

Descoperim Europa prin proiecte eTwinning



Colaborare, creativitate și inovație în educație



**O colecție de bune practici, idei inspiraționale și povești de succes
din cadrul proiectelor eTwinning realizate în școlile din județul Constanța în parteneriat cu instituții din Europa.**

Toate drepturile asupra acestei ediții sunt rezervate autorilor și colaboratorilor
Resursă educațională deschisă, publicată în format electronic pe site-ul Inspectoratului Școlar Județean Constanța:
<https://isjcta.ro/biblioteca-red/> - *Descoperim Europa prin proiecte eTwinning*, asigură gratuit accesul elevilor,
cadrelor didactice și părinților la materiale educaționale de calitate.

Coordonatori: Sorin Mihai, Loredana Manolache, Daniela Stan, Lucreția-Claudia Portase, Ramona-Doina Buzea, Cristina-Iulia Gîlă (Ambasador eTwinning), Mariana Negrilă, Alina-Bianca Raftu

**Mulțumim tuturor coordonatorilor, profesorilor și elevilor implicați în implementarea celor 36 de
proiecte eTwinning!**

Coperta: Ramona-Doina Buzea

Tehnoredactare: Florin Miron, Alina-Bianca Raftu, Mihai Pîslaru

Cuvânt înainte,

Comunitatea eTwinning reunește astăzi peste 30.000 de cadre didactice și profesioniști în educație din România, parte dintr-o rețea internațională dinamică, ce depășește granițele Uniunii Europene și chiar ale Europei. De două decenii, eTwinning oferă un cadru sigur, deschis și incluziv pentru schimbul de idei, dezvoltarea competențelor și construirea unor parteneriate educaționale durabile. În centrul acestei comunități stă convingerea că educația de calitate se construiește împreună, prin dialog, încredere și cooperare autentică.

Anul 2025 marchează 20 de ani de eTwinning la nivel internațional, un moment aniversar care ne oferă ocazia de a reflecta asupra impactului avut de această comunitate asupra sistemului educațional. Este o celebrare a colaborării între profesori, elevi și instituții care, prin proiecte comune, au transformat procesul de învățare într-o experiență interculturală valoroasă. Tema acestui an – „Citizenship education: celebrating what unites us” – pune accent pe educația pentru cetățenie activă, invitându-ne să explorăm valorile comune, respectul reciproc și participarea democratică ca fundamente ale unei societăți incluzive și coezive.

Această publicație aduce în atenție exemple de bune practici, proiecte relevante și contribuții remarcabile ale eTwinnersilor, care, prin inițiativele lor, creează punți între culturi, promovează responsabilitatea socială și pregătesc tinerii pentru a deveni cetățeni activi și implicați. Este, în același timp, o invitație de a rămâne conectați într-o comunitate profesională vie, în care schimbul de idei și solidaritatea educațională deschid drumuri noi pentru viitorul școlii.

Cu recunoștință pentru fiecare pas făcut împreună,

Mirela ALEXANDRU

Coordonator național eTwinning Romania

eTwinning reprezintă o punte între școlile din Europa și din întreaga lume, o invitație deschisă la colaborare, inovație și schimb de bune practici în educație. Prin intermediul eTwinning, cadrele didactice și elevii au oportunitatea de a depăși granițele propriei școli, conectându-se cu parteneri din alte țări pentru a construi împreună experiențe de învățare semnificative.

Într-o epocă în care competențele digitale, comunicarea interculturală și spiritul de echipă sunt esențiale, proiectele eTwinning oferă un cadru ideal pentru a le dezvolta. Elevii își exersează creativitatea, gândirea critică și abilitățile de colaborare, în timp ce profesorii dobândesc noi metode de predare, acces la resurse inovatoare și ocazia de a face parte dintr-o comunitate profesională europeană.

Această inițiativă transformă învățarea într-o aventură comună, bazată pe dialog, respect reciproc și dorința de a construi împreună o educație modernă, deschisă și incluzivă. Fiecare proiect eTwinning devine astfel o poveste despre prietenie, descoperire și creștere, în care fiecare participant aduce valoare și primește inspirație.

Educația nu are frontiere, iar proiectele eTwinning ne invită să privim școala ca pe un spațiu viu, conectat la lumea reală, pregătind elevii pentru provocările și oportunitățile viitorului.

Inspector Școlar General,
prof. Sorin MIHAI

CUPRINS

1. Green Education for Green Generation
2. Coding with SCRATCH
3. Together for Coding and Robotics
4. STEM in the classroom
5. Leave no footprint in nature
6. UNICEF-puppen auf Europareise
7. Young Change Makers
8. Exploring the World of Transportation - A Journey in Knowledge and Innovation
9. The Ecological problem of the Black Sea – ours and the whole worlds
10. I am Safe and Valuable
11. We come together with traditional children's games
12. Inspiring Museums
13. Act Together for a Green Future
14. Water Conservation and Marine Litter
15. Five More Minutes. I promise
16. TINKERCAD
17. We are amazing: Keep us alive!
18. Exchange Around Catering in English
19. Education Using Information Communication Technology
20. Fake News Newspaper
21. Europe Day
22. Let's Make Our School Life Well-Being
23. Planet Hunters
24. My Waste Is Valuable
25. Eat healthy, smile to the future
26. L'Europe ... c'est nous !
27. Recycled Art
28. Environmental Awareness
29. The shapes in our lives
30. Window to the World
31. Pulse of Health
32. Code4EU
33. Europe and eTwinning - Let s celebrate together
34. Small steps, big goals
35. Healthy Coast, Sustainable Coast
36. Vote4Democracy Ambassadors

GREEN EDUCATION FOR GREEN GENERATION

Număr proiect:

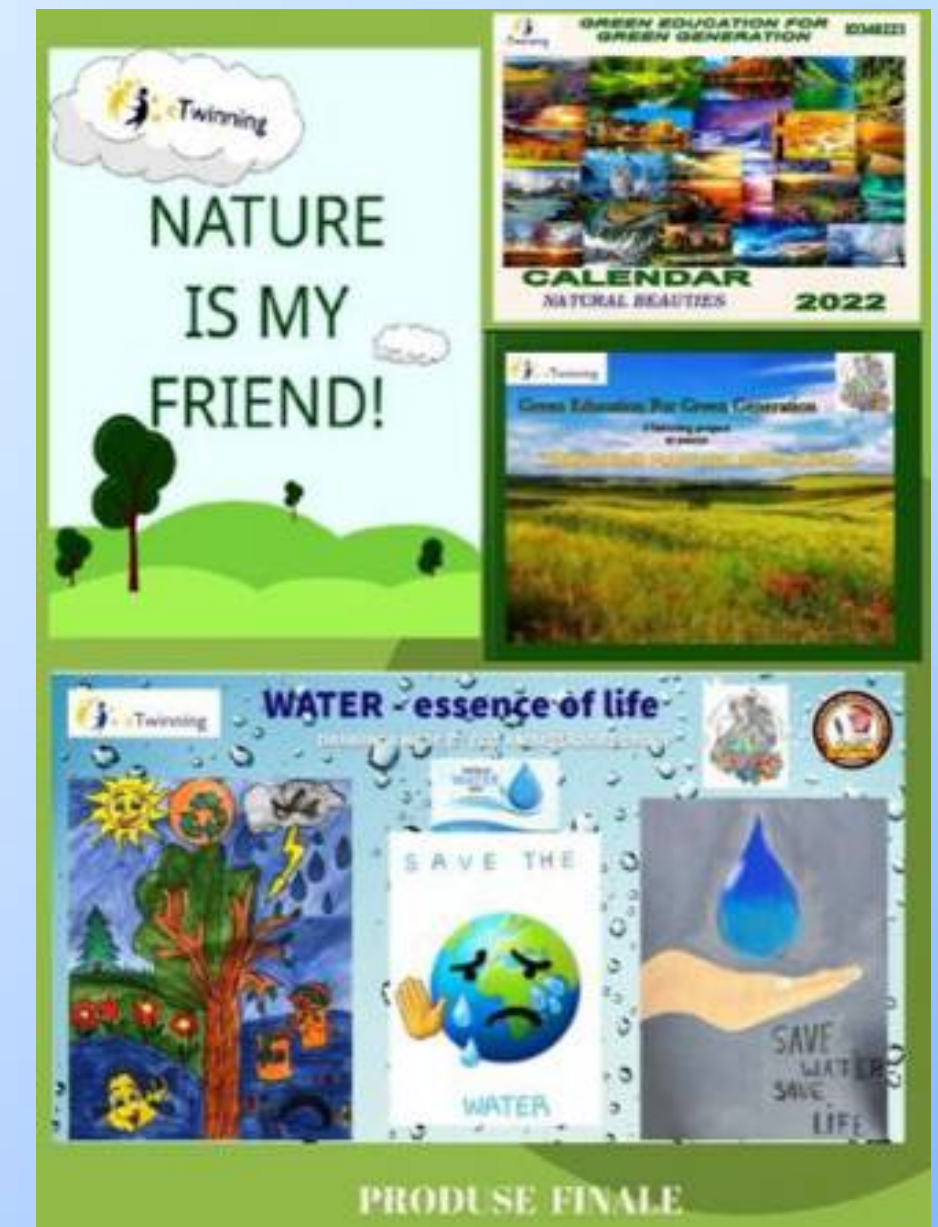
ID 349223

Scurtă descriere:

Proiectul s-a înscris în tema eTwinning a anului 2022: Viitorul nostru frumos, durabil, pentru toți! Elevi din școlile partenere din România, Turcia, Italia, Grecia și Lituania au desfășurat activități teoretice și practice de protejare a mediului înconjurător. Scopul principal a fost sensibilizarea comunității școlare cu privire la protejarea mediului prin acțiuni comune pentru un mod de viață durabil și sustenabil, în armonie cu natura.

Perioada derulării: Ianuarie 2022 – Mai 2022

Parteneri: Italia (1 școală), România (2 școli), Turcia (2 școli), Grecia (1 școală), Lituania (1 școală)



Coordonator/i: Prof. Ciocan Emilia Școala Gimnazială „Lucian Grigorescu” Medgidia – România (fondator și coordonator).

Obiectivele proiectului:

- Înțelegerea schimbărilor climatice și factorilor de poluare
- Identificarea cauzelor și soluțiilor pentru reducerea poluării
- Conștientizarea impactului deciziilor și acțiunilor umane asupra mediului
- Dobândirea deprinderilor de colectare selectivă și stil de viață sănătos
- Formarea unui comportament responsabil față de mediu și exprimarea opiniei personale
- Dezvoltarea orizontului cultural, științific, lingvistic, digital și creativitatea



Integrare în curriculum: Proiectul a fost integrat în colaborare cu profesorii de științe, limba engleză, limba română, educație plastică, tehnologică și TIC. Activitățile au inclus dezbateri, prezentări, realizare de desene, expoziții, creații literare și e-book-uri.

Activități și instrumente de lucru: Metode folosite: conversație euristică, brainstorming, documentare, dezbateri, campanii de informare, dialog, lucrul în echipă și individual. Instrumente TIC: Facebook, Youtube, Word, Excel, PowerPoint, Padlet, Wakelet, Canva, Kahoot, Mentimeter, StoryJumper, Genially și altele.

Produse finale:

- Calendarul Natural Beauties
- Colecția Wakelet cu imagini, texte, video și ppt
- Expoziție virtuală cu desene pentru Ziua Apei
- Mini-atlas cu specii pe cale de dispariție
- Natura, prietena mea
- Videoclip cu acrostihul Protect our planet!

Acces produse finale:

<https://twinspace.etwinning.net/221528/pages/page/2347595>

Metode de evaluare și diseminare:

- Evaluare prin aprecieri verbale, diplome, chestionare inițiale și finale
- Diseminare prin comunicate pe Facebook, website-ul școlii, forum ISJ Constanța, panouri informative

Rezultate și impact:

- Schimbări comportamentale în atitudinea față de mediu
- Creșterea motivației pentru studiu și competențe digitale
- Dobândirea metodologiilor participative de către cadrele didactice
- Implicarea părinților și extinderea proiectului în familie
- Imagine pozitivă pentru instituție la nivel local și european

Puncte forte / Caracter inovator:

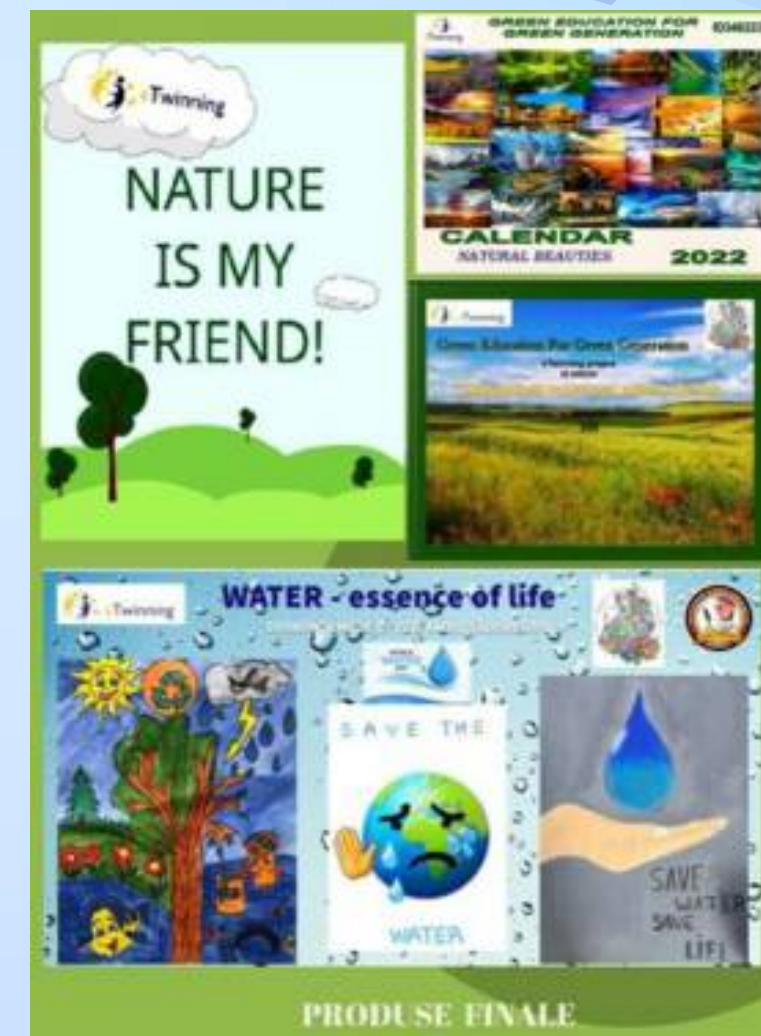
- Documentare despre arii naturale protejate și specii în pericol
- Dezvoltarea competențelor digitale și creative
- Realizarea unor produse finale de calitate apreciate la nivel european
- Acordarea Certificatului Național și European de Calitate

Referințe:

Twinspace proiect

Site Școala „Lucian Grigorescu”

Certificare eTwinning



CODING WITH SCRATCH

Număr proiect:
ID 146272

Scurtă descriere:

Proiectul Coding with Scratch a fost conceput pentru a-i învăța pe elevi tainele programării și codificării, astfel încât să creeze jocuri, povești și animații. Activitățile au avut o abordare interdisciplinară prin colaborare europeană, atât între elevi cât și între profesorii implicați. Cunoștințele dobândite în domeniul noilor tehnologii au oferit prilejul folosirii limbilor străine, dezvoltând creativitatea și încurajând elevii să-și îmbunătățească multiple competențe în contexte diverse și atractive. Proiectul a oferit ocazia colaborării pentru realizarea de videoclipuri și produse finale folosind aplicații inovatoare.



Perioada de desfășurare: Octombrie 2023 – Iunie 2024

Parteneri: România (3 școli), Franța (4 școli), Croația (1 școală)

Coordonator/i Fondator:

Dumitru Alina, Școala Gimnazială Nr. 3 Mangalia, Mangalia, România

Membri echipă: Rotaru Elena-Ramona și Iacob Ancuța, Școala Gimnazială Nr. 3 Mangalia, Mangalia, România

Obiectivele proiectului:

- Îmbunătățirea conceptelor de codificare.
- Fixarea elementelor de bază ale programului Scratch.
- Dezvoltarea creativității elevilor.
- Dezvoltarea competenței de comunicare într-o limbă străină.
- Dezvoltarea culturii europene, internaționale și științifice la elevi.

Activități și instrumente de lucru:

Programul Scratch pentru codificare.

PowerPoint pentru prezentări despre școală și siguranța pe internet.

Voki pentru prezentările elevilor și profesorilor.

E-mail, grup WhatsApp și platforma eTwinning pentru comunicare.

Padlet pentru postarea rezultatelor în Twinspace.

Google Forms pentru chestionare și evaluări.

WordArt pentru feedback.

Jigsawplanet.com pentru puzzle-uri.

CapCut pentru editare video.

BookCreator pentru jurnalul proiectului (produsul final comun).

Elevii au ales aplicațiile potrivite vârstei lor și au primit sprijin tehnic când a fost nevoie.



Produce finale:

Prezentări elevi și profesori pe Twinspace

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/coding-scratch-3/twinspace/pages/middle-school-no-3-mangalia-romania-students-presentation-2>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/coding-scratch-3/twinspace/pages/teachers-presentations>

Prezentări școli în spațiul virtual eTwinning

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/coding-scratch-3/twinspace/pages/participating-schools>

Urări și desene Pixel Art pentru sărbătorile de iarnă

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/coding-scratch-3/twinspace/pages/christmas-cards-pixelart>

Desene, jocuri cu operații matematice, povești în limbi străine (franceză și engleză)

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/coding-scratch-3/twinspace/pages/histoires-bizarres>

Jurnalul proiectului în BookCreator

<https://read.bookcreator.com/lq3qSKhHwB04y3chLPv8hnlNVxY2/6j5r4TGZQxGDfnmCJRk0aA>

Puzzle-uri și padlet-uri

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=242d9d32a19f>

Filme pe YouTube

https://youtu.be/qeb-ISBrUvI?si=GCpZoCkHkiq_vFKt

<https://youtu.be/Pkm04g3IH0U?si=UGYaaGbTIXwWssz2>

<https://youtu.be/DoqnfqjaKzA?si=NXfOvWpRRWMuQBzs>

https://youtu.be/_nWVEgG00J8?si=aA6_uLUlI7t5GgNI

<https://youtu.be/xqQOPBJADuM?si=ccGzCLuhrD44Gsls>

<https://youtu.be/Q2NSbylrOeo?si=CQ9c83UR991SX6ol>

<https://youtube.com/watch?v=CYGSp-27LIg&feature=shared>

Chestionare pe tema siguranței pe Internet

https://docs.google.com/forms/d/1C8DkHPS5oWS0vvM3igF4SuFH2cW8mc_lajNjR0Y8El8/edit?chromeless=1

Chestionare Google Forms:

Elevi: <https://forms.gle/Ug387f8KbKGLTGFq8>

Profesori: <https://forms.gle/KW5kMz7F2RXoRhPZ7>

Metode de evaluare și diseminare:

Evaluare formativă și sumativă.

Autoevaluare și evaluare reciprocă după fiecare activitate.

Chestionar de feedback la final pentru elevi și profesori.

Jurnalul proiectului în BookCreator.

Diseminare fizică: prezentări la nivel de școală, local, județean.

Panou informativ în școală, prezentări în consilii profesionale și ședințe cu părinții.

Comunicate de presă publicate în presa locală, pe Facebook și site-urile școlii și asociației de părinți.

Participare la Târgul Proiectelor Europene 2024 organizat de ISJ Constanța.

Puncte forte / Caracter inovator:

- Fixarea conceptelor de codificare și elemente de bază ale Scratch
- Elevii au devenit creatori de conținut digital și au exersat limbile franceză și engleză.
- Produse finale variate realizate cu ajutorul mijloacelor moderne.
- Lucru individual și în microgrupuri, sprijin reciproc.
- Strategii didactice interactive: joc didactic, metoda proiectului, brainstorming.
- Învățare prin colaborare, respect și exprimarea opiniilor.

Referințe:

[Link Twinspace proiect](#)

Rezultate și impact:

- Implicarea a 3 cadre didactice și a elevilor în proiect.
- Popularizarea beneficiilor proiectelor eTwinning în școală și comunitate.
- Creșterea interesului elevilor pentru proiecte europene.
- Susținerea părinților pentru implicarea copiilor în astfel de proiecte.
- Obținerea Certificatului național de calitate pentru cadrele didactice implicate.

TOGETHER FOR CODING AND ROBOTICS

Număr proiect:

ID 142527

Scurtă descriere

Proiectul „Together for coding and robotics” a avut ca scop dezvoltarea gândirii computaționale, a competențelor de comunicare în limba engleză și a spiritului civic în rândul elevilor și profesorilor. Elevii, sub coordonarea profesorilor, au realizat activități comune și au împărtășit provocările tehnologice întâmpinate pe parcursul proiectului.

Perioada desfășurării:

Octombrie 2023 – Iunie 2024

Parteneri: Malta (7), Italia (3), Macedonia de Nord (1), Grecia (1), Spania (1), România (1)

Coordonatori: Prof. Alina Dumitru

Școala: Gimnazială Nr. 3 Mangalia



Obiectivele proiectului :

- Dezvoltarea abilităților curriculare și subcurriculare (tehnologie, cetățenie, artă, engleză, limba maternă, istorie etc.)
- Dezvoltarea competențelor de comunicare în limba engleză prin aprecierea diverselor idei și metode de lucru
- Colaborarea cu colegii de școală și elevii din alte școli partenere
- Îmbunătățirea competențelor TIC prin utilizarea Twinspace și realizarea de prezentări în diverse formate
- Utilizarea internetului ca sursă sigură de informații și mijloc de comunicare
- Modernizarea procesului de predare/învățare în școlile partenere

Integrare în curriculum :

Activitățile s-au desfășurat în cadrul disciplinei opționale „Programează cu roboți”.

S-a urmărit integrarea cunoștințelor teoretice din programare, matematică, fizică, geografie, cultură civică, artă și comunicare în limba engleză, prin realizarea practică de roboți și aplicații.

Activități și instrumente de lucru:

Au fost folosite programele Scratch, platforma MakeCode, aplicația Quiver pentru dezvoltarea competențelor de codare și comunicare. Proiectele elevilor au fost centralizate pe Padlet, unde au putut fi încărcate și vizualizate. Pentru felicitările de Crăciun s-a utilizat generatorul online disponibil aici: <https://domowenauczanie.pl/generator/>. Quiver a permis vizualizarea desenelor 3D, iar Voki a personalizat prezentările și a facilitat comunicarea în limba engleză. Feedback-ul s-a colectat prin Google Forms și Mentimeter. Pentru siguranța pe internet s-au folosit aplicațiile Interland și materialele partenerilor: <https://www.childnet.com/resources/video-lessons/>. Cunoștințele au fost evaluate prin Quizizz: <https://quizizz.com/join?gc=73341177>. Toate activitățile au fost documentate într-un jurnal realizat cu Bookcreator. Filmele și afișele au fost făcute în Canva, iar produsele respectă protecția datelor și drepturile de autor.



Metode de evaluare și diseminare :

Pe parcursul proiectului, elevii și profesorii au dezvoltat competențe multidisciplinare. La final au fost completate chestionare pentru a verifica realizarea obiectivelor. Diseminarea a avut loc la nivelul școlii, prin ateliere eTwinning, consilii profesionale și ședințe cu părinții. La nivel local, prin comunicate în presa locală, pagina web a școlii, site-ul Erasmus+ și paginile de Facebook ale școlii și asociației de părinți. La nivel județean, proiectul a fost prezentat la Târgul Proiectelor Europene 2024, organizat de ISJ Constanța.

Rezultate și impact :

În anul școlar 2023-2024, Școala Gimnazială Nr. 3 Mangalia a fost implicată în două proiecte eTwinning și un proiect Erasmus+. Școala s-a remarcat în comunitate prin inițiativa și participarea la proiecte europene, oferind educație de calitate.

Puncte forte / Caracter inovator :

Pe durata proiectului s-au aplicat metode adaptate aplicațiilor utilizate. Elevii au fost încurajați să pună întrebări și să găsească soluții în grupuri mici și individual, stimulând colaborarea, creativitatea și imaginația. Metodele folosite au inclus brainstorming, joc didactic, dezbateri, problematizare, demonstrație, exercițiu, observație și discuție liberă. **21**

STEM IN THE CLASSROOM

Număr proiect:

ID 149625

Scurtă descriere :

Proiectul „STEM in our Classroom” a propus o abordare interdisciplinară, prin care au fost integrate competențele digitale, antreprenoriale, literare, matematice și de științe, limbi străine. Proiectul s-a adresat elevilor cu vârste cuprinse între 6 și 11 ani. Activitățile desfășurate au inclus exersarea activităților vocaționale practic-aplicative, noțiuni empirice de electronică și electricitate. Elevii au investigat diverse modalități de a produce energie electrică prin realizarea unui circuit simplu electric pe suport de hârtie, au generat bule colorate uriașe din săpun, au utilizat materiale reciclabile pentru confecționarea unor jucării: mașini cu aer, elicoptere din pahare de carton, mâna robot. Discipline implicate: matematică, științe, artă și tehnologii, tehnică și inginerie (explicarea conceptului de propulsie cu aer, forțe etc), știință, antreprenariat. Activitățile desfășurate au fost fotografiate și încărcate digital într-o expoziție virtuală (padlet), iar modul de fabricare a fost înregistrat audio-video și încărcat pe youtube. Pentru dezvoltarea acestor competențe digitale au fost necesare: acordul părinților, prelucrarea inițială a normelor de protecție pe internet pentru a evita situațiile de cyberbullying și de încălcare a siguranței personale pe internet.

Parteneri :

Parteneri din 3 țări:

Turcia (9 profesori) :

Sokak Kazım Karabekir İlkokulu Battalgazi/Malatya: Hatice Akyüz

Atatürk ilkokulu Merkez/Afyon: Zeynep Doğan Demircioğlu

Elbistan/Kahramanmaraş: Battal Özcan, Merve Cehiz

Harran / Şanlıurfa: Yaren Okşaşoglu

Merkez/Düzce: Betül Aydın

Bozova/ Şanlıurfa: Berna Arabaci

Kazım Karabekir İlkokulu: Demet İncebay

Cebelibereket Şehit Ahmet Yılmaz İlkokulu: Zekiye Kaya

Perioada în care s-a derulat: Februarie – Mai 2024

Georgia:

Martvili Lekhaindrao/ Public School: Marika Chkhapelia

România:

Constanța/Școala Gimnazială nr.28 Dan
Barbilian: Cristina Simion

Coordonator/i :

Hatice Akyüz - Turcia

Marika Chkhapelia - Georgia

Obiectivele proiectului :

- Familiarizarea elevilor cu activitățile STEM
- Îmbunătățirea abilităților STEM ale elevilor
- Conștientizarea beneficiilor tehnologiei
- Integrarea activităților STEM în curriculum școlar
- Identificarea importanței reciclării și reutilizării materialelor
- Confecționarea unor obiecte practic-utilitare folosind metode STEM
- Elaborarea unor produse digitale utilizând instrumente web 2.0
-



Achiziții conexe în cadrul Disciplinei Matematică și explorarea mediului (Științe):

- identificarea importanței energiei în viața omului, a modalităților de economisire a energiei
- realizarea de proiecte tematice individuale și în grup
- gruparea materialelor după caracteristici observate: transparență, duritate, flexibilitate, utilizare etc.
- identificarea unor elemente/prototipuri din diverse categorii și a categoriei căreia îi aparține un anumit element
- înregistrarea observațiilor realizate în timpul experimentelor prin desen/prin marcarea cu diverse simboluri a momentului în care a avut loc o anumită modificare
- înregistrarea într-o diagramă a resurselor convenționale și neconvenționale de energie dintr-un set de resurse
- realizarea unor colecții de materiale/obiecte după criteriul conductivității electrice și utilizarea lor în activitățile curente (pietricele, dopuri de sticlă, nasturi etc.)

Achiziții conexe în cadrul Domeniului Limbă și comunicare (Comunicare în limba maternă și modernă - Limba engleză):

- transmiterea unor informații elementare, punctuale, despre sine (nume, gen, vârstă), personale (Hobby-uri, localitate natală, țară), despre universul imediat
- participarea cu interes la dialoguri și jocuri de comunicare
- identificarea semnificației unor imagini și/sau identificarea mesajului unui text care prezintă întâmplări, fenomene
- identificarea semnificației unor simboluri care transmit mesaje de necesitate imediată, din universul cunoscut
- manifestarea curiozității pentru decodarea unor mesaje scrise simple și scurte din universul imediat

Achiziții conexe în cadrul Disciplinei Dezvoltare personală:

transmiterea unor mesaje verbale și nonverbale simple despre propriile experiențe de viață

Achiziții conexe în cadrul Disciplinei Arte vizuale și abilități practice:

- realizarea de construcții libere, spontane, atunci când li se pun la dispoziție materiale și instrumente diverse, într-un miniatelier amenajat în sala de clasă
- utilizarea unor tehnici simple de îndoire, pliere, înșirare, răsucire, lipire, rupere, tăiere, decupare după contur, modelaj, în funcție de nevoile/opțiunile copiilor
- realizarea de machete, colaje, desene, ilustrate, postere
- confecționarea unor obiecte din materiale reciclate

Luna februarie:

- întâlnirea de lucru a profesorilor a avut loc printr-un webinar introductiv pe Zoom, s-a stabilit planul de lucru, s-au repartizat sarcinile de lucru
- confecționarea și alegerea Logo-ului și a afișului proiectului (Canva, GoogleForms)
- au fost aplicate chestionare inițiale atât profesorilor, cât și elevilor
- activitatea 1: Paper Circuit (Circuit din hârtie)

Luna martie:

- webinar introductiv pentru elevi (Zoom)
- alegerea unor echipe mixte de lucru
- activitatea 3: Let's make a robot hand (Să facem o mână de robot)
- activitatea 4: Let's make a car that moves with air (Să facem o mașină care se mișcă cu aer)

Luna aprilie:

- activitatea 5: Helicopter construction (Construcția unui elicopter)
- activitatea 6: Colorful bubbles (Bule colorate)
- activități colaborative în echipe de 2 clase: fiecare membru confecționează un puzzle ([JigsawPuzzle.com](https://www.jigsawpuzzle.com/)) și transmite link-ul către rezolvare elevilor din cealaltă clasă
- chestionare finale aplicate profesorilor, elevilor și părinților
- expoziția proiectului

Luna mai:

- confecționarea produsului final (a STEM story), o poveste cu personajele care ne-au ghidat pe parcursul proiectului, fiecare profesor a realizat o parte din poveste, preluând ștafeta și continuând cu un alt capitol
- depunerea aplicației pentru evaluarea proiectului

Produse finale:

- Circuit electronic pe suport de hârtie
- Mână robotică
- Mașina care se mișcă cu aer
- Elicopter
- Bule colorate
- STEM Story



Metode de evaluare și diseminare folosite:

Ca modalitate de evaluare și diseminare a proiectului am folosit realizarea unui panou și a unei expoziții în școală cu obiectele realizate, am digitalizat imaginile și le-am utilizat în galeria virtuală a proiectului (Padlet), precum și pe rețelele sociale (site-ul și pagina de Facebook și Instagram a școlii etc), am diseminat permanent activitățile desfășurate pe blogul dedicat proiectului și pe canalul youtube. Au fost aplicate chestionare inițiale și finale elevilor, părinților și profesorilor, precum și chestionare de feedback pentru fiecare etapă a proiectului.

Rezultate și impactul:

Elevii au conștientizat beneficiile tehnologiei, s-a constatat o creștere și dezvoltare a abilităților elevilor, lecțiile au devenit mai distractive, elevii au învățat să utilizeze tehnologia mai conștient odată cu dezvoltarea competențelor tehnice, au exersat munca în echipă și cooperarea, și-au exersat abilitățile de proiectare și planificare. Părinții au fost implicați indirect, au oferit sprijin eleviilor în procurarea materialelor necesare și în confecționarea materialelor. Timpul de calitate petrecut în echipa părinte-copil a avut un impact important în dezvoltarea personală a fiecărui copil și a întărit legăturile dintre generații.

Elevii au refăcut experimentele acasă și le-au îmbunătățit, adăugând noi materiale și găsind diverse utilități practice, au construit noi obiecte și jucării pe care le-au prezentat și comercializat la standul organizat la Târgul copiilor, dovedind un spirit practic-utilitar și antreprenorial.

Elevii și-au îmbunătățit competențele lingvistice, atât în limba engleză, cât și în limba maternă, au realizat tutoriale despre procesul de fabricație și au fost încărcate, cu acordul scris al părinților, pe platforme video (youtube, site web). Proiectul a obținut Certificatul Național și European de Calitate.

Puncte forte/Caracter inovator:

Activitățile desfășurate au implicat atât știința, antreprenoriatul, matematica, cât și arta și tehnologia: pentru bulele colorate din săpun elevii au procurat materialele necesare, au măsurat cantitatea necesară, au realizat amestecul potrivit și au exersat modul de realizare. Caracterul interdisciplinar a avut în vedere matematica (măsurăm), arta și lucrul manual (decorarea mașinilor și a elicopterelor), tehnica și ingineria (explicarea conceptului de propulsie cu aer, forțe etc), competențele digitale și lingvistice.

[Padlet-ul proiectului]https://padlet.com/cristina_smn/stem

Leave No Footprint in Nature

Perioada de desfășurare:

Februarie – mai 2024

Țări partenere:

România și Turcia

Cadre didactice implicate:

Profesori din România și Turcia

Grupa țintă:

Elevi cu vârste între 6 și 11 ani

Obiective:

- Dezvoltarea unei atitudini pozitive față de protecția mediului
- Introducerea și aplicarea conceptului de amprentă ecologică în activitățile educaționale
- Stimularea creativității și a lucrului colaborativ
- Dezvoltarea competențelor digitale prin utilizarea instrumentelor web 2.0



Activități desfășurate:

- Activități de reciclare și colectare selectivă
- Plantare de flori și arbori
- Expoziții tematice cu lucrări realizate de elevi
- Crearea de materiale vizuale și digitale (postere, desene, colaje)
- Lucru colaborativ în echipe internaționale
- Publicarea rezultatelor în spații online comune

Instrumente utilizate:

Padlet, Canva, StoryJumper, LearningApps, YouTube, Google Slides



Rezultate obținute:

Produse finale creative și digitale

Elevi implicați activ în procesul educativ și conștientizați asupra importanței protecției mediului

Cooperare internațională și schimb de bune practici

Impact:

Proiectul a stimulat implicarea elevilor în acțiuni de protejare a mediului și i-a familiarizat cu concepte ecologice de bază. Activitățile au avut și un rol educativ interdisciplinar (artă, TIC, științe ale naturii), dezvoltând competențele de lucru colaborativ, comunicare și digitalizare.

Sustenabilitate:

Resursele și activitățile create pot fi reutilizate și extinse în anii următori, în cadrul orelor de științe, dezvoltare personală sau cluburi școlare. Colaborarea cu școala parteneră poate continua în proiecte viitoare, având deja o bază comună solidă.

Linkuri către produse finale și diseminare:

Padlet comun: <https://padlet.com/melihakocaali06/leave-no-footprint-in-nature-lxwcl7q2pddz6kbn>

Poveste colaborativă Storyjumper: <https://www.storyjumper.com/book/read/158124474/Leave-No-Footprint-in-Nature>

Video YouTube – activitate de plantare: <https://youtu.be/3A2pmjKJpy4>

Activitate LearningApps: <https://learningapps.org/35639924>

Poster colaborativ Canva: <https://www.canva.com/design/DAGFjL8GGeA/mxEcj1cD7CnGxRHQKQ0i1w/view>

UNICEF-PUPPEN AUF EUROPAREISE

Număr proiect:

ID 127572

Perioada de desfășurare:

01.09.2022 – 20.06.2023

Țări partenere:

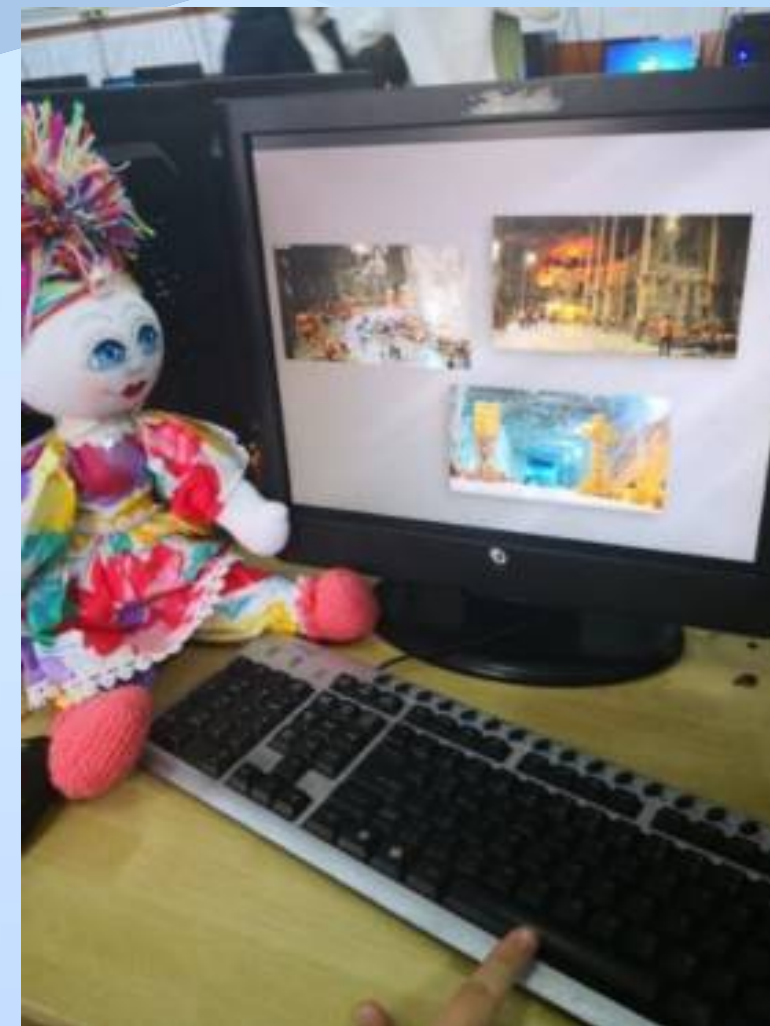
Slovenia (2), Croația, Grecia (2), Danemarca, Slovacia, Cehia, România, Italia, Polonia

Coordonator:

Osnovna šola Cerklno, Cerklno, Slovenia

Scurtă descriere:

Proiectul inițiat de UNICEF Slovenia a implicat crearea și donarea unor păpuși realizate manual, care au călătorit prin mai multe țări europene. Aceste păpuși au fost „adoptate” prin donații, iar fondurile colectate au fost direcționate către copiii defavorizați din întreaga lume. Pe durata vizitelor în diverse școli, elevii au desfășurat activități educative, au creat jurnale, au filmat și au scris scrisori din perspectiva păpușilor. Proiectul a fost o combinație reușită între creativitate, empatie și colaborare internațională.



Activități desfășurate:

Crearea păpușilor din țesătură

Scrierea de scrisori și jurnale din perspectiva păpușilor

Obiective:

- Sensibilizarea elevilor cu privire la problemele copiilor din medii vulnerabile
- Promovarea colaborării internaționale și a educației interculturale
- Dezvoltarea empatiei, a spiritului civic și a conștiinței sociale
- Stimularea creativității prin activități practice (crearea păpușilor, scrisori, jurnale)
- Îmbunătățirea abilităților de comunicare, prezentare și utilizare a tehnologiei
- Susținerea acțiunilor UNICEF prin strângere de fonduri
- Formarea unei comunități educaționale solidare și implicate





- Realizarea de fotografii și videoclipuri în timpul vizitelor
- Documentare și cercetare despre UNICEF, drepturile copilului și cultura țărilor vizitate
- Colaborare internațională prin TwinSpace
- Prezentări și expoziții locale
- Elaborarea unui eBook final ce cuprinde întreaga călătorie a păpușilor

Instrumente utilizate:

Padlet, Canva, YouTube, Google Slides, StoryJumper, TwinSpace

Produse finale:

- Jurnale de călătorie
- Scrisori trimise creatorilor păpușilor
- Album foto digital / eBook colaborativ
- Videoclipuri tematice
- Prezentări și expoziții locale

Metode de evaluare și diseminare:

- Feedback colaborativ între parteneri
- Prezentări în cadrul școlii și al comunității
- Diseminare online prin platforma eTwinning și alte canale educaționale
- Expoziții cu fotografii și produse realizate

Rezultate și impact:

Pentru instituție: creșterea vizibilității și prestigiului în rețeaua eTwinning și UNICEF

Pentru profesori: dezvoltarea competențelor de coordonare a proiectelor internaționale și utilizarea metodelor inovative

Pentru elevi: empatie sporită, abilități de comunicare, gândire critică, exprimare creativă și colaborare internațională

Puncte forte / Caracter inovator:

- Abordare interdisciplinară: educație civică, arte, media, limbi străine
- Dimensiune internațională concretă: păpușile au vizitat fizic școli din Europa
- Interactivitate emoțională: scrierea din perspectiva păpușii implică elevii afectiv și creativ
- Durabilitate și impact social: fondurile strânse au sprijinit direct proiectele UNICEF pentru copii defavorizați
- Conectare între învățare, creativitate și realitate socială

Integrare în curriculum:

Proiectul s-a conectat cu disciplinele: educație civică, istorie, geografie, limbi străine, arte, dezvoltare personală. A fost o ocazie excelentă de a pune în practică valori educaționale importante într-un cadru colaborativ și internațional.

Link oficial proiect (eTwinning):

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/unicef-puppen-auf-europareise>

Young Change Makers

A obținut PREMIUL I , Categoria Premiul pentru proiecte care demonstrează utilizarea creativă a tehnologiei, premiile naționale eTwinning 2024

ID proiect: 141571

Perioadă de desfășurare:

septembrie 2023 – iunie 2024

Coordonator:

Prof. dr. Cristina-Iulia Gîlă, Colegiul Național Pedagogic „Constantin Brătescu”, Constanța

Parteneri:

Școli din Franța, Grecia, Italia, Spania, Serbia și România

Grup țintă:

Elevi între 12–15 ani, nivel de limba engleză B1–B2

Scop și obiective

Proiectul a urmărit pregătirea tinerei generații pentru a trăi într-o lume interconectată, promovând cooperarea internațională, protejarea patrimoniului natural și arheologic, implicarea în viața comunității locale și susținerea dezvoltării durabile. Activitățile au fost corelate cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD) ale ONU: obiectivele 11, 12, 13, 14 și 17.



Tematica proiectului a fost corelată cu legislația europeană privind schimbările climatice și protejarea mediului, promovând competențe esențiale pentru secolul XXI: cetățenie activă, multilingvism, abilități interpersonale și gândire critică.

Integrarea în curriculum

Proiectul a fost integrat în mod transdisciplinar:

Consiliere și orientare – clasa a IX-a G

Limba și literatura engleză

Cultură și civilizație anglofonă (ora bilingvă)

Geografie

Tehnologia informației și a comunicațiilor (TIC)



Activități și instrumente utilizate

Elevii au lucrat lunar în **echipe internaționale**, cu termene limită și obiective clare. Activitățile desfășurate au inclus:

Crearea și votarea logo-ului proiectului

Povești colaborative

Podcasturi

Benzile desenate digitale

Calendar tematic

Instrumente utilizate: Google Slides, Google Drive, Google Forms, Canva, PowerPoint, Tricider, Padlet, Genially, Book Creator, FlipGrid, Mentimeter, Postermywall, Bitmoji, Thinglink, Vocaroo, Lino, SurveyMonkey, Zee Maps, Google Meet etc.

Produse finale și diseminare

Produsele finale (podcasturi, povești, benzi desenate, calendarul proiectului) au fost prezentate în cadrul:

Zilei școlii, în fața elevilor, profesorilor și părinților

Conferinței județene de diseminare a proiectelor eTwinning, organizată de ISJ Constanța

De asemenea, proiectul a fost promovat în mass-media locală și în comunitate.

Evaluare și impact

Chestionare inițiale și finale
Feedback verbal structurat

Rezultate și impact:

Proiectul a primit **Certificat de Calitate Național și Certificat de Calitate European**

A fost nominalizat la **premiile naționale eTwinning România (NSS) – 2024**

A crescut vizibilitatea școlii și a determinat un interes crescut din partea părinților pentru implicarea în proiecte europene

A condus la un **schimb bilateral de elevi între Grecia și România**

Puncte forte / Caracter inovator

Proiectul a fost **cofondat** de coordonatoarea din România și partenera din Grecia

A adus în prim-plan **educația pentru dezvoltare durabilă** într-un mod creativ, colaborativ și interdisciplinar

A stimulat învățarea autonomă, colaborarea internațională și **folosirea intensivă a instrumentelor digitale**

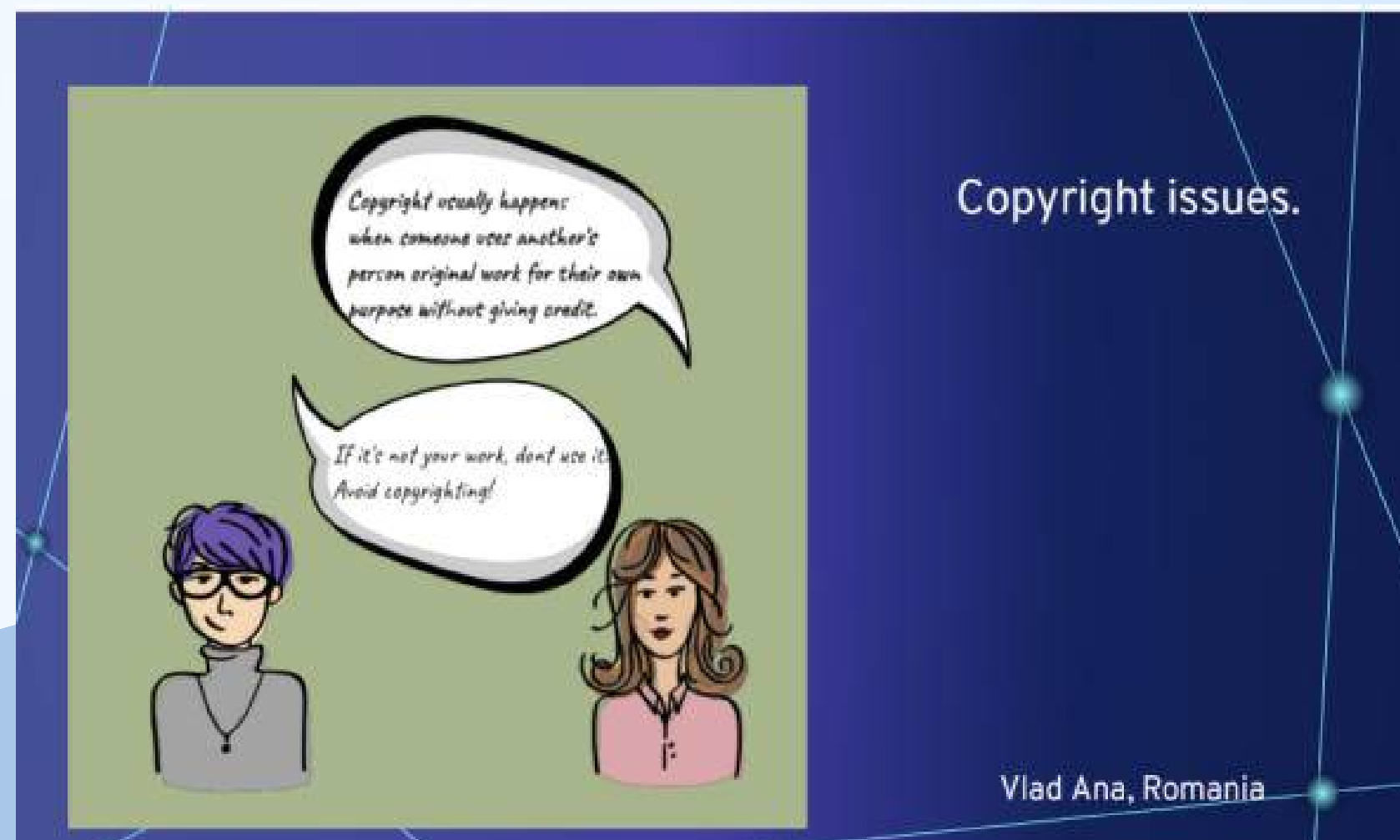
Linkuri utile / Referințe

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/young-change-makers/twinspace/pages>

<https://www.canva.com/design/DAGHEDjReLs/fQlqJlnwh-t9jmTI8CqmSA/watch>

<https://youtu.be/nsBNIKCaulY>

<https://view.genially.com/6645d8f879fe720014e40e5f/interactive-content-young-change-makers-collaborative-products>



Exploring the World of Transportation – A Journey into Knowledge and Innovation

ID proiect:

139925

Perioadă de desfășurare:

Septembrie 2023 – Mai 2024

Coordonator:

Prof. Bîrnă Carmen – Liceul Tehnologic „Ioan N. Roman”, Constanța (România)

Parteneri:

Școli din Italia, România, Turcia și Republica Moldova

Scurtă descriere

Proiectul a reunit elevi și profesori din patru țări, într-o călătorie educațională interdisciplinară în lumea transportului. Scopul principal a fost dezvoltarea competențelor de cercetare, colaborare, argumentare, gândire critică și creativitate prin explorarea tematicii transportului dintr-o perspectivă inovatoare și transdisciplinară. Proiectul a oferit un cadru motivant și relevant pentru dezvoltarea abilităților digitale și a competențelor lingvistice în limbile română, engleză și franceză.

Obiective ale proiectului

- Stimularea curiozității și interesului elevilor pentru studierea transportului prin diferite discipline
- Explorarea inovațiilor recente din domeniul transportului
- Dezvoltarea abilităților de cercetare și analiză în contexte reale și interdisciplinare
- Promovarea colaborării internaționale prin folosirea limbilor străine și a instrumentelor digitale
- Încurajarea gândirii critice și a creativității în identificarea unor soluții pentru probleme actuale din domeniu
- Promovarea unei învățări active prin metode moderne: clasa inversată, învățare outdoor, lucru pe proiecte

Integrare în curriculum

Tematica a fost integrată în disciplina limba franceză (clasa a X-a, L2), dar și în alte discipline printr-o abordare inter/pluri/transdisciplinară

Activitățile propuse au contribuit la dezvoltarea competențelor-cheie: comunicare, colaborare, cercetare, creativitate, gândire critică, competențe digitale și media

Activități și instrumente utilizate

Activitățile s-au desfășurat în șase etape, cu întâlniri sincrone (Google Meet) și asincrone (ESEP, WhatsApp, Google Chat). Elevii au lucrat în echipe locale și internaționale, realizând sarcini diverse: prezentări, cercetări, experimente, dezbateri.

Instrumente digitale utilizate:

Google Forms, Google Calendar, Google Docs, Canva, Padlet, Emaze, BookCreator, StoryJumper, Wordwall, Videocreator, Autocrat, Slidesgo, YouTube.

Produse finale:

postere digitale, cărți electronice, videoclipuri, galerii 3D, prezentări interactive.



Rezultate obținute

- Îmbogățirea cunoștințelor elevilor despre transport și inovații
- Dezvoltarea competențelor de cercetare, comunicare, colaborare și gândire critică
- Îmbunătățirea competențelor lingvistice și digitale
- Creșterea motivației și implicării elevilor în învățare
- Realizarea și diseminarea de materiale educaționale în spațiul public (Twinspace, expoziții, evenimente școlare)
- Obținerea etichetei naționale de calitate eTwinning

Impact

- Creșterea interesului elevilor pentru transportul verde și protejarea mediului
- Dezvoltarea spiritului de echipă, a încrederii în sine și a responsabilității
- Implicarea părinților în susținerea activităților educaționale ale copiilor
- Creșterea vizibilității școlii la nivel local, național și internațional
- Îmbunătățirea metodelor de predare și folosirea eficientă a instrumentelor digitale în activitatea didactică
- Dezvoltarea unei perspective europene în educație

Contribuția personală

- Co-fondator și coordonator al proiectului
- Organizarea echipelor de lucru și propunerea ideilor-cheie
- Coordonarea echipei de elevi de la Liceul Tehnologic „Ioan N. Roman”
- Supravegherea și sprijinirea activității elevilor în toate etapele proiectului
- Promovarea și diseminarea rezultatelor la nivel local, național și internațional

Puncte forte și caracter inovator

Interdisciplinaritate autentică și abordare modernă a temei transportului

Accent pe învățarea prin colaborare internațională și practică

Utilizarea intensivă și creativă a instrumentelor digitale

Integrarea tematicii transportului în viața reală și în educația pentru cetățenie activă și sustenabilă

The Ecological Problem of the Black Sea – ours and the whole world's

Număr proiect (ID)

145268

Tip proiect

Proiect Erasmus aprobat

Certificări

Certificatul de Școală Albastră

Perioada de desfășurare

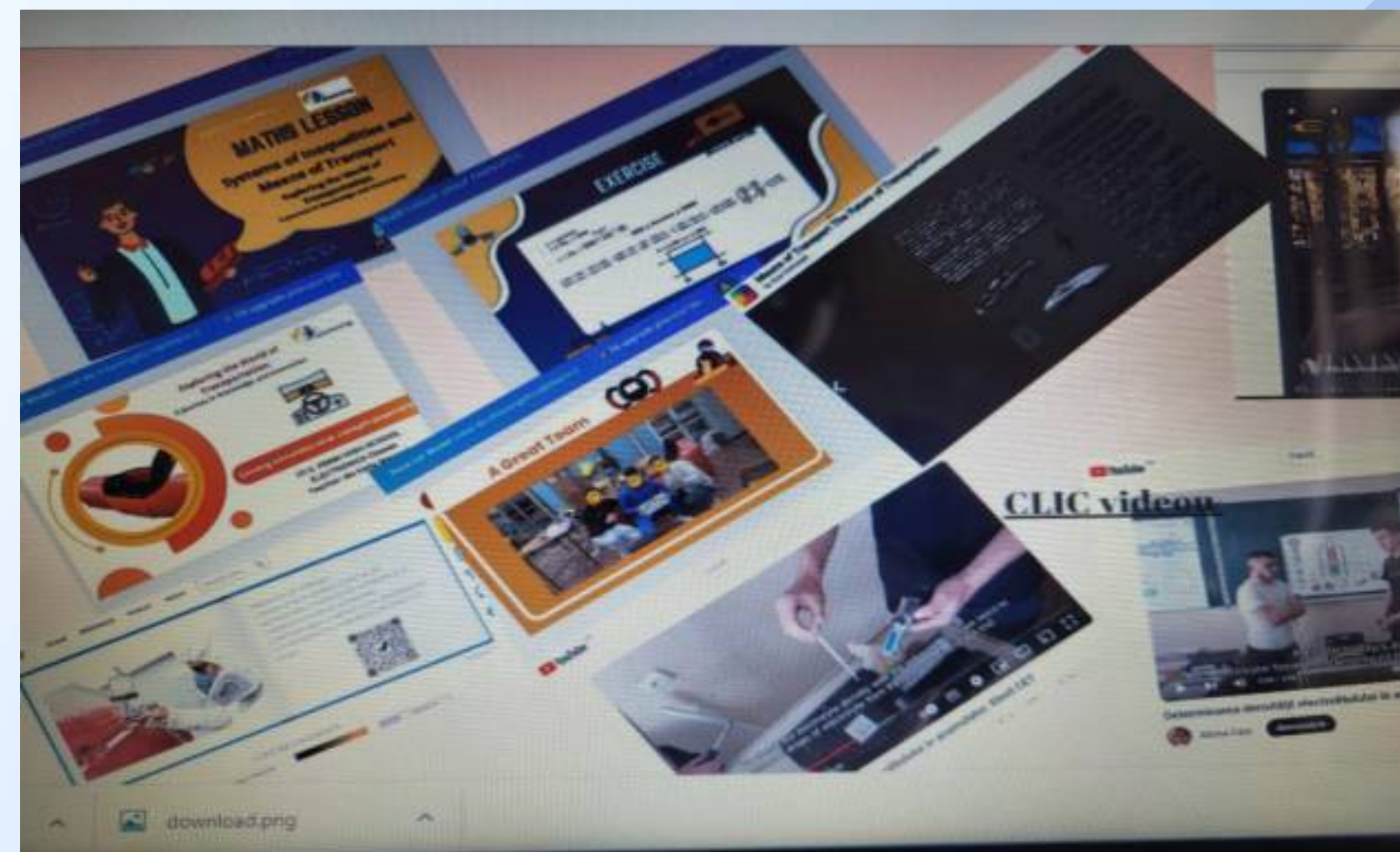
noiembrie 2023 – iunie 2024

Coordonatori

Bulgaria (prof. Sema Alieva), România (prof. Bulgariu Alina)

Țări partenere

Bulgaria, România, Turcia



Scurtă descriere

Proiectul abordează problema poluării excesive a Mării Negre, una dintre cele mai poluate mări din lume. În mări și pe fundul acestora se formează gropi de gunoi uriașe, conturate de curenți marini închiși într-un cerc. Deșeurile solide din materiale greu degradabile se acumulează în mediul marin și de-a lungul coastelor, punând în pericol ecosistemele marine, economia și sănătatea publică.

Obiective

- creșterea educației de mediu și conștientizarea poluării Mării Negre
- evidențierea relației dintre resursele de apă, societate și climă
- dezvoltarea competențelor digitale și lingvistice ale profesorilor și elevilor
- promovarea educației ecologice și a conștientizării privind starea Mării Negre
- cultivarea responsabilității față de protejarea mediului și aprecierea diversității culturale

Integrare în curriculum

- abordare interdisciplinară: limba engleză, TIC, educație pentru valori, geografie, biologie, artă, consiliere
- dezvoltarea competențelor: comunicare în limba engleză (citit, scris, vorbit), lucru în echipă, siguranță și etică online, creație digitală (postere, logo-uri, cărți electronice)
- colaborare între profesori (TIC, artă) pentru implementarea activităților
- promovarea conștiinței culturale și sociale

Activități și instrumente utilizate

- lucru în echipe internaționale mixte: Black Sea Explorers, Black Sea Detectives, etc.
- creare de postere, jocuri (Kahoot, Wordwall, Quizziz), sloganuri video, calendar colaborativ
- realizare de benzi desenate ("S.O.S. Marea Neagră"), expoziții de artă din plastic, carte de bucate cu rețete din pește

Produse finale

carte digitală despre protejarea Mării Negre: Storyjumper Book

expoziție de artă din plastic: Expoziție Google Slides

Metode de evaluare și diseminare:

- metode centrate pe competențele secolului XXI: gândire critică, colaborare, comunicare, creativitate
- învățare bazată pe proiecte, cercetare, utilizarea TIC
- chestionare, jocuri, feedback colectat în sondaje
- implicarea elevilor în procesul de învățare, responsabilizare și conștientizare ecologică

Diseminare

- rețele sociale, site-ul liceului, inspectoratul școlar, blog dedicat proiectului
- panou dedicat în holul cancelariei
- atelier pentru profesori din județul Constanța
- participare la conferința ISJ Constanța cu tricouri personalizate
- blog, forumuri, sondaje finale, testimoniale

Impact

- elevii și-au dezvoltat spiritul critic și capacitatea de analiză
- creșterea responsabilității față de protejarea Mării Negre
- promovarea activă a proiectelor eTwinning
- dezvoltarea abilităților de comunicare, colaborare, interculturalitate și utilizare a tehnologiei
- atingerea tuturor obiectivelor propuse

Puncte forte / caracter inovator

- dezvoltarea competențelor interculturale și de colaborare
- conștientizare ecologică prin activități creative
- integrarea eficientă a instrumentelor digitale
- accent pe sustenabilitate și reciclare
- abordare holistică, cu impact educațional și personal real

Linkuri relevante

[Twinspace eTwinning](#)

[Blog proiect](#)

[Facebook](#)

[Instagram](#)

[Pagini Twinspace](#)

I am Safe and Valuable

ID Proiect:

151268

Scurtă descriere:

Școlile nu sunt doar locuri de transfer de cunoștințe, ci și medii de dezvoltare socială și emoțională. Proiectul s-a concentrat pe sănătatea elevilor și pe sprijinirea bunăstării lor fizice, emoționale, mentale și sociale, încurajând exprimarea, succesul școlar, descoperirea talentelor, dezvoltarea competențelor digitale și lingvistice prin utilizarea inteligenței artificiale, cooperarea și munca în echipă.

Perioada de desfășurare:

Februarie – iunie 2024

Parteneri:

Türkiye, Franța, România, Grecia, Italia, Polonia

Coordonatori:

Neslihan Altemir (Turcia), Alina Bulgariu (România)

Obiectivele proiectului:

- Promovarea sănătății prin obiceiuri alimentare sănătoase și exerciții fizice regulate
- Sprijinirea sentimentului de apartenență și siguranță
- Întărirea relațiilor de prietenie între elevi
- Învățarea tehnicilor de gestionare a stresului
- Dezvoltarea empatiei și exprimării emoționale
- Stabilirea de obiective academice și personale
- Participare activă la activitățile academice și sociale
- Dezvoltarea obiceiurilor eficiente de lucru și învățare

Integrare în curriculum:

Activitățile au fost legate de temele din curriculum. Spre exemplu, tema „triunghiuri” din matematica de clasa a IX-a a fost asociată cu viitoarele profesii ale elevilor. Elevii au creat planuri de lecții cu instrumente AI, au dezvoltat competențe precum: gândire critică și creativă, comunicare, cercetare, empatie, gestionarea stresului, apartenență, antreprenariat și exprimare emoțională

Activități și instrumente folosite:

Platforme și aplicații:

Padlet, Polly (icebreaker), Genially, Bookcreator, Canva (AI tools), Piktochart, Artsteps

Teme:

sănătate fizică și mintală, alimentație, stres, profesii

eSafety:

aspectele privind protecția datelor și drepturile de autor au fost explicate și discutate în mod constant. S-au creat pagini despre eSafety pentru elevi.

Produse finale:

- Expoziție virtuală cu lucrările proiectului
- Calendar
- Me on my way to the future profession
- Cărți digitale: sănătate fizică, mintală, carte de bucate

Evaluare și diseminare:

- Activități de promovare a alimentației sănătoase și a exercițiilor fizice
- Consolidarea relațiilor sociale, empatiei și exprimării emoționale
- Participare activă la activități școlare și sociale
- Elevii au creat planuri de lecții, au lucrat în labirint, au făcut exerciții de reflecție personală
- Chestionare de evaluare finală – reacții pozitive și atingerea obiectivelor

Rezultate și impact:

- Elevii și-au dezvoltat starea de bine fizică și emoțională
- Au învățat să coopereze, să-și exprime emoțiile și nevoile
- Au folosit în siguranță instrumente digitale și AI
- Au devenit mai conștienți de sine și de ceilalți, mai empatici
- Au dobândit obiceiuri de învățare eficiente, au stabilit obiective personale
- Au simțit apartenența la școală și au adoptat un stil de viață sănătos

Puncte forte / caracter inovator:

- Dezvoltarea exprimării personale și a gândirii critice
- Îmbunătățirea abilităților digitale, lingvistice, sociale
- Lucru colaborativ, schimb de bune practici și valori culturale
- Crearea de produse educaționale diverse: hărți mentale, jocuri, afișe, scenarii
- Sprijinirea învățării prin creativitate și integrarea AI

Referințe (linkuri):

Twinspace Outputs

Twinspace Results

Video YouTube

WE COME TOGETHER WITH TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES

Număr proiect:

ID: 144753

Scurtă descriere:

Proiectul s-a înscris în tema eTwinning 2023: „Educație și Inovație”. Elevi din școli partenere din România, Turcia, Italia și Grecia au participat la activități creative și interactive pentru a cunoaște și promova jocurile tradiționale pentru copii, cultura și tradițiile țărilor implicate. Proiectul a avut ca scop dezvoltarea abilităților digitale, comunicarea în limba engleză, creativitatea, empatia și spiritul de colaborare între elevi, precum și transmiterea acestor jocuri generațiilor următoare.

Perioada desfășurării:

Decembrie 2023 – februarie 2024

Parteneri:

Școli din România (4), Turcia (9), Grecia (4), Italia (1)

Coordonatori:

Prof. Deșliu Elena – Școala Gimnazială „I.L. Caragiale” Medgidia, România (membru)

- Cunoașterea și înțelegerea jocurilor tradiționale pentru copii;
- Respectarea și empatia față de ceilalți;
- Colaborarea și dezvoltarea sentimentului de apartenență;
- Formarea unui comportament civic responsabil;
- Dezvoltarea orizontului cultural, a competențelor lingvistice și digitale;
- Promovarea toleranței și cooperării;
- Creșterea gradului de conștientizare asupra importanței colaborării

- Activitățile au fost integrate interdisciplinar, prin colaborarea profesorilor de limba engleză,
- educație fizică, TIC, arte vizuale, științe sociale, educație muzicală și civică.
- Elevii au realizat activități practice (desene, jocuri în aer liber, prezentări video și PPT) și teoretice (dezbateri, documentări) sub îndrumarea cadrelor didactice și părinților.



Activități și instrumente de lucru:

Metode utilizate: conversație euristică, brainstorming, documentare, dialog și lucrul în echipă. Instrumente TIC folosite: mesagerie electronică, Facebook, YouTube, Word, Excel, PowerPoint, Padlet, Wakelet, Canva, Kahoot, WordArt, Dailymotion, Google Docs/Forms, Bookcreator, Genially.

Metode de evaluare și diseminare:

Evaluarea s-a realizat prin feedback verbal, evidențierea rezultatelor la nivelul claselor și școlilor, acordarea de diplome și aplicarea chestionarelor inițiale și finale. Diseminarea proiectului s-a făcut prin pagini de Facebook, website-uri școlare, forumul ISJ Constanța și panouri informative în școli.

Produse finale:

Realizarea de colaje, afișe, expoziții virtuale, rapoarte, jocuri digitale și clipuri promoționale folosind platforme precum Canva, Emaze, InShot, Photogrid, Genially, Kahoot, Animemaker.

Rezultate și impact:

- Schimbări comportamentale pozitive privind mediul înconjurător;
- Creșterea motivației pentru învățarea limbii engleze și dezvoltarea vocabularului;
- Îmbunătățirea competențelor digitale și creative;
- Cunoașterea și compararea stilurilor de viață și politicilor naționale de protecție a mediului din țările partenere;
- Dobândirea de metode participative și competențe noi de către cadrele didactice;
- Implicarea crescută a părinților în educația copiilor și în proiect;
- Imagine pozitivă a instituției în comunitate și la nivel european.

Puncte forte / Caracter inovator:

Elevii au documentat informații din mai multe țări, au realizat o culegere de jocuri tradiționale, au învățat să lucreze cu instrumente digitale diverse și au exprimat creativitatea prin desene, jocuri, prezentări și materiale vizuale. Calitatea produselor a fost recunoscută prin certificate naționale și europene de calitate.



Referințe:

Twinspace proiect

Expoziție virtuală

Produse finale

Site Școala I.L.Caragiale Medgidia

Inspiring Museums

Număr proiect:

ID 141587

Scurtă descriere:

Proiectul s-a înscris în tema eTwinning a anului 2023: Inovație în Educație. Elevi din școli partenere din România, Turcia, Grecia, Croația, Polonia și Serbia au desfășurat activități creative și educative pentru a-și îmbogăți cunoștințele despre istoria, cultura și tradițiile țărilor participante. Prin colaborare și utilizarea limbii engleze, elevii și-au dezvoltat abilități digitale, de comunicare, imaginația și creativitatea. Scopul principal a fost sensibilizarea comunității școlare asupra importanței muzeelor în societate și a rolului lor cultural. Rezultatele proiectului sunt disponibile pe twinspace-ul proiectului. Link Twinspace: Inspiring Museums Twinspace

Perioada:

Septembrie 2023 – Mai 2024

Parteneri:

România (7 școli), Turcia (7 școli), Grecia (8 școli), Croația (2 școli), Polonia (1 școală), Serbia (1 școală)



Coordonatori:

Prof. Bălțoi Raluca - Școala Gimnazială „I.L.Caragiale” Medgidia
- România

Obiectivele proiectului:

- Dobândirea deprinderii de a colabora în echipe.
- Dezvoltarea imaginației, creativității și a abilităților artistice.
- Dezvoltarea abilităților antreprenoriale prin crearea și gestionarea unui muzeu.
- Încurajarea colaborării în echipe mixte transnaționale.
- Cunoașterea importanței muzeelor și a tipurilor acestora.
- Formarea deprinderii de exprimare a opiniilor personale și respectul față de opiniile altora.

Integrare în curriculum:

Proiectul a fost integrat în activitățile didactice la discipline precum limba engleză, limba română, istorie, geografie, educație plastică, educație tehnologică și TIC. Activitățile au inclus dezbateri, prezentări, realizarea de desene, obiecte decorative, expoziții, prezentări video și creații literare, sprijinite atât de profesori, cât și de părinți.

Activități și instrumente de lucru:

- Metodele au inclus conversații euristice, brainstorming, documentare, dezbateri, campanii de informare, dialog, lucru în echipă și individual. S-au folosit numeroase instrumente TIC:
- Mesagerie electronică
- Facebook, YouTube
- Word, Excel, PowerPoint
- Padlet, Wakelet, Canva, Kahoot, WordArt
- Dailymotion, Yumpu, Mentimeter, Storyjumper
- Quiz, Google Docs, Forms
- Scrapcoloring, Bookcreator, Dotstorming, Genially

Produse finale:

- Calendar 2024 și poster pentru 2024 realizate în Canva.
- Jocuri interactive: Escape Room Museum, Mystery Breakout (Genially), Who wants to be a millionaire? (Learningapp).
- Dicționar audio creat cu Voicethread.
- Tablouri realizate cu Scrapcoloring.
- Poveste digitală „Inspiring Museum – where is the famous inspiring painting?” (Storyjumper).
- Acrostih realizat cu Kapwing.
- Toate produsele finale sunt disponibile pe Twinspace și pot fi utilizate ca resurse educaționale.



Link Twinspace:

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/inspiring-museums/twinspace>

Login: guest username: inspiring.museums

Parolă: 1234567

Metode de evaluare și diseminare:

Evaluarea a fost realizată prin aprecieri verbale, evidențierea la nivel de clasă și școală, acordarea de diplome și aplicarea de chestionare. Diseminarea s-a făcut prin comunicate pe pagina de Facebook a școlii, website-ul acesteia, forumul ISJ Constanța și panouri informative.

Rezultate și impact:

- Schimbări pozitive în atitudinea elevilor față de istorie și cultură locală și națională.
- Creșterea motivației pentru studiul limbii engleze și dezvoltarea vocabularului, comunicării, competențelor digitale și creativității.
- Îmbunătățirea rezultatelor școlare.
- Cunoașterea și compararea stilurilor de viață și educație în țările partenere.

Rezultate și impact:

- Schimbări pozitive în atitudinea elevilor față de istorie și cultură locală și națională.
- Creșterea motivației pentru studiul limbii engleze și dezvoltarea vocabularului, comunicării, competențelor digitale și creativității.
- Îmbunătățirea rezultatelor școlare.
- Imagine pozitivă sporită a instituției la nivel local și european.

Puncte forte / Caracter inovator:

Elevii au învățat să selecteze și să valorifice informații relevante despre muzee și istorie, au creat produse educaționale diverse folosind tehnologia, și și-au dezvoltat abilități digitale, artistice și literare. Proiectul a fost apreciat prin Certificatul Național și European de Calitate.

Referințe:

StoryJumper – Poveste Inspiring Museums

Genially – Conținut interactiv

Twinspace Inspiring Museums

ACT TOGETHER FOR A GREEN FUTURE

Scurtă descriere:

Parteneriatul a promovat schimbul de bune practici și experiențe în domeniul sustenabilității, contribuind la creșterea eficienței și impactului activităților educaționale legate de protecția mediului.

Perioada:

Noiembrie 2022 – aprilie 2023

Parteneri:

Preșcolari, elevi din ciclul primar, gimnazial și liceal din Albania, Bulgaria, Georgia, Iordania, Italia, Lituania, Macedonia de Nord, Portugalia, România, Serbia, Spania, Tunisia, Turcia.

Coordonatori:

Meltem Guneş – Turcia / Gheorghe Carmen – Liceul Tehnologic „Tomis”
Constanța





Objective:

- Înțelegerea interacțiunii dintre om și natură.
- Recunoașterea, protejarea și înțelegerea mediului prin durabilitate și reciclare.
- Creșterea gradului de conștientizare privind problemele de mediu și schimbările climatice.
- Conectarea STEAM cu natura prin activități experimentale.
- Dezvoltarea adaptabilității elevilor la lumea în schimbare prin abordarea interdisciplinară STEAM (știință, tehnologie, inginerie, artă, matematică).

Activități și instrumente:

- Utilizarea materialelor reciclabile și a practicilor ecologice pentru minimizarea impactului asupra mediului.
- Promovarea economisirii resurselor (energie, apă, materiale).
- Implementarea unui sistem eficient de gestionare a deșeurilor, promovând reciclarea și compostarea.
- Dezvoltarea competențelor instituționale în sustenabilitate pentru continuitatea proiectelor similare.

Metode de evaluare și diseminare:

- Observație directă a implicării și creativității participanților.
- Chestionare și sondaje pre și post-atelier.
- Feedback verbal și discuții interactive.
- Evaluarea calității produselor finale.
- Expoziție pe platforma Google și publicarea fotografiilor, videoclipurilor și poveștilor despre activități

Produse finale:

Site Google: [Link proiect](#)

„Our Climate Change Book” [Storyjumper](#)

Publicație online: [Link publicație](#)

Map Hub: [Link Map Hub](#)

Atelier de reciclare creativă la Liceul Tehnologic „Tomis”

Rezultate și impact:

- Educație și sensibilizare sporită privind protecția mediului.
- Promovarea culturii sustenabilității și creșterea implicării comunității.
- Îmbunătățirea imaginii instituției și dezvoltarea competențelor pedagogice.
- Stimularea creativității și abilităților practice ale elevilor.
- Consolidarea legăturilor sociale și promovarea unui stil de viață durabil.

Puncte forte / Inovație:

- Transformarea deșeurilor în resurse creative.
- Promovarea sustenabilității prin metode practice și creative.
- Integrarea tehnologiei și designului în reciclare.
- Explorarea și experimentarea cu materiale și tehnici noi.
- Implicarea activă a comunității locale.
- Educația pentru schimbarea comportamentului în favoarea mediului.⁷⁵

WATER CONSERVATION AND MARINE LITTER

Număr proiect:

ID 133148

Scurtă descriere:

În cadrul parteneriatului s-a promovat schimbul de bune practici și experiențe în domeniul sustenabilității, ceea ce a contribuit la creșterea eficienței și impactului activităților desfășurate.

Perioada:

15.12.2022 – 15.06.2023

Parteneri:

Elevi 14–17 ani din țările partenere: Turcia, România, Malta, Italia, Lituania

Coordonatori:

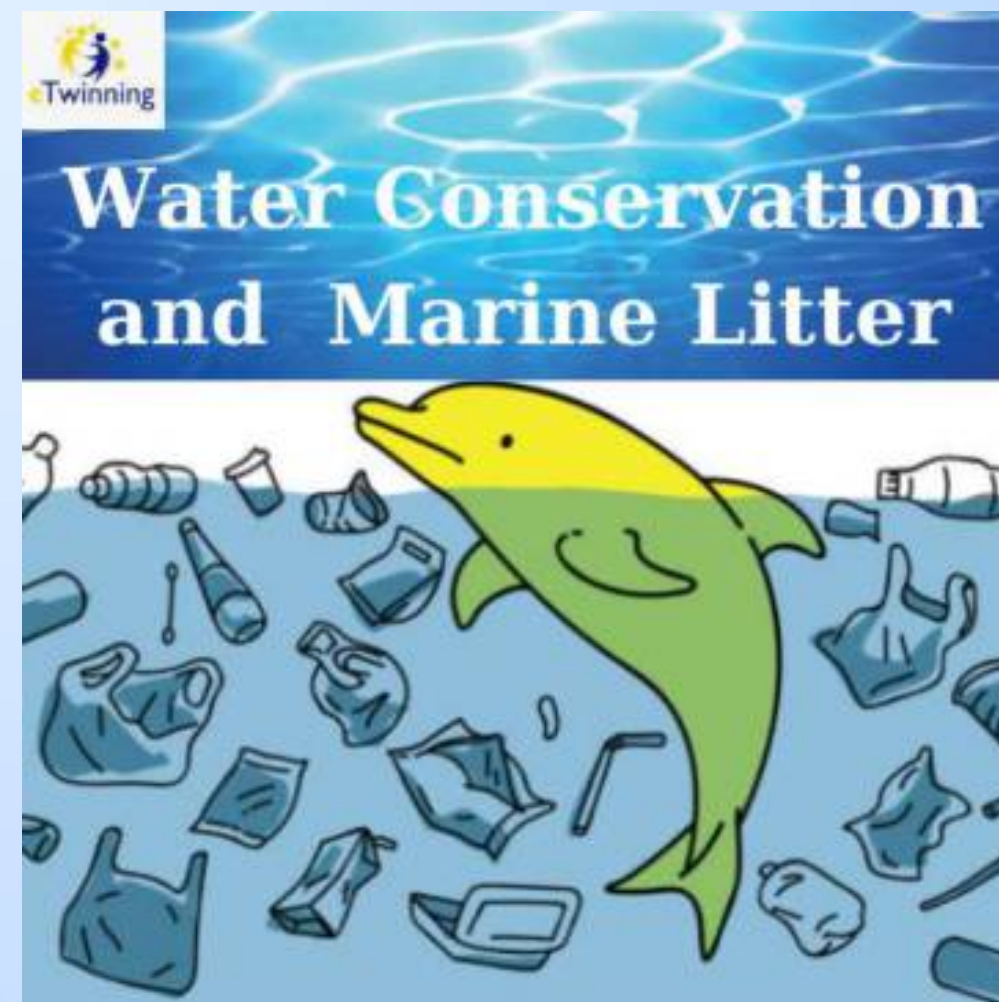
Prof. Apostol Valentina, Prof. Alexandrescu Alexandra, Prof. Tărnăuceanu Elena Liceul Tehnologic „Tomis” Constanța

Obiectivele proiectului:

- Dezvoltarea competențelor de comunicare în limba engleză a participanților prin contactul cu elevi din alte țări
- Dezvoltarea spiritului de echipă și capacitatea organizațională
- Utilizarea de noi tehnologii și abordări creative pentru a produce, prelucra și difuza rezultate

Integrare în curriculum:

- Aria Curriculară Om și Societate
- Aria Curriculară Matematică și Științe
- Aria Curriculară Limbă și Comunicare
- Aria Curriculară Tehnologii



Activități și instrumente de lucru:

- Utilizarea materialelor reciclabile și practicilor ecologice pentru minimizarea impactului asupra mediului
- Economisirea resurselor (energie electrică, apă, materiale) prin practici eficiente și responsabile
- Implementarea unui sistem eficient de gestionare a deșeurilor pentru promovarea reciclării și compostării
- Consolidarea capacităților și competențelor instituțiilor implicate în domeniul sustenabilității pentru desfășurarea continuă a activităților similare

Produse finale:

Site Google: <https://sites.google.com/liceultehnologictomis.ro/etwinning/project-results>

Collaborative story (Book Creator) – (linkul nu este specificat)

Publicație: <https://pubhtml5.com/rktl/fhnb/>

Map Hub – (linkul nu este specificat)

Produsele rezultate sunt utilizate în procesul de predare-învățare-evaluare și integrate în cadrul mai multor arii curriculare: Limba engleză, TIC, Geografie, Biologie, Educație antreprenorială.

Metode de evaluare și diseminare folosite:

- Observația directă a participanților pentru evaluarea implicării, creativității și abilităților practice
- Chestionare și sondaje înainte și după activități pentru evaluarea cunoștințelor, satisfacției și îmbunătățirilor necesare
- Feedback verbal și discuții pentru o perspectivă mai profundă asupra experiențelor și sugestii de îmbunătățire
- Evaluarea produselor finale pentru calitate și creativitate
- Expoziție și diseminare pe site și publicații, prin fotografii, videoclipuri și povești care au crescut vizibilitatea și au atras noi participanți

Rezultate și impact:

- Educație și sensibilizare privind protecția mediului și stilul de viață sustenabil
- Promovarea culturii sustenabilității în instituție și comunitate
- Creșterea implicării comunitare
- Îmbunătățirea imaginii instituției
- Dezvoltarea creativității și abilităților practice ale elevilor
- Sensibilizarea părinților privind importanța reciclării și protejării mediului
- Consolidarea legăturilor sociale și promovarea colaborării în comunitate

Puncte forte / Caracter inovator:

- Utilizarea creativă a deșeurilor ca resurse pentru creație
- Promovarea sustenabilității prin soluții practice și inovatoare
- Integrarea tehnologiei și designului în procesul de reciclare
- Experimentarea cu diverse materiale și tehnici reciclabile
- Implicarea activă a comunității locale în colectare și transformare
- Educație și conștientizare prin metode inovatoare care stimulează schimbarea de comportament



Referințe:

Site Google: <https://sites.google.com/liceultehnologicictomis.ro/etwinning/project-results>

Publicație: <https://pubhtml5.com/rktl/fhnb/>

FIVE MORE MINUTES. I PROMISE

Număr proiect:

ID 138120

Scurtă descriere:

Acest proiect a fost conceput pentru a avea un efect durabil asupra activităților didactice ale fiecărui partener implicat, care va aplica în cadrul organizației elementele de noutate dobândite.

Perioada:

23.03.2023 – 20.06.2023

Parteneri:

Elevi 10–17 ani din țările participante: Turcia, România, Georgia

Coordonatori:

Prof. Apostol Valentina, Prof. Alexandrescu Alexandra – Liceul Tehnologic „Tomis” Constanța

Obiectivele proiectului:

- Perfecționarea competențelor digitale prin folosirea instrumentelor web 2.0
- Perfecționarea competențelor de comunicare în limba engleză prin contactul cu elevi din țări ale Uniunii Europene
- Îmbunătățirea abilităților de lucru în echipă (brainstorming, peer learning etc.)

Integrare în curriculum:

- Aria curriculară Limbă și Comunicare
- Aria curriculară Tehnologii
- Catedra TIC

Activități și instrumente de lucru:

- Cadrele didactice au acces la un cadru activ de învățare
- Instrumente pedagogice care integrează noile tehnologii în procesul didactic



FIVE MORE MINUTES



Connect to life, not the internet

Produse finale:

- Calendar proiect
- Jurnal proiect
- Realizarea unui proiect comun, online

Metode de evaluare și diseminare:

- Observarea participanților în timpul activităților pentru a evalua implicarea, creativitatea și abilitățile practice
- Chestionare și sondaje înainte și după proiect pentru a evalua cunoștințele anterioare, satisfacția și nevoile de îmbunătățire
- Feedback verbal și discuții pentru a înțelege mai bine experiențele participanților
- Evaluarea calității și creativității produselor finale

Diseminarea:

Se realizează pe 3 niveluri:

Comunitatea școlară:

- Logo-ul și imagini relevante din activități
- Prezentări PPT în reuniuni metodice
- Descrierea proiectului, obiective, rezultate pe site-ul școlii

Nivel local și regional:

- Mass-media locală
- Postări pe social media
- Pagina de Facebook a liceului
- Grupuri WhatsApp

Nivel internațional:

Prin organizațiile partenere

Premii și distincții:

Proiectul a primit distincție națională și europeană

Rezultate și impact:**Instituție:**

- O perspectivă mai bună asupra responsabilităților și contribuției didactice
- Mai multă atenție acordată calității proiectelor și selecției activităților cu valoare educativă adăugată

Personal școlar:

Participare la o rețea europeană și oportunități de dezvoltare profesională prin colaborări și seminarii internaționale

Elevi:

- Creșterea nivelului de utilizare a noilor tehnologii în procesul instructiv
- Dezvoltarea abilităților de operare cu calculatorul și comunicare prin instrumente eTwinning

Comunitate locală:

Formarea competențelor de comunicare și cooperare la nivelul instituției, cadrelor didactice, părinților și comunității locale

Puncte forte / Caracter inovator:

- Participarea profesorilor la o rețea europeană pentru dezvoltare profesională
- Încărcarea de documente, prezentări, fotografii pe pagina Twinspace a proiectului
- Familiarizarea cu instrumentele eTwinning
- Realizarea egalității de șanse prin lucrări proprii pentru fiecare participant
- Utilizarea unui spațiu virtual comun de colaborare

Referințe:

Twinspace proiect FIVE MORE MINUTES. I PROMISE

TINKERCAD

Număr proiect:

ID 136547

Perioada:

21.02.2023 – 20.05.2023

Parteneri:

Elevi 12–16 ani din Spania, România, Turcia, Georgia

Coordonatori:

Prof. Apostol Valentina, Prof. Grasu Stere – Liceul Tehnologic „Tomis” Constanța

Scurtă descriere

Proiectul a adus un impact durabil asupra activităților didactice ale fiecărui partener

Rezultatele vor fi folosite ca resurse didactice în școli

Obiective

Perfecționarea competențelor digitale prin utilizarea aplicației Tinkercad și a instrumentelor web 2.0

Dezvoltarea competențelor de comunicare în limba engleză prin colaborare internațională

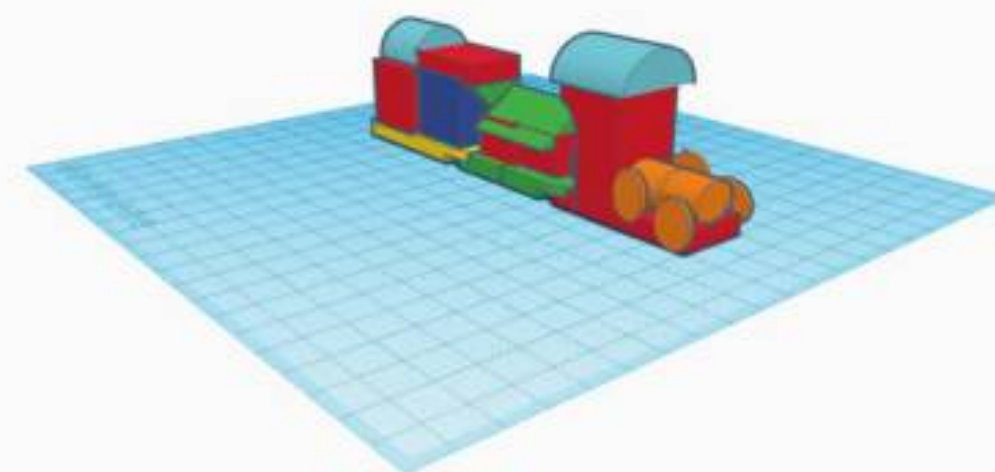
Integrare în curriculum

- Aria curriculară Limbă și Comunicare
- Aria curriculară Tehnologii
- Catedra TIC

Activități și instrumente de lucru

Utilizarea aplicației Tinkercad pentru proiectarea de obiecte 3D

Folosirea instrumentelor web 2.0 în procesul didactic



Produse finale

- Calendar proiect
- Jurnal proiect
- Proiect comun online prin proiectarea de obiecte 3D în Tinkercad
- Materiale didactice integrate în orele de TIC

Metode de evaluare și diseminare

- Observarea participanților în timpul activităților pentru a evalua implicarea, creativitatea și abilitățile practice
- Chestionare și sondaje înainte și după participarea în proiect
- Feedback verbal și discuții pentru a obține perspective aprofundate
- Analiza calității și creativității produselor finale

• Diseminare:

- La nivelul comunității școlare prin prezentări, imagini și descrieri pe site-ul școlii
- La nivel local și regional prin mass media, social media, pagina Facebook și grupuri WhatsApp
- La nivel internațional prin organizațiile partenere

Rezultate și impact

Instituție:

Creșterea calității proiectelor didactice și a selecției activităților educaționale cu valoare adăugată

Personal școlar:

Acces la rețele europene pentru dezvoltare profesională și formare internațională

Elevi:

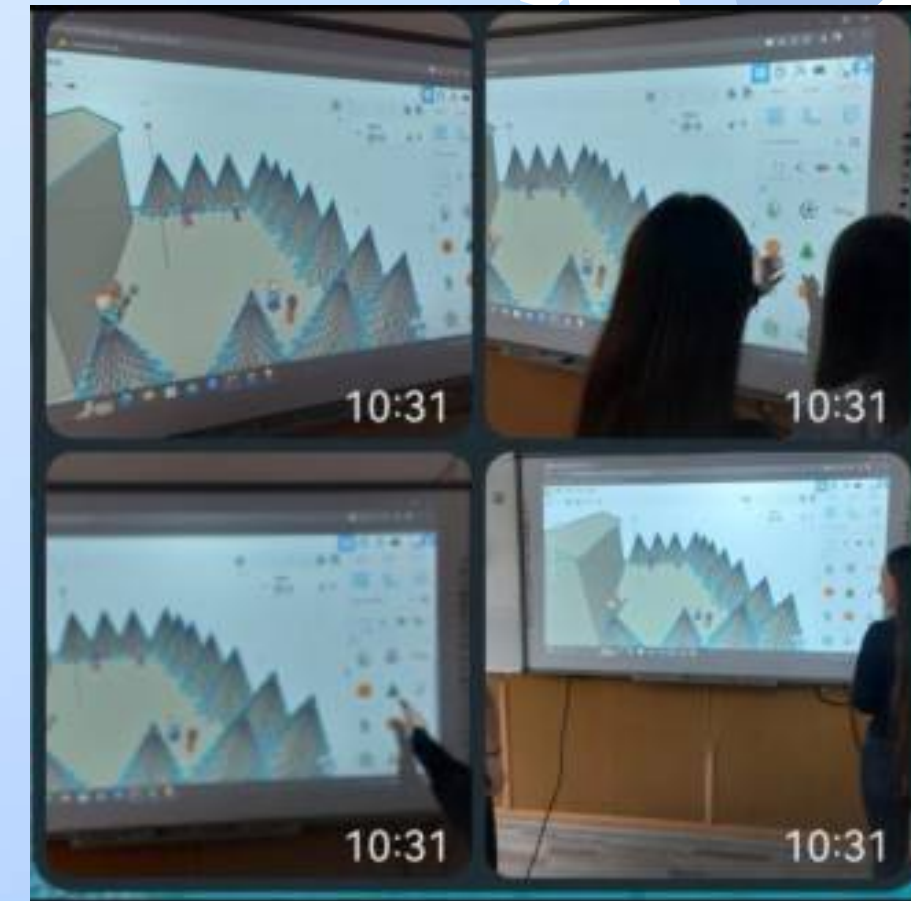
- Creșterea nivelului de utilizare a noilor tehnologii în educație
- Dezvoltarea abilităților digitale și a competențelor de comunicare în limba engleză
- Îmbunătățirea competențelor sociale și de lucru în echipă

Comunitate locală:

Dezvoltarea competențelor de comunicare și cooperare între școală, părinți și comunitate

Puncte forte / Caracter inovator

- Integrarea tehnologiilor moderne în procesul didactic
- Implicarea în rețele europene cu recunoaștere oficială
- Spațiu virtual de lucru și egalitate de șanse pentru toți participanții
- Posibilitatea încărcării și distribuirii materialelor pe platforma TwinSPACE



We are amazing: Keep us alive!

Număr proiect:

ID - 137477

Scurtă descriere:

Participarea profesorilor la o rețea europeană pentru dezvoltare profesională

Încărcarea de documente, prezentări, fotografii pe pagina Twinspace a proiectului

Familiarizarea cu instrumentele eTwinning

Realizarea egalității de șanse prin obținerea unor lucrări proprii pentru fiecare participant la proiect, în spațiul virtual

Perioada în care s-a derulat:

11.03.2023 – 11.06.2023

Parteneri:

26 elevi ai Liceului Tehnologic „Tomis” Constanța

Elevi din Grecia, Spania, Franța, Turcia, România

Coordonatori:

Prof. Apostol Valentina

Prof. Alexandrescu Alexandra

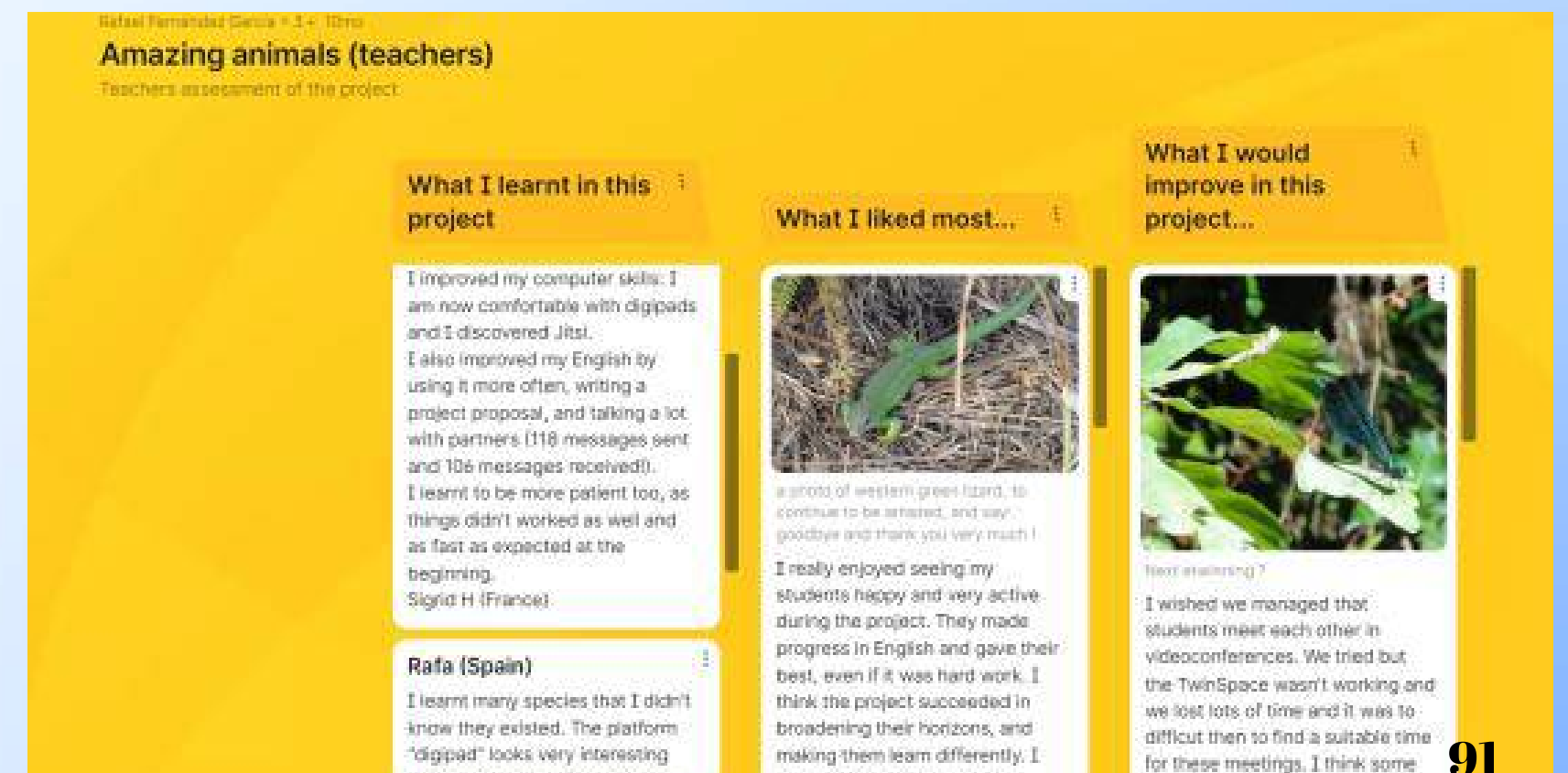
Liceul Tehnologic „Tomis” Constanța

Obiectivele proiectului:

- Utilizarea instrumentelor digitale (Padlet, Kahoot, Canva) în activitățile educative
- Dezvoltarea cunoștințelor privind biodiversitatea
- Dezvoltarea competențelor de comunicare, lingvistice, digitale și a creativității elevilor

Integrare în curriculum:

- Aria curriculară Matematică și Științe
- Aria curriculară Limbă și Comunicare
- Aria curriculară Tehnologii
- Catedra TIC



Amazing animals (teachers)
Teachers' assessment of the project:

What I learnt in this project	What I liked most...	What I would improve in this project...
I improved my computer skills: I am now comfortable with digipads and I discovered Jitsi. I also improved my English by using it more often, writing a project proposal, and talking a lot with partners (119 messages sent and 106 messages received!). I learnt to be more patient too, as things didn't work as well and as fast as expected at the beginning. Sigrid H (France)	 a photo of western green lizard, to continue to be shared, and say "goodbye and thank you very much!" I really enjoyed seeing my students happy and very active during the project. They made progress in English and gave their best, even if it was hard work. I think the project succeeded in broadening their horizons, and making them learn differently. I	 Next training? I wished we managed that students meet each other in videoconferences. We tried but the TwinSpace wasn't working and we lost lots of time and it was too difficult then to find a suitable time for these meetings. I think some
Rafa (Spain) I learnt many species that I didn't know they existed. The platform "digipad" looks very interesting		

Activități și instrumente de lucru:

Familiarizarea cu instrumentele eTwinning

Produse finale:

- Expoziție virtuală cu speciile pe cale de dispariție, realizată cu materiale digitale
- Calendar comun (Joint Calendar)
- Publicație digitală – Online Magazine
- Produsele sunt utilizate în cadrul orelor de Biologie, Limbi Moderne și TIC

Metode de evaluare și diseminare folosite:

- Chestionare înainte și după activitățile din calendarul proiectului privind cunoștințele, satisfacția și necesitatea îmbunătățirii
- Observația directă a implicării și creativității participanților, a abilităților de tehnoredactare și procesare text-image
- Folosirea site-ului și a publicațiilor pentru distribuirea fotografiilor, videoclipurilor și poveștilor proiectului
- Proiectul a primit Certificat Național și European de Calitate

Rezultate și impactul:

Asupra instituției:

- O perspectivă îmbunătățită asupra responsabilităților și contribuției didactice
- Creșterea atenției acordate calității proiectelor educaționale și a selecției activităților cu valoare adăugată

• Asupra personalului școlii:

- Participarea în rețele europene și oportunități de formare profesională
- Colaborare în proiecte internaționale și participare la seminarii de formare

Asupra elevilor:

- Creșterea competențelor digitale și de comunicare
- Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă și utilizare a limbii engleze
- Îmbunătățirea competențelor sociale

• Asupra comunității locale:

- Consolidarea comunicării și cooperării între instituție, cadre didactice, părinți și comunitate

Puncte forte / Caracter inovator:

Integrarea tehnologiilor moderne în procesul de învățare

Promovarea cunoașterii interculturale și implicarea în activități curriculare comune

Cadru atractiv pentru învățare colaborativă

Vizibilitate națională și europeană a activităților

Premii și certificate naționale și europene de calitate pentru cele mai bune proiecte

Referință:

Twinspace – We are amazing: Keep us alive!



EXCHANGE AROUND CATERING IN ENGLISH

Număr proiect:

ID 138026

Scurtă descriere

Proiect sustenabil din perspectiva activităților și rezultatelor obținute la nivel instituțional și în cadrul parteneriatului
Schimb de bune practici și experiențe între parteneri pentru creșterea eficienței și impactului activităților

Perioadă de desfășurare:

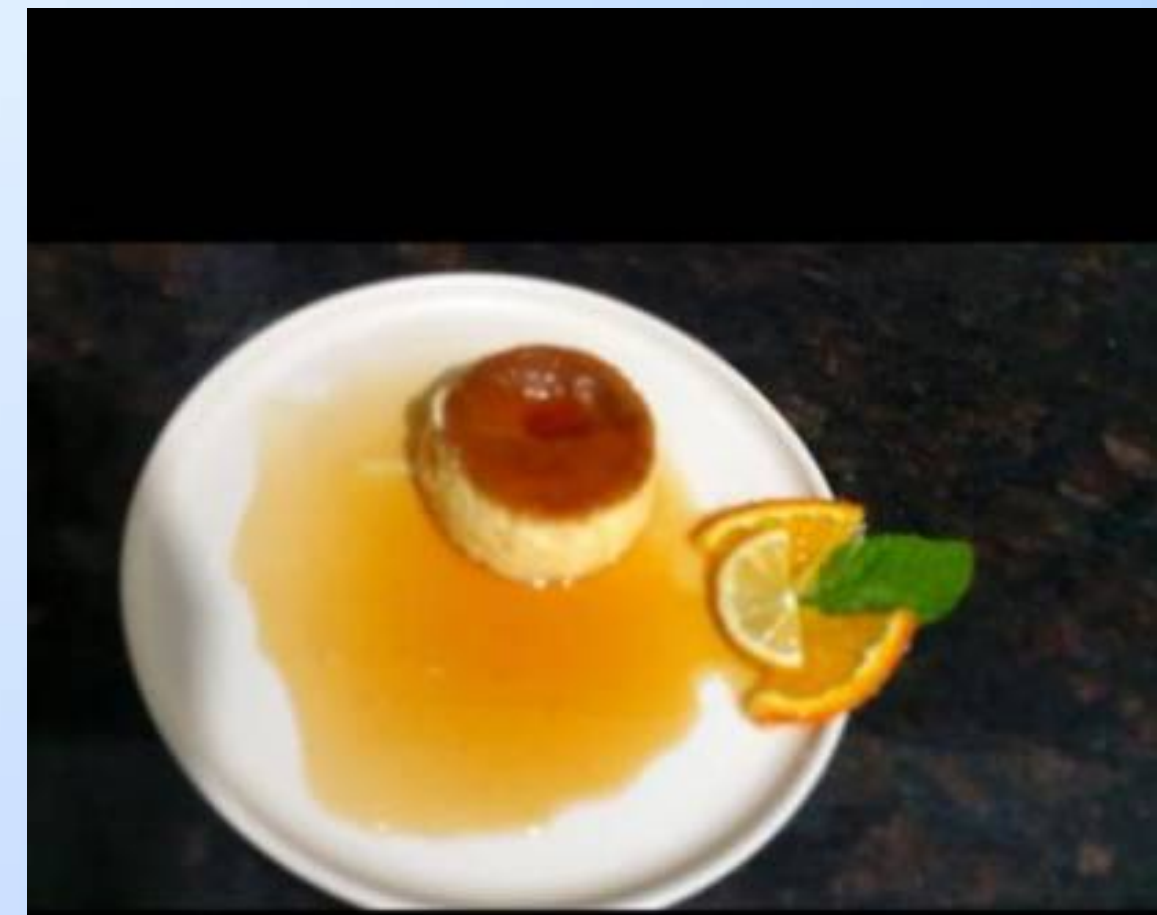
20.03.2023 – 20.05.2023

Participanți:

elevi cu vârste între 15–19 ani din Franța, Turcia, România, Spania

Coordonatori:

Prof. Apostol Valentina – Liceul Tehnologic „Tomis” Constanța



Obiectivele proiectului

- Dezvoltarea competențelor de comunicare în limba engleză
- Promovarea spiritului de echipă și dezvoltarea capacităților organizaționale
- Utilizarea tehnologiilor moderne și a metodelor creative pentru crearea și diseminarea produselor finale

Integrare în curriculum

- Om și Societate
- Matematică și Științe
- Limbă și Comunicare
- Tehnologii

Activități și instrumente de lucru

- Realizarea unei povești colaborative internaționale cu aplicația Book Creator, pe baza unui grafic de lucru comun
- Colaborare susținută între parteneri pentru construcția treptată a poveștii

Produse finale

Site Google: <https://sites.google.com/liceultehnologictomis.ro/etwinning/project-results>

Poveste colaborativă în Book Creator

Publicație online: <https://pubhtml5.com/rktl/fhnb/>

Hartă interactivă – Map Hub

Produsele au fost integrate în activitățile de predare-evaluare la Limba engleză, TIC, Geografie, Educație antreprenorială

Metode de evaluare și diseminare folosite

- Observația directă a implicării, creativității și abilităților practice ale elevilor
- Chestionare și sondaje înainte și după activități pentru evaluarea progresului și satisfacției
- Feedback verbal prin discuții deschise cu participanții
- Diseminare prin: website-urile școlilor partenere, Twinspace, rețele de socializare, pagina Facebook și site-ul Liceului Tehnologic „Tomis”

Rezultate și impactul (asupra instituției, personalului școlii, elevilor, părinților etc.)

- Consolidarea colaborării internaționale și încurajarea cetățeniei active
- Dezvoltarea imaginației, creativității și a competențelor media
- Îmbunătățirea nivelului de limba engleză și vocabularului de specialitate
- Conștientizarea diferențelor culturale și sociale
- Creșterea motivației pentru scris, citit și colaborare online
- Dezvoltarea abilităților TIC ale elevilor și profesorilor
- Elaborarea unor metode și materiale inovatoare pentru predare

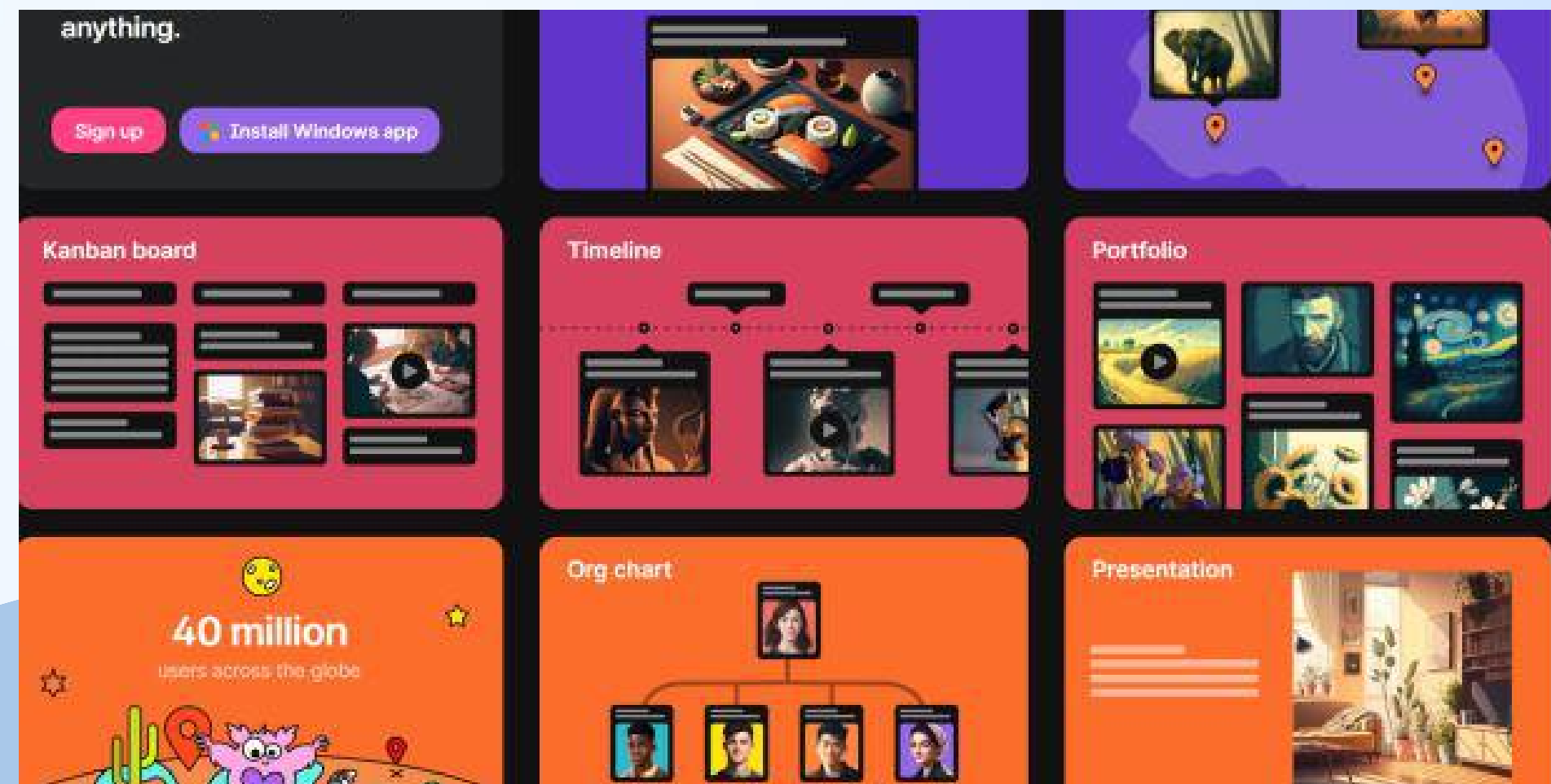
Puncte forte / Caracter inovator

- Promovarea creativității și implicarea activă a elevilor
- Încurajarea toleranței și a respectului față de diversitate
- Stimularea stimei de sine și a succesului școlar
- Perfecționarea profesorilor în utilizarea instrumentelor TIC

Referințe (link site, Twinspace)

<https://sites.google.com/liceultehnologicctomis.ro/etwinning/project-results>

<https://pubhtml5.com/rktl/fhnb/>



EDUCATION USING INFORMATION COMMUNICATION TECHNOLOGY

Număr proiect:

ID 138192

Scurtă descriere

- Proiect eTwinning desfășurat în perioada 27.03.2023 – 15.06.2023
- Participarea profesorilor la o rețea europeană pentru dezvoltare profesională
- Activități colaborative cu elevi din România, Turcia, Bulgaria, Lituania, Serbia și Croația

Obiectivele proiectului

- Utilizarea instrumentelor digitale (Padlet, Kahoot, Canva) în activitățile educative
- Dezvoltarea conștientizării propriilor interese și abilități
- Stabilirea stilurilor individuale de învățare și aplicarea acestora în activitățile preferate
- Îmbogățirea cunoștințelor despre inteligențele multiple
- Dezvoltarea competențelor de comunicare, competențelor lingvistice, digitale și a creativității elevilor

Integrare în curriculum

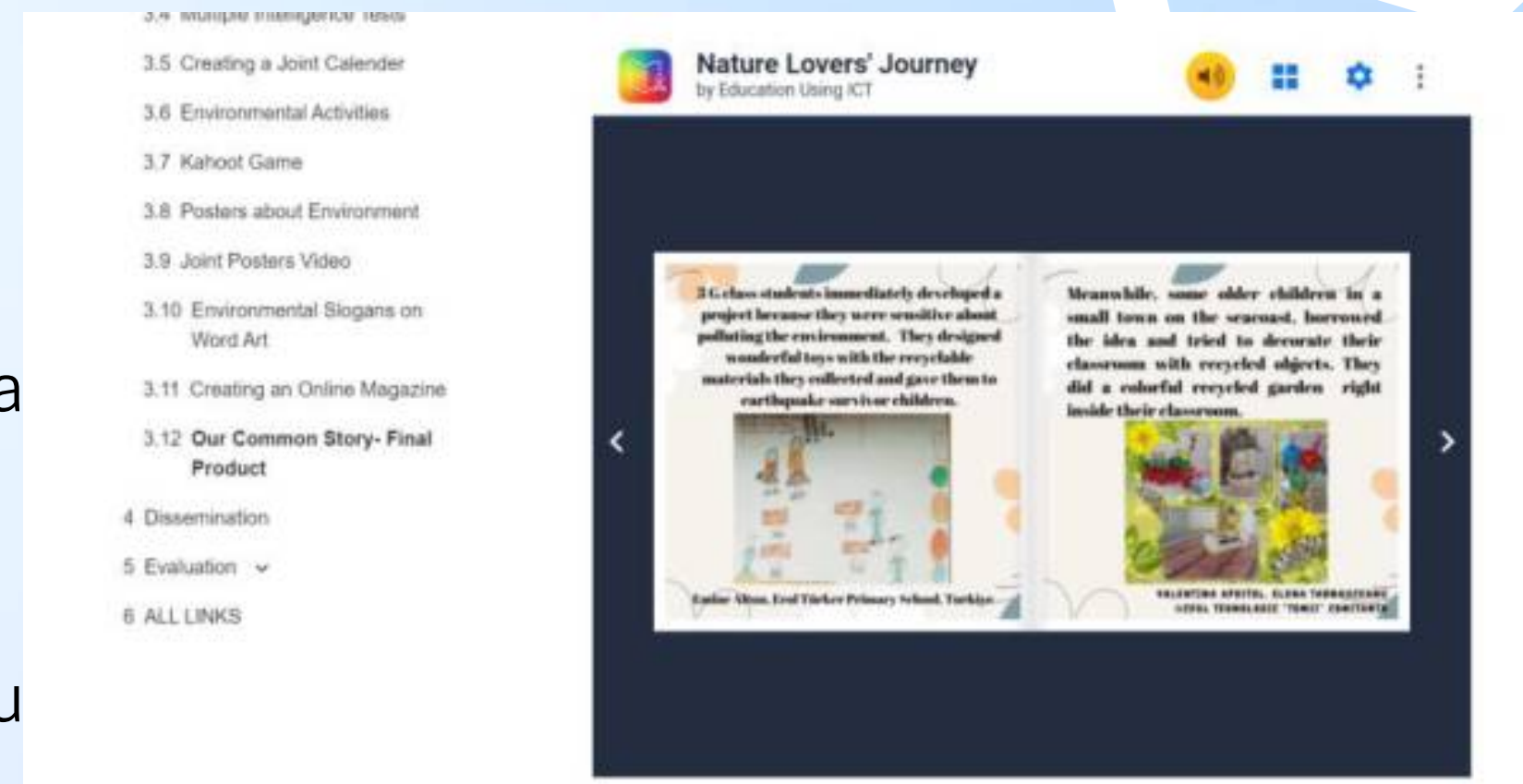
- Aria curriculară Om și societate
- Aria curriculară Limbă și comunicare
- Aria curriculară Tehnologii
- Catedra TIC

Activități și instrumente de lucru

- Încărcarea de documente, prezentări și fotografii pe pagina
Twinspace a proiectului
- Familiarizarea cu instrumentele eTwinning
- Realizarea egalității de șanse prin produse proprii pentru
fiecare elev participant
- Utilizarea spațiului virtual pentru colaborare și comunicare

Produse finale

- „Our Common Story – Nature Lovers’ Journey”
- Publicație online – „Online Magazine”
- Produsele sunt utilizate în procesul de predare-învățare-evaluare, în special la orele de TIC



Metode de evaluare și diseminare folosite

- Testul inteligențelor multiple
- Chestionare aplicate înainte și după participarea la activitățile proiectului (pentru evaluarea cunoștințelor, nivelului de satisfacție și propuneri de îmbunătățire)
- Observația directă a participanților pentru evaluarea implicării, creativității și a competențelor digitale
- Diseminare prin site-ul proiectului, publicații cu fotografii, videoclipuri și povești

Rezultate și impact

Asupra instituției:

Implicarea în proiect a condus la o mai bună conștientizare a rolului educației digitale și la selecția atentă a activităților educative care aduc valoare adăugată procesului instructiv-educativ

Asupra personalului școlii:

Participarea la rețele europene și la seminarii internaționale a oferit oportunități de dezvoltare profesională și schimb de bune practici

Asupra elevilor:

Creșterea nivelului de utilizare a tehnologiilor moderne în procesul de învățare

Asupra comunității locale:

Îmbunătățirea comunicării și cooperării între instituție, profesori, părinți și comunitatea locală

Puncte forte / Caracter inovator

- Instrumente pedagogice moderne integrate în procesul educațional
- Oportunitatea cunoașterii culturilor țărilor partenere
- Activități curriculare comune într-un cadru atractiv și motivant
- Recunoaștere oficială prin certificate naționale și europene de calitate
- Premii anuale pentru cele mai bune proiecte



Referință

Pagina oficială a proiectului pe eTwinning

Fake News Newspaper

Număr proiect:

ID138617

Scurtă descriere:

Proiectul Fake News Newspaper a fost conceput pentru a fi sustenabil atât în ceea ce privește activitățile desfășurate, cât și în ceea ce privește rezultatele obținute la nivel instituțional și în cadrul parteneriatului.

Perioada în care s-a derulat:

04.04.2023 – 10.06.2023

Parteneri:

Elevi de liceu, cu vârste cuprinse între 14–16 ani din România, Franța, Georgia, Turcia

Coordonatori:

Prof. Apostol Valentina – Liceul Tehnologic „Tomis” Constanța



Obiectivele proiectului:

- Să lucreze colaborativ la o revistă digitală care să conțină știri adevărate și false
- Să-și îmbunătățească abilitățile lingvistice și să-și dezvolte competența comunicativă
- Să-și îmbunătățească abilitățile digitale (Corel Draw, Thinglink, Videopad, Story Jumper, Kahoot, Padlet)

Integrare în curriculum:

- Aria curriculară Limbă și Comunicare,
- Aria curriculară Tehnologii,
- Catedra TIC

Activități și instrumente de lucru:

- Elevii au lucrat individual la unele sarcini, precum:
- Crearea de videoclipuri scurte despre ei înșiși
- Scrierea de scurte descrieri și încărcarea lor pe Padlet
- Colaborare pentru realizarea produsului final – revista digitală

Produse finale:

Revistă online realizată în echipă, publicată pe TwinSpace și disponibilă tuturor participanților



Metode de evaluare și diseminare folosite:

Chestionare – aplicate înainte și după activități, pentru a evalua cunoștințele anterioare, satisfacția și nevoile de îmbunătățire

Observația directă – asupra implicării, creativității și abilităților digitale ale elevilor

Feedback verbal și discuții – pentru o perspectivă aprofundată asupra experiențelor participanților

Evaluarea produsului final – calitatea și creativitatea articolelor

Diseminare: vizibilitate în școlile partenere, website-uri, TwinSpace, rețele de socializare

Site, publicații:

Fotografii, videoclipuri și povești despre activitățile derulate au fost publicate pentru vizibilitate și atragerea altor participanți

Rezultate și impact:

- Activitățile au fost integrate în orele de teorie și în stagiile de instruire practică ale claselor cu specializarea Producție Media
- Elevii și-au dezvoltat competențele de comunicare în limba engleză, scris și oral, formal și informal
- Utilizarea instrumentelor TIC a motivat elevii și a sporit atractivitatea activităților
- Profesorii au devenit mai încrezători în utilizarea instrumentelor digitale și au dezvoltat metode de predare inovatoare

Puncte forte / Caracter inovator:

- Promovarea creativității și implicării active a elevilor în procesul de învățare
- Încurajarea înțelegerii culturale, toleranței și aprecierii diversității
- Dezvoltarea stimei de sine și a respectului față de ceilalți
- Modernizarea metodelor de predare și formarea continuă a profesorilor în domeniul TIC

Referințe (link site, TwinSpace):

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/fake-news-newspaper/twinspace>

EUROPE DAY

Număr proiect:

ID 138974

Scurtă descriere

Proiectul a oferit un cadru internațional de colaborare cu privire la diverse modalități prin care elevii noștri ar putea deveni cetățeni mai buni ai lumii în care trăim prin îmbogățirea cunoștințelor despre alte limbi, țări și culturi.

Perioada în care s-a derulat

19.04.2023 – 09.05.2023

Parteneri:

Elevi cu vârste cuprinse între 10 – 15 ani din țările partenere: Grecia, România, Franța, Turcia, Germania, Italia, Georgia, Portugalia, Bulgaria, Cehia, Serbia

Coordonatori :

Prof. Apostol Valentina, Liceul Tehnologic "Tomis" Constanța



Obiectivele proiectului :

- 01- prezentarea statelor Uniunii Europene;
- 02- prezentarea însemnelor Uniunii Europene;
- 03-familiarizarea elevilor cu termenii specifici (U.E., Parlament European, Cetățean European etc);
- 04-comentarea unor imagini cu aspecte din aceste țări U.E., imagini reprezentative, simboluri naționale, tradiții, performanțe etc;
- 05 - să se documenteze cu privire la oportunitățile pe care le au ca cetățeni U.E. (posibilitatea de a munci oriunde pe teritoriul U.E., accesare de fonduri U.E., burse etc);
- 06 - să înțeleagă noțiunea de “Unitate în diversitate” - deviză a U.E.;
- 07 - să aprecieze importanța și necesitatea constituirii U.E.;
- 08 – să folosească simbolistica adecvată;
- 09 – să lucreze cu responsabilitate și implicare;
- 010 – să valorifice digital ideile, cunoștințele, noțiunile pe care le au cu privire la Europa



Integrare în curriculum

Aria curriculară Om și Societate,

Aria curriculară Limbă și Comunicare,

Aria Curriculară Tehnologii, Catedra TIC

Activități și instrumente de lucru:

Activitățile desfășurate și produsele finale realizate în cadrul acestui proiect eTwinning sunt extrem de numeroase și complexe. Unul dintre acestea este o poveste colectivă. La conceperea poveștii colaborative au participat toți partenerii implicați preluând fiecare ștafeta de la colegii străini, construind pornind de la ceea ce s-a conceput până la ei, lucrându-se conform unui grafic stabilit de comun acord la începutul proiectului. Pentru aceasta, dincolo de scrierea unei secțiuni proprii în limba engleză, elevii au oferit traducerea în limba română a acesteia, ilustrând-o.

Produse finale

Rezultatele au fost încărcate pe TwinSpace și link-ul proiectului a fost postat pe website-urile școlilor partenere pentru a fi utilizate de către cei interesați.

Metode de evaluare și diseminare folosite

- Observația directă:
- Observarea participanților în timpul activităților care a oferit informații valoroase despre nivelul lor de implicare, creativitate și abilități practice.
- Chestionare și sondaje:
- Realizarea de chestionare sau sondaje înainte și după participarea la activități cu privire la cunoștințele anterioare, nivelul de satisfacție și îmbunătățirile necesare.
- Feedback verbal și discuții:
- Deschiderea unui dialog cu participanții oferind astfel o perspectivă mai profundă asupra experiențelor lor.
- Site, publicații:
- Folosirea site-ului și a publicațiilor pentru fotografii, videoclipuri și povești despre Europa care au ajutat la creșterea vizibilității și atragerea de noi participanți.

Rezultate și Impactul (asupra instituției, personalului școlii, elevilor, părinților, etc.)

Proiectul a oferit un cadru internațional de colaborare cu privire la diverse modalități prin care elevii noștri ar putea deveni cetățeni mai buni ai lumii în care trăim prin îmbogățirea cunoștințelor despre alte limbi, țări și culturi. Alte obiective vizează aspecte precum: dezvoltarea imaginației și a creativității, dezvoltarea abilităților de utilizare a calculatorului și a competențelor media, dezvoltarea competențelor în limba engleză și încurajarea interactivității, a comunicării și a utilizării abilităților lingvistice în clasă și cu parteneri internaționali, dezvoltarea conștientizării diferențelor și asemănarilor sociale și culturale, creșterea motivației pentru scris și citit datorită sarcinilor interactive și colaborării pe platforme comune online.

Puncte forte / Caracter inovator

Activitățile proiectului au promovat o atitudine pozitivă față de creativitate, permițându-le elevilor să se implice activ în procesul de învățare, a încurajat înțelegerea culturală, toleranța și bucuria de diversitate și a dezvoltat stima de sine a elevilor și un sentiment de respect față de ceilalți. Participarea la activitățile proiectului într-un mod intercultural a stimulat succesul școlar al elevilor, le-a îmbunătățit nivelul de limba engleză și vocabularul specific legat de termenii de specialitate în domeniul de studiu și a dezvoltat abilitățile TIC. De asemenea, datorită acestor activități, profesorii au devenit utilizatori mai încrezători ai instrumentelor TIC, au dezvoltat metode și materiale de predare inovatoare pentru a-i motiva pe elevi să învețe.

Referințe (link site, Twinspace)

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/europe-day-6/twinspace>

LET'S MAKE OUR SCHOOL LIFE WELL-BEING

Număr proiect:

ID 152367

Scurtă descriere:

Activitățile proiectului au promovat o atitudine pozitivă față de creativitate, permițându-le elevilor să se implice activ în procesul de învățare.

A încurajat înțelegerea culturală, toleranța și bucuria de diversitate.

A dezvoltat stima de sine a elevilor și un sentiment de respect față de ceilalți.

Perioada în care s-a derulat:

27.03.2024 - 24.05.2024

Parteneri:

Elevi 16 – 18 ani din țările partenere: România, Estonia, Turcia, Letonia și Polonia

Coordonatori:

Prof. Apostol Valentina



Obiectivele proiectului:

- Dezvoltarea la elevi a abilităților practice, a simțului estetic, amenajarea și întreținerea spațiului verde al școlii, întreținerea stării de curățenie
- Sensibilizarea elevilor la receptarea frumosului din mediul înconjurător
- Obținerea unui tonus propice desfășurării procesului instructiv-educativ
- Dezvoltarea personalității adolescenților prin formarea gustului pentru ordine, curățenie, economie, sănătate, stării de bine
- „Detașarea” de navigarea fără măsură pe Internet, fumat etc.

Integrare în curriculum:

Proiect transdisciplinar

Activități și instrumente de lucru>

- Participarea la activitățile proiectului într-un mod intercultural a stimulat succesul școlar al elevilor.
- Le-a îmbunătățit nivelul de limba engleză și vocabularul specific legat de termenii de specialitate în domeniul de studiu.

Produse finale:

Postări video sub formă de dezbateri privind soluțiile elevilor la îmbunătățirea stării de bine în școală.

Acestea au fost încărcate pe TwinSpace și link-ul proiectului a fost postat pe website-urile școlilor partenere pentru a fi utilizate de către cei interesați.

Metode de evaluare și diseminare folosite:

Proiectele eTwinning oferă elevilor noi oportunități de învățare și diversifică activitățile didactice.

Comunicarea cu colegi din Europa ajută la familiarizarea cu elemente culturale și educaționale specifice țărilor partenere.

Elevii își îmbunătățesc competențele de comunicare în limbi străine și în relaționare socială.



Rezultate și Impactul:

Proiectul este sustenabil în activități și rezultate obținute la nivel instituțional și în parteneriat. Instituțiile implicate au consolidat capacitățile și competențele, permițând continuarea unor activități și proiecte similare.

Puncte forte / Caracter inovator:

Promovarea schimbului de bune practici și experiențe în cadrul parteneriatului.
Creșterea eficienței și impactului activităților desfășurate.
Implicarea continuă a profesorilor și elevilor în activități care valorifică rezultatele proiectului.
Influență directă asupra ofertelor educaționale prin introducerea unei noi abordări.

Referințe (link site, Twinspace):

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/lets-make-our-school-life-well-being>

Planet Hunters

Număr proiect:

ID: 135141

Scurtă descriere:

Proiectul "Planet Hunters" a ajutat copiii să învețe despre spațiul cosmic și elementele sale într-un mod atractiv și inedit. Prin colaborare, explorare și joc, copiii au explorat planetele sistemului solar, realizându-le artistic, „călătorind” în spațiu în costume de astronaut și căutând o planetă potrivită pentru locuit. Proiectul a dezvoltat cunoștințele despre spațiu, curiozitatea pentru cercetare și învățare, promovând colaborarea între copii și cadrele didactice, utilizarea instrumentelor web 2.0 și învățarea prin descoperire.

Perioada în care s-a derulat:

Februarie – mai 2023

Parteneri:

România și Turcia

Coordonatori:

Mihailov Viviana Arabela, Școala Gimnazială Nr. 6 "Nicolae Titulescu" - Constanța

Obiectivele proiectului:

- Exprimarea clară în propoziții la transmiterea mesajelor orale
- Denumirea condițiilor necesare pentru existența vieții pe o planetă
- Compararea condițiilor de viață de pe Pământ cu cele de pe alte planete
- Denumirea și ordonarea corectă a planetelor sistemului solar
- Explorarea formei Pământului și efectele mișcării sale asupra vieții
- Realizarea vizuală a unei planete prin tehnici diverse de pictură
- Găsirea de soluții variate pentru realizarea planetei alese
- Respectarea colegilor și regulilor de joc
- Colaborarea pentru realizarea unei lucrări comune

Integrare în curriculum:

- Domeniul dezvoltare socio-emoțională
- Domeniul dezvoltarea limbajului și a comunicării
- Domeniul dezvoltare cognitivă
- Abordare multidisciplinară: știință, artă, limbă și comunicare
- Dezvoltarea comunicării, capacității de lucru în echipă, simț artistic, curiozitate și dorință de a învăța
-

Activități și instrumente de lucru:

- Prezentări video despre proprietățile planetelor
- Crearea imaginii sistemului solar din fotografii realizate de copii
- Carte comună online „Planets book” realizată împreună cu partenerii
- Activități artistico-plastice (pictură, hârtie colorată, lipici, acuarele) pentru realizarea planetelor
- Întâlniri online între copii din țările partenere
- Jocuri web 2.0 realizate de cadre didactice

Produse finale:

Carte online „Planets book” creată cu StoryJumper, povestind călătoria în spațiu și explorarea planetelor sistemului solar.

Metode de evaluare și diseminare folosite:

Diseminare în întâlniri cu părinții, întâlniri metodice, grup Facebook al școlii.

Rezultate și impact:

Participarea a crescut interesul copiilor pentru spațiul cosmic; părinții au observat curiozitate și întrebări acasă legate de tematică.

Puncte forte / Caracter inovator:

- Colaborare permanentă cu parteneri din altă țară, folosind tehnologie pe tot parcursul proiectului
- Hartă a școlilor partenerilor realizată cu Google Maps
- Grup de comunicare pe WhatsApp
- Activități încărcate pe Padlet-uri atașate paginilor proiectului

Referințe (link site, Twinspace):

Link pentru logare: <https://school-education.ec.europa.eu/en/pupil-login>

User: uds.planet

Password: 20232023

Colaborarea profesorilor în cadrul proiectului Planet Hunters:

- Realizarea planetelor sistemului solar
- Activități comune și colaborări în echipă pentru copii (desene de ziua eTwinning)
- Harta școlilor partenere (Google Maps)
- Întâlniri profesor-elevi (Zoom Meeting)
- Raportul proiectului (StoryJumper)
- Jocuri web 2.0 (Learningapps, Wordwall, Jigsawplanet)
- Diplome/certificate pentru copii și profesori
- Fotografii (PicCollage) și film (Vimeo) din proiect
- Comunicare permanentă între parteneri

MY WASTE IS VALUABLE

Număr proiect:

ID: 150291

Scurtă descriere

Proiectul oferă activități de educație ecologică pentru cultivarea interesului și dragostei elevilor față de mediul înconjurător și protejarea acestuia.

Urmărește responsabilizarea elevilor privind importanța protejării mediului, formarea deprinderilor și atitudinilor civile în acest sens, precum și sensibilizarea cetățenilor.

Activități desfășurate: igienizarea grădinii școlii, crearea din materiale reciclabile a literelor numelui proiectului, folosirea capacelor de plastic și paharelor de hârtie pentru activități practice, realizarea steagurilor țărilor partenere din materiale reciclabile, marcarea Zilei „Zero Waste” și Ziua eTwinning, Ziua Mamei.

Perioada derulării

Februarie - Mai 2024

Parteneri

Turcia, România, Grecia

Coordonatori

Dildar Ayyildiz / Mihailov Viviana Arabela

Obiectivele proiectului

- Creșterea conștientizării privind mediul curat și natura la elevi
- Informarea despre conceptul Zero Waste
- Implicarea copiilor în activități practice legate de Zero Waste și reciclare
- Dezvoltarea creativității prin crearea de produse noi din materiale reciclabile
- Îmbunătățirea competențelor digitale ale elevilor și profesorilor prin utilizarea unor unelte web 2.0
- Consolidarea comunicării și colaborării între profesori și elevi

Integrare în curriculum

Proiectul a fost integrat în curriculumul pentru educație timpurie (MEN, 2019), vizând domeniul de dezvoltare cognitivă și cunoaștere a lumii.



Abordare multidisciplinară:

vocabular în limba română și engleză (limbă și comunicare), studierea oamenilor și culturilor (științe), activități estetice și creative, conștientizarea valorilor culturale și sociale, activități psihomotrice în aer liber.

Competențe și abilități dobândite

- Comunicare în română și engleză
- Competențe digitale
- Capacitatea de a învăța să învețe
- Competențe sociale și civice
- Spirit de inițiativă
- Spirit de echipă



Activități și instrumente de lucru

- Vizionarea de filmulețe informative și prezentări de specialiști în protecția mediului pentru conștientizarea necesității unui mediu curat
- Realizarea literelor numelui proiectului și a altor produse din materiale reciclabile (pahare, capace, steaguri, jocuri, vase pentru Ziua Mamei)
- Utilizarea unor unelte digitale: puzzle-uri pe Jigsawplanet, jocuri memory pe Wordwall, ziarul proiectului și e-book pe Canva și Storyjumper, logo și poster pe Canva, inserare de conținut pe Padlet

Metode de evaluare și diseminare

- Sondaje pentru alegerea logo-ului și posterului
- Sondaje preliminare, intermediare și finale
- Video de promovare a proiectului
- Panou de promovare în școli
- Publicarea noutăților pe site-ul și pagina de Facebook a școlilor participante

Produse finale

- Expoziție virtuală cu fotografii, colaje și descrieri pe emaze.com
- Evaluări din partea elevilor, părinților și profesorilor
- Diplome pentru participanți

Rezultate și impact

- Colaborare strânsă între parteneri prin întâlniri online și grupuri de comunicare (WhatsApp)
- Realizarea în comun a numelui proiectului, ziarului și e-book-ului
- Implicarea elevilor în activități concrete de protejare a mediului și conștientizarea importanței acestuia
- Informare și întâlniri cu experți în protecția mediului
- Impact pozitiv asupra elevilor, părinților și comunității școlare, promovând un climat sănătos, integrarea socială și responsabilitatea ecologică

Puncte forte / Caracter inovator

Dorința preșcolarilor de a ocroti natura

Disponibilitatea cadrelor didactice și a părinților pentru implicare

Promovarea unei atitudini ecologice în relațiile sociale

Crearea de noi parteneriate internaționale

Referințe

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/my-waste-valuable>

Eat healthy, smile to the future

Număr proiect:

ID 136700

Scurtă descriere

Proiectul și-a propus să ofere elevilor exemple de alimente sănătoase, combinarea acestora și meniuri adecvate și echilibrate

Mentținerea obiceiurilor alimentare sănătoase prin identificarea rețelelor gustoase din generație în generație

Înțelegerea importanței activității fizice pentru o viață sănătoasă

Perioada în care s-a derulat

Februarie – iunie 2024

Parteneri

România, Turcia, Grecia

Coordonator/i

România - Camelia Nicola, Școala Gimnazială Nr. 37 Constanța

Turcia - Gulcan Dal

Obiectivele proiectului

- Identificarea obiceiurilor de nutriție adecvate și echilibrate din meniul copiilor
- Menținerea obiceiurilor sănătoase de alimentație
- Înțelegerea importanței activităților fizice pentru o viață sănătoasă
- Utilizarea conștientă a tehnologiei și dezvoltarea abilităților de comunicare de către elevi

Integrare în curriculum

- Activitățile din proiect s-au desfășurat în cadrul lecțiilor de MEM (matematică și cunoașterea mediului) – „Să ne menținem sănătatea”
- În cadrul orelor de Dezvoltarea personală – „Emoții – alimente”
- În cadrul orelor de CLR (comunicare în limba română) – poezii/dramatizare – „Cearta fructelor și legumelor”
- AVAP – Colorarea coșului cu fructe, Fructe



I'm not a pear or a banana,
But I'm also yellow. I look like an
orange And they don't grow in
your country. They are oval,
elongated, And, if you want, you
can see me in the market. I have
juice, I'm not quince, They are
sour, so they are...lemon!



School Nr. 37, Constanta,
Romania
Teacher Camelia Nicola

Activități și instrumente de lucru

- Logo și sloganul proiectului
- Scrierea numelui proiectului din fructe – fiecare participant a primit câte o literă, realizarea de fotografii, asamblare pentru a forma numele proiectului
- Ziua Internațională a apei – fișă pe coduri
- Poezii sau dramatizări mici piese de teatru având ca subiect fructe și legume – aplicația Chatter Pix, PPT
- Activitate practică – mic dejun vesel, fețe vesele din fructe sau legume, preparare salată de fructe sau legume, împărtășirea unor rețete simple – poze, PPT
- Discuții cu specialiști în nutriție, piramida alimentelor
- Expoziție virtuală – aplicația Canva

Produse finale

Scrierea numelui proiectului cu ajutorul fructelor

Poezii și scurte piese de teatru cu și despre fructe și legume

Prepararea salatelor, micului dejun vesel

Piramida alimentelor

Metode de evaluare și diseminare folosite

- Expoziții
- Realizarea colțului proiectului în sala de clasă / în școală
- Diseminarea pe pagina de Facebook a fiecărui cadru didactic
- Diseminare pe pagina de Facebook a școlii
- Diseminare în cadrul activităților metodice

Rezultate și impact

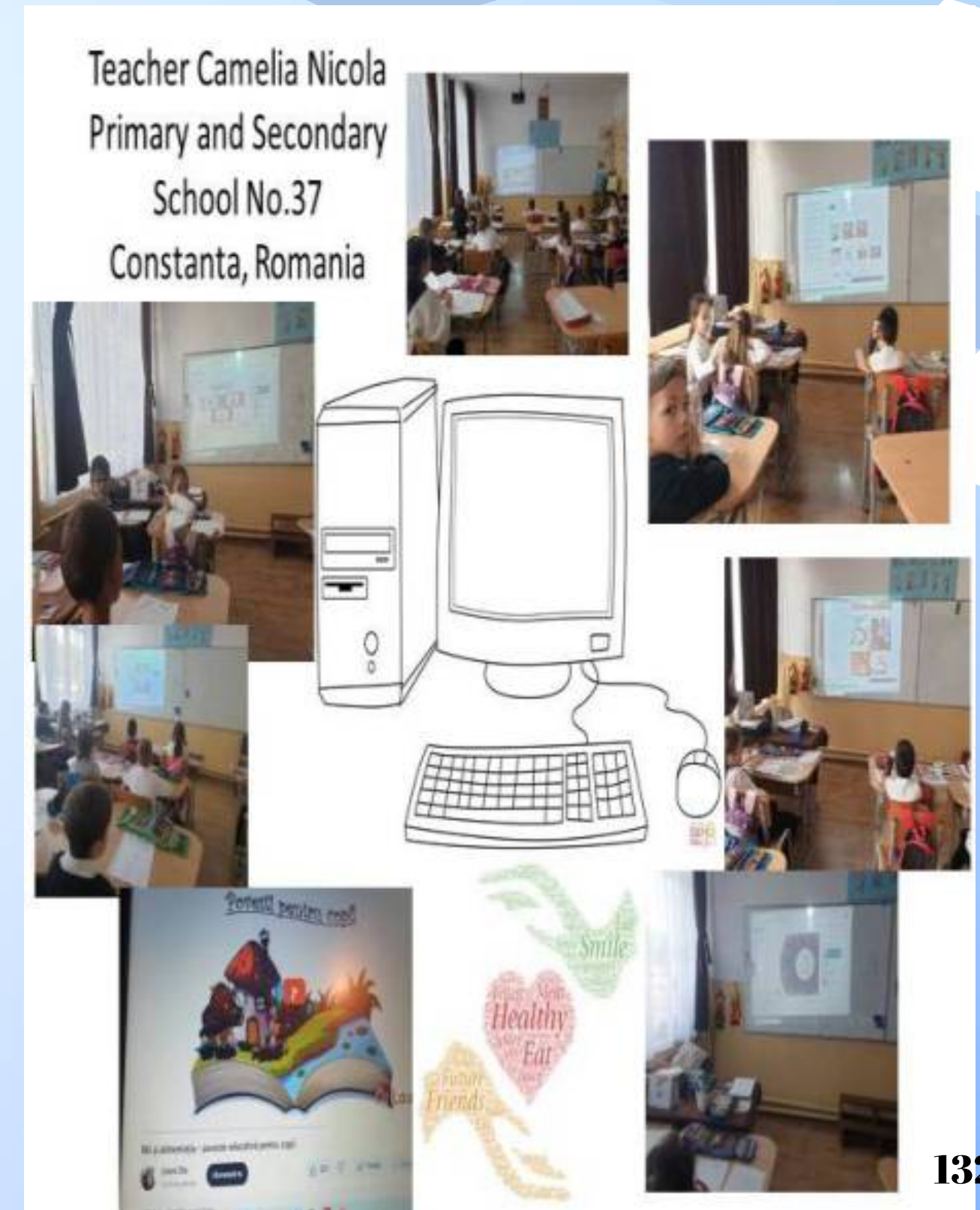
- Copiii sunt interesați de astfel de proiecte, se implică activ și conștient
- Lucrează cu plăcere în echipe, se ajută reciproc, se dezvoltă spiritul de leadership
- Părinții observă o atenție mai mare la alimentație și petrecerea mai mult timp în aer liber
- Personalul școlii apreciază astfel de proiecte
- Creșterea valorii educative a instituției prin participarea la proiecte

Puncte forte / Caracter inovator

- Realizarea salatelor de fructe, salată de legume – salata orientală, mic dejun vesel realizat în cadrul orelor de abilități practice
- Dorința copiilor de a participa la activități în aer liber – cooperare, colaborare
- Implicarea activă în activitatea de dramatizare / ghicitori

Referințe (link site, Twinspace)

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/eat-healthy-smile-future/twinspace/pages/project-activities>



„L’Europe ... c’est nous !”

Număr proiect:

147177

Scurtă descriere

Într-o Europă ce promovează unitatea în diversitate și cultivarea valorilor naționale într-o perspectivă integrativă multiethnică, multilingvă și multiculturală, proiectul „L’Europe ... c’est nous !” s-a adaptat nevoilor de formare ale tinerilor elevi care cresc într-un spațiu deschis. Elevii au dezvoltat cunoștințe despre instituțiile și idealurile Uniunii Europene, au explorat asemănările și diferențele culturale dintre țările partenere (Italia, Grecia, Spania și România), și au cultivat un sentiment de identitate europeană, respectând diversitatea cetățenilor. Limba franceză, folosită ca limbă comună, a fost promovată prin activități interactive și jocuri. Integrarea TIC a crescut motivația și implicarea elevilor, care au conștientizat dubla cetățenie: română și europeană, devenind promotori ai valorilor UE în comunitățile lor.

Perioada de derulare

Noiembrie 2023 – Mai 2024

Parteneri

Școala Gimnazială Nr. 30 „Gheorghe Țițeica” Constanța, România

ICS „Rita Levi-Montalcini” di Bagnolo Cremasco, Italia

Primary School of Amfikleia, Agios Konstantinos, Grecia

Școala „Santa Teresa”, Léon, Spania

Coordonatori

Prof.dr. Hagi Veronica-Diana

Bibliotecară Moșoiu Anca



Obiectivele proiectului

- Familiarizarea elevilor cu simbolurile europene și instituțiile Uniunii Europene
- Cunoașterea istoriei și etapelor constituirii UE
- Dezvoltarea conștientizării identității europene și a valorii diversității culturale
- Stimularea motivației de învățare a limbii franceze ca limbă vehiculară a proiectului

Integrare în curriculum

- Tematica UE este multidisciplinară, cu referințe la istorie, geografie, economie, muzică, arhitectură și limba franceză
- Folosirea tehnologiei informației pentru realizarea produselor proiectului, adaptate unei generații native digitale
- Activități precum crearea avatarului digital pentru fixarea vocabularului „se présenter” în limba franceză
- Conștientizarea siguranței pe internet și a regulilor de comunicare etică (Safer Internet Day, Netiquette)

Activități și instrumente de lucru:

- Utilizarea aplicației Digipad pentru partajarea materialelor colaborative
- Crearea avatarurilor în Pixton și prezentarea personală în Voki
- Poster pentru Safer Internet Day realizat cu Wordart
- Utilizarea Canva pentru afișe, videoclipuri, prezentări și concursuri Kahoot
- Realizarea cărții electronice „Je colorie l’Europe” cu Bookcreator
- Aplicarea Chatterpix pentru animarea imaginilor cu simboluri europene
- Evaluarea cu Google Forms

Produse finale

- Afiș cu clasa virtuală
- Poster cu regulile de comunicare pe internet
- Videoclip pentru Safer Internet Day
- Padlet cu prezentarea României
- Cartea electronică „Je colorie l’Europe”
- Hartă colaborativă cu monumentele europene favorite ale elevilor
- Kahoot colaborativ despre istoria, geografia și cultura țărilor partenere



Metode de evaluare și diseminare

- Quizz despre Safer Internet Day
- Joc Kahoot de cultură generală
- Formular Google pentru evaluarea proiectului
- Comunicat de presă la finalul proiectului
- Diseminare la nivelul școlii (panou eTwinning, site-ul școlii, Consiliul profesoral)
- Anunțuri pe forumul Inspectoratului Școlar Județean Constanța

Rezultate și impact

- Creșterea motivației elevilor pentru studiul limbii franceze ca limbă străină secundară
- Îmbogățirea cunoștințelor despre Uniunea Europeană prin descoperire și interacțiune internațională
- Activitățile colaborative au stimulat interesul elevilor (concurs Kahoot, cărți electronice)

Puncte forte / Caracter inovator

- Utilizarea intensă a tehnologiei digitale în scop educațional
- Dezvoltarea abilităților de comunicare în franceză și engleză
- Descoperirea unor aplicații digitale noi, ludice și motivante (Bookcreator, Pixton)
- Promovarea colaborării internaționale pentru rezultate calitative

Referințe și linkuri utile

<https://padlet.com/bibl30cta/l-europe-c-est-nous-zaqqu456wv55yed6>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/leurope-cest-nous-0/twinspace/pages/description-du-projet>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/leurope-cest-nous-0/twinspace/pages/se-connaît>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/leurope-cest-nous-0/twinspace/pages/nos-etudes-sur-lue-sondage>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/leurope-cest-nous-0/twinspace/pages/nos-echanges>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/leurope-cest-nous-0/twinspace/pages/repartition-des-taches-0>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/leurope-cest-nous-0/twinspace/pages/kahoot-collaboratif-discussion>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/leurope-cest-nous-0/twinspace/pages/les-symboles-de-leurope-equipes-internationales>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/leurope-cest-nous-0/twinspace/pages/outils-numeriques>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/leurope-cest-nous-0/twinspace/pages/netiquette>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/leurope-cest-nous-0/twinspace/pages/safer-internet-day-2024>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/leurope-cest-nous-0/twinspace/pages/fete-de-leurope%E2%80%A2>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/node/3296639%E2%80%A2>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/leurope-cest-nous-0/twinspace/pages/evaluation-eleves%E2%80%A2>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/leurope-cest-nous-0/twinspace/pages/evaluation-profs%E2%80%A2>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/leurope-cest-nous-0/twinspace/pages/dissemination%E2%80%A2>

<https://www.ct100.ro/proiecte-etwinning-finalizate-cu-succes-la-scoala-gheorghe-titeica/%E2%80%A2>

<https://ctnl.ro/2024/elevii-scolii-gheorghe-titeica-din-constanta-descopera-prin-joc-valorile-uniunii-europene/%E2%80%A2>

Recycled Art

Număr proiect:

ID: 138608

Scurtă descriere:

Adolescenți cu cerințe educative speciale din învățământul special (Turcia) și special integrat (România) au învățat să colaboreze folosind tehnologia și limba engleză pentru a găsi metode creative de reutilizare a materialelor reciclate, conștientizând impactul oamenilor asupra mediului.

Activitățile au inclus localizarea școlii pe Google Maps într-un Padlet, crearea de avataruri și postere în Canva, realizarea unui logo ecologic și aplicarea de formulare online pentru colectarea informațiilor despre obiceiurile de reciclare în familie și școală.

Rezultate:

Creații artistice (colaj, quilling, desen, pictură) expuse în instituțiile participante și diseminate electronic prin Padlet, prezentări PowerPoint, afișaje și site-uri instituționale.

Evaluarea s-a făcut cu ajutorul aplicației <http://scrumblr.ca>, folosind feedback de la părinți, elevi și profesori.

Perioada:

04.04.2023 – 14.07.2023

Parteneri:

Simav Özel Eğitim Meslek Okulu, Simav, Turcia

Milangaz Hacer Demirören Mesleki Ve Teknik Anadolu Lisesi,
Körfez, Turcia

Kumluca Özel Eğitim Uygulama Okulu 2. Kademe, Kumluca,
Turcia

Nesibe Hatun Özel Eğitim Meslek Okulu, Selçuklu, Turcia

Habaş Hamdi Başaran Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Aliağa,
Turcia

Diana Negru, CȘEI Albatros, România



Coordonatori:

Faruk Eker (Nesibe Hatun Özel Eğitim Meslek Okulu, Turcia)
Negru Diana – Maria (Centrul Școlar pentru Educație
Incluzivă „Albatros”, Constanța)

Obiective:

- Identificarea impactului activității umane asupra mediului
- Utilizarea eficientă a resurselor și materialelor reciclabile
- Dezvoltarea motricității fine
- Aplicarea cunoștințelor în proiecte de grup
- Învățarea prin metode diverse
- Socializarea în spațiu virtual multilingvistic
- Realizarea învățării colaborative



Integrare în curriculum:

- Arte
- Consiliere și orientare
- Învățământ special
- Adaptare curriculară
- Educație incluzivă pentru elevi cu C.E.S.

Activități și instrumente de lucru:

Activități: colectare selectivă, lipire, decupare, desen, pictură, remodelare, colaj, quilling, localizare, creare poster, logo, avatar, traduceri, aplicare și analizare formulare online

Instrumente: materiale reciclabile, consumabile, Google Maps, Padlet, Canva, PowerPoint, <http://scrumbler.ca>

Produse finale: Postere, Logo-uri, Expoziții, Mozaicuri și creații artistice din materiale reciclate

Metode de evaluare și diseminare:

- Evaluare prin analiza feedback-ului pe notițe adezive virtuale în <http://scrumbler.ca>
- Diseminare prin expoziții, panouri, afișaje, site-uri instituționale, platforma eTwinning și twinspace proiectului

Rezultate și impact:

- Îndeplinirea cu succes a sarcinilor de către parteneri
- Elevii au creat opere artistice reciclate, au înțeles impactul activității umane asupra mediului, au dezvoltat motricitatea fină
- Au învățat colaborativ și au socializat virtual multilingvistic
- Feedback pozitiv din partea elevilor, părinților și profesorilor, cu impact benefic asupra atmosferei școlare
- Proiectul a primit certificatul eTwinning Quality Label la nivel național și european

Puncte forte / Caracter inovator:

- Dezvoltarea soft skills (comunicare verbală și artistică, competențe interpersonale, flexibilitate, incluziune, spirit de echipă) și hard skills (engleză, motricitate fină, tastare) ale elevilor cu C.E.S.
- Abordare tematică ecologică prin pași concreți și simpli pentru crearea obiceiurilor sustenabile și formarea deprinderilor de viață independentă a tinerilor cu cerințe educative speciale

Referințe:

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/recycled-art-0>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/recycled-art-0/twinspace/pages>

Environmental Awareness

Număr proiect:

ID: 139171

Scurtă descriere

În vederea conștientizării impactului pe care îl au oamenii asupra mediului înconjurător, elevi cu și fără cerințe educative speciale, cu vârste între 10 și 15 ani, au realizat o serie de activități practice, folosind tehnici și aplicații moderne.

Elevii au creat fișiere video de prezentare, postere, logo-uri, au marcat locația în Google Maps, au descris prin text, poze, avataruri sau imagini Canva aspecte relevante, au realizat creații artistice din materiale reciclabile sau scenarii interpretate de avataruri, au creat jocuri în Kahoot și povești în Story Jumper, au adaptat personaje și scenarii virtuale, au compus strofe, au făcut desene animate, au răspuns la chestionare, au reinterpretat picturi celebre referitoare la schimbările climatice și poluare, au vizitat expoziții virtuale, au postat realizările pe social media și site-uri instituționale, au socializat, comunicat și lucrat în echipă.

Perioada în care s-a derulat

27.04.2023 – 24.10.2023

Parteneri

Uludağ Koleji, Turcia

Nesibe Hatun Özel Eğitim Meslek Okulu, Turcia

Şehit Mustafa Çuhadar Ortaokulu, Turcia

Negru Diana – Maria și Dima Mădălina – Virginia, CȘEI Albatros

Coordonator/i

Turkan Akkaya Akil, cadru didactic la Özel Yükselen Koleji Ortaokulu din Turcia

Negru Diana – Maria, profesor la Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă „Albatros” Constanța



Obiectivele proiectului

- Să creeze prezentări, logo-uri, descrieri, poze, fișiere video, desene animate, avataruri, scenarii, jocuri
- Să identifice impactul oamenilor asupra mediului înconjurător
- Să exprime artistic sentimente și noțiuni legate de mediul înconjurător
- Să realizeze creații artistice din materiale reciclabile
- Să socializeze în spațiul virtual multilingvistic

Integrare în curriculum

- Arte,
- Consiliere și orientare,
- Biologie, Educație pentru mediu,
- Științele naturii,
- Învățământ special,
- elevi cu C.E.S,



Activități și instrumente de lucru

- reciclare, colectare selectivă, lipire, decupare, desenare, pictare, remodelare, localizare,
- creare poster, creare logo, creare avatar, creare personaje, dialoguri, medii, scenarii; realizare și traducere descriere, creare/aplicare/analizare formulare online.
- instrumente: materiale reciclabile, consumabile, Canva, Google Maps, Kahoot, Story Jumper, Autorap, Platagon, Padlet, Google Forms, Crello, Snappa, Apagraph, Postermywall, Whatsapp, Power Point, Zoom, Artsteps

Produse finale

Postere, logo-uri, expoziții fizice și virtuale, animații, fișiere video și audio, versuri, melodii, scenarii, creații artistice din materiale reciclate

Metode de evaluare și diseminare folosite

Evaluarea: analiza îndeplinirii obiectivelor pe baza feedbackului participanților

Diseminarea: expoziții, afișaje, postări în social media sau pe site-uri instituționale, platforma eTwinning și pagina de twinspace aferentă proiectului

Rezultate și impact

Participanții au dobândit informații noi, au conștientizat impactul oamenilor asupra naturii, au observat mediul înconjurător și efectul gesturilor ecologice, au exersat exprimarea artistică, au realizat cu succes sarcinile, au facilitat comunicarea folosind platforme moderne, au socializat în spațiul virtual multilingvistic și au învățat colaborând.

Feedbackul a fost pozitiv, subliniind importanța dezvoltării personale și sociale a tinerilor cu și fără cerințe educaționale speciale și atractivitatea aplicațiilor moderne în educație

Proiectul a primit certificatul eTwinning Nation Quality Label

Puncte forte / Caracter inovator

Utilizarea multor platforme și aplicații moderne (Canva, Google Maps, Kahoot, Story Jumper, Autorap, Platagon, Padlet, Google Forms, Crello, Snappa, Apagraph, Postermywall, Whatsapp, Power Point, Zoom, Artsteps);

Dezvoltarea competențelor soft skills: comunicare verbală în limba maternă și engleză, comunicare artistică, eficientizarea timpului, competențe interpersonale, flexibilitate, adaptare, incluziune, socializare, spirit de echipă;

Dezvoltarea competențelor hard skills: utilizarea limbii engleze, motricitate fină, viteză de tastare;

Abordarea tematicii prin activități concrete, pași mici și diverși pentru formarea deprinderilor sustenabile și independente.

Referințe (link site, Twinspace)

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/environmental-awareness-1>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/environmental-awareness-1/twinspace>

<https://www.artsteps.com/view/609278bd1dd4bcd35d9ff4f4>

The shapes in our lives

Număr proiect:

130838

„The shapes in our lives” a fost creat în onoarea matematicianului român Gheorghe Țițeica, al cărui nume îl poartă școala noastră și a implicat elevi cu vârste între 11 și 13 ani, studiind majoritar limba engleză în regim intensiv. Proiectul și-a propus să deschidă perspective noi asupra felului în care geometria și formele geometrice, în special, relaționează cu toate aspectele vieții noastre.

Această perspectivă geometrică asupra realității:

- a dezvoltat simțul matematic;
- a facilitat adaptarea la provocările lumii moderne;
- a oferit o înțelegere profundă a diversității lingvistice și culturale;
- a cultivat o identitate comună.

În proiect au fost implicați:

profesori de limba engleză și franceză, matematică, bibliotecari;
elevi din 8 școli din România, Turcia, Italia, Lituania, Portugalia, Slovacia;
peste 300 de membri în total.

Perioada în care s-a derulat:

noiembrie 2022 – iunie 2023

Parteneri:

Școala Gimnazială Nr. 30 „Gheorghe Tițeica” Constanța, România – școala fondatoare

Școala Gimnazială „Sfântul Silvestru” București, România

Direzione Didattica 1^o Circolo di Villabate Palermo, Italia

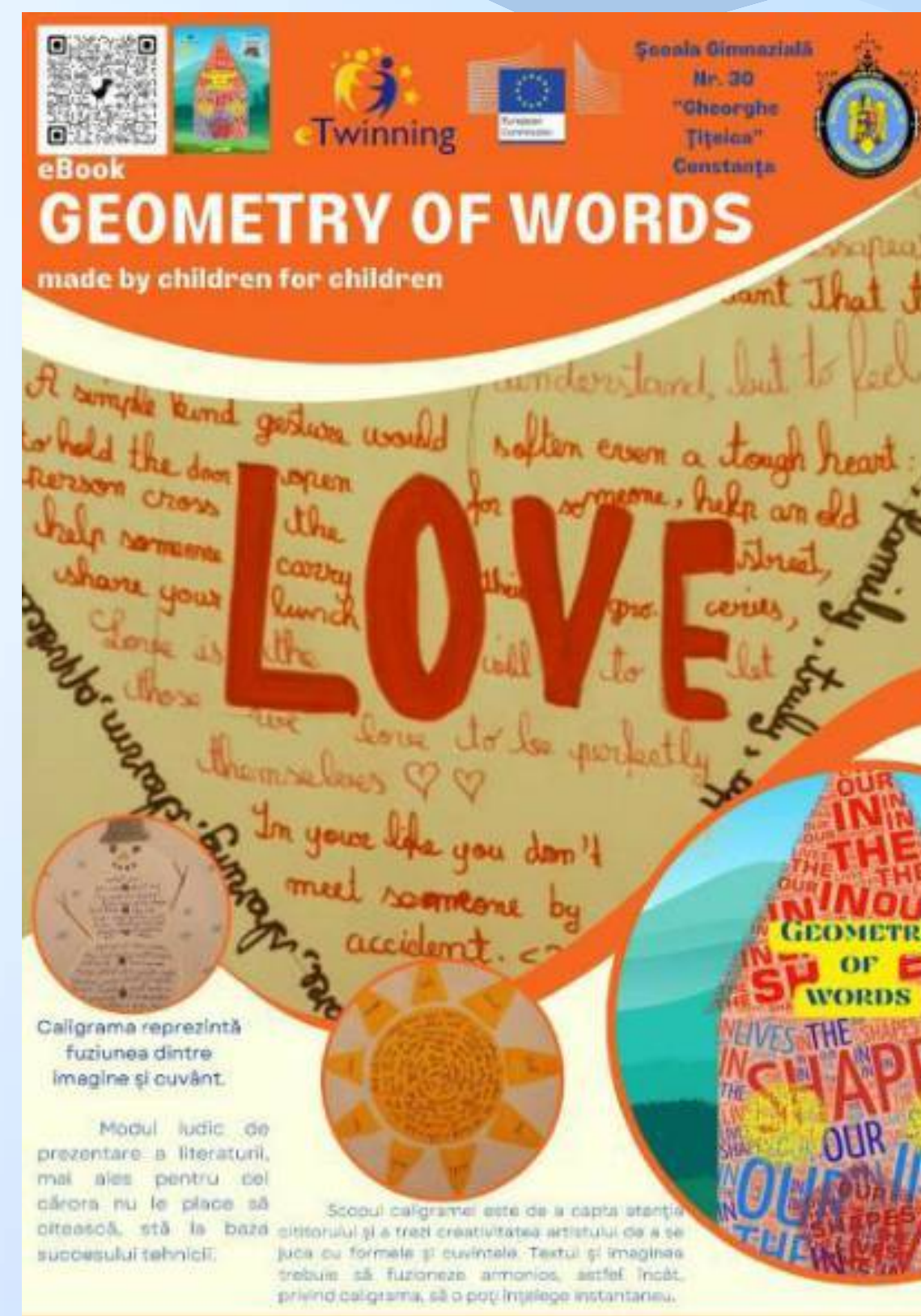
Școala Gimnazială „Simonas Konarskis” Gymnasium Vilnius, Lituania - cofondator

Agrupamento de Escolas de Vale Do Barcelos, Portugalia

Základná škola kniežaťa Pribinu Nitra, Slovacia

Beştepe Şehitleri İmam Hatip Ortaokulu Ankara, Çankaya, Turcia

Mehmet Akif Ersoy Ortaokulu Ünye Ordu, Ünye, Turcia



Coordonatori:

Șacu Dorina

Lomnoșanu Cristina-Tita

Netedu Adina

Stoian Doinița

Savu Nicoleta

Hagi Veronica-Diana

Moșoiu Anca

Obiectivele proiectului:

- Dezvoltarea abilităților cognitive și creative ale elevilor;
- Explorarea și exprimarea ideilor legate de forme geometrice;
- Consolidarea abilităților matematice, inclusiv conceptele spațiale;
- Înțelegerea aplicațiilor practice ale geometriei în arhitectură, design, arte și tehnologie;
- Dezvoltarea gândirii critice și a abilităților de rezolvare a problemelor prin activități practice;



Integrare în curriculum:

- Explorarea formelor geometrice în viața cotidiană și integrarea temei în curriculumul existent;
- Activități în lecții de matematică, arte plastice, tehnologie, informatică, lexicologie, gastronomie și artă digitală;
- Analiza expresiilor și idiomurilor legate de forme geometrice în diferite limbi;
- Observarea formelor geometrice în natură și în obiecte construite;
- Utilizarea formelor geometrice în creații artistice, povești și poezii.

Activități și instrumente de lucru:

Brainstorming pentru crearea logo-ului proiectului;

Cercetare și colectare de informații despre culturile țărilor partenere;

Schimb de informații pentru realizarea cărții electronice despre sărbătorile de iarnă;

Studii lexicologice, creație de poezii și ilustrarea expresiilor legate de forme geometrice;

Scrierea și ilustratul poveștii în lanț „Shapes’ Friends” (8 episoade, unul de fiecare școală);

Utilizarea tehnologiei și a platformelor web:

voki.com, 123apps.com – prezentări individuale; padlet.com – încărcare materiale; canva.com – felicitări, tradiții, poezii, desene; bookcreator.com – cărți electronice; jigsawplanet.com – puzzle-uri tematice; mentimeter.com – votarea logo-ului; google forms – evaluare.

Produse finale:

- Carte electronică despre tradițiile și obiceiurile de Crăciun și sărbătorile de iarnă;
- Felicitări de Crăciun;
- Carte electronică „Geometry of Words” cu poezii, proverbe și expresii legate de forme geometrice;
- Postere cu caligrame și poezii diamant;
- Poveste în lanț „Shapes’ Friends”, cu un episod scris de fiecare școală;
- Puzzle-uri digitale „Life in Shapes”.

Metode de evaluare și diseminare folosite:

- Monitorizare cantitativă și calitativă a activităților și rezultatelor;
- Două evaluări: inițială și finală, cu chestionare online pentru profesori și elevi;
- Focus-group-uri cu elevii și mese rotunde cu profesorii;

Diseminare la nivel:

- altor clase – prezentarea produselor de către elevi;
- școlii – întâlniri profesionale, Consiliul Profesoral;
- comunității locale – cercuri pedagogice, forum ISJ, Consiliul de Administrație, Asociația de Părinți, presă;
- național și european – Twinspace și site-ul proiectului: <https://theshapesinourlives.wixsite.com/e-twinning-project>.

Rezultate și impact:

- Impact major asupra elevilor și profesorilor;
- Extinderea competenței de receptare a multiculturalității, diversității etnice și lingvistice;
- Dezvoltarea toleranței și deschiderii față de valorile UE;
- Îmbunătățirea capacității de utilizare a calculatorului în scopuri didactice;
- Consolidarea competențelor-cheie europene, inclusiv abilitatea de a învăța să învețe și atitudinea cetățenească;
- Pregătirea echipei pentru continuarea proiectelor eTwinning și accesarea finanțărilor Erasmus+;
- Premii obținute: National Quality Label, European Quality Label, Premiul I la etapa națională a concursului „Made for Europe” 2023 pentru cartea electronică „The geometry of books”.

Puncte forte / Caracter inovator:

- Experiență captivantă și interactivă pentru elevi;
- Activități interactive și colaborative în echipe mici;
- Metode de documentare independentă, stimulând gândirea critică și reflecția personală;
- Abordare interdisciplinară, dezvoltând abilități tehnico-științifice;
- Contactul elevilor prin TwinSPACE, conștientizarea relevanței limbilor străine în comunitatea globală;
- Legătura directă cu viața cotidiană, crescând motivația și angajamentul în învățare.

Referințe (link site, TwinSPACE):

eBook “Geometry of Words”: <https://school-education.ec.europa.eu/en/node/478801>

eBook “Christmas Traditions”: <https://school-education.ec.europa.eu/en/node/393580>

The Circle Story (Chain Story) “The Shapes' Friends”:

<https://school-education.ec.europa.eu/en/node/652829>

Jigsaw planet - Puzzle “Life in Shapes”:

<https://school-education.ec.europa.eu/en/node/887118>

Site-ul proiectului: <https://theshapesinourlives.wixsite.com/e-twinning-project>

Window to the World Tip

Tip proiect:

Erasmus+ KA210-SCH – Parteneriate de cooperare între școli

Perioada de desfășurare:

1 februarie – 31 decembrie 2023

Coordonator:

Colegiul Economic Mangalia (România)

Parteneri:

școli din Serbia și Grecia Nivel educațional: primar, gimnazial, liceal Platformă de colaborare: TwinSpace – eTwinning

Obiectivele proiectului

Promovarea incluziunii sociale și a diversității prin colaborarea între elevii care studiază în școala de masă și elevi cu CES;

Dezvoltarea conștiinței ecologice în rândul elevilor prin activități practice și creative;

Îmbunătățirea competențelor digitale, de comunicare, creativitate și colaborare;

Crearea unei rețele de învățare internațională pentru schimb de bune practici între cadrele didactice.



Activități desfășurate

- School is Cool – activitate practică despre protejarea mediului
- Eco-trendy, eco-friendly – a sustainable decoration company – realizare de ornamente din materiale reciclabile și acțiuni caritabile
- Ateliere de creație artistică și ecologică – afișe, colaje, expoziții, desene tematice
- Mobilități fizice și virtuale – întâlniri, sesiuni online și colaborări între elevii parteneri
- Webinarii și prezentări interactive – pe teme de sustenabilitate și educație incluzivă
- Crearea de produse digitale – e-book, materiale educaționale, vloguri
- Campanii de conștientizare în școală și comunitate



Produse finale

- Mini-ghid pentru integrarea elevilor CES
- E-book „Eco-creativity” – culegere digitală de creații ecologice
- Material educațional: „When English Gets Special” – resurse pentru predarea limbii engleze în contexte incluzive
- Afișe, colaje, produse handmade cu tematică ecologică
- Vlog și blog de proiect – jurnale de activitate și materiale video
- Postări online și campanii social media

Rezultate și impact

- Dezvoltarea abilităților de comunicare interculturală și colaborare între elevi
- Creșterea gradului de acceptare și integrare a elevilor cu CES în activități școlare
- Implicarea activă a elevilor în protejarea mediului și reciclare
- Îmbunătățirea competențelor digitale ale profesorilor prin utilizarea aplicațiilor Web 2.0
- Consolidarea parteneriatelor internaționale între școli din România, Serbia și Grecia
- Promovarea unei educații incluzive și sustenabile în rândul cadrelor didactice

Competențe dezvoltate

Elevi: lucru în echipă, gândire critică, responsabilitate față de mediu, creativitate, incluziune Profesori: inovație pedagogică, utilizarea instrumentelor digitale, educație incluzivă, colaborare internațională Școală: vizibilitate europeană, deschidere către parteneriate și proiecte Erasmus+, diseminare eficientă

Diseminare

- Platforma eTwinning / TwinSpace
- Rețele sociale (Facebook, Instagram, YouTube ale școlii și partenerilor)
- Blogul proiectului (dacă există)
- Presa locală și site-ul școlii
- Evenimente interne și externe în cadrul instituției

• Sustenabilitate

- Produsele proiectului vor fi utilizate în activitățile viitoare ale școlii
- Se va continua colaborarea cu partenerii din proiect prin noi inițiative eTwinning și Erasmus
- Ghidurile și materialele create vor sprijini integrarea elevilor CES și educația ecologică în școală
- Profesorii vor aplica competențele digitale dobândite în predarea zilnică



Linkuri utile

Erasmus+ România – ANPCDEFP

eTwinning – Comunitatea școlilor europene

TwinSpace – Spațiu colaborativ al proiectului

Pulse of Health

Scurtă descriere:

Proiectul Pulse of Health a reunit 19 profesori și 39 de elevi din 8 țări, având ca obiectiv dezvoltarea armonioasă a elevilor cu cerințe educaționale speciale în mediul școlar. Profesorii coordonatori au colaborat pentru asigurarea unei dezvoltări fizice, mentale și sociale echilibrate, precum și pentru sporirea stării de bine a acestor elevi, incluși în învățământul de masă sau în instituții specializate. Activitățile au promovat schimbul de bune practici, incluziunea, diversitatea culturală și competențele digitale prin utilizarea instrumentelor web 2.0.

Perioada derulării:

Noiembrie 2023 – Martie 2024

Coordonatori: Fondatorii proiectului:

Sefa Cabuk Armagan, Simav Özel Eğitim Meslek Okulu, Turcia

Litsa Alexandriou, Primary School of Chortiatis, Thessaloniki, Grecia

Parteneri:

Özel Eğitim Meslek Okulu - Kütahya/Simav, Turcia

Primary School of Chortiatis – Thessaloniki, Grecia

Hasan Ali Yücel İlkokulu – Trabzon, Turcia

Arif Çeler Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi – Manisa, Turcia

Bakushe Visha - Fushë Krujë, Albania

Colegiul Comercial Carol I – Constanța, România

Villafranca de Córdoba, Spania

Guimarães, Portugalia

Dört Eylül Ortaokulu – Kütahya, Turcia

Școala Gimnazială Specială – Târgoviște, România

Kars Yenişehir Ortaokulu – Kars, Turcia

Osnovna škola Varaždin – Varaždin, Croația

ŠOSO with internat " Vuk Karadžić " – Sombor, Serbia

Obiective:

- Dezvoltarea fizică, mentală și socială a elevilor cu cerințe educaționale speciale.
- Sporirea stării de bine a elevilor incluși în învățământul de masă sau specializat.

Integrare în curriculum:

- Realizarea a 2 produse comune, 7 produse colaborative și un webinar pentru profesori.
- Activități variate pentru dezvoltarea abilităților fizice (ex: comunicarea rețetelor preferate, portrete, exprimarea opiniilor, pictură).
- Activități pentru sănătatea mintală (sesiuni de muzică).
- Activități pentru sănătatea socială (ore de dirigenție cu alți elevi).
- Utilizarea activă a instrumentelor Web 2.0, sărbătorirea Zilei siguranței pe internet, integrarea tehnologiei în educație.
- Sondaje inițiale și finale pentru evaluarea așteptărilor și rezultatelor.

Activități și instrumente de lucru:

- Tematica lunii decembrie: dezvoltare fizică armonioasă și dezbateri.
- Tematica lunii ianuarie: dezvoltare mentală și dezbateri.
- Tematica lunii februarie: dezvoltarea abilităților sociale.
- Folosirea de platforme și instrumente web pentru comunicare și creație.

Produse finale:

- Expoziție virtuală realizată cu Emaze.
- eBook cu informații și activități ale proiectului.
- Mozaic foto cu imagini din activități.
- 2 produse comune: posterul proiectului și Word Art pentru titlu.
- 7 activități colaborative, incluzând logo, banner, video de mesaje de felicitare în limba maternă, puzzle realizat cu Jigsawplanet.

Metode de evaluare și diseminare:

- Discuții și întâlniri pentru organizare.
- Chestionare pentru elevi, părinți și profesori la început și sfârșit.
- Exprimarea emoțiilor și opiniilor prin Mentimeter la final.
- Popularizarea proiectului pe site-ul școlii și pe rețelele sociale.

Rezultate și impact:

- Este al doilea proiect eTwinning al școlii și primul dedicat elevilor cu cerințe educaționale speciale.
- A apropiat elevii prin joc și exprimarea liberă a trăirilor și nevoilor.
- A creat conexiuni relaxate și empatică în cadrul școlii, cu atenție la nevoile elevilor.

Puncte forte / Caracter inovator:

- Coordonare excelentă, cu abilități de organizare, comunicare și empatie.
- Echipă numeroasă care a facilitat găsirea celor mai bune activități și schimbul de bune practici.

Referințe:

Site oficial eTwinning: <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/pulse-health>

Instagram:

https://www.instagram.com/pulseofhealth_/

YouTube:

<https://www.youtube.com/@PulseOfHealth/about>

Facebook: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100075999743120>

Code4EU

Scurtă descriere:

Proiectul a avut ca scop familiarizarea elevilor cu valorile europene prin celebrarea unor zile importante precum Erasmus Day și Code Week, promovând codarea și robotică.

Perioada:

octombrie 2024 – decembrie 2024

Parteneri:

Școli și organizații din România, Grecia, Italia, Lituania, Macedonia de Nord și Turcia.

Coordonatori:

Prof. Lazea Camelia Ionela (România), Teacher Lina Kinigopoulou (Grecia) Echipa Școlii Gimnaziale Nr. 29 „Mihai Viteazul”,
Constanța: Rădulescu Cristina Renata, Negrilă Mariana, Ghiban Ioana, Vasiliev Raluca, Rădulescu Ingrid, Borcan Andrei,
Popa Ionela.

Obiectivele proiectului

- Organizarea de evenimente dedicate codificării și roboticii în cadrul Erasmus Day și Code Week.
- Schimburi culturale prin prezentări despre țările, orașele și școlile partenere.
- Familiarizarea elevilor cu elemente reprezentative ale țărilor partenere: steaguri, costume tradiționale.
- Organizarea de webinarii pentru cadre didactice și elevi cu exemple de bune practici.

Integrare în curriculum:

- Comunicare: exersarea limbii române și engleză prin autoprezentare, exprimarea opiniilor și emoțiilor în întâlniri online.
- Arte vizuale și abilități practice: realizarea de lucrări artistice și interpretarea lor critică.
- Muzică: audierea coloanelor sonore specifice țărilor partenere și exprimarea sentimentelor prin muzică.
- Informatică și Tehnologii: etica internetului, drepturi de autor, securitatea datelor, editare video, programare și colaborare online.

Activități și instrumente

Octombrie 2024: lansarea proiectului, crearea logo-ului, stabilirea partenerilor, înregistrarea pe platforme (ESEP, eTwinning), întâlniri online, organizarea activităților pentru Erasmus Day și Code Week, crearea de jocuri digitale, postarea rezultatelor.

Noiembrie 2024: realizarea hărților interactive cu steaguri și costume tradiționale, vizionarea unui film interactiv despre inteligența artificială, implementarea unor activități de wellbeing, colectarea feedback-ului.

Decembrie 2024: finalizarea proiectului, transmiterea certificatelor de participare, aplicarea pentru Quality Label.

Instrumente utilizate:

WordArt, PhotoCollage, Canva, WordClouds, LearningApps, JigsawPlanet, BookCreator, PicsArt, Padlet.

Produse finale

Jocuri digitale și campionate online.

Video colaborativ despre steagurile și costumele tradiționale.

Animație video cu povestea proiectului folosind robotul ALLY (IA).

Activități de codare și robotică pentru Erasmus Day și CodeWeek.

Evaluare și diseminare

Pagini și grupuri Facebook dedicate proiectului.

Platforme online eTwinning, Padlet, Digipad.

Publicarea certificatelor și a rezultatelor proiectului.

Instituția școlară:

Vizibilitate europeană și colaborare internațională intensă.

Implicarea activă a cadrelor didactice și a elevilor în activități cu deschidere europeană

Elevii:

- Creșterea stimei de sine și dezvoltarea abilităților de comunicare și tehnice.
- Roluri asumate ca lideri în diverse domenii.
- Certificate de participare recunoscute.

Părinții:

- Sprijin și implicare crescută în procesul educațional.
- Familiarizare cu inițiative europene și platforme educaționale.

Puncte forte și caracter inovator

- Introducerea codării și roboticii pentru toate vârstele, de la preșcolari la gimnaziu.
- Utilizarea unor instrumente digitale moderne și a limbii engleze pentru comunicare internațională.
- Stabilirea unor relații de colaborare cu parteneri europeni, deschizând calea pentru proiecte viitoare.

Referințe utile

Facebook Școala Gimnazială Nr. 29: <https://www.facebook.com/@scoala29mihaiviteazul>

Grupuri Facebook proiect:

Public: <https://www.facebook.com/groups/557858120262455>

Workgroup: <https://www.facebook.com/groups/2687169974802412>

ESEP platform: <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/code4eu>

Twinspace: <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/code4eu/twinspace>

Activități și resurse:

Padlet ErasmusDays: <https://padlet.com/kameeliah16bis/erasmusdays-2024-lemt0gp2jih2>

Padlet Coding activities: <https://padlet.com/kameeliah16bis/coding-activities-16x27xo8urabz6uq>

YouTube povestea proiectului: <https://www.youtube.com/watch?v=nuE82Jl3iJg>

Europe and eTwinning – Let's celebrate together

Scurtă descriere:

Proiectul a avut ca scop organizarea unor activități dedicate cunoașterii Europei și platformei eTwinning, precum și sărbătorirea Zilei Europei (9 mai) prin activități de artă, limbaj, codificare și bună dispoziție.

Perioada:

Aprilie 2024 – mai 2024

Parteneri:

Școli și grădinițe din România (48), Italia (1), Estonia (2), Portugalia (1), Polonia (1), Moldova (1) și Turcia (1).

Coordonatori principali:

Ionela Camelia Lazea

Natalja Varkki

Rădulescu Ingrid, Rădulescu Renata, Negrilă Mariana, Ghiban Ioana, Popa Ionela, Vasilev Raluca, Rusu Elena

Obiectivele proiectului:

- Promovarea cunoașterii Europei, a platformei eTwinning, Erasmus+ și Săptămânii Codului prin activități interactive pentru copii.
- Familiarizarea elevilor cu simboluri europene și eTwinning (steaguri UE, imnuri, poezii).
- Dezvoltarea alfabetizării digitale prin codificare, jocuri digitale, puzzle-uri, videoclipuri și creații artistice.
- Încurajarea colaborării între profesori și elevi din diferite țări.
- Dezvoltarea abilităților lingvistice și utilizarea TIC ca instrument educațional.
- Promovarea diversității culturale europene.

Activități desfășurate:

Aprilie 2024:

- Stabilirea obiectivelor și planului de lucru.
- Crearea logo-ului și grupurilor de comunicare (Twinspace, Facebook).
- Prezentarea partenerilor și materialelor pe platforma Twinspace.
- Participarea la webinarii și întâlniri online.

Aprilie – început Mai:

- Prezentarea materialelor pregătite de parteneri în clase.
- Fotografiile cu elevii implicați.
- Crearea și încărcarea jocurilor digitale.

9 Mai – Ziua Europei și Ziua eTwinning:

- Sărbătorirea prin activități de artă, codare, dans, teatru, muzică.
- Încărcarea pozelor pe Twinspace.
-

Până pe 17 Mai:

Jocuri digitale și activități de codare legate de Europa și eTwinning.

Iunie:

Transmiterea certificatelor de participare.

Instrumente web utilizate:

- Wordwall (jocuri și quiz-uri despre UE și simboluri)
- Padlet (prezentări și colaborare)
- Digipad (materiale interactive)
- Google Forms (chestionare de feedback)

Produse finale:

- Activități artistice și lingvistice (desene, picturi, postere, creații literare).
- Jocuri digitale și produs colaborativ – harta Europei realizată împreună.
- Certificate de participare pentru elevi.

Metode de evaluare și diseminare:

- Postări pe Facebook, pagini web ale școlilor/grădinițelor.
- Bloguri ale grupelor și claselor participante.
- Chestionare online pentru elevi și profesori.

Rezultate și impact:

- Promovarea instituțiilor participante prin realizarea filmelor și hărților colaborative.
- Colaborare intensă între cadrele didactice și schimb de bune practici.
- Dezvoltarea competențelor IT, de comunicare, artistice și muzicale ale elevilor.
- Implicarea părinților prin diseminarea activităților și materialelor.

Puncte forte / Caracter inovator:

- Îmbunătățirea competențelor de limba engleză.
- Utilizarea instrumentelor digitale moderne.
- Interacțiunea interculturală cu colegi din alte țări.
- Creșterea conștientizării diversității culturale europene.

Link-uri utile și referințe:

[Grup Facebook proiect](#)
[Prezentarea partenerilor](#)
[Harta colaborativă](#)
[Activități Ziua Europei](#)
[Jocuri digitale](#)
[Certificate copii](#)

Small steps, big goals

Număr proiect:

129351

Perioada derulării:

2022-2023

Descriere generală

Proiectul urmărește să ajute elevii să-și atingă obiectivele prin pași mici, dar semnificativi. Accentul este pus pe primul pas – cel mai dificil și cel mai important –, stabilirea unui obiectiv motivant, realizarea unui plan și menținerea acestuia, până la atingerea scopului final. Succesul este încurajat ca progres continuu, curaj și dăruire.

Parteneri

Turcia: Kirazlı Orhan Seyfi Orhon Ortaokulu Üsküdar

România: Școala Gimnazială Nr. 29 „Mihai Viteazul” Constanța (prof. Negrilă Mariana, Rădulescu Renata, Popa Ionela, Ghiban Ioana)

Franța: Collège François Legros, Reims Coordonatori: Esra Tanatar (Turcia), Isabelle Candat (Franța)

Obiective

- Ghidarea elevilor în atingerea obiectivelor prin pași mici
- Dezvoltarea personală și viziunea elevilor asupra învățării și vieții
- Promovarea implicării active și interdisciplinare (limbi străine, arte vizuale, muzică, TIC, studii sociale)

Integrare curriculară și competențe dezvoltate

- Limbi străine: exprimarea sentimentelor, povestiri, exprimarea acțiunilor și rutinelor
- Arte vizuale: crearea de lucrări artistice, utilizarea diverselor materiale și tehnici, exprimarea gândurilor și sentimentelor prin artă
- Muzică: interpretarea muzicii ritmice, dans, exprimarea emoțiilor legate de muzică
- Tehnologia informației: etica internetului, hărțuire cibernetică, protecție online



Metode și instrumente

Toate activitățile și întâlnirile au fost realizate online (Zoom, ESEP)

Utilizarea aplicațiilor Web 2.0: Voki, YouTube, Genially, Emaze, Padlet, Canva, WordArt, StoryJumper, Smule (Auto Rap), Quiz, Maze

Proiectul a implicat munca individuală, în echipe și în echipe mixte internaționale

Produsele finale au fost diseminate pe platforme online, site-uri și rețele sociale

Produse finale

- Carte creată în StoryJumper
- Postere realizate în Canva
- Cântece rap pe RapBook
- Desene emoționale pe WordArt
- Prezentări video cu Voki, puzzle-uri și jocuri online



Evaluare și diseminare

- Evaluare continuă și sondaje pentru profesori și elevi
- Feedback lunar în întâlniri online
- Diseminare prin media online, site-uri, Facebook, întâlniri cu părinții și grupuri WhatsApp

Rezultate și impact

- Elevii au devenit conștienți de procesul de învățare și și-au dezvoltat abilități lingvistice, TIC și sociale
- Elevii au fost piloți ai proiectului în școlile lor, diseminând informații și materiale
- Profesorii au învățat noi aplicații TIC și metode pedagogice
- Proiectul a câștigat National Label, European Label și Locul al III-lea la Concursul Național „Made for Europe” – Constanța, 2025



Puncte forte

- Accent pe autocontrol și responsabilitate personală
- Îmbunătățirea competențelor interdisciplinare și TIC
- Colaborare internațională și comunicare interculturală
- Elevii și profesorii s-au dezvoltat atât cognitiv, cât și senzorial

Produse finale

- Carte digitală realizată în StoryJumper: o poveste creată de elevi legată de pașii mici și obiectivele mari.
- Postere realizate în Canva: afișe cu mesaje motivaționale și elemente vizuale despre pașii spre succes.
- Cântece rap create cu Auto Rap by Smule: interpretări rap realizate de elevi despre atingerea obiectivelor.
- Desene ale emoțiilor în WordArt: reprezentări grafice ale sentimentelor legate de succes și eșec.
- Prezentări Voki: avataruri care prezintă povești sau experiențe personale legate de proiect.
- Puzzle-uri și jocuri online: activități interactive pentru învățare și consolidare.



Linkuri importante

Pagina de Facebook a proiectului:

<https://www.facebook.com/groups/668479041566622>

Site-ul școlii (Școala Gimnazială Nr. 29 „Mihai Viteazul” Constanța): <http://www.scoala29constanta.ro>

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/small-steps-big-goals>

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe76oIKvvKb-JJM6jpjL4-JwOfKhj4dqGNWqdDbi8yzLBsEhA/viewform>

<https://padlet.com/zeynepselimiye/wordarts-uyrpb9j8p4c3z54a>

<http://linoit.com/users/smallstepsbiggoals22/canvases/NEW%20YEAR%27S%20WISHE>

<https://view.genial.ly/5f902f598fd5eb0d571a0813/interactive-image-who-we-are-and-where-we-are>

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScDZxP_a22LtvXyDKkAPExeaim7bdsPiPm1U3ufpyJxMY8QQ/viewform

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfz2URKURhuetwWbzyNSW1p8w_HMc-tq_XWs-Z104R3D6yl8A/viewform

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScDZxP_a22LtvXyDKkAPExeaim7bdsPiPm1U3ufpyJxMY8QQ/viewform

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfz2URKURhuetwWbzyNSW1p8w_HMc-tq_XWs-Z104R3D6yl8A/viewform

Healthy Coast, Sustainable Coast

Scurtă descriere

Proiectul oferă educație academică de înaltă calitate într-un mediu care susține înțelegerea și creativitatea. Elevii sunt încurajați să înțeleagă mediul înconjurător și situațiile altor țări, conștientizând problema poluării oceanelor și măsurile necesare. Se promovează respectul față de diversitatea culturală și beneficiile acesteia. Elevii au studiat ecosistemul de coastă local, specii cheie, habitate, provocări de mediu și impactul schimbărilor asupra sănătății publice.

Perioada de desfășurare

Decembrie 2023 – Decembrie 2024

Parteneri

Agrupamento De Escolas Dr. Alberto Iria, Olhão, Portugal
 Școala Gimnazială Nr.29 „Mihai Viteazul” Constanța, România
 Lepl Kutaisi Public School 10, Kutaisi, Georgia
 Liceul Teoretic "Decebal" Constanța, România
 Școala Gimnazială "Ștefan Cel Mare" Piscu, România
 Școala Gimnazială Nr. 12 „B.P. Hasdeu” Constanța, România



Coordonatori

Maria Manuela Valentim (Agrupamento De Escolas Dr. Alberto Iria, Olhão, Portugal)

Mariana Negrilă (Școala Gimnazială Nr.29 „Mihai Viteazul” Constanța, România)

Echipa de proiect (Rădulescu Renata, Ghiban Ioana, Rădulescu Ingrid, Popa Ionela, Borcan Andrei, Selicean Gina, Rășleanu Daniela, Bileca Alina, Guguș Carmen, Pocora Luminița, Trifu Florentina, Straton Corina)

Obiective

- Conservarea patrimoniului marin: mări, resurse marine, ecosisteme, coaste și funcțiile acestora
- Conștientizarea amenințărilor și atenuarea acestora prin cooperare cu părți interesate
- Educația eco-cetățeniei pentru elevi, implicare în protejarea mediului marin
- Extinderea rețelei de parteneriate naționale cu entități din domeniul mediului marin și educație
- Creșterea conștientizării privind menținerea unei coaste sănătoase și durabile

Integrare în curriculum

- Proiectul se integrează în următoarele arii curriculare:
- Matematică și Științe ale naturii (Științe)
- Om și societate (Educație civică)
- Limbă și Comunicare
- Arte (Educație plastică, Educație muzicală)
- Tehnologia Informației și Comunicațiilor (TIC)

Activități desfășurate

- Crearea profilurilor eTwinning ale elevilor
- Concurs de logo pentru proiect
- Prezentări ale școlilor partenere
- Ateliere despre coasta sănătoasă și practici durabile
- Sesiuni de curățare a plajelor/coastei
- Realizarea de lucrări din deșeuri colectate de pe plaje
- Celebrarea Zilei Olimpice a Școlilor Albastre



Metode de lucru și evaluare

Folosirea instrumentelor Web 2.0, experimente, spectacole, articole, postere, expoziții, vizite, excursii, dezbateri, voluntariat și campanii ecologice

Evaluare prin sondaje de opinie și chestionare pentru cadre didactice, elevi și părinți

Diseminare prin site-urile instituțiilor partenere, pagini Facebook, ziare locale, întâlniri cu părinții și ședințe didactice

Produse finale

- Concursul logo-ului proiectului
- Prezentările școlilor participante
- Profilul elevilor pe eTwinning
- Celebrarea Zilei Oceanului European (20 mai)
- Celebrarea Zilei Mondiale a Oceanelor (8 iunie)
- Organizarea Jocurilor Olimpice Albastre
- Campanii de curățare a plajelor
- Creații de pliante, lucrări de artă, postere, videoclipuri privind o coastă sănătoasă și poluarea



Rezultate și impact

- Interes și răspuns pozitiv din partea părinților și elevilor
- Creșterea vizibilității și prestigiului școlii în comunitatea locală
- Consolidarea colaborării cu instituții locale și dezvoltarea unor bune practici educaționale

Puncte forte / Caracter inovator

- Vecinătatea mediului marin ca resursă locală importantă
- Tradiția colaborării cu instituții locale care activează în domeniul apei și calității acesteia
- Experiența acumulată în ultimii doi ani prin activități dedicate tematicii „Blue School”

Referințe și link

Twinspace Healthy Coast, Sustainable Coast

Rezultate și impact

- Interes și răspuns pozitiv din partea părinților și elevilor
- Creșterea vizibilității și prestigiului școlii în comunitatea locală
- Consolidarea colaborării cu instituții locale și dezvoltarea unor bune practici educaționale

Puncte forte / Caracter inovator

- Vecinătatea mediului marin ca resursă locală importantă
- Tradiția colaborării cu instituții locale care activează în domeniul apei și calității acesteia
- Experiența acumulată în ultimii doi ani prin activități dedicate tematicii „Blue School”

Referințe și link

Twinspace Healthy Coast, Sustainable Coast

Rezultate și impact

- Interes și răspuns pozitiv din partea părinților și elevilor
- Creșterea vizibilității și prestigiului școlii în comunitatea locală
- Consolidarea colaborării cu instituții locale și dezvoltarea unor bune practici educaționale

Puncte forte / Caracter inovator

- Vecinătatea mediului marin ca resursă locală importantă
- Tradiția colaborării cu instituții locale care activează în domeniul apei și calității acesteia
- Experiența acumulată în ultimii doi ani prin activități dedicate tematicii „Blue School”

Referințe și link

Twinspace Healthy Coast, Sustainable Coast

Vote4Democracy Ambassadors

Număr proiect: 140639

Scurtă descriere

Proiectul a reprezentat colaborare internațională între școli EPAS și non-EPAS și s-a derulat pe parcursul unui an școlar. Acesta a adus în discuție importanța cetățeniei active și a implicării în comunitate, prin exercitarea dreptului la vot.

Perioada: septembrie 2023-iunie 2024

Parteneri: Romania(5), Croația(4), Grecia(3), Bulgaria(1), Spania(1), Italia(1)

Coordonator/i: Liceul Tehnologic *Lazăr Edeleanu* Năvodari, Romania (prof. Ciolpan Gabriela) , fondator, si Ekonomsko-birotehnička škola/ The Secondary School of Economics, Slavonski Brod, Croația, co-fondator(prof. Ivana Opacak)



Obiectivele proiectului:

- Conștientizarea participanților și a comunității cu privire la importanța cetățeniei active și democrației participative;
- Dezvoltarea celor 5 competențe C în rândul elevilor: creativitate, comunicare, colaborare, gândire critică și cetățenie;
- Dezvoltarea competențelor digitale și responsabilizarea participanților cu privire la spațiul virtual;
- Promovarea unui spațiu multicultural și incluziv.

Integrare în curriculum:

Au fost abordate diverse arii curriculare și subiecte variate, permițând participanților să obțină o privire de ansamblu asupra conceptului de cetățenie activă și democrație participativă. În plus, activități dedicate proiectului, implementarea kit-ului ECI, au fost integrate în planificarea anuală a CDȘ-ului „Europe and Me”, susținut la clasa a XI-a de către prof. Ciolpan Gabriela.

https://docs.google.com/document/d/1ylcsXeFxN3Q6TaY47hyUwQY_LZg3D6R158ln2iKFllc/edit?pli=1&tab=t.0

Activități și instrumente de lucru

Activitățile desfășurate au fost atât online, în colaborare, folosind platforma ESEP, dar și fizice, prin întâlnirea partenerilor la Năvodari, în mai 2024, sărbătorind Ziua Europei. Au fost activități de promovare a valorilor europene și a dreptului la vot, instrumente ale democrației participative. Elevii au lucrat în echipe naționale, dar și mixte și au realizat produse variate în colaborare, pe care le-au folosit în campania lor de advocacy în mediu rural *Let the Rural Be the New Democracy*. Instrumentele folosite au fost Sutori, Wakelet, Padlet, Google doc, Genially, Canva, elevii fiind stimulați să le cunoască și să le folosească.

Produse finale

Principalul produs final a fost cartea de benzi desenate, Ricardo, a young villager travels to democracy, inspirată din campania în mediul rural efectuată în cadrul proiectului. De asemenea, membrii proiectului au realizat și o campanie online dedicată votului din cadrul alegerilor europarlamentare, This time I vote for.... De asemenea, membrii proiectului au realizat prezentări colaborative cu ocazia Global Education Week 2023 sau activități comune, dedicate democrației și adunate în colecția SUTORI. Putem menționa ca un bun exemplu de produs realizat în colaborare și site-ul dedicat festivalului **MarEUforum**, eveniment regional de închidere proiect și diseminare rezultate, dar și pagina de Instagram, a campaniei proiectului în mediul rural.

Metode de evaluare și diseminare folosite

Evaluarea a fost atât descriptivă, fiecare participant contribuind la un padlet furnizat de partenerul grec, Anastasia, cât și structurală, desfășurându-se în 2 etape: înainte și după lansarea sondajului.. În plus, proiectul a primit feedback instantaneu în timpul Festivalului MarEUforum de la beneficiarii noștri indirecti, elevii din școlile rurale prezenți fizic.



Link-uri utile:

<https://docs.google.com/presentation/d/1tyBf0qRzpnOELGNVI9upzk5JCV20pyr3/edit?slide=id.p1#slide=id.p1>

<https://docs.google.com/document/d/1ylcsXeFxN3Q6TaY47hyUwQYLZg3D6R158ln2iKFllc/edit?pli=1&tab=t.0>



Privind în urmă la parcursul acestor proiecte eTwinning, vedem nu doar rezultate, ci și oameni dedicați, legături trainice și experiențe care au modelat destine. Fiecare inițiativă, fiecare colaborare și fiecare schimb de idei demonstrează că educația nu are granițe atunci când este clădită pe respect, încredere și dorința de a învăța împreună.

Mulțumim tuturor cadrelor didactice, elevilor și partenerilor internaționali care au făcut posibil acest drum comun. Să continuăm să explorăm, să împărtășim și să construim punți între culturi, pentru ca Europa să fie nu doar o hartă, ci o comunitate vie, unită prin educație.





Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.