocea. Totodată, experiența de la Cagliari a deschis drumul pentru un posibil proiect KA210 – Parteneriat la scară mică, alături de partenerii din Italia și Turcia, construit pe încrederea și colaborarea născute acolo.

Diseminarea nu înseamnă doar bifarea unei cerințe, ci împărtășirea unei transformări. Voi continua să prezint această experiență în Consiliul Profesoral, în întâlniri cu părinții, în articole educaționale și activități cu elevii. Îmi doresc ca mesajul central să ajungă la cât mai mulți: o școală deschisă spre Europa este o școală care își respectă elevii și îi pregătește pentru viață.

Pentru mine, Cagliari a fost mai mult decât o destinație. A fost locul în care am simțit, din nou, că sunt parte dintr-o comunitate de profesori europeni care cred în forța educației. Erasmus+ nu mai este doar un program, ci un mod de a fi profesor: cu rădăcini în Maramureș și cu orizonturi deschise spre lume.

Cagliari, Italia – 16–19 septembrie 2025

Participant: Godja Adina Veronica, profesor și formator, Școala Gimnazială „Dr. Ioan Mihalyi de Apșa”, Sighetu Marmației



Promovarea programării și a valorilor europene prin proiectul eTwinning „Code4EU”

**Prof. ed. timpurie Lazea Ionela Camelia, Ambasador eTwinning
Prof. ed. timpurie Chiorean Paula Maria
Grădinița cu Program Prolungit nr. 3 Bistrița, jud. BN**

Proiectul internațional eTwinning „Code4EU” a fost inițiat în toamna anului 2024 pentru a marca **Săptămâna Europeană a Programării (EU Code Week)**, dar și pentru a promova **valorile cetățeniei europene**, în linie cu tema eTwinning din acel an: „Citizenship education: celebrating what unites us”. Creat și coordonat de prof. **Lazea Ionela Camelia** (România) și prof. **Kalliopi-Lina Kynigopoulou** (Grecia), proiectul s-a desfășurat în perioada **octombrie – decembrie 2024**, implicând un număr impresionant de participanți din mai multe țări europene.

Participanți și țări implicate

„Code4EU” s-a adresat copiilor cu vârste între **3 și 12 ani**, reunind **1.400 de elevi**, **80 de cadre didactice** (55 din învățământul preșcolar și 25 din învățământul primar) și **40 de instituții de învățământ** din 6 țări: România (țară fondatoare, cu 65 de participanți), Grecia (țară cofondatoare, cu 5 participanți), Italia (3), Lituania (2), Macedonia de Nord (1) și Turcia (4). În plus, un număr mare de colaboratori externi au participat doar la activitățile organizate în cadrul Code Week, contribuind cu peste **100 de activități** înregistrate sub codul unic cw24-IDIr5.

Printre **obiectivele esențiale ale proiectului** s-au numărat:

- Promovarea **Europei, Erasmus+, eTwinning și Code Week**;
- Încurajarea cunoașterii și valorizării **diversității culturale** europene;
- Consolidarea **educației pentru cetățenie europeană** prin colaborare internațională;
- Promovarea **programării și roboticii** ca instrumente educaționale atractive;
- Dezvoltarea competențelor digitale, cognitive și de gândire critică;
- Încurajarea colaborării, muncii în echipă, creativității și spiritului de inițiativă;
- Utilizarea resurselor TIC pentru activități educaționale interactive și adaptate vârstei.

Etapetele proiectului și activitățile desfășurate

Proiectul a fost gândit în două direcții principale: participarea activă a elevilor și a profesorilor în activitățile educaționale, și **mentorarea profesorilor debutanți** în utilizarea platformelor eTwinning, ErasmusDays și Code Week.

Lansarea și activitățile introductive

La începutul lunii octombrie 2024, fiecare partener a prezentat țara, orașul, instituția de învățământ și clasa sau grupa de elevi. Aceste prezentări au fost distribuite pe platforma Twinspace a proiectului și pe grupul de Facebook dedicat. Astfel, elevii au avut ocazia să descopere diversitatea culturală și lingvistică a Europei încă din primele săptămâni ale proiectului.

Code Week și ErasmusDays (14–27 octombrie 2024)

În această perioadă, toți partenerii au înregistrat evenimente și activități pe platformele oficiale ale Code Week și ErasmusDays. Activitățile s-au desfășurat atât **online**, cât și **offline**, în clasă, și au avut un caracter **interdisciplinar**, abordând programarea în corelație cu arta, matematica, științele, limbajul și educația fizică. Multe activități au fost **unplugged** (fără folosirea tehnologiei), utilizând materiale accesibile precum bețe, jaloane, labirinturi sau coduri Braille și binare. Altele au implicat roboți educaționali (beeboți) și aplicații digitale adaptate vârstei copiilor.

O mare parte din activitățile de programare și codare propuse de parteneri în acest proiect au fost culese în publicația *Coding & Robotics Activities Toolkit from the eTwinning project Code4EU* disponibilă aici <https://www.calameo.com/read/007655761cda74bccee46>.

Au fost organizate și **întâlniri online** (în 17 și 24 octombrie), în care elevii au salutat în limba maternă, au cântat melodii dedicate proiectului și și-au luat rămas bun în stil european. Unii parteneri au participat și la un **webinar dedicat AI** în educație, organizat de Code Week.

Cunoașterea valorilor UE și cetățeniei europene

În noiembrie, atenția s-a mutat pe aprofundarea cunoștințelor despre **Uniunea Europeană**: geografie, istorie, simboluri, țări membre, valori fundamentale (inclusiv justiția, solidaritatea, toleranța). Copiii au înțeles ce înseamnă să fii **cetățean european** și ce drepturi și responsabilități implică acest statut.

Au fost propuse peste **50 de jocuri digitale** create cu ajutorul unor platforme precum Educaplay, Wordwall, Jigsaw Planet, LearningApps, CodyColor sau Quizizz, prin care copiii au putut învăța prin joacă. Jocurile au fost adaptate pe categorii de vârstă și niveluri de dificultate.

Un moment deosebit l-a constituit **campionatul digital** desfășurat pe 11–12 noiembrie, în care două jocuri dedicate (pentru preșcolari și școlari) au fost accesate de majoritatea partenerilor.

Pe 14 noiembrie, în cadrul unui eveniment online, au fost acordate **certIFICATE DE PARTICIPARE** pentru cca. 83% dintre partenerii implicați.

Din unitatea noastră, cel mai remarcabil rezultat a fost obținut e preșcolarii din grupa Ciupercuțelor, coordonată de d-nele prof. Chiorean Maria Paula și Morar Roxana care au obținut premiul III la categoria preșcolară.

Produse finale colaborative

Între 18–30 noiembrie 2024, au fost realizate două produse colaborative:

- **Harta puzzle a UE** – fiecare partener a primit o țară sau un simbol pe care l-a ilustrat artistic (steag, costum popular, literă din titlul proiectului) pe care le-au decorat. Toate contribuțiile au fost asamblate într-o hartă colectivă reprezentativă.
- **Video colaborativ** – 60 de parteneri au trimis clipuri cu elevii răspunzând la întrebări legate de UE și țara lor. Din acestea a fost creat un colaj video de 25 de minute cu opiniile copiilor, exprimând atașamentul lor față de valorile europene.

Povestea finală și votul democratic

În decembrie, a fost prezentată o **poveste video generată cu ajutorul AI**, în care roboțelul „Code Week Ally” călătorește prin țările participante, învățând despre cultura și valorile europene. Elevii au fost invitați să propună titluri pentru poveste și apoi să voteze. Dintre cele 47 de propuneri, titlul câștigător a fost „**Ally coding for equality**”, propus de o grădiniță parteneră din Bursa, Turcia, cu 434 de voturi (21% din totalul de 2.067).

Evaluarea și încheierea proiectului

Etapa de **evaluare** a început pe 9 decembrie 2024, prin aplicarea de chestionare către elevi (254 răspunsuri), părinți (420) și profesori (71). Feedbackul a fost foarte pozitiv, majoritatea considerând proiectul util, interesant și bine organizat. S-a remarcat entuziasmul copiilor față de activități și colaborarea dintre profesori din diferite țări.

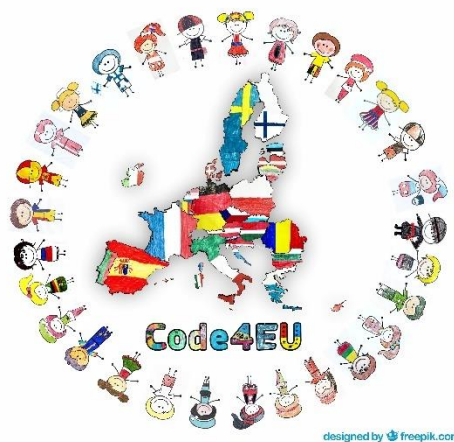
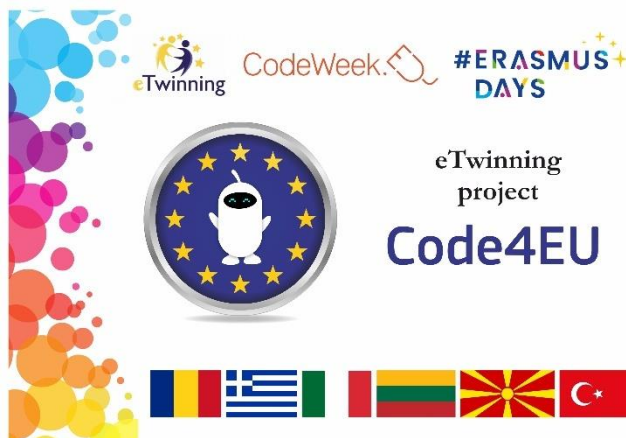
În săptămâna premergătoare Crăciunului, unii parteneri au participat la campania opțională **Coding@Christmas**, organizând activități de programare cu tematică festivă.

Proiectul s-a încheiat oficial prin **acordarea certificatelor de participare**, mai apoi profesorii implicați au diseminat rezultatele, au primit **Certificatele de Excelență Code Week** și **Certificatele Naționale de Calitate eTwinning**.

Proiectul eTwinning „Code4EU” a fost un exemplu inedit de colaborare europeană în domeniul educației digitale, interculturale și civice. A reușit să îmbine într-un mod inovator și

atractiv programarea, valorile europene, arta, limba, științele și cetățenia activă. A demonstrat că, indiferent de vârstă sau context, elevii pot învăța cu entuziasm și creativitate, iar profesorii pot coopera peste granițe pentru a forma cetățeni digitali și europeni pregătiți pentru viitor.

Ne puteți urmări activitățile implementate pe grupul de Facebook al proiectului <https://www.facebook.com/groups/557858120262455>.





CERTIFICATE
of achievement
3rd place
is awarded to
Mushrooms group, prof. Chiorean Paula, Morar Roxana,
Romania
in the preschool section of the
EU Digital Games Championship
organised in the eTwinning project **Code4EU**.
11th - 12th
November 2024
Founder *Ioneta Camelia Lazea* Co-founder *Kalliopi-Lina Kynigopoulou*

**Coding & Robotics
Activities Toolkit**
from the eTwinning project
Code4EU



Nr. 1 / 2025 ISSN 3100 – 4245
Bistrita ISSN-L 3100 – 4245



Exemple de bune practici în proiectul eTwinning – Magia Primăverii

**Prof. în Educație Timpurie: Micșescu Florentina, Școala Gimnazială nr 6 Timișoara,
Județul Timiș**

Proiectul „Magia Primăverii” a apărut în mediul educațional ca o ocazie de învățare plăcută, în care trezirea naturii i-a ajutat pe preșcolari să fie mai curioși, mai creativi și mai atenți la schimbările din jurul lor, au înțeles mai ușor fenomenele naturii și au învățat să respecte mediul înconjurător. Pe de altă parte, importanța colaborării internaționale prin acest proiect eTwinning constă și în faptul că acesta le-a oferit celor mici și profesorilor oportunitatea de a lucra împreună cu parteneri din alte țări, dezvoltând competențe digitale, lingvistice și interculturale, încurajând schimbul de idei și bune practici și contribuind la formarea unei gândiri deschise, tolerante și adaptate cerințelor educației moderne.

Scopul acestui program, „Magia Primăverii”, a vizat dezvoltarea competențelor digitale și interculturale, stimularea creativității și a exprimării artistice, promovarea incluziunii și diversității, precum și consolidarea legăturii dintre școală, familie și comunitate.

În cadrul proiectului, am desfășurat activități interdisciplinare: matematică, științe, artă, povestire, am făcut schimb de materiale, prezentări, expoziții online. Am utilizat: TwinSpace, Canva, Coogle, Power-Point pentru prezentări digitale, colaje foto, videoclipuri. Am realizat activități creative: poezii, cântece, teatrul de păpuși, expoziții de artă și am implicat comunitatea: ateliere de grădinărit, excursii, expoziții locale, participarea părinților. Bunele practici s-au transformat într-o adevărată poveste educațională: preșcolarii au descoperit bucuria colaborării internaționale lucrând în echipe mixte alături de colegi din alte țări, au trăit frumusețea anotimpului prin lecții adaptate la tema primăverii, au dat viață ideilor lor prin produse digitale atractive, și-au exprimat unicitatea prin desene și creații care au reflectat diversitatea grupului, iar comunitatea – părinți și localnici – s-a alăturat entuziast prin evenimente și activități comune, transformând școala într-un spațiu viu, plin de culoare și energie.

Rezultatele și impactul proiectului „Magia Primăverii” s-au conturat ca o poveste de transformare: elevii au devenit mai motivați și mai dornici să învețe, au descoperit puterea limbajului și a tehnologiei prin dezvoltarea competențelor digitale și lingvistice, profesorii și copiii

au lucrat împreună într-o atmosferă de colaborare autentică, iar școala și-a câștigat vizibilitate, fiind recunoscută nu doar în comunitatea locală, ci și pe scena europeană, ca un spațiu viu, creativ și deschis spre lume.

În concluzie, proiectul „Magia Primăverii” a arătat cum creativitatea, colaborarea și tehnologia pot înflori împreună, transformând procesul educațional într-o experiență vie și plină de culoare, iar bunele practici născute din această aventură pot fi preluate și adaptate în alte proiecte eTwinning, asemenea semințelor care, odată răspândite, dau naștere unor noi grădini ale cunoașterii.

„EduTech Hub – educație digitală pentru viitor”

**Ambasador eTwinning Prof. Rita Gabriela Murgilă
Liceul Teoretic David Voniga, Giroc, Timiș**

Într-o lume în care tehnologia redefinește constant modul în care comunicăm, învățăm și ne raportăm la realitate, școala nu mai poate rămâne un simplu loc al transmiterii de informații. Ea devine un laborator al viitorului, un spațiu în care elevii sunt invitați să experimenteze, să creeze și să înțeleagă sensul profund al progresului digital. Proiectul **EduTech Hub** se înscrie în această paradigmă educațională modernă, propunând un demers coerent și inovator prin care programarea, robotica și inteligența artificială devin instrumente de formare umană, nu simple scopuri tehnice.

EduTech Hub pornește de la ideea că educația digitală autentică nu înseamnă doar utilizarea tehnologiei, ci înțelegerea logicii din spatele ei. Prin activități de programare vizuală, utilizarea roboților educaționali și explorarea unor aplicații simple de inteligență artificială, elevii din ciclul primar și secundar sunt ghidați să descopere legătura dintre gândire, creativitate și acțiune. În acest context, Scratch-ul, micro:bit-ul sau LEGO Spike nu sunt doar instrumente, ci punți către dezvoltarea gândirii algoritmice, a spiritului critic și a capacității de rezolvare a problemelor.



Dimensiunea creativă a proiectului ocupă un loc central. Elevii sunt încurajați să creeze animații, jocuri educaționale, povești digitale și roboți programați pentru misiuni concrete, cu relevanță pentru viața reală. Aceste produse nu sunt simple exerciții școlare, ci expresii ale imaginației și ale înțelegerii progresive a modului în care tehnologia poate fi folosită în mod responsabil și constructiv. În același timp, introducerea noțiunilor de inteligență artificială – recunoașterea imaginilor, generarea de texte sau utilizarea chatboților educaționali – deschide elevilor o perspectivă critică asupra rolului AI în societatea contemporană.

Un element definitoriu al proiectului EduTech Hub este **colaborarea internațională**, care transformă învățarea într-o experiență interculturală autentică. Lucrând
 în echipe mixte, elevii din diferite țări învață nu doar să colaboreze pe platforme digitale, ci și să respecte diversitatea de idei, culturi și perspective. Întâlnirile online regulate, schimbul de produse digitale și realizarea unor rezultate comune – precum e-book-ul „*RoboWorld AI Edition*” sau expoziția virtuală a proiectelor – consolidează sentimentul apartenenței la o comunitate educațională europeană.

EduTech Hub se remarcă, de asemenea, prin abordarea sa profund incluzivă. Proiectul recunoaște diversitatea elevilor și valorifică potențialul fiecăruia prin activități diferențiate. Elevii cu cerințe educaționale speciale beneficiază de suport vizual și sarcini adaptate, în timp ce elevii cu potențial intelectual ridicat sunt provocați să rezolve probleme complexe de programare sau să proiecteze roboți cu funcționalități avansate. Astfel, tehnologia devine un instrument al echității educaționale, nu al diferențierii excluzive.



Dincolo de competențele tehnice, proiectul urmărește formarea unor atitudini și valori esențiale. Dezbaterile despre impactul inteligenței artificiale și al roboticii în educație, industrie sau medicină îi ajută pe elevi să înțeleagă implicațiile etice ale progresului tehnologic. Ei sunt încurajați să reflecteze asupra siguranței digitale, a responsabilității și a rolului activ pe care îl pot avea ca viitori cetățeni europeni într-o societate dominată de tehnologie.

În final, EduTech Hub demonstrează că educația digitală de calitate nu se rezumă la învățarea unor instrumente, ci presupune construirea unei viziuni. Este o invitație la explorare, colaborare și reflecție, un exemplu de bună practică ce arată cum școala poate deveni un spațiu al inovației și al umanizării tehnologiei. Prin îmbinarea creativității cu rigoarea logică și prin valorizarea diversității, EduTech Hub pregătește elevii nu doar pentru meseriile viitorului, ci pentru un viitor în care tehnologia este pusă în slujba omului.

O călătorie eTwinning de la reguli la emoții

prof. Antal Liliana

Liceul Teoretic "David Vonig" Giroc

În anul școlar 2024/2025, am avut bucuria de deveni parteneri în proiectul eTwinning "Do you need me, because I need you", inițiat la nivelul Liceului Teoretic David Voniga de către dna profesor, Murgila Rita.

Acest proiect a fost nu doar o serie de activități, ci o călătorie educațională bine structurată, menită să dezvolte simultan competențele digitale esențiale și empatia față de ființele vii. Tema aleasă, centrată pe animalele de companie, a oferit cadrul perfect pentru a preda elevilor noștri nu doar *ce* să facă, ci și *cum* să fie responsabili și respectuoși – atât pe internet, cât și în relația cu necuvântătoarele.

Obiectivul principal a fost stabilirea unei fundații solide de colaborare internațională prin respectarea etichetei online, demonstrând că disciplina și creativitatea pot merge mână în mână.

Înainte de a ne lansa în discuții cu partenerii internaționali, am recunoscut necesitatea stringentă de a defini un cod de conduită. Am ales o metodă inovatoare, bazată pe participare, pentru a ne asigura că regulile nu sunt impuse, ci asumate de către fiecare elev.

Principiul pedagogic a fost simplu: implicarea generează responsabilitate. Când elevii sunt co-autori ai regulilor, sentimentul de proprietate crește, făcându-i mult mai dispuși să le respecte și să le impună în mod natural în cadrul grupului. Am legat această idee de responsabilitatea pe care o avem față de un animal de companie: dacă stabilești o rutină de îngrijire, trebuie să o respecti pentru binele celui alt.

Am început cu Atelierul de netiquette: De la idei la norme”

Atelierul a început cu o discuție deschisă: „*Cum ne comportăm când vorbim cu prietenii pe chat? Dar cu un profesor? Ce ne face să ne simțim bine sau rău când citim un mesaj?*”

Elevii au notat pe post-it-uri ideile lor despre ce înseamnă buna purtare în mediul digital. Am sortat apoi aceste idei în categorii precum:

1. Limbaj și Ton: (Exemplu de regulă stabilită: "Nu folosi CAPS LOCK – înseamnă că țipi!")
2. Siguranță și Confidențialitate: (Exemplu de regulă: "Nu da parola nimănui și nu spune adresa de acasă.")
3. Respectul față de timpul celui alt: (Exemplu de regulă: "Fii concis și evită să trimiți 10 mesaje scurte la rând.")

Am formalizat aceste idei într-un set de reguli clare. Netiquette-ul nu mai era o listă plictisitoare, ci Codul cavalerilor digitali al clasei a II-a. Acest cadru ne-a permis să intrăm în colaborarea eTwinning cu încrederea că vom avea o comunicare civilizată și respectuoasă cu toți partenerii.

Odată ce baza de comunicare a fost asigurată, ne-am dedicat temei principale. Această secțiune a combinat cercetarea, științele naturii și comunicarea cu experți reali.

Elevii s-au organizat în echipe, fiecare responsabilă cu o categorie de animale (câini, pisici, rozătoare etc.). Au folosit cărți, surse online verificate (sub supraveghere) și au adunat informații esențiale și curiozități despre comportamentul, nevoile nutriționale și îngrijirea animalelor de companie.

Un moment de vârf a fost când elevii au avut ocazia să ceară informații direct de la un medic veterinar. Au învățat despre vaccinuri, deparazitare și importanța controalelor regulate. Aceste informații de la sursă au adăugat o valoare științifică mini-ghidului nostru.

Toate aceste date au fost integrate într-un mini-ghid de îngrijire a animalelor de companie, un document colaborativ care urmează să fie partajat în spațiul comun al proiectului.

Pentru a ne cunoaște mai bine partenerii din străinătate, am lansat proiectul „Cartea parteneriatului”. Fiecare școală a avut sarcina de a crea o pagină dedicată: am inclus fotografii, scurte descrieri istorice și geografice ale zonei noastre. Elevii și-au prezentat pe scurt interesele și așteptările de la proiect.

Această activitate a fost crucială pentru a transforma parteneriatul abstract într-o rețea de oameni reali, oferind contextul cultural necesar pentru înțelegerea reciprocă. Cartea servește acum ca o resursă de bază, accesibilă tuturor celor interesați să afle mai multe despre comunitățile implicate în proiect.

Secțiunea finală a pus accent pe creativitate și pe exprimarea emoțiilor față de animale, consolidând în același timp abilitățile de scriere.

Elevii au explorat forma poetică a acrostihului, unde prima literă a fiecărui vers formează un cuvânt vertical. Am ales cuvinte legate direct de tema proiectului:

Exemplu creat de elevi (pe tema Cățeluș):

Cum aleargă el prin iarbă!
 Ăst cățel e plin de viață,
 Ține pasul când îl chem,
 El e cel mai bun prieten,
 Lângă el nu e plictiseală.
 Ușor, ușor el crește mare,
 Și mă face mult mai fericit!



Această activitate a fost o modalitate excelentă de a dezvolta vocabularul emoțional și de a înțelege structurile poetice, transformând sentimentele elevilor în versuri.

Proiectul clasei a II-a de la Liceul David Voniga este un model de îmbinare a educației digitale cu cea civică și emoțională. Prin stabilirea participativă a regulilor de Netiquette, prin cercetarea științifică a nevoilor animalelor și prin explorarea creativă a limbii, elevii noștri au devenit nu doar utilizatori mai buni de tehnologie, ci și cetățeni mai responsabili, conștienți de

importanța respectului, fie că acesta este acordat unui partener virtual sau unui prieten necuvântător.



RUBIK - Responsibility, Unity, Behavior, Innovation, Knowledge

Prof. educație timpurie, Bleda Laura
Școala Gimnazială nr. 6 Timișoara

Pe parcursul a 7 luni preșcolarii grupei mici de la Grădinița PP 30, structură a Școlii Gimnaziale nr. 6 Timișoara, au făcut o incursiune într-o lume colorată și emoționată.

Proiectul RUBIK, a pus accentul pe activități **STEAM** și pe activități **socio-emoționale**. Fiecare culoare a cubului are o semnificație specifică, iar fiecare literă din titlu este o acronimă – RUBIK: **R**esponsibility, **U**nity, **B**ehavior, **I**nnovation, **K**nowledge. Ideea ce a stat la baza conceperii acestui proiect se învâрте în jurul culorilor cubului Rubik, unde fiecare culoare reprezintă o valoare diferită iar activitățile au reflectat valorile derivate din acronim:

- **Roșu:** Sănătate
- **Galben:** Speranță, Creativitate

- **Alb:** Pace
- **Verde:** Ecologie
- **Portocaliu:** Recunoștință
- **Albastru:** Incluziune

Scopul acestui proiect a fost dezvoltarea abilităților sociale, cognitive, motrice și emoționale ale copiilor prin intermediul activităților ludice. Activitățile propuse din cadrul acestui proiect au fost variate și au urmărit dezvoltarea unor competențe din diferite arii curriculare precum Matematică, Arte, Educație Fizică, Tehnologii, Limbă și Comunicare, Om și Societate. Au fost vizate și formate competențe digitale, competențe de comunicare atât în limba română cât și într-o limbă străină, competențe psihomotrice, competențe de colaborare, rezolvare de probleme, în concordanță cu regulile impuse de jocuri, siguranță în mediul online, competențe în domeniul științei, tehnologiei, artei, competențe cognitive, gândire critică.

Preșcolarii și elevii au deprins și au manifestat atitudini de respect, solidaritate, cooperare și responsabilitate în relațiile cu cei apropiați, și-au însușit valori precum încrederea de sine, a avea răbdare în cadrul unui joc, responsabilitate, luarea unor decizii, a câștiga sau a pierde, prietenie, iubire, respect, concepte sociale și morale înțelese de către copii prin intermediul activităților desfășurate în cadrul acestui proiect.

Proiectul a urmărit un set de obiective complexe, vizând dezvoltarea holistică a preșcolarilor/elevilor, cu un accent deosebit pe integrarea componentelor **STEAM** și pe **competențele socio-emoționale**:

- Stimularea implicării active și voluntare a copiilor în procesul de învățare, transformând participarea într-o experiență bazată pe curiozitate și plăcere.
- Îmbunătățirea abilităților de comunicare și exprimare orală, facilitând schimbul de idei și diseminarea cunoștințelor în cadrul grupului și al comunității internaționale.
- Dezvoltarea și consolidarea simțului empatiei, a toleranței și a respectului față de diversitate.
- Punerea bazelor pentru formarea unui viitor adult echipat cu abilități interpersonale, deprinderi de cooperare și capacitatea de a găsi soluții în contexte complexe (aliniat valorilor R.U.B.I.K. – Responsabilitate, Unitate).
- Îmbunătățirea dezvoltării cognitive prin activități care solicită gândirea critică, observarea și clasificarea.

- Fomentarea creativității și imaginației ca instrumente esențiale în abordarea problemelor, încurajând o atitudine de inovare și creativitate.

În cadrul acestui proiect am încercat să îi ajutăm să-și îmbunătățească încrederea de sine, să-și asume responsabilitatea, să vină cu idei, să coopereze și să susținem creativitatea. Acest lucru este foarte important pentru dezvoltarea lor socială și emoțională. În special copiii timizi au putut să se alăture cu ușurință în jocuri și să câștige încredere în sine. Datorită jocurilor tradiționale, ei au avut șansa de a compara diferențele și asemănările proprii.

Rezultatele implementării acestui proiect au constat în îmbunătățirea competențelor lingvistice, a abilităților digitale și de comunicare într-o limbă străină, a capacităților de lucru colaborativ pentru realizarea produselor comune, dar și creșterea interesului copiilor pentru participarea pe viitor la astfel de proiecte.

***eTwinning* ca motor al inovației: AR și AI în lecțiile de biologie**

**Ambasador eTwinning Profesor Săbăreanu Lăcrimioara
Școala Gimnazială „George Călinescu”, Onești**

Inovația în educație reprezintă un proces esențial pentru adaptarea școlii la nevoile generațiilor actuale, aflate în permanent contact cu tehnologia și obișnuite să învețe într-un ritm alert, prin explorare și interactivitate.

În acest context, comunitatea *eTwinning* a devenit un spațiu propice pentru experimentarea unor metode pedagogice moderne, bazate pe colaborare internațională și integrarea unor instrumente digitale emergente. Utilizarea realității augmentate (AR) și a inteligenței artificiale (AI) în predarea biologiei reprezintă una dintre direcțiile majore prin care profesorii pot transforma orele tradiționale în experiențe relevante, captivante și aplicabile în lumea reală.

Predarea biologiei, disciplină ce presupune observarea fenomenelor naturale, explorarea structurii organismelor și înțelegerea proceselor fiziologice, se pretează în mod natural la integrarea tehnologiilor vizuale și interactive.

Realitatea augmentată (AR) permite suprapunerea unor elemente digitale peste mediul fizic, oferind elevilor posibilitatea de a vizualiza organisme sau structuri celulare în format 3D, de a interacționa cu acestea și de a înțelege mai ușor legăturile dintre părțile componente ale unui sistem biologic.

În cadrul proiectelor *eTwinning*, instrumentele oferite de AR pot fi folosite pentru a crea activități comune între elevi din diferite țări, care pot realiza experimente virtuale, pot compara ecosisteme locale sau pot construi împreună modele interactive ale unor organe sau ale unor organisme vegetale și animale. Această formă de colaborare nu doar stimulează învățarea prin descoperire, dar îi ajută pe elevi să înțeleagă diversitatea naturală europeană și globală.

Inteligența artificială (AI) amplifică și mai mult potențialul inovativ al predării biologiei. Instrumentele AI pot genera simulări ale unor fenomene biologice, pot analiza date biologice colectate de elevi în cadrul observațiilor de teren și pot oferi feedback personalizat în funcție de nivelul fiecărui elev.

În proiectele *eTwinning*, utilizarea AI contribuie la dezvoltarea competențelor digitale avansate și încurajează gândirea critică și capacitatea de interpretare a datelor. Elevii pot avea acces la aplicații care identifică specii de plante sau animale pe baza fotografiilor, pot utiliza platforme AI pentru a construi scenarii de evoluție a populațiilor într-un ecosistem sau pot învăța mecanismele genetice prin generarea de modele interactive. Această abordare îi ajută să înțeleagă natura interdisciplinară a biologiei și relevanța ei în viața cotidiană.

Un alt aspect important îl reprezintă schimbarea rolului profesorului. În contextul *eTwinning* și al utilizării AR și AI, profesorul devine mai degrabă un ghid și un designer de experiențe de învățare, decât un simplu furnizor de informații. El creează contexte, facilitează colaborarea, selectează instrumente digitale adecvate și coordonează procesul de reflecție și sistematizare. Elevii, la rândul lor, devin creatori de conținut și participanți activi într-o comunitate europeană de învățare, dezvoltând atât competențe științifice, cât și abilități de comunicare și colaborare interculturală.

Integrarea AR în proiectele *eTwinning* oferă oportunități de a reconstrui virtual ecosisteme, de a observa organisme invizibile cu ochiul liber, de a vizualiza procese celulare sau de a realiza

tururi virtuale prin habitate naturale. Elevii pot „manipula” un organ în 3D, pot observa cum se modifică structurile în funcție de variabilele introduse și pot participa la experiențe de tip laborator virtual. Aceste activități sunt nu doar atractive, ci și foarte eficiente din punct de vedere pedagogic, deoarece permit o înțelegere profundă a conceptelor prin interacțiune și vizualizare.

Inteligența artificială adaugă un nivel suplimentar de personalizare și eficientizare. Prin analizarea răspunsurilor elevilor, platformele AI pot identifica concepțiile greșite, pot propune exerciții suplimentare și pot crea trasee de învățare adaptate. În cadrul schimburilor *eTwinning*, elevii pot compara rezultate generate de AI pe baza datelor colectate în zone geografice diferite, perfecționându-și abilitățile de interpretare științifică. De asemenea, pot utiliza instrumente de traducere automată avansată pentru a comunica fluid cu colegii din alte țări, reducând barierele lingvistice și oferind un mediu de lucru colaborativ real.

Integrarea acestor tehnologii în proiectele *eTwinning* contribuie și la formarea competențelor-cheie europene, precum competența digitală, competența STEM, învățarea autonomă, responsabilitatea socială și sensibilitatea față de mediu. Elevii învață să utilizeze tehnologia nu doar pentru divertisment, ci ca instrument de cercetare, analiză și exprimare creativă. În plus, proiectele bazate pe AR și AI pot fi conectate cu teme de sustenabilitate, biodiversitate sau schimbări climatice, oferind o perspectivă actuală și responsabilă asupra lumii naturale.

Un alt avantaj major este accesibilitatea experiențelor de învățare. Realitatea augmentată și laboratoarele virtuale permit replicarea unor experimente care altfel ar necesita resurse costisitoare sau riscuri de siguranță. Elevii pot vizualiza organisme rare sau pot observa fenomene extrem de rapide sau foarte lente, inaccesibile în condiții obișnuite. În cadrul proiectelor *eTwinning*, profesorii pot partaja aceste resurse și pot construi împreună activități diversificate, sporind calitatea învățării la nivel european.

În concluzie, utilizarea AR și AI în predarea biologiei prin intermediul platformei *eTwinning* reprezintă o direcție modernă și eficientă de inovare educațională. Aceasta transformă procesul de învățare într-o experiență dinamică, colaborativă și profund ancorată în realitatea prezentului, pregătind elevii pentru provocările viitorului. Tehnologia devine un catalizator al curiozității, creativității și explorării, iar profesorul un facilitator al unei educații active și relevante.

Prin proiecte europene, elevii nu doar învață biologie, ci învață să gândească global, să valorifice diversitatea și să utilizeze resursele digitale într-un mod responsabil și creativ.

eTwinning devine astfel un spațiu unde inovația devine realitate, iar AR și AI contribuie decisiv la modelarea unor practici didactice moderne și inspirate.

Bibliografie:

1. <https://www.arloopa.com/>
2. <https://quivervision.com/>
3. <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning>
4. https://ro.wikipedia.org/wiki/Realitate_augmentat%C4%83
5. https://ro.wikipedia.org/wiki/Intelligen%C8%9B%C4%83_artificial%C4%83

**TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COLABORĂRII
UTILIZAREA PALTFORMELOR ȘI APLICAȚIILOR ÎN PROIECTELE
eTwinning**

Prof. Oprea Elena, Școala Gimnazială Răciu, Județul Dâmbovița

Într-o lume tot mai digitalizată, colaborarea între elevi și cadre didactice din diferite țări a devenit mai accesibilă ca niciodată. Platforma eTwinning, parte a programului Erasmus+, oferă un cadru sigur și inovator pentru derularea proiectelor educaționale europene.

Prin utilizarea diverselor instrumente digitale și aplicații colaborative, profesorii și elevii își pot dezvolta competențele digitale, creativitatea și spiritul de echipă, participând activ la proiecte internaționale moderne.

Platforma eSEP (European School Education Platform)

European School Education Platform (ESEP) este platforma oficială a Comisiei Europene dedicată educației școlare, care integrează și comunitatea eTwinning.

Prin intermediul eSEP, cadrele didactice pot:

- accesa resurse educaționale și exemple de bune practici;
- găsi parteneri de proiect din alte țări europene;
- înregistra și derula proiecte eTwinning;
- comunica în siguranță prin TwinSpace, spațiul virtual de lucru al fiecărui proiect.

Platforma susține colaborarea, formarea profesională continuă și schimbul de experiență între profesori din întreaga Europă.

Aplicațiile digitale utilizate în proiecte eTwinning

-BookCreator

- Este o aplicație online care permite crearea de cărți digitale interactive.
- Elevii pot adăuga texte, imagini, înregistrări audio, video și desene proprii.
- Poate fi folosită pentru realizarea revistelor de proiect, jurnalelor de activități sau poveștilor colaborative.
- Promovează creativitatea și exprimarea liberă în format digital.

-Google Maps

- Utilizarea Google Maps în proiectele eTwinning permite:
- localizarea școlilor partenere;
- crearea de hărți colaborative cu locuri importante pentru proiect;
- explorarea virtuală a diferitelor regiuni și culturi europene.
- Este un instrument ideal pentru activități de geografie, istorie și interculturalitate.

- Padlet

- Padlet este o platformă colaborativă care funcționează ca un perete digital comun.
- Elevii și profesorii pot posta imagini, texte, videoclipuri, linkuri sau documente.
- Este util pentru brainstorming, colectarea de feedback, prezentarea rezultatelor proiectului sau organizarea de expoziții virtuale.
- Oferă o interfață intuitivă și acces rapid la contribuțiile tuturor participanților.

- StoryJumper

- O platformă online de creare a poveștilor digitale.
- Elevii pot lucra individual sau în echipă pentru a scrie și ilustra povești.
- Este potrivită pentru dezvoltarea competențelor lingvistice și narrative.
- Rezultatele pot fi publicate online sau transformate în cărți electronice interactive.

Integrarea acestor aplicații digitale în proiectele eTwinning transformă procesul educațional într-o experiență modernă, interactivă și colaborativă.

Prin intermediul platformei ESEP și al acestor instrumente, profesorii și elevii reușesc să comunice, să creeze și să învețe împreună, depășind granițele geografice și culturale.

Astfel, tehnologia devine un adevărat partener al educației, sprijinind inovația și cooperarea europeană.

Dezvoltarea competențelor profesionale prin participarea la programe eTwinning

**Prof. Schiller Melinda Diana, Grădinița cu Program normal Găvojdia,
Județul Timiș**

eTwinning este o inițiativă a Uniunii Europene care promovează colaborarea între școli din diferite țări, prin intermediul tehnologiei digitale. Această platformă oferă profesorilor și elevilor oportunitatea de a lucra împreună la proiecte educaționale, de a face schimb de idei și de a descoperi alte culturi. Pentru ca un proiect eTwinning să fie eficient și de calitate, este necesară aplicarea unor **bune practici** pe parcursul desfășurării acestuia.

Proiectele eTwinning contribuie la dezvoltarea competențelor-cheie ale elevilor, precum competențele digitale, lingvistice, sociale și civice. De asemenea, acestea încurajează învățarea colaborativă, gândirea critică și creativitatea. Prin participarea la astfel de proiecte, elevii devin mai motivați și mai implicați în procesul de învățare.

O bună practică esențială este **planificarea riguroasă** a proiectului. Profesorii parteneri trebuie să stabilească obiective clare, activități bine structurate și un calendar realist. De exemplu, într-un proiect eTwinning despre tradiții și obiceiuri, fiecare școală poate avea sarcina de a prezenta tradițiile specifice propriei țări. O planificare corectă asigură buna desfășurare a activităților și evitarea dificultăților.

Un element important al proiectelor eTwinning este **colaborarea eficientă** între parteneri. Comunicarea constantă prin TwinSpace, e-mail sau videoconferințe reprezintă o bună practică. Elevii colaborează în echipe internaționale, învață să lucreze împreună și să respecte diversitatea culturală. Astfel, se dezvoltă spiritul de echipă și toleranța.

Proiectele de succes pun accent pe **implicarea directă a elevilor**. Aceștia nu sunt simpli spectatori, ci participanți activi la realizarea activităților. De exemplu, elevii pot crea postere digitale, prezentări, povești sau videoclipuri. Această metodă de lucru stimulează creativitatea și îi ajută pe elevi să învețe prin experiență.

O altă bună practică este utilizarea unor **instrumente digitale moderne**, precum Padlet, Canva, PowerPoint, Kahoot sau Google Docs, etc. Aceste aplicații fac activitățile mai atractive și interactive. În același timp, elevii își dezvoltă competențele digitale, foarte importante în societatea actuală.

Evaluarea reprezintă o etapă importantă a oricărui proiect eTwinning. O bună practică este folosirea chestionarelor de feedback pentru elevi și profesori. De asemenea, **diseminarea rezultatelor** prin site-ul școlii, rețele sociale sau evenimente școlare contribuie la promovarea proiectului și la recunoașterea muncii depuse.

În concluzie, bunele practici în cadrul proiectelor eTwinning includ planificarea atentă, colaborarea internațională, implicarea activă a elevilor, utilizarea eficientă a tehnologiei și evaluarea rezultatelor. Aplicarea acestor practici asigură succesul proiectelor și contribuie la formarea unor elevi responsabili, creativi și deschiși către valorile europene.

În urma participării la programele „**Introducere în eTwinning**” și „**Calitate în eTwinning – de la proiectare la implementare**”, am dobândit și dezvoltat următoarele competențe:

1. **Competențe de proiectare a proiectelor educaționale**

Am învățat să elaborez un proiect eTwinning pornind de la obiective clare, corelate cu curriculumul, stabilind activități relevante, un calendar realist și rezultate măsurabile.

2. **Competențe digitale**

Am dobândit abilități în utilizarea platformei eTwinning și a spațiului TwinSpace, precum și în folosirea unor instrumente digitale educaționale (Padlet, Canva, Google Docs, PowerPoint), pentru realizarea și partajarea produselor elevilor.

3. **Competențe de colaborare și comunicare internațională**

Participarea la proiecte eTwinning a contribuit la dezvoltarea capacității de a colabora eficient cu parteneri din alte țări, de a comunica într-un context intercultural și de a lucra în echipe mixte.

4. **Competențe de management al proiectului**

Am dobândit experiență în organizarea și coordonarea activităților, respectarea termenelor, distribuirea responsabilităților și monitorizarea progresului proiectului.

5. **Competențe de evaluare și reflecție**

Am învățat să utilizez metode de evaluare formativă și sumativă, chestionare de feedback și instrumente de autoevaluare, pentru a analiza impactul proiectului asupra elevilor și a îmbunătăți activitățile viitoare.

6. **Competențe pedagogice inovative**

Am integrat metode moderne de predare-învățare, centrate pe elev, precum învățarea colaborativă, învățarea prin proiect și utilizarea resurselor digitale interactive.

7. **Competențe de diseminare și valorizare a rezultatelor**

Am dobândit abilități de promovare a rezultatelor proiectelor prin site-ul școlii, platforma eTwinning și alte canale educaționale, contribuind la vizibilitatea activităților desfășurate

Bibliografie

- www.etwinning.net
- Ghidul eTwinning pentru profesori
- Materiale educaționale eTwinning



Proiectul eTwinning- *Wishes under the Christmas Net*- Crăciunul care ne-a unit dincolo de granițe

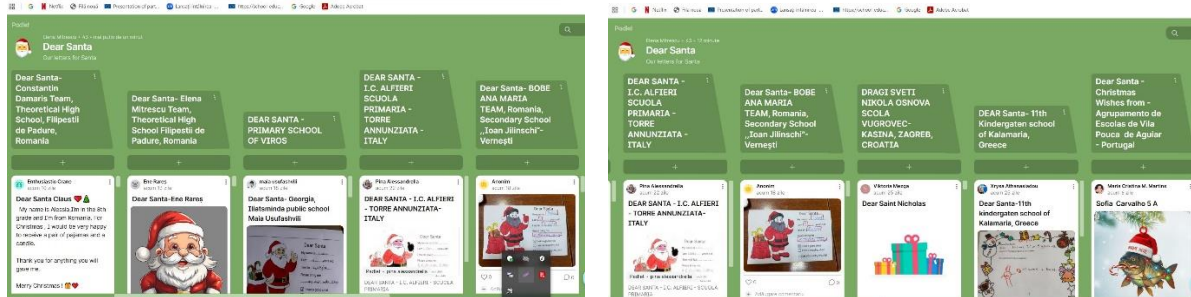
Ambasador eTwinning p.î.p. Mitrescu Elena
Liceul Teoretic, Comuna Filipeștii de Pădure
Județul Prahova

Implicarea elevilor în proiecte eTwinning reprezintă o oportunitate valoroasă de învățare, care completează și îmbogățește activitatea desfășurată la clasă. Aceste proiecte contribuie semnificativ la **dezvoltarea personalității elevilor**, stimulând creativitatea, autonomia, spiritul de inițiativă și capacitatea de a lucra în echipă. Totodată, participarea la proiecte internaționale crește **motivația pentru învățare**, oferindu-le elevilor contexte reale de utilizare a limbilor străine și sentimentul că munca lor are un scop autentic și este apreciată la nivel european.

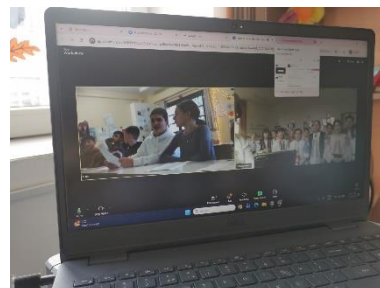
În spiritul sărbătorilor de iarnă și al colaborării europene, elevii școlii noastre au participat cu entuziasm la proiectul eTwinning „**Wishes under the Christmas Net**”, un proiect care a transformat Crăciunul într-o adevărată punte de legătură între culturi, limbi și prietenii.

Scopul principal al proiectului a fost de a aduce împreună elevi din mai multe țări europene, oferindu-le ocazia de a face schimb de **e-mailuri cu urări de Crăciun**, scrise în limba engleză. Prin intermediul acestor mesaje, elevii și-au exprimat gândurile, dorințele și emoțiile specifice sărbătorilor de iarnă, în timp ce au descoperit tradiții, obiceiuri și valori ale colegilor lor din alte colțuri ale Europei.

Activitățile proiectului au pus accent pe **scrierea creativă și comunicarea digitală**, contribuind la dezvoltarea competențelor de limba engleză într-un mod atractiv și autentic. Elevii au învățat să se exprime liber, să formuleze mesaje clare și să comunice cu încredere, construind în același timp relații bazate pe respect și curiozitate culturală



Un moment deosebit al proiectului l-au reprezentat **întâlnirile festive pe Zoom**, unde elevii s-au putut vedea față în față. Într-o atmosferă plină de bucurie, aceștia au cântat colinde, și-au prezentat tradițiile de Crăciun, au împărtășit obiceiuri locale și au ascultat urări de sărbători rostite în limbile materne ale partenerilor lor. Aceste întâlniri au contribuit la promovarea **conștientizării culturale**, a toleranței și a înțelegerii reciproce.



Proiectul „**Wishes under the Christmas Net**” a demonstrat că, prin educație, tehnologie și colaborare, distanțele dispar, iar Crăciunul devine un limbaj universal al prieteniei. Elevii au trăit o experiență memorabilă, învățând că diversitatea culturală este o resursă valoroasă și că, indiferent de țară, spiritul sărbătorilor ne apropie pe toți.

Proiectele extracurriculare și extrascolare, precum cele desfășurate în cadrul eTwinning, joacă un rol esențial în **formarea unei atitudini pozitive față de școală**. Ele transformă învățarea într-o experiență plăcută și relevantă, contribuind la creșterea sentimentului de apartenență și mândrie față de instituția de învățământ. Totodată, prin vizibilitatea și impactul lor, aceste proiecte sprijină **promovarea imaginii școlii în comunitate**, evidențiind deschiderea către educația modernă, colaborarea internațională și valorile europene.



**IMPORTANȚA EDUCAȚIEI ECOLOGICE TIMPURIÎ ÎN CADRUL
PROIECTULUI ETWINNING
„SMALL STEPS IN THE HEART OF NATURE FOR MY GREEN
HOMELAND”**

**Profesor pentru educație timpurie Kovacs Alina
Grădinița cu Program Prelungit Nr.4, Lugoj**

În contextul actual, marcat de schimbări climatice, degradarea mediului și diminuarea resurselor naturale, educația ecologică devine o necesitate fundamentală încă de la cele mai fragede vârste. Formarea unei atitudini responsabile față de natură nu poate fi amânată, ci trebuie începută în perioada preșcolară, când copiii sunt receptivi, curioși și deschiși spre descoperire.

Proiectul eTwinning „Small Steps in the Heart of Nature for My Green Homeland”, desfășurat în anul școlar 2025–2026, răspunde acestei nevoi printr-o abordare interdisciplinară, creativă și colaborativă, adresată copiilor cu vârste cuprinse între 5 și 7 ani.

Consider că implicarea în activități educaționale de tip eTwinning reprezintă o oportunitate valoroasă de a contribui la formarea unei generații conștiente de importanța protejării mediului și a pădurilor, atât la nivel local, cât și internațional.

Scopul principal al proiectului „Small Steps in the Heart of Nature for My Green Homeland” este insuflarea dragostei față de natură și păduri copiilor preșcolari, punând bazele educației ecologice și dezvoltând o legătură emoțională autentică între copil și mediul înconjurător. Proiectul își propune să îi ajute pe copii să înțeleagă natura ca pe o lume vie, un ecosistem complex care susține viața oamenilor, animalelor și plantelor.

Printre obiectivele esențiale ale proiectului se numără:

- dezvoltarea conștientizării privind protejarea mediului în viața de zi cu zi;
- înțelegerea importanței copacilor pentru viața oamenilor și a animalelor;
- observarea impactului activităților umane asupra mediului;
- formarea unor comportamente ecologice precum reciclarea, economisirea resurselor și plantarea de copaci;
- dezvoltarea abilităților de observare, cercetare, investigare și gândire orientată spre soluții;

- cultivarea cooperării, solidarității și responsabilității prin activități de grup.

Un obiectiv important al proiectului este acela de a demonstra copiilor că protejarea naturii este responsabilitatea tuturor, nu doar a adulților, și că fiecare gest mic contează.

Proiectul se bazează pe activități variate, interactive și adaptate nivelului de vârstă al copiilor. Prin artă, dramă, joc, observație directă și activități practice, copiii descoperă că pădurea nu este doar un grup de copaci, ci un adevărat „acasă” pentru numeroase viețuitoare.

Printre activitățile propuse se regăsesc:

- realizarea de jucării din conuri de brad și din materiale reciclate, stimulând creativitatea și spiritul ecologic;
- organizarea unei expoziții tematice intitulate „Pădurea este casa mea”, folosind materiale din natură;
- activități de observare a naturii și discuții despre plante, animale și ciclurile naturale;
- crearea insignei „Eu protejez pădurea”, ca simbol al angajamentului ecologic al copiilor.

De asemenea, proiectul încurajează utilizarea tehnologiei de bază, activitățile fiind documentate și publicate pe bloguri și site-uri școlare, contribuind astfel la diseminarea rezultatelor și la colaborarea internațională.

Un aspect deosebit de valoros al proiectului eTwinning este dimensiunea sa europeană. Copiii au ocazia să experimenteze ce pot realiza împreună cu alți preșcolari din diferite țări, dezvoltând astfel competențe sociale, interculturale și de comunicare. Prin activități comune, schimburi de idei și produse finale colaborative, copiii învață că natura nu are granițe și că protejarea mediului este o responsabilitate globală.

La finalul proiectului, copiii vor participa la plantarea puieților, activitate cu un puternic impact emoțional și educativ. Această acțiune simbolizează speranța, continuitatea și grija față de viitor. Totodată, ca produs final al proiectului, va fi realizată o revistă intitulată „Un puiet, o speranță”, iar fiecare partener va contribui la crearea unei Păduri Memoriale eTwinning, prin plantarea unui copac alături de copii.

Având în vedere vârsta mică a participanților, vor fi selectate și distribuite doar câteva pagini reprezentative din activitățile realizate, respectând particularitățile de vârstă și capacitatea de exprimare a copiilor.

Proiectul eTwinning „Small Steps in the Heart of Nature for My Green Homeland” reprezintă un exemplu de bună practică în domeniul educației ecologice timpurii. Prin activități

attractive, colaborare internațională și implicare activă, proiectul contribuie la formarea unor comportamente responsabile față de mediu și la dezvoltarea armonioasă a copiilor preșcolari.

COLABORAREA INTERNAȚIONALĂ PRIN PROIECTUL ETWINNING „ECODIGITAL EXPLORERS FOR SUSTAINABILITY”

**Prof. înv. primar Bogdan Ileana Alina
Școala Gimnazială „Traian” Craiova, Dolj**

În acest an școlar m-am alăturat proiectului eTwinning **„EcoDigital Explorers for Sustainability”**, având o temă de mare actualitate și foarte atractivă pentru mine și elevii mei. Proiectul urmărește să dezvolte creativitatea, colaborarea internațională și conștientizarea ecologică a elevilor printr-o gamă variată de activități educaționale desfășurate pe parcursul întregului an școlar. Proiectul reunește **27 de membri din 8 țări europene** – Turcia, România, Grecia, Italia, Ucraina, Republica Moldova, Albania și Macedonia de Nord – și se adresează elevilor cu vârste cuprinse între **8 și 18 ani**.

Activitățile proiectului sunt interdisciplinare și vizează domenii precum **arta, designul și tehnologia, educația de mediu, limbile străine, geografia și informatica/TIC**, contribuind la formarea competențelor-cheie: competențe digitale, matematice și științifice, competențe personale și sociale, precum și conștientizare și exprimare culturală.

Pe parcursul proiectului, elevii vor explora teme esențiale pentru societatea actuală, precum siguranța online, simbolurile naționale, programarea, obiectivele de dezvoltare durabilă (ODD), arta digitală, jocurile educaționale și observarea naturii cu ajutorul aplicațiilor mobile. Prin sarcini și concursuri interactive, aceștia își vor dezvolta competențe digitale, artistice, științifice și civice, promovând totodată valorile europene și principiile sustenabilității.

Proiectul se desfășoară în strânsă colaborare între școlile partenere, responsabilitățile fiind împărțite în mod echilibrat. Fiecare partener coordonează activități specifice – concursuri de logouri și postere, creare de jocuri educaționale și de societate, explorarea naturii – iar produsele

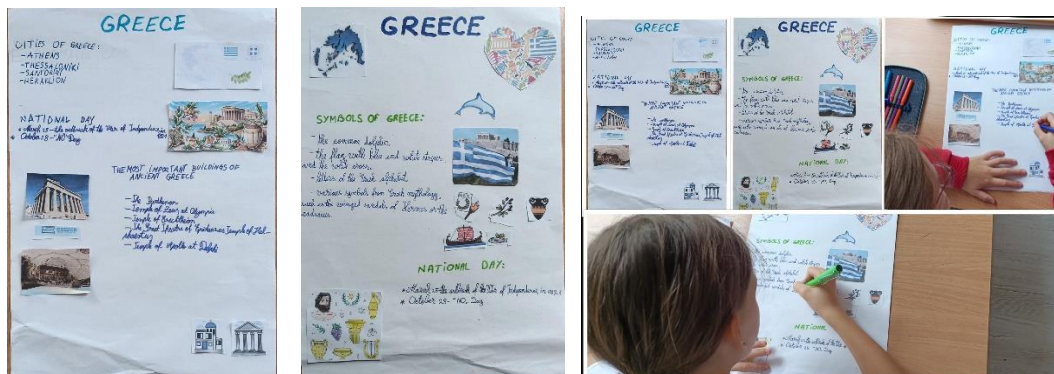
realizate de elevi sunt partajate pe platforma **TwinSpace**, contribuind la realizarea unor rezultate comune de calitate.

Calendarul activităților este corelat cu structura anului școlar. În perioada **septembrie–octombrie**, proiectul a debutat cu:

- activități de prezentare, siguranță online,
- crearea unui logo și poster tematic digital pentru proiect



- explorarea simbolurilor naționale (oficiale și neoficiale) în echipe mixte



- activități de programare în cadrul **Săptămânii Codificării** :



Mesajele din felicitări au fost pozitive și prietenoase, promovând prietenia și schimbul cultural între elevi. Echipele au folosit materiale reciclate sau ecologice pentru decor, iar felicitările au inclus simboluri și elemente care reflectă tradițiile locale.



Elevii mei au fost foarte bucuroși când au primit felicitări de la partenerii din Grecia.

Proiectul eTwinning „**EcoDigital Explorers for Sustainability**” a demonstrat că învățarea eficientă se realizează prin colaborare, creativitate și implicare activă. Activitățile desfășurate până acum au oferit elevilor oportunitatea de a-și dezvolta competențe digitale, artistice, științifice și civice, integrând tehnologia în mod responsabil și orientându-i către un comportament sustenabil față de mediul înconjurător.

Colaborarea internațională dintre școlile partenera a contribuit la îmbogățirea experiențelor educaționale, la promovarea valorilor europene și la consolidarea spiritului de echipă și al respectului intercultural. Prin utilizarea aplicațiilor digitale, realizarea produselor creative și explorarea mediului natural, elevii au devenit mai conștienți de rolul lor activ în protejarea mediului și în construirea unui viitor durabil.

În ansamblu, proiectul a avut un impact pozitiv atât asupra elevilor, cât și asupra cadrelor didactice, reprezentând un exemplu de bună practică în educația modernă. Experiența dobândită va constitui o bază solidă pentru inițiative educaționale viitoare și pentru continuarea colaborării internaționale în spiritul inovației, responsabilității și sustenabilității.



„LITTLE NATURE FRIENDS”- UN PROIECT PE PLACUL COPIILOR DE GRĂDINIȚĂ

**Prof. Ed. Timpurie EFTINCA-SINTESCU MĂRIOARA
GRĂDINIȚA P.P. NR. 4 LUGOJ**

*„Studiază natura, iubește natura, stai aproape de natură. Nu te va dezamăgi niciodată.”
(Feank Lloyd Wright)*

Acest proiect este un proiect foarte drag mie și pe care îl implementez la grupa mea de preșcolari, grupa mare. El este inițiat și coordonat de d-na profesor Manuela Pljoskar de la Școala Gimnazială nr. 27 Timișoara, care ne ghidează pașii în a descoperii din tainele mirifice ale naturii. În această călătorie sau alăturat nouă și colegi din diferite state ale Europei, precum: Grecia, Turcia, Spania, Slovacia, Lituania și bineînțeles România. Proiectul se desfășoară pe durata unui an școlar, acesta fiind 2025-2026.

„Micii prieteni ai naturii” este un proiect eTwinning conceput pentru copiii de vârstă preșcolară (cu vârste cuprinse între 3 și 5 ani), care își propune să aducă tinerii elevi mai aproape de natură prin activități simple, creative și de colaborare, desfășurate împreună cu grădinițe partenere din alte țări europene. Prin joc, observație și exprimare artistică, copiii vor descoperi frumusețea mediului înconjurător, vor învăța despre anotimpuri, plante, animale și diversitatea naturală din alte părți ale Europei. Proiectul promovează conștientizarea ecologică timpurie, dezvoltarea limbajului, creativitatea și primele abilități digitale (cu sprijinul educatorilor participanți). Activitățile sunt adecvate vârstei și permit o colaborare ușoară între parteneri prin intermediul materialelor vizuale și al schimburilor simbolice dintre copii.

Prin educație ecologică se cultivă dragostea și respectul elevilor pentru lumea înconjurătoare, se formează atitudini de dezaprobare față de cei care încalcă normele de protecție a mediului și se cultivă interesul pentru promovarea ideii unui mediu natural sănătos.

Educația ecologică trebuie începută încă de la vârstele cele mai mici, tocmai pentru a reuși în timp, formarea unei conduite adecvate, omul de mâine să fie capabil să discearnă asupra binelui și a răului, să acționeze în folosul naturii și a sa.

Obiective specifice ale proiectului vizează:

- Dezvoltarea curiozității copiilor față de natură prin observarea directă a elementelor naturale (copaci, flori, insecte, păsări etc.).
- Recunoașterea și denumirea celor patru anotimpuri și descrierea caracteristicilor lor vizuale și senzoriale (culoare, temperatură, schimbări în natură). - Identificarea plantelor și animalelor locale și compararea acestora cu cele din alte regiuni europene prin activități vizuale și interactive.
- Exprimarea observațiilor prin desen, pictură, colaj sau modelaj, încurajând creativitatea și exprimarea artistică.
- Participarea la activități de grup colaborative, dezvoltând abilități sociale de bază, cum ar fi cooperarea, ascultarea și partajarea sarcinilor.
- Dobândirea unor comportamente ecologice de bază, cum ar fi reciclarea, protejarea plantelor, economisirea apei și curățarea spațiilor verzi.
- Utilizarea unor instrumente digitale simple sub îndrumarea profesorului, cum ar fi crearea de desene digitale, participarea la apeluri video scurte sau schimbul de mesaje vizuale cu copii din alte țări.
- Participarea la schimburi simbolice (desene, cărți, mici creații) cu grădinițe partenere din Europa, încurajând curiozitatea culturală și sentimentul de apartenență la un proiect comun.

Rezultate așteptate

Rezultate așteptate Creșterea gradului de conștientizare a naturii și a protecției mediului în rândul preșcolarilor; Îmbunătățirea capacităților de observare, exprimare și creativitate prin activități inspirate de natură; Recunoașterea schimbărilor sezoniere, a florei și faunei locale și a diversității naturale din alte țări europene; Dezvoltarea abilităților sociale, lingvistice și de colaborare timpurii; Dobândirea competențelor digitale de bază prin utilizarea de către profesori a unor instrumente adecvate vârstei (documentație foto, videoclipuri scurte, expoziții virtuale); Crearea unui portofoliu digital comun cu lucrări de artă, videoclipuri, fotografii și produse colaborative ale copiilor; Consolidarea cooperării dintre educatorii europeni în educația timpurie a copiilor.

Activitățile desfășurate în luna octombrie pe care le-am inclus în DȘ, au fost o încântare pentru copii, pentru că au pătruns în lume culorilor de toamnă, observând, analizând cu mult entuziasm frunzele, copacii și transformările din natură specific acestui anotimp.

În luna noiembrie activitățile desfășurate le-am inclus în domeniile DȘ și DLC, prin care copii au aflat mai amănunțit despre ciclul de dezvoltare al copacilor, prin descrieri, experimente și povești despre copaci.

Luna decembrie a venit cu activități pe care le-am inclus în domeniile DEC și DOS, unde copiii și-au exprimat emoțiile sărbătorilor de iarnă prin realizarea de lucrări plastice și practice realizate de copii cu ajutorul materialelor puse la dispoziție, printre care și cele din natură.

Urmând ca în lunile ce urmează să se desfășoare activități care să respecte calendarul propus în acest proiect și care cuprind și celelalte domenii de activități: DPM, DȘ (matematică), DOS (educație moral-civică) și DEC (educație muzicală).

Prin acest proiect preșcolarii au aflat cât mai multe cunoștințe despre natură și și-au însușit un comportament adecvat despre cum să protejeze natura, să o respecte și să o promoveze pentru a trăi într-un mediu cât mai curat și natural,

