

BULETIN INFORMATIV

A DOUA REUNIUNE TRANSNAȚIONALĂ DE
PROIECT ORGANIZATĂ LA ȘCOALA
COORDONATOARE,
LYCEE POLYVALENT EUGENE DELACROIX ,
DRANCY, FRANȚA



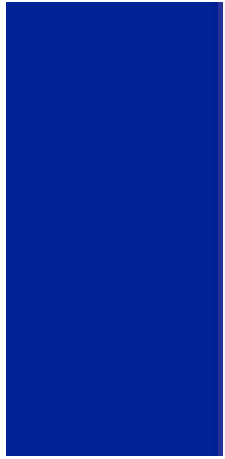
Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene

PROGRAMUL ERASMUS+
PROIECT DE PARTENERIAT STRATEGIC PENTRU
SUSȚINEREA SCHIMBULUI DE BUNE PRACTICI ÎN
DOMENIUL ȘCOLAR, PROIECT DOAR ÎNTRE ȘCOLI

2017-1-FR01-KA219-037298_3

LET'S PLAY GREENER!





ȘCOLI PARTENERE:

- LYCEE POLYVALENT EUGENE DELA-CROIX , 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.

În timpul celei de-a doua reuniuni transnaționale de proiect, patru profesori, membrii ai echipei de management și implementare s-au întâlnit la școala coordonatoare, LYCEE POLYVALENT EUGENE DELACROIX , DRANCY, FRANȚA pentru aspectele referitoare la managementul și implementarea adecvată a proiectului, conform obiectivelor acestora.

Această întâlnire transnațională a proiectului a avut patru obiective principale:

1. Evaluarea ultimei versiuni a jocului video.
2. Proiectarea învățării Mooc prin jocuri video
3. Organizarea Activităților de învățare, predare și formare (C3) de la școala parteneră din Italia
4. Evaluarea și diseminarea rezultatelor prin diferite medii de comunicare

26 noiembrie 2018

Tema 1. Evaluarea ultimei versiuni a jocului video.

Arhitectura jocului a fost decisă în timpul activităților de învățare din Moreni, în luna mai 2018: este un mix între un joc de management și un joc de platformă. În timpul celui de-al patrulea Online Game Jam din octombrie 2018, s-a lucrat la îmbunătățirea acestuia.

08.30-12.30

În timpul primei părți a reuniunii transnaționale din Drancy, am discutat despre:

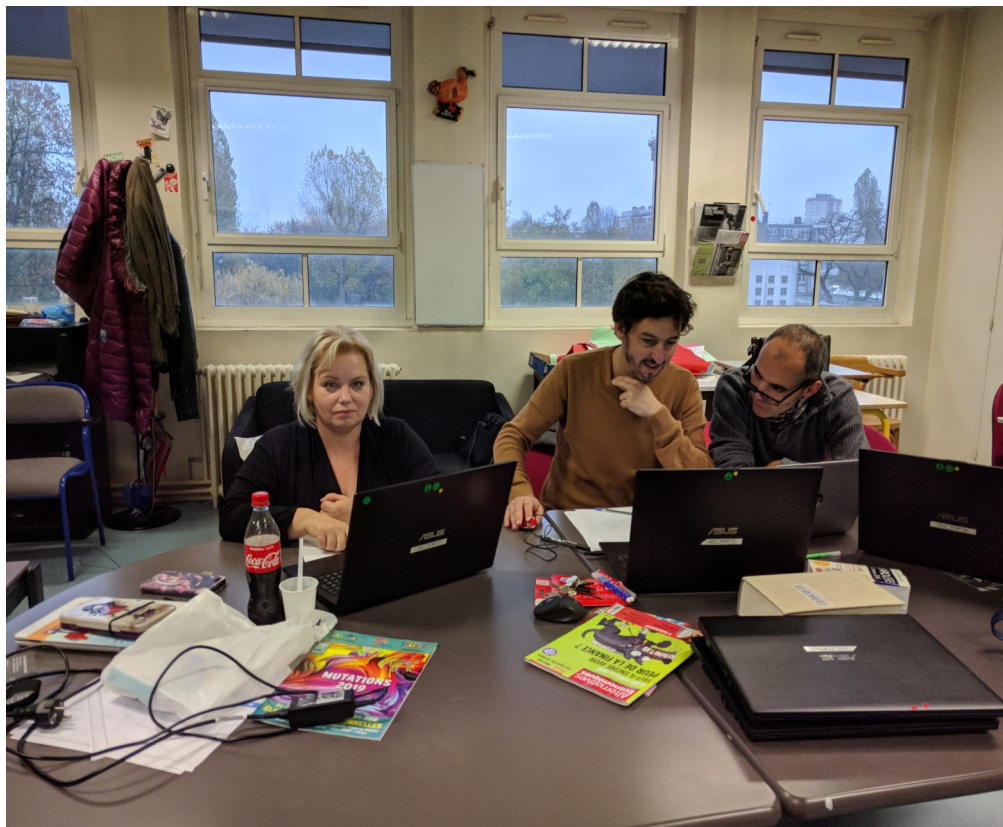
- Evaluarea nivelurilor, obiectivele de învățare, design.
- Identificarea și distribuirea sarcinilor pentru cel de-al treilea LTTA: proiectarea de noi niveluri, îmbunătățirea hărții jocului, colectarea datelor de învățare, dezvoltarea unui tablou de bord.



Ne-am concentrat pe 3 teme:

1. Resurse naturale
2. Urbanizarea
3. Tranziția energetică

Am decis că pentru fiecare temă, vom dezvolta trei 3 niveluri și 4 chestionare, în conformitate cu obiectivele de învățare pe care le-am stabilit conform obiectivelor proiectului, în prima întâlnire transnațională în Bra.



14.00-17.00

În a doua parte a primei zile a reuniunii transnaționale am abordat tema a doua: Proiectarea învățării Mooc prin jocuri video.

În cadrul primei întâlniri transnaționale din Bra, am proiectat și tradus trei broșuri scurte despre învățarea prin jocurile video, care acum fac parte din cursul de formare „Învățarea cu jocuri video”. Bazându-ne pe acest curs, am discutat cum se pot crea videoclipuri de către elevi, cum se face un desen pixelizat, cum se codează un comportament, cum se creează sunete.



27 noiembrie 2018

08.30- 12.30: Tema 3. Pregătirea și organizarea activităților de învățare, predare și formare (C3 - Italia)

Am discutat detaliat activitățile pe care le vom organiza pentru realizarea obiectivelor proiectului, am hotărât perioada în care va avea loc reuniunea, aspectele referitoare la cazarea elevilor și la pașii necesari pentru eliminarea oricărui risc.

De asemenea, am decis care sunt pașii de urmat pentru a treia săptămână de votare online.

14.00 - 17.00: Tema 2. Proiectarea învățării Mooc prin jocuri video (Partea a II-a)

-Am discutat despre realizarea traducerilor cursului de formare

- Au fost prezentate avantajele trecerii de la Stencyl la Unity pentru programarea jocului

-Am creat o listă ,Ce e de făcut' conform obiectivelor de învățare, cu toate graficele, sunetele și părțile de cod de care avem nevoie în cadrul activităților C3 pentru a fi compilate în versiunea Gamma a jocului.

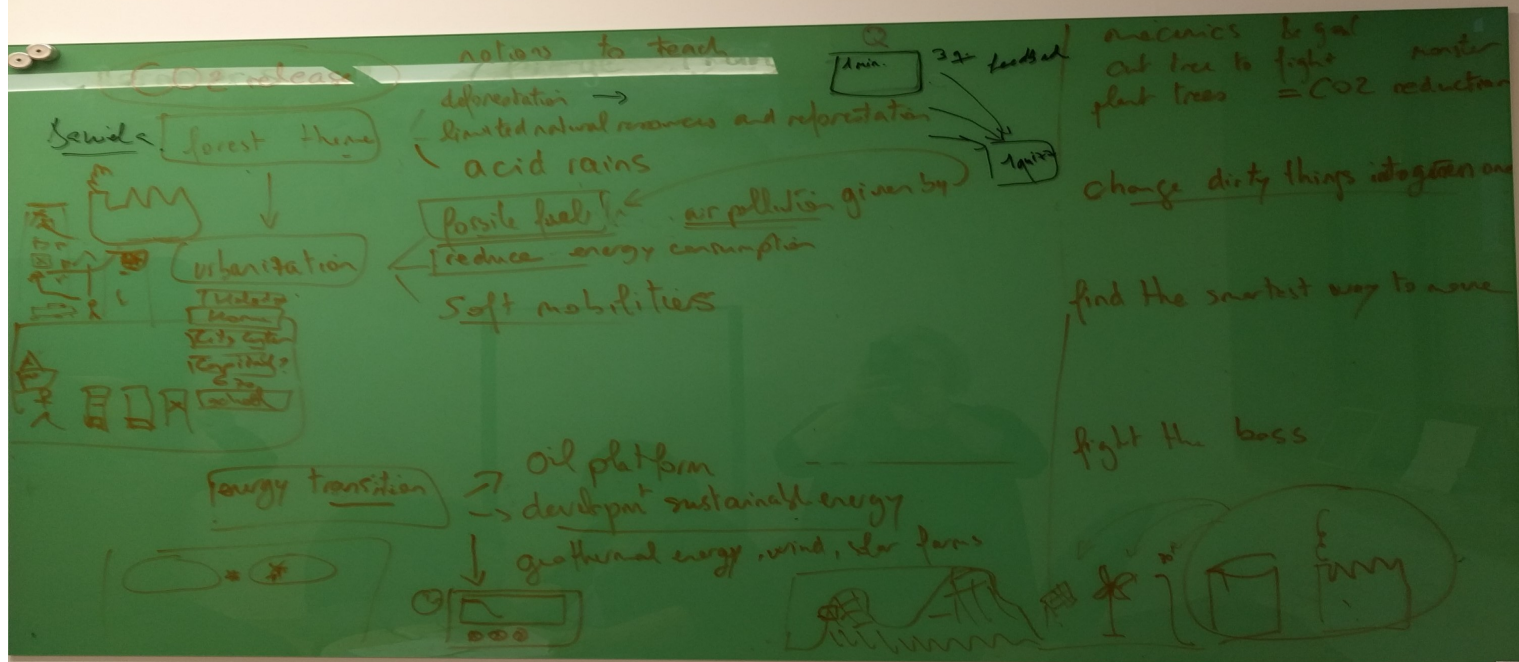
-Discuții despre activitățile online (test)











Sugestii referitoare la modalitățile de îmbunătățire a jocului

28 noiembrie 2018

08.30- 12.30: Îmbunătățirea monitorizării / evaluării / diseminării proiectului

Am discutat despre monitorizarea și evaluarea proiectului, evaluarea progresului proiectului, chestionarele de evaluare care urmează să fie aplicate în cadrul reuniunii transnaționale (M3) și a activităților de învățare, predare și formare (C3) și diseminarea rezultatelor prin mediile de comunicare specifice proiectului: mijloacele digitale de diseminare pe care le-am creat: web-site-ul proiectului, pagina Facebook, Twinsoace-ul proiectului, dar și prin articole, buletine informative și ateliere de diseminare. Am aplicat chestionarul de evaluare al întâlnirii transnaționale din a cărei interpretare a reieșit că obiectivele reuniunii de proiect au fost atinse.



‘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