

**PRIMA REUNIUNE DE PROIECT:
ACTIVITĂȚILE DE ÎNVĂȚARE,
PREDARE ȘI FORMARE
desfășurate la
LYCEE POLYVALENT EUGENE
DELACROIX în DRANCY, FRANȚA
28.01.2018-03.02.2018**



Programul Erasmus+
**Proiect de parteneriat strategic pentru susținerea schimbului de
bune practici în domeniul școlar, proiect doar între școli**
Numărul de referință: 2017-1-FR01-KA219-037298_3

Let's Play Greener!



ȘCOLI PARTENERE:

- LYCEE POLYVALENT EUGENE DELACROIX , DRANCY, FRANȚA– coordonator
- COLEGIUL NAȚIONAL ‘ION LUCA CARAGIALE’ , MORENI, ROMÂNIA
- ISTITUTO D’ ISTRUZIONE SECONDARIA ERNESTO GUALA, BRA, ITALIA

Obiectivele proiectului:

1. Realizarea unui joc multilingvistic interactiv, cu accesare gratuită, pentru creșterea gradului de conștientizare a tinerilor cu privire la sustenabilitatea la nivel european;
2. Responsabilizarea tinerilor față de problemele mediului înconjurător;
3. Promovarea educației ecologice și a cunoștințelor despre sustenabilitate;
4. Promovarea dezvoltării durabile la nivel local, regional și continental;
5. Responsabilizarea civică prin respectul pentru valorile democratice și drepturile omului;
6. Dezvoltarea competenței culturale.

Jocul pe care am început să îl proiectăm include 4 misiuni:

- Îmbunătățirea durabilității resurselor de apă, în conformitate cu Directiva-cadru privind apa (2000);
- Îmbunătățirea calității aerului, în conformitate cu Directiva privind evaluarea și gestionarea calității aerului (2015);
- Îmbunătățirea politicii de sănătate (Sănătate 2020, Cadrul european al politicii în domeniul sănătății);
- Promovarea tranziției în domeniul energiei (obiectivele de climă și energetice ale anului 2030 pentru o economie UE competitivă, sigură și cu o emisie redusă de dioxid de carbon).

În timpul primelor activități de învățare, predare și formare ale acestui parteneriat, membrii echipelor de proiect din cele trei școli implicate în implementarea sa s-au întâlnit la Lycee Polyvalent Eugène Delacroix, Drancy, în Franța pentru a realiza planul de acțiune în ceea ce privește primul nivel al jocului video pe care îl vom crea, astfel încât toate aspectele sale să fie abordate: povestea jocului, reprezentarea grafică a poveștii- împărțită pe scene/cadre, schițarea caracterelor, crearea personajelor și a obiectelor care vor fi folosite în joc, animarea elementelor dinamice, pregătirea modelelor pentru programare, crearea sunetelor folosite, programarea propriu-zisă a jocului, reguli de joc, testarea și optimizarea jocului și rectificarea problemelor, totul în conformitate cu obiectivele proiectului.

În vederea pregătirii acestei întâlniri, elevii și profesorii din școlile partenere au înființat cluburile locale LetsPlayGreener și au discutat despre modalitatea de joc, pentru a cărei prezentare, fiecare echipă de proiect a realizat filmulețe, cu povești, misiuni, personaje și coloană sonoră. Acestea au fost încărcate pe site-ul proiectului (<https://letsplaygreener.com/>) și s-a organizat un concurs online pentru a alege cea mai bună poveste a jocului. În timpul primei săptămâni de vot, până la data de 28 ianuarie 2018, elevii din cele trei școli au votat cel mai bun video, conform unor criterii bine stabilite privind relevanța, creativitatea, capacitatea de realizare, structurare și de joc, indicate de scenariul respectiv.

Cadre din filmulețul ‘START’ pe care echipa română l-a realizat pentru prima reuniune de proiect





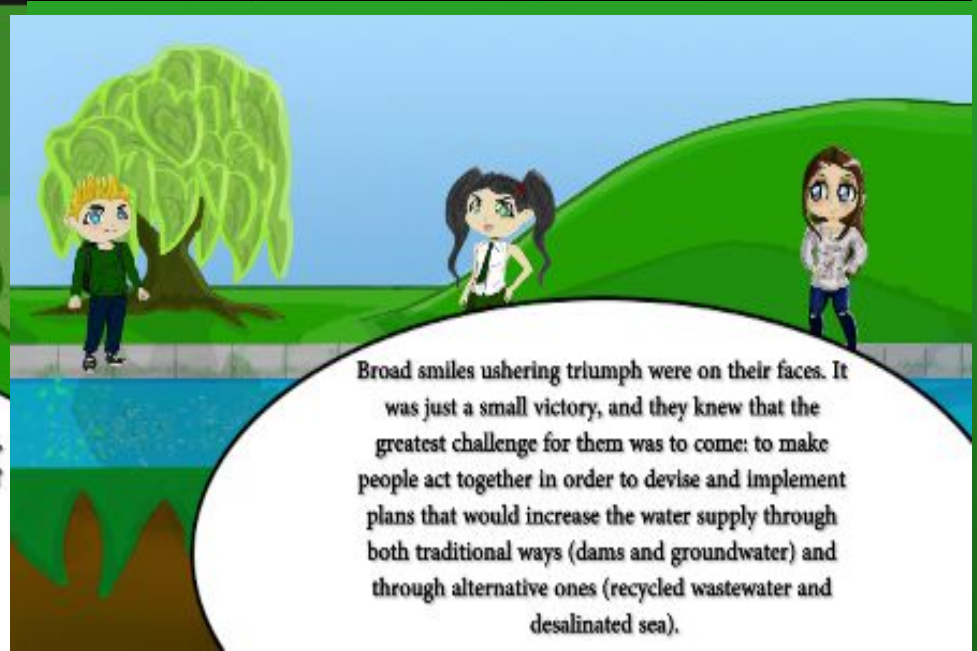
Unknowingly, some unfamiliar feelings embraced all of them at the same time, and they became one in thought and spirit, as they only looked at one another and knew: through their veins there wasn't only blood running, but it was a sort of sap, exactly the one which once made everything green, and which now led them to the decisive moment to start making a change.



It is crucial to keep it clean for drinking, irrigation, industry, transportation, recreation, fishing, hunting, support of biodiversity.



Another loop to be escaped from....people's comfort, companies' profit or life for the generations to come? They chose hope for themselves and for the future and their superpowers brought life to the former contaminated land, in which the seeds of regeneration appeared.



Broad smiles ushering triumph were on their faces. It was just a small victory, and they knew that the greatest challenge for them was to come: to make people act together in order to devise and implement plans that would increase the water supply through both traditional ways (dams and groundwater) and through alternative ones (recycled wastewater and desalinated sea).



Echipa de proiect din România a fost alcătuită din următorii membri: Matei Mirandolina - profesor, coordonator, responsabil cu implementarea proiectului, Răcășanu Rodica-profesor, responsabil cu diseminarea / exploatarea rezultatelor și a aspectelor de mediu, Buturugă Daniela - profesor, responsabil cu ICT și elevii: Iosif Teodora Ștefania, Popescu Mihai Alexandru, Popescu Ioan Octavian, OGREZEANU Delia-Ioana, SAVU Vlad și ȘERBAN Bianca-Geanina.

Activitățile din cadrul primei întâlniri de proiect au fost alese astfel încât să respecte obiectivele proiectului și au fost conform programului reuniunii pe care partenerii l-au convenit în prealabil.

Activitățile au fost împărțite în trei părți:

SESIUNEA 1: ACORDULUL ÎN PRIVINȚA SCENARIULUI VOTAT ȘI DEZBATEREA REFERITOARE LA REALIZAREA ACESTUIA;

SESIUNEA 2: TESTAREA ȘI SCRIEREA JOCURILOR DESPRE DEZVOLTARE DURABILĂ;

SESIUNEA 3: GAMEJAM!

Toți participanții au fost dornici să colaboreze pentru îndeplinirea obiectivelor întâlnirii și, în același timp, au fost prietenoși, amabili, comunicativi și interesați să afle cum trăiesc, studiază și lucrează partenerii lor. Cu toții am considerat că activitățile au fost relevante pentru realizarea obiectivele proiectului.

SESIUNEA 1: ACORDULUL ÎN PRIVINȚA SCENARIULUI VOTAT ȘI DEZBATEREA REFERITOARE LA REALIZAREA ACESTUIA

Prima zi a activităților de învățare, predare și formare, 29 ianuarie 2018

Echipa franceză ne-a întâmpinat la școală cu multă căldură prin discursurile pe care coordonatorul de parteneriat și directorul școlii gazdă le-au ținut. Imediat, toți participanții au spus câteva cuvinte despre așteptările lor de la întâlnirea de proiect, iar gazdele au organizat o activitate de team building, un tip de joc de socializare intitulat "Ghici cine sunt eu?", în legătură cu tema întâlnirii – jocuri pe calculator cu un impact pozitiv asupra dezvoltării profesionale și umane, prilej în care am avut ocazia să descoperim interesele și abilitățile celorlalți participanți în acest domeniu.



Activitatea următoare a avut ca scop vizionarea tuturor filmulețelor realizate de școlile partenere, iar la final, câștigătorii au fost prezentați. Dintre acestea au fost trei câștigătoare, pe de o parte, cele care au fost apreciate prin votul general realizat prin intermediul site-ului nostru de proiect (două filme) și, pe de altă parte, cel care a fost apreciat de către experții în domeniul gameplaying-ului, și anume din punct de vedere al posibilității de a fi transformat într-un joc, acesta având o parte din nivelurile jocului mai bine definite. Ca urmare a votului, echipa română a fost mândră să afle că a realizat două filme care au fost pe locul I, "Earth's Way" și "Start!". Al treilea filmuleț a fost al echipei franceze și s-a numit 'Lost Paradise'. Dintre aceste trei filme au fost selectate două, ("Start!" - redenumit E4E de către echipa noastră și "Lost Paradise"), în vederea realizării a două scenarii de joc pe care să le construim. Astfel elevii au fost împărțiți în două grupe principale pentru a începe să lucreze la cele două propuneri. Aceste două grupe au fost, de asemenea, împărțite în două subgrupe în care fiecare participant a avut un anumit rol: dezvoltator de jocuri, grafician, povestitor sau inginer de sunet. Participanții la reuniune au discutat în privința modalităților de realizare a jocului desemnat, au început să detalieze scenariul în funcție de rolul fiecăruia și au abordat modalitatea de joc pentru una din cele 4 misiuni ale acestuia. După-amiaza, am beneficiat de expertiza unui profesionist care a făcut o prezentare despre ce înseamnă un joc video și a explicat diferite aspecte tehnice legate de designul grafic într-un joc.





Lucrând împreună



SESIUNEA 2: TESTAREA ȘI SCRIEREA JOCURILOR DESPRE DEVOLATARE DURABILĂ

A doua zi a activităților de învățare, predare și formare, 30 ianuarie 2018

Dimineața, activitățile de proiect au început cu documentarea pe care am făcut-o cu toții la biblioteca locală MEDIATHEQUE GEORGES BRASSENS , unde specificațiile despre cele 4 MISIUNI au fost puse la dispoziție de către bibliotecarii francezi, extrem de prietenoși și foarte bine informați. Ei ne-au oferit materiale privind resursele de apă, calitatea aerului, energie și despre politicile de sănătate și de îngrijire,

cercetare care a finalizat documentarea pe care am efectuat-o fiecare dintre noi, acasă, împreună cu echipa de proiect.



Înapoi la școală, am continuat să lucrăm în echipe, în cadrul cărora am explicat dinamica și mecanismele jocului și am reluat proiectarea modalității de joc pentru două misiuni dintre cele patru pe care ni le-am propus în formularul de candidatură, și anume, misiunile despre apă și aer. În același timp, am stabilit posibilitățile de transpunere în joc a celor două misiuni pentru cele două scenarii alese.



O atmosferă
minunată



SESIUNEA 3: GAMEJAM!

**A treia zi a activităților de învățare, predare și formare,
31 ianuarie 2018**

Activitățile care au avut loc au avut denumirea, "Primul sprint: cum să dezvoltăm jocul.", într-un loc incredibil pentru fiecare ființă umană, în Tour Maine Montparnasse, Paris, într-un centru de realizare a jocurilor pe calculator, Center de Recherche Interdisciplinaire, unde doi experți ne-au învățat cum să codificăm cu Stencyl și cum să realizăm grafice și sunete pentru un joc video folosind Piskel App, Krita și Audacity.

După pauză, a doua parte a activităților denumită, "Al doilea sprint: programatori, designeri grafici, designeri de jocuri și designeri de sunet la locul de muncă", le-a conferit elevilor noștri încrederea că totul în această lume este posibil dacă își urmează visurile și lucrează temeinic pentru atingerea obiectivelor propuse.





A patra zi a a activităților de învățare, predare și formare, 1 februarie 2018

Dimineața, ne-am întâlnit în aceeași locație splendidă de la etajul 21 în Tour Montparnasse, la CRI GAME LAB, unde participanții, împreună cu cei doi experți au continuat să creeze elementele jocului și să le asambleze, exact așa cum a fost propus în agenda reuniunii, "Al treilea sprint: Crearea și asamblarea elementelor." După-amiaza, activitățile de proiect au avut ca scop testarea jocului, identificarea defectelor și corectarea acestora, conform agendei întâlnirii pentru această etapă: " Al patrulea sprint. Testăm, identificăm erorile și le rezolvăm!". Echipele mixte au găsit și au rezolvat defectele din cele două prototipuri, astfel încât acestea să nu împiedice buna funcționare a jocurilor.

După-amiaza, un reporter local a fost prezent și a intervievat participanții despre activitățile proiectului, obiectivele acestuia și despre ceea ce au învățat până în acel moment prin interacțiunile pe care le-au avut în cadrul reuniunii.

La sfârșitul programului, cu toții am fost extrem de fericiți deoarece am văzut rezultatul activităților de colaborare. Munca noastră ne-a arătat că prin cooperare, dedicare și profesionalism, am putea realiza ceea ce ne dorim în această lume și chiar elevi obișnuiți ar putea crea un joc video dacă ar fi cu adevărat interesați să facă acest lucru și dacă ar fi învățați pașii necesari, într-un mediu propice instruirii de calitate.







Colabărând prin limbajul pe care tinerii îl știu astazi, pentru realizarea unui mediu înconjurător mai sigur și mai puțin poluat .

FRECVENTATREA ORELOR DE CURS, PREZENTAREA VERSIUNII ALPHA A JOCULUI, ÎNMÂNAREA CERTIFICATELOR DE PARTICIPARE ȘI A DOCUMENTELOR DE MOBILITATE EUROPASS

A cincea zi a activităților de învățare, predare și formare, 2 februarie 2018

Ziua a început cu participarea la orele de curs, la liceul francez. Am fost la ore de limba engleză, matematică, științe, desen, științe sociale și la biologie / geologie. Am văzut cum este sistemul educațional francez, ce echipament și facilități are școala gazdă, cum se comportă elevii la ore, ce fel de educație au și ce exerciții au făcut, cum este abordată educația formală, atât de către elevi, cât și de către profesori, și am fost foarte impresionați de ceea ce am avut ocazia să experimentăm. Timp de câteva ore ne-am simțit ca elevii francezi care au fost deja obișnuiți cu multiculturalismul, deoarece școala gazdă are elevi de multe naționalități. Așadar, am fost întâmpinați în aceste clase multiculturale în care se învață toleranța, înțelegerea și respectul față de ceilalți, împreună cu materia școlară pe care cu toții o studiază. Am discutat lucrurile pe care le aveam în comun și pe acelea care sunt diferite între sistemele noastre educaționale, și am simțit că a fost o ocazie pentru noi toți să ne descoperim unii pe alții și să învățăm unii de la alții.

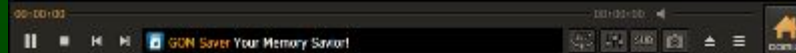
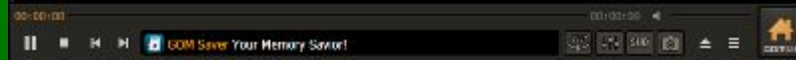
După orele de curs, elevii au răspuns la întrebări cu privire la rolul lor în realizarea jocului. Primul prototip pentru cele două scenarii ale jocului au fost prezentate și elevii au avut un sentiment de mare realizare atunci când au jucat pe un prototip pe care ei l-au creat. Ei știau cu toții că vor fi mulți pași de urmat până în momentul în care va fi realizată versiunea beta a jocului, dar ei au fost încântați că sunt parte a acestui proces.







Imagini din E4E



Imagini din Lost Paradise





Am realizat evaluarea întâlnirii proiectului . Participanții au răspuns la un chestionar care a fost elaborat înainte de reuniune și al cărui scop a fost de a evalua organizarea și relevanța activităților în termeni de obiective, precum și acela de a determina abilitățile / competențele pe care aceștia le-au dobândit sau îmbunătățit.

Documentele de mobilitate Europass au fost completate de către cei doi mentori, au fost semnate și ștampilate, iar directorul instituției a înmănat certificatele de participare pentru echipele din România și Italia.

Seara, ca activitate de diseminare a acestei reuniuni, echipele de proiect au fost invitate la Primăria Drancy, împreună cu familiile gazdă, comunitatea educațională locală, Consiliul regional al educației, delegați ai cluburilor eco din zonă și presa locală. A fost prezentat prototipul jocului, iar oaspeții l-au putut testa. Echipa franceză a făcut o surpriză partenerilor lor de proiect atunci când a prezentat un film pe care elevii gazdă l-au realizat în timpul activităților, cu diferite aspecte surprinse în cele cinci zile de lucru, instantanee care au arătat o colaborare reală și o mare prietenie. De asemenea, au fost acordate diplome elevilor implicați, documente pe care a fost scris: dezvoltator de jocuri sau grafician sau inginer de sunet sau povestitor, exact jobul pe care elevul respectiv îl făcuse în această săptămână extraordinară, care ar putea fi începutul unei cariere pe viață. Am vorbit despre importanța implementării proiectului Erasmus 'Let's Play Greener!' care militează pentru respect reciproc, cooperare și pentru un prezent și viitor mai bun pentru elevii noștri. Ei sunt învățați să gândească și să acționeze pentru protejarea mediului înconjurător.





Cred că în timpul acestei întâlniri de proiect, reprezentanții școlii noastre au beneficiat de o experiență de învățare specială. Participanții au dobândit abilități și competențe prin cooperare internațională, care nu ar fi putut fi obținute altfel, au făcut schimburi de exemple de bune practici, au văzut stilul de viață al francezilor, au învățat, și-au întâlnit partenerii de proiect, s-au distrat și au interacționat cu ceilalți parteneri într-un mod prietenos și politicos, și-au îmbogățit mințile și sufletele cu frumusețea Parisului și, nu în ultimul rând, au înțeles că trebuie să aibe încredere în propriile lor abilități și au învățat, de asemenea, puterea unui zâmbet deschis și prietenos.

Material realizat cu sprijinul financiar al Comisiei Europene. Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care conținutul informației va fi folosit.”

Material realizat de:

Matei Mirandolina- profesor de limba engleză la Colegiul Național ‘Ion Luca Caragiale’ din Moreni
- coordonator echipa de proiect din România- 2017-1-FR01-KA219-037298 _3