



SEMINAR

**eTwinning - Componentă a programului
Erasmus+, 2014 - 2020**

Ediția a VII-a

Liceul Tehnologic „Toma Socolescu”, Ploiești

Decembrie 2020

**Seminarul "eTwinning – Componentă a programului Erasmus+,
2014 – 2020"
Ediția a VII-a**

Redactor - prof. Marian DRAGOMIR

Tehnoredactor - prof. Silvia GUNIA

Copertă – prof. Adela MĂCELARU

Editura Sfântul Ierarh Nicolae

ISBN: ISBN 978-606-8969-61-9

Volum realizat de *Comisia de Proiecte și Programe Europene* din cadrul Liceului Tehnologic "Toma Socolescu" din Ploiești, Școală eTwinning, Școală Europeană, în cadrul celei de a VII-a ediții a seminarului național *Seminarul "eTwinning – Componentă a programului Erasmus+, 2014 – 2020"*.

Volumul a fost redactat cu susținerea Centrului Național eTwinning România și Inspectoratului județean Prahova.

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Centrul Național eTwinning România și Inspectoratul județean Prahova nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

The eTwinning National Center and Prahova County inspectorate support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflects the views only of the authors, and the eTwinning National Center and Prahova County inspectorate cannot be held responsible for any use, which may be made of the information contained therein.

CUPRINS

1. A MEMOIR OF LOYALTY AND RESISTANCE PROIECT ETWINNING 2020	PAG.5
2. FORMAREA COMORTAMENTELOR PRO ECOLOGICE PRIN PROIECTELE ETWINNING	PAG. 9
3. “UNESCO UNTOLD EXPERIENCES STORIES OF A COUNTRY” PORTUGAL MOBILITY- A BRIDGE BETWEEN ETWINNING AND ERASMUS	PAG.12
4. PROIECT ETWINNING “2020-20 ACTIONS FOR THE PLANET”	PAG. 14
5. ETWINPRENEURS UN PROIECT ETWINNING AL COLEGIULUI NAȚIONAL NICHITA STĂNESCU PLOIEȘTI PREMIAT CU DISTINCȚIA EUROPEANQUALITY LABEL	PAG.16
6. APLICATIA DIGITALA KAHOOT	PAG.20
7. THE USE OF TECHNOLOGY AND MANAGEMENT IN ALL LEVELS OF EDUCATION IN COVID-19	PAG.23
8. DE LA ETWINNING LA ERASMUS NU E DECÂT UN PAS...	PAG.28
8. PROIECT ETWINNING”PLAYHOUSE – LEARN ENGLISH THROUGH GAMES!”	PAG.31
10. DISEMINARE PROIECT ETWINNING „I CARE”	PAG.35
11. DISEMINAREA PROIECTULUI ETWINNING ‘GIVE FIVE TO THE SKY!’	PAG.38
12. IRONAME ISLAND	PAG.43
13. COMPETENȚE PENTRU CONSTRUCȚII LA STANDARDE EUROPENE" PROIECT ERASMUS+ NR. 2019-1-RO01-KA102-061973 MOBILITATE DE FORMARE PROFESIONALĂ (VET) 28.08.2019 – 27.08.2020 – (PRELUNGIT 12 LUNI) 27.08.2021	PAG.46
14. SOS- SUSTAIN OUR SOULS	PAG.51
15. PROIECTELE ETWINNING, UN PLUS AL ACTIVITĂȚII DIDACTICE	PAG.54
16. PARTENERI ÎN CADRUL PROIECTELOR ETWINNING	PAG.56
17. PROIECTUL ERASMUS CANVASS + EXEMPLE DE INTEGRARE A MIJLOACELOR DE ÎNVĂȚĂMÂNT DIGITALE ÎN STRATEGIA DIDACTICĂ	PAG.60
18. SĂPTĂMÂNA EUROPEANĂ A COMPETENȚELOR PROFESIONALE 2020 LA LICEUL TEHNOLOGIC « TOMA SOCOLESCU » PLOIEȘTI	PAG.63
19. Coding English	PAG.68
20. OUR PRECIOUS STONE	PAG.70

21. MESERIA, “BRĂȚARĂ DE AUR” LA LICEUL NOSTRU?	PAG.73
22. WORKSHOP ETWINNING – COMPONENTA A ETWINNING ȘI ERASMUS+	PAG.81
23. GPE CHALLENGERS	PAG. 83
24. Abordări Practice Ale Patrimoniului Cultural Românesc În Proiectele Erasmus+	PAG.87.
25. Etwinning Workshop - Component of the Erasmus + Program	PAG.90
26. Vet Week in Prahova County, Romania	PAG. 92

A MEMOIR OF LOYALTY AND RESISTANCE

PROIECT ETWINNING 2020

Profesor Cristina – Iulia GÎLĂ

Colegiul Național Pedagogic Constantin Brătescu, Constanța

Participarea la programul de formare organizat în august 2020 de Institutul Internațional Pilecki, adresat profesorilor de istorie din diferite țări ale lumii a deschis perspective implicării profesorilor și elevilor într-un proiect eTwinning pe tema rezistențe împotriva totalitarismului în Europa secolului XX într-o abordare comparativă.

Proiectul și-a propus să reconstruiască pagini uitate din istoria europeană și națională recent din secolul XX. Tema rezistenței împotriva regimurilor totalitare mai puțin studiată de elevi a fost aprofundată prin analiza unor documente, filme, etc. De asemenea, a fost reconstituită istoria rezistenței din diferite țări în timpul celui de-al doilea război mondial. În cadrul proiectului au fost implicați elevi din diferite țări: Albania, Italia, România, Serbia, Turcia. Categoria de vârstă a elevilor participanți la proiect a fost: 14- 16 ani. Proiectul s-a derulat în perioada septembrie – decembrie 2020.

Scopul proiectului a fost: Să învețe să analizeze documentele din perspective multiple; să realizeze o cercetare aprofundată, să investigheze, să adreseze întrebări pe tema rezistențe împotriva regimurilor totalitare în timpul războiului. Dintre obiectivele propuse amintim: formarea de competențe TIC, competențe lingvistice, de a învăța într-o limbă străină (engleză), în limba maternă, etc.

Activitățile proiectului au început în septembrie 2020, când fiecare elev a scris o scurtă descriere personală și a unei activități preferate pe un Padlet, apoi elevii din școlile partenere au adresat întrebări și comentarii colegilor lor în forumul proiectului. În perioada octombrie 2020- noiembrie 2020, elevii au realizat investigații proprii și au prezentat cercetările lor despre caracterul totalitar al celui de-al treilea Reich, despre Italia în vremea lui Mussolini și despre Rusia sovietică, precum și despre efectele tratatelor de la Rapallo, Locarno.

De asemenea, o sarcină de lucru mult apreciată de elevi a fost crearea siglei proiectului și votarea celei mai dorite de tineri. În noiembrie 2020, elevii au fost împărțiți în 10 grupuri mixte și au primit teme diferite, au analizat imagini, filme, documente aflate în diferite arhive ale unor instituții de cercetare sau asociații, precum : Institutul Pilecki, Yad Vashem, Centropa, Fundația Academia Civică în România. Din tematica abordată, amintim: rezistența militară, rezistența civilă, rezistența intelectuală, eroi ai rezistenței în timpul celui de al doilea război mondial, situația copiilor în timpul războiului, etc. Pe parcursul lunilor noiembrie – decembrie, elevii au creat prezentări în cadrul echipelor lor, pe tema aleasă. În luna decembrie 2020, au creat un muzeu virtual cu fotografii, documente colectate. Pentru a verifica nivelul de cunoștințe deținut de elevi pe tema rezistenței, elevii au răspuns la un set de întrebări în luna septembrie 2020, apoi la finalul proiectului în luna decembrie 2020, folosind aplicația Quizzez. Creativitatea proiectului a constat în diversitatea metodelor pedagogice utilizate, mijloace de lucru utilizate și comunicarea intensă cu toți partenerii pe întreg parcursul derulării proiectului. Un alt aspect forte a fost utilizarea creativă a instrumentelor moderne TIC, precum: Tricider, pentru a alege logo -ul, Google forms -ul pentru evaluarea finală, Padlet – pentru prezentarea elevilor, a Forumului, pentru inițiere de discuții pe tematica proiectului, chat-ul pentru întâlnirile elevilor și lucrul la proiect, dar și ale profesorilor pe Zoom, folosind pagina de Facebook creată, prezentările grupurilor folosind Genially și Story jumper, expoziția virtuală folosind ArtSteps. În cadrul proiectului, elevii au dezbătut împreună pe tematica stabilită, au rezolvat împreună sarcinile de lucru în echipe internaționale. Proiectul eTwinning a devenit parte integrantă a programelor școlare a disciplinelor Istorie, Limba engleză, Sociologie, TIC din școlile partenere. Comunicarea dintre parteneri (elevi- elevi, elevi-profesori, profesori- profesori) pe tot parcursul proiectului a fost important și necesară pentru toate școlile și echipele de lucru implicate. Pentru comunicarea partenerilor s-au folosit spațiul de lucru al proiectului, forum, chat-ul, emailul, Facebook-ul, întâlnirea pe Zoom. Împărțirea sarcinilor între partenerii proiectului s-a realizat de la început, de comun acord. Elevii au avut mai multe sarcini de rezolvat în echipe mixte și au utilizat instrumente colaborative, implicarea având forme diferite: participare individuală, în perechi sau grupuri mai mari, naționale și internaționale. Proiectul și-a atins obiectivele propuse și reprezintă un beneficiu real atât pentru elevi înșiși, cât și pentru întreaga comunitate. Acesta i-a ajutat să

înțeleagă mai bine importanța valorilor democratice, a culturii democratice europene și a participării active.

Rezultatele cooperării noastre, produsele finale reprezintă rezultate vizibile și sunt modele pentru colegii din întreaga școală, cât și pentru comunitatea locală, determinând aprecierea eroilor care au luptat pentru drepturile fundamentale ale umanității.



THE PARTISANS AND THE RESISTANCE

WHEN?

After September 1943, partisan Resistance groups were active throughout northern and much central of Italy.



WHO?

Often they were former soldiers cut off from home and still in possession of their weapons. Many were young men fleeing Mussolini's attempts to conscript them. Others were urban evacuees or released prisoners of war.

WHAT?

Partisans were fighting three types of war: a civil war against Italian Fascists, a war of national liberation against German occupation, and a class war against the ruling elites.

Communist Party groups fought all three types. Catholic or monarchist partisans, on the other hand, fought only one or two of these.

There were also terrorist groups operating in the cities, and major strikes in industrial areas sabotaged war production.

Sometimes, different partisan groups came into conflict with each other, but in general the Resistance was united.



FORMAREA COMORTAMENTELOR PRO ECOLOGICE PRIN PROIECTELE ETWINNING

Profesor învator primar Ana Clara GRECU

Liceul Tehnologic “Carol I” Valea Doftanei, Prahova

*”Natura și educația sunt asemănătoare,
căci educația transforma pe om și, prin această
transformare, creează natura.”*

Democrit

”Be eco friendly, eTwinner”, proiectul eTwinning desfășurat în anul școlar 2019-2020, ne-a marcat definitiv modul în care ne raportăm la natură și ne-a învățat să construim relații sănătoase cu mediul în care trăim.

Unul dintre obiectivele principale ale proiectului a fost să-i apropie pe copii de înțelegerea semnificației Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă, cu accent pe SDG 15-*Life on Land*, să-i sensibilizeze față de problemele mediului înconjurător și să-i îndrume în căutarea de soluții viabile de protejare a naturii și în formarea unor comportamente pro ecologice prin schimbarea anumitor obiceiuri care sunt periculoase pentru mediu. De asemenea, alte obiective urmărite s-au referit la îmbunătățirea abilităților TIC, a celor de design grafic în special, dezvoltarea creativității, a spiritului de echipă, de colaborare, consolidarea exprimării în limba engleză și încurajarea auto exprimării.

Trăind într-o zonă cu real potențial turistic și fiind conștienți de gunoaiile lăsate de cei care o vizitează, de poluarea constantă a Barajului Paltinu, copiii au fost fericiți și dornici să participe într-un proiect care să-i învețe cum să protejeze mediul înconjurător. Nu numai că s-au implicat activ în toate activitățile propuse, dar au transmis mai departe dorința lor de protejare a mediului, atrăgându-i de partea lor pe părinți și chiar pe bunici, cu care au realizat tablouri din materiale reciclabile și pe care i-au învățat apoi cum să recicleze selectiv, într-o activitate desfășurată chiar la Barajul Paltinu.

De-a lungul desfășurării proiectului, copiii au fost puși în situația de a studia materiale, de a căuta informații, ceea ce mi-a permis să stimulez citirea conștientă, analiza textului, identificarea ideilor importante, exprimarea propriei opinii, gândirea critică adică integrarea

curriculară a activităților de Limba și literatura română. Într-un alt moment, copiii au vizionat videoclipul ”Scrisoare din anul 2070” și am putut să consolidăm citirea conștientă, expresivă și fluentă (Limba română), să recunoaștem forme ale poluării, influența acestora asupra mediului în care trăim (Cunoașterea mediului), să formăm atitudini responsabile față de mediu prin discuțiile purtate de copii, prin ideile exprimate de ei (Educație civică). Într-o altă activitate a proiectului, copiii au scris slogane ecologice, exersând astfel cunoștințele de Limba română, Limba engleză și Arte vizuale, aceste slogane fiind realizate în Canva. Ei au învățat despre așezarea în pagină, cromatică, impactul imaginii vizuale în transmiterea unui mesaj și necesitatea de a lucra îngrijit, de a evita kitsch-ul, de a formula idei clare pe care oamenii să le înțeleagă. În realizarea plaselor din materiale refolosibile, copii au fost puși în situația de a măsura, de a crea tipare, de a desena forme geometrice (Matematica). Proiectul a fost punctul de plecare pentru o activitate de codare, ”Meet and Code pentru o comunitate curată!”, desfășurată în cadrul evenimentelor Meet and Code prin Asociația Techsoup România, din nou fiind implicate Matematica, Cunoașterea mediului, Dezvoltarea personală, Educația civică.

În tot acest timp, am încercat și am reușit să le formez copiilor deprinderea de a recicla selectiv, ideea că natura trebuie respectată și protejată, sentimentul că este responsabilitatea fiecăruia dintre noi să facem asta și că, împreună chiar vom reuși. De atunci, copiii mei povestesc cum își ceartă părinții dacă aceștia aruncă vreun gunoi pe stradă, cum le-au scris bunicilor pe coșurile de gunoi pentru a-i obișnui să selecteze, ba chiar cum părinții lor au început să fie mai atenți la mediu folosind apa sau curentul mai cumpătat. După ce au realizat sacoșele din tricouri reciclate, copiii le foloseau la școală pentru a-și aduce echipamentul de sport. Părinții au primit câte o sacoșă de pânză, cumpărată cu ajutorul finanțării primite în urma evenimentului ”Meet and Code pentru o comunitate curată”, sacoșă pe care copiii aproape că i-au obligat să o folosească la cumpărături și să renunțe la cele de plastic.

Invitați în twinspace-ul proiectului, copiii au putut să-și spună părerea completând sondaje, au votat sigla proiectului, au propus și au participat la activități ecologice (Let’s do it, Romania!, Harta reciclării etc.), au creat împreună cu partenerii lor cărți precum *Clean-up the World!*, *Cartea Sloganurilor comune*, *How I help my Nature?*, folosind diverse instrumente digitale. Tot împreună cu partenerii lor, copiii au scris cu ”litere vii” titlul proiectului și au

creat un calendar comun, cu mesaje ecologice, au propus și au votat cele **10 reguli ecologice de aur**. Ei s-au întâlnit cu partenerii de proiect în webinariile propuse de aceștia, exersând astfel limba engleză și au putut colabora efectiv în crearea **Calendarului eco** colaborativ, în Canva.

De fiecare dată, copiii erau curioși să vadă ce au mai lucrat colegii din celelalte țări și se bucurau să constate că sunt la fel de implicați în protejarea minunatelor locuri în care trăiesc. Cred că, împreună, am învățat foarte multe lucruri și am schimbat percepția familiilor acestor copii nu numai legată de protejarea mediului, dar și de puterea pe care copiii o au când este vorba de schimbarea unei comunități. Sigur, toată acțiunea noastră poate părea un bob de nisip în marea de nepăsare a oamenilor, totuși, pentru mine, pasiunea și determinarea cu care au lucrat acești copii a fost o adevărată lecție de viață.

Lucrând în acest proiect copiii au fost dornici să ia parte la activități de înfrumusețare a școlii, la plantare de flori și la diferite concursuri cu teme eco ca ”Umbrela verde”, „Let’s Do It, Romania!” etc., dar și la faza județeană a concursului Made for Europe, făcând cunoscut numele acesteia prin premiile obținute (Certificatul European de Calitate, premiul al II-lea Made for Europe, secțiunea învățământ primar), prin calitatea prezentării și prin modelele de comportament prietenos cu natura.

La finalul acestui proiect, pot spune că am încredere deplină în viitor. Copiii aceștia chiar vor schimba lumea prin puterea exemplului lor, prin forța și pasiunea cu care luptă pentru o lume mai verde, mai curată.



**“UNESCO UNTOLD EXPERIENCES STORIES OF A COUNTRY” PORTUGAL MOBILITY- A
BRIDGE BETWEEN eTWINNING AND ERASMUS**



Profesor Andra STĂNICĂ

Liceul Tehnologic “Toma Socolescu” Ploiesti

Using the eTwinning platform as a working space, the aim of The Erasmus+ project “UnESCO- Untold Experiences Stories of a Country”, reference 2018-1-PL01-KA229-051224 was to help students interact and collaborate in order to achieve the UNESCO values and heritage through Europe. There are six partner schools on the platform: “Toma Socolescu” Technological High school; Zespół Szkół Ogólnokształcących w Józefowie nad Wisłą, Poland; IISS Calleri, Italy; IES Pablo Ruiz Picasso, Spain; Agrupamento de Escolas de Paço de Arcos, Portugal; Profesionalnagimnazia "Ivan Hadzhienov", Bulgaria – all of them revealing interesting stories about their national heritage.



The first week of March 2020 offered the Romanian participants in Portugal mobility a valuable lesson about how the principles and values of UNESCO can make the world go round. We were warmly introduced in Oeiras vivid atmosphere and attended classes

at Agrupamento de Escolas de Paço de Arcos.

Some project activities revolved around using traditional puppets to promote cultural and pedagogical exchanges among the partner countries. Complementing student engagement, teachers took part in transnational training sessions dedicated to studying cultural heritage through new educational approaches and best practices.

Overall, the project championed the arts in driving pedagogical innovation, and as a result, new teaching strategies have been implemented *giving children the opportunity to cooperate, to create together and to find a way to effectively represent ideas, landmarks or feelings. Numerous trips to historical sites stimulated their overall development. This effort has translated into tangible benefits on students in promoting openness and mutual understanding. I just want to thank the team of the Portuguese Mobility for their support and organization and for teaching us that the best way to challenge prejudices or to make people understand others is when they have a chance to meet or to cooperate together over reaching the same goal.*



The general policy priority of the Erasmus Programme is to enhance the social and educational value of European cultural heritage, its contribution to job prospects, economic growth and social inclusion. In this context important consideration is given to actions contributing to raising awareness of the importance of Europe's cultural heritage through education, life-long learning, informal and non-formal activities, as well as sport, including actions to support skills development, social inclusion, critical thinking and youth engagement.

PROIECT ETWINNING “2020-20 ACTIONS FOR THE PLANET”

Profesor Andra -Vera PESCARU

Colegiul Național „Nichita Stănescu” Ploiești

Proiectul eTwinning “2020-20 Actions for the Planet” derulat în perioada ianuarie - iunie 2020 a reunit elevi cu vârste cuprinse între 14-17 ani și profesori din 5 țări: Franța, Germania, Portugalia, Albania și România. Tema aleasă « educația pentru mediului înconjurător » a invitat partenerii implicați la o activitate practică prin sensibilizarea cu privire la problemele ecologice: găsirea a 20 de idei/acțiuni pentru protecția mediului înconjurător. În plus, proiectul a vizat formarea competențelor necesare unui cetățean activ, responsabil și implicat, care poate interveni direct în problemele din imediata vecinătate.

Obiectivul principal al proiectului a fost implicarea activă în protecția mediului înconjurător. Acestuia i s-a adăugat conștientizarea importanței protejării mediului în calitate de cetățean responsabil, ce poate produce schimbări la nivelul comunității locale prin mici gesturi/acțiuni cotidiene. Alte obiective urmărite: încurajarea comunicării într-o limbă străină, dezvoltarea gândirii critice, descoperirea de noi țări, culturi și civilizații, stimularea creativității, cooperării și a mijloacelor TIC.

În vederea atingerii obiectivului proiectului, și anume luarea de măsuri pentru protecția mediului, elevii au parcurs următorii pași: prezentarea personală/a școlii/a țării; conceperea și alegerea logo-ului proiectului; cercetarea privind problemele de mediu și conștientizarea acestora; propunerea de soluții pentru protecția mediului. Elevii au fost încurajați să ia atitudine, să protejeze și să respecte natura și mediul înconjurător, să se documenteze și să conștientizeze impactul pe care îl au asupra naturii prin activitățile lor cotidiene. După conștientizarea impactului, au luat măsuri pentru a demonstra concret, prin activitățile desfășurate zilnic, modul în care contribuie la salvarea naturii și a mediului înconjurător. Prin pași mărunți, fiecare dintre ei a realizat că poate fi o rotiță în motorul schimbării în comunitatea locală.



Ideile și le-au propus s-au forme: desene,

acțiunile pe care elevii concretizat sub diferite fotografii realizate în

cadrul unor acțiuni ecologice, studii comparative, prezentări Power Point Deoarece o parte a proiectului s-a desfășurat în perioada pandemiei de COVID-19, elevii au prezentat și modul în care această situație a afectat planeta.

În timpul activităților din proiect, elevii au lucrat atât individual cât și în echipe. În ceea ce privește munca de cercetare, aceasta s-a desfășurat după metoda "flipped classroom": elevii s-au documentat individual, acasă și au comunicat rezultatele cercetării în discuțiile pe care le-am avut la școală, cu tot grupul. Tot individual, elevii români au purtat o corespondență cu partenerii din Franța. Ei și-au scris scrisori în care s-au prezentat și i-au învățat pe parteneri câteva cuvinte în limba română. Acest tip de corespondență a încetat în momentul în care au fost întrerupte cursurile atât în România cât și în Franța.

Pe parcursul proiectului, au fost folosite metode precum: brainstorming, conversația, studiul de caz pe tema efectelor nocive ale acțiunilor oamenilor asupra mediului înconjurător. Elevii au învățat „făcând”, prin descoperire și interacționând cu partenerii lor pe care i-au cunoscut mai bine, descoperindu-le cultura și civilizația.

Deoarece tema proiectului ne invită la o reflecție despre mediul înconjurător și poluare, au fost exploatate și anumite noțiuni transmise la discipline precum biologie, educație pentru sănătate și geografie.

Impactul estimat al proiectului a vizat conștientizarea și implicarea activă în protecția mediului înconjurător, creșterea motivației pentru învățarea limbilor străine în vederea folosirii acestora în contexte reale, lărgirea orizontului cultural, descoperirea proiectelor de tip eTwinning și motivarea participării la alte proiecte în viitor.



ETWINPRENEURS
UN PROIECT ETWINNING AL COLEGIULUI NAȚIONAL NICHITA
STĂNESCU PLOIEȘTI PREMIAT CU DISTINCȚIA
EUROPEANQUALITY LABEL

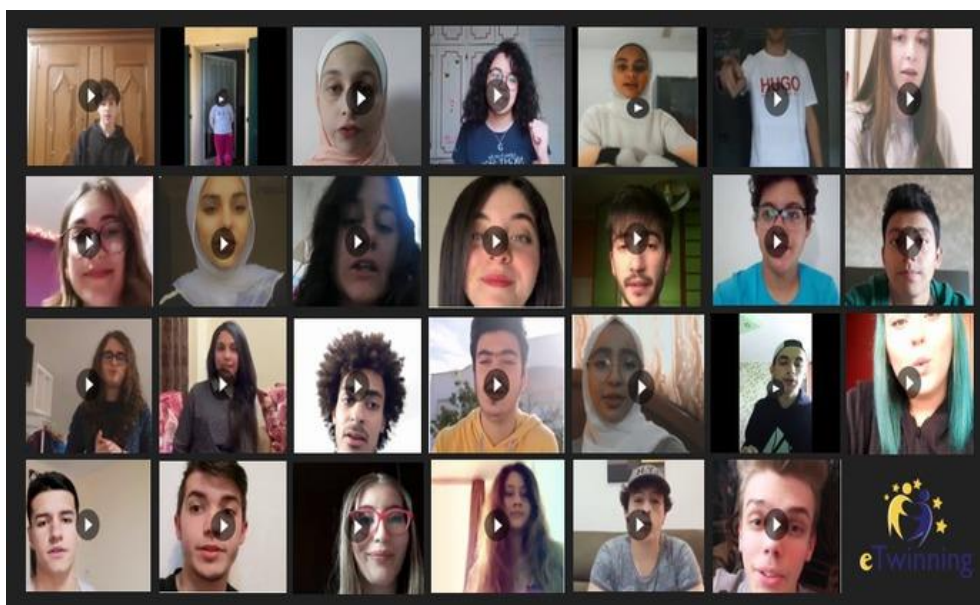
Profesor Andreia SERSEA

Colegiul Național „NichitaStănescu”, Ploiești

În cursul anului școlar 2019-2020, un grup de elevi de clasa a Xa ai școlii noastre au participat la proiectul eTwinpreneurs, în cadrul căruia, alături de elevi din Tunisia, Iordania, Germania, Italia și Ungaria, au realizat activități cu specific antreprenorial. Din luna martie, ca urmare a situației create de pandemia Covid-19, activitățile de proiect nu au putut continua la școală, motiv pentru care colaborarea s-a reluat de acasă, iar elevii au schimbat natura acțiunilor desfășurate.

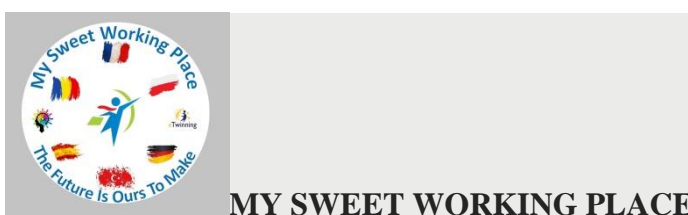
Câteva dintre realizările lor comune, care au avut loc în echipe internaționale în mediul online, pe diverse platforme și utilizând variate aplicații, printre care trello, wix, flipgrid, coggle, learningapps, kahoot au fost : un video optimist intitulat The Silver Lining, care cuprinde planurile de viitor ale tinerilor, dincolo de pandemia care a afectat întreg globul. Elevii români apar de la min.2.49 la min. 4.05 în video. https://www.youtube.com/watch?v=jmg58o6PTpA&feature=emb_logo, un blog culinar propus de colegii italieni, la care elevii români au contribuit cu postări din belșug, unele secvențe fiind filmate chiar în timpul preparării, altele prezentând produsul final (<https://brunazzimariella36.wixsite.com/etwinpreneurs>), un interviu în limba engleză cu un

antreprenor român, în cadrul căruia elevii din țările proiectului au comunicat deschis, adresând întrebări și aflând multe detalii interesante despre provocările antreprenoriatului, dar primind și însemnate lecții de viață de la Doru Mărculescu, fondatorul companiei Arta Sârmei (https://www.youtube.com/watch?v=uDA0aXBkALo&feature=emb_logo), precum și exemple de activități pe care le-au desfășurat în perioada carantinei, având drept scop crearea unei atmosfere pozitive și stabilirea de legături între tinerii din diverse țări, aflați împreună în aceeași nefastă situație (<https://flipgrid.com/b6573e33>) Acestea din urmă au fost preluate de influenceri din Iordania și Tunisia și postate pe rețelele lor sociale.



Proiectul, a cărui coordonare internațională i-a aparținut d-nei profesoare Hayfa Majdoub din Tunisia, ambasador eTwinning, s-a bucurat de aprecierile echipei de evaluare, primind distincția European Quality Label, în semn de recunoaștere a contribuției la dezvoltarea acelor abilități de viață (life skills) atât de utile în secolul XXI, îndeosebi în contextul internațional actual.

Prezentarea video a proiectului în limba română a fost realizată de eleva Ruxandra Radu, din clasa a Xal2. (https://www.youtube.com/watch?v=YF6P-66AvIA&feature=emb_logo)



Un alt proiect etwinning pe care îl desfășurăm anul acesta cu elevii de clasa a XIa este My Sweet Working Place, ale cărui obiective principale vizează realizarea de anunțuri pentru locuri de muncă și postarea acestora în Twinspace, redactarea de CV-uri și scrisori de intenție pentru angajare și comunicarea în cadrul echipelor internaționale în vederea realizării acestor sarcini de proiect.

Având drept parteneri profesori și elevi din Franța, Turcia, Germania, Spania și Polonia, proiectul își propune să-i familiarizeze pe elevii din ultimele clase de liceu cu procedurile specifice angajării, căutării unui loc de muncă potrivit aptitudinilor și cunoștințelor lor, îmbunătățirii nivelului de limba engleză în scopul participării la interviuri online, definirii cerințelor specifice ale unui loc de muncă, precum și desprinderea trăsăturilor esențiale ale unui bun manager și definirea etosului unei companii.

Elevii au lucrat în echipe internaționale, au aplicat pentru joburile postate de colegii din alte țări, și-au creat CV-uri fictive sau reale, au redactat scrisori de intenție și au participat la interviuri online. În partea a doua a proiectului, care este în curs de desfășurare, se vor aborda strategii de eficientizare a angajaților unei companii, în funcție de specificul acesteia, pornind de la sugestiile și planurile schițate de elevii participanți.

The image shows a recruitment poster divided into two main sections. The left section is for 'ETWINDITORS', which has a logo with a speech bubble and a heart, and the tagline 'Let's change the Future! since 2010'. It features a large red banner that says 'We're HIRING'. Below this, it lists requirements: 'We are looking for' followed by a checklist: 'Adobe Dreamweaver quali.', 'HTML qualifications', 'determination', 'experience', and 'creativity'. At the bottom left, it provides contact information: '0720-080-882', 'info@etwinditors.com', and 'partnered with' followed by social media icons. At the bottom right, it says 'APPLY ONLINE TODAY AT WWW.ETWINDITORS.COM' and 'OR APPLY IN PERSON AT 455 BUL. REPUBLICII, PLOIESTI, RO'. The right section is for 'P.R.I.V.A.T.E.', with a logo that looks like a stylized face. It describes the company as 'Private Corp. hireable for different cases ranging from crime to burglary cyber attacks and many more'. It lists 'We offer:' including 'insurance of utmost importance to our employees', 'fixed hours with sometime "crunches" when in times of need', 'well trained and picked staff', 'very high quality equipment for cases', and 'generous salary'. It also mentions 'Our slogan: "We already know what you found out"'. Under 'what we expect from applicants:', it lists: '-a degree in criminology', '-a degree in cybernetics', '-serious attitude', '-applicants should not have a fear of open wounds and blood', '-interest in pursuing hard tasks and investigations', '-a deep understanding of human emotions and human nature', and '-flexibility for extra hours'. At the bottom right, it provides contact information: 'If interested contact at: 0743 802 152', 'g.boss.privatelyahoo.com', '-Str. Eroilor, nr.17, Ploiesti, Prahova', and 'or leave a message on unsolved.eu.com'.

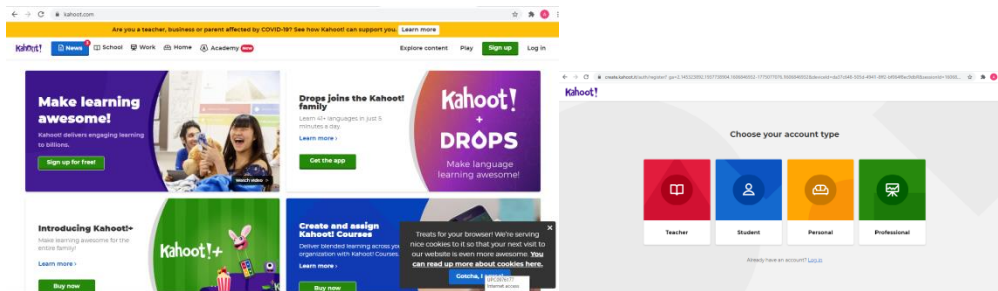
Concluzia acestor rânduri este că mediul online poate constitui și el un stimulent pentru exploatarea calităților digitale și de comunicare pe care elevii și le-au însușit, fiind, în prezent, un substitut binevenit al variantei de lucru față-în-față. Participarea tinerilor la astfel de proiecte le consolidează capacitatea de adaptare la o multitudine de situații și provocări pe care piața muncii le va ridica în calea lor și care vor deveni un element comun al societății viitorului.

APLICATIA DIGITALA KAHOOT

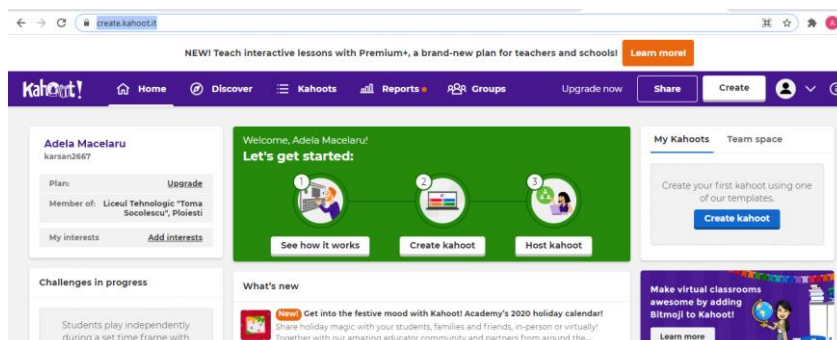
Profesor Adriana Adela MĂCELARU,
Liceul Tehnologic “Toma Socolescu”, Ploiești

Kahoot este o platformă gratuită, accesibilă tuturor persoanelor, cu ajutorul căreia se pot crea teste interactive atât la clasa cât și în proiecte eTwinning. La clasă poate fi folosită în orice moment al activității: în recapitularea cunoștințelor, în fixarea cunoștințelor, în etapa de predare, ca evaluare formativă sau chiar ca evaluare sumativă. Este o aplicație ușor de utilizat, îndrăgită mult de către copii. Poate fi accesată de către aceștia de pe dispozitivul mobil sau intrând pe site-ul *kahoot.it*, în acest caz putând fi folosit și calculatorul sau laptopul. În proiectele eTwinning poate fi folosită cu succes la crearea jocurilor interactive.

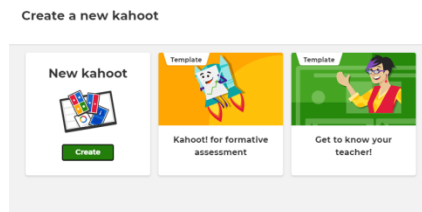
Pentru utilizare se accesează pagina www.kahoot.com, se crează un cont utilizând opțiunea sign up și se vor înregistra datele personale.



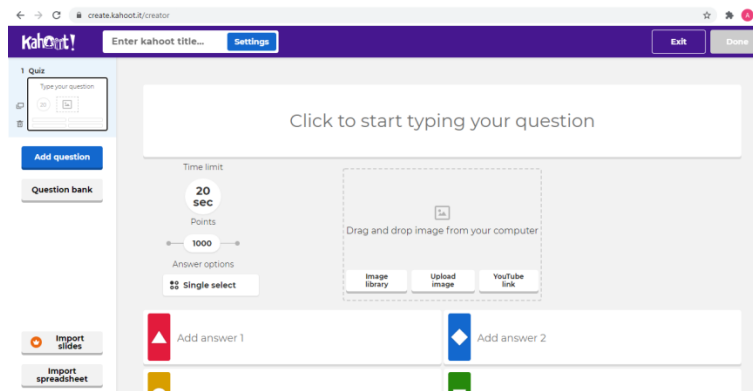
După crearea contului și logarea pe platform utilizând opțiunea log in se deschide pagina <https://create.kahoot.it/> unde se găsesc teste deja create pe diverse domenii sau poți crea propriul test apăsând butonul Create:



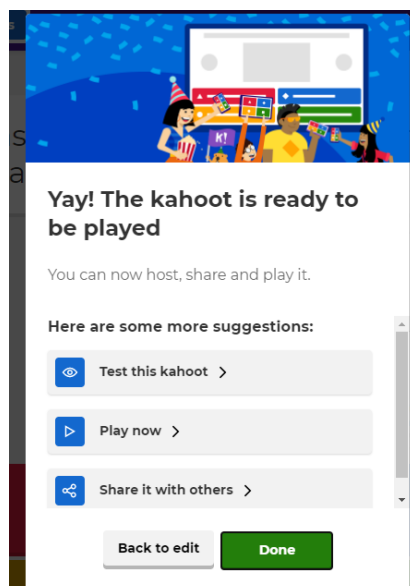
Odată apăsat butonul Create se deschide pagina <https://create.kahoot.it/creator> de unde ne putem alege tipul de test pe care vrem să îl creăm:



Pentru crearea unui Quiz alegem opțiunea New Kahoot, Quiz.

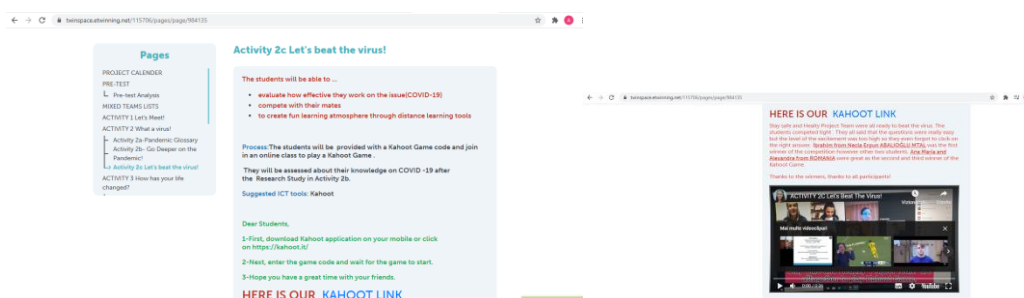


Se introduce titlul testului, întrebarea, imagini sugestive și răspunsurile la întrebare. Add Question ne permite, de fiecare dată, să adăugăm o nouă întrebare. După adăugarea tuturor întrebărilor testului apăsăm butonul Done și putem alege ceea ce facem cu testul creat alegând una din sugestiile oferite:



După încărcarea testului se va genera un cod format din 6-7 cifre, cod ceva fi utilizat de către elevi pentru a avea acces la test.

Unul dintre proiectele eTwinning în care am folosit Kahoot a fost “Stay Safe and Healthy”, proiect care a fost recompensat cu certificat de calitate atât național, cat și european.



Utilizarea aplicației Kahoot este important deoarece printr-o evaluare asistată de calculator elevul nu va mai avea senzația că a fost defavorizat într-un fel sau altul, prin folosirea aplicației se asigură corectarea imediată a răspunsurilor, elevul dându-și astfel seama ce parte a materiei stăpânește mai puțin, iar profesorul își poate proiecta mult mai rapid activitățile de reglare, prin utilizarea acestei aplicații în evaluare se încurajează crearea unui climat de învățare plăcut, relaxat, se centralizează și se stochează rezultatele, se îmbogățește practica evaluativă, evitându-se rutina și monotonia și contribuie la dezvoltarea perspicacității, atenției, distributivității și creativității.

**THE USE OF TECHNOLOGY AND MANAGEMENT IN ALL LEVELS OF EDUCATION IN
COVID-19**

Ceren KARAATMACA

University of Kyrenia, ceren.karaatmaca@kyrenia.edu.tr

Mehmet ALTINAY

University of Kyrenia, mehmet.altinay@kyrenia.edu.tr

Fahriye ALTINAY

Near East University, fahriye.altinay@neu.edu.tr

Zehra ALTINAY

Near East University, zehra.altinaygazi@neu.edu.tr

Gokmen DAGLI

University of Kyrenia, gokmen.dagli@kyrenia.edu.tr

Abstract

This study gives reflections on the use of technology facilities and management process in all levels of education. It aims to give insights on conditions of Covid-19 time and education system in terms of technology and management. Experts views were reflected on the observation of all levels of education in Covid-19 time. It is revealed that COVID-19 epidemic lead to consider the dimensions of teaching learning, technology integration, teaching methods and also professional development trainings.

Keywords: education levels, management, online education, technology integration

The COVID-19 epidemic, which started in December 2019 and spread on a global scale, caused all the balances in the world to change within 1 year. The global health risk and introversion created by the epidemic deeply affected the dynamics of also the education world. The epidemic, which reached all areas of social life, caused a rapid transformation in ways of education. Digital transformation has become more important than ever with the pandemic. At this digital transformation point of view, online education emerges as a priority

and obligation in the field of education with the effect of the conditions that occurred during the Covid-19 period (Toquero, 2020).

In such crisis times, the value of agile management understanding gains importance. Leaders have important roles in agility. The concept of agility, can be defined as the awareness of the uncertainty and having the values of creativity and innovation. The main point of creating and maintaining this environment needs the change focus of a leader. Among the leadership definitions, two types of leadership that are particularly open to change, especially in the field of education, comes out to be instructional leadership and transformational leadership. Also transformational leader is a leader who collects behaviors and characteristics such as motivation, providing individual support, visionary, energetic, and beyond daily organizational operations (Dagli, et al, 2020; Karadag, et al, 2020).

They should have a participatory management approach and a clear vision that is intertwined with change, support innovation and creativity and ensure the necessary resource use, are consistent, open to innovations, share and share knowledge, learn and teach at the same time (Altinay, et al, 202).

This short research study aims to give insights on the use of technology and management in Covid-19 through expert views in all levels of education. In this respect, how technology is used in all levels of education and the role of management in crises time were tried to be revealed.

Methods

This research stands on qualitative research nature that fosters experiences and reflections of experts on the current reflections and progress on COVID-19 time and effects on the all level of education through the integration of technology.

Findings and Conclusion

Contribution to teaching and learning at every stage of education and management

During pandemic times, elementary, secondary, high schools and all higher education institutions and their managerial staff developed themselves at high level to adapt to the new changing environment as a result of covid-19.

Under these circumstances all educational managements in the globe and managerial staff developed themselves in all disciplines to overcome the problems and hurdles on their way within and outside their countries by establishing and strengthening their links. In the Republic of Turkey, Turkish Television Institution EBA TV and in North Cyprus BRT established cooperation with the schools to offer common courses via TV. Education management tried to close the gap in education successfully. In addition, all the managements of elementary, secondary schools and universities offered integrated education and contributed to the solution of the problems faced by the schools caused by pandemics. With regard to technology all managements of schools and universities worked very hard to solve the problems of technology in their institutions.

Technology Integrated Education in Elementary Schools

Integration of technology at all schools and universities was a difficult process for managements, students, teachers and parents. Necessary steps and actions started very rapidly to minimize the lost time in all levels of education. Students, families and all teachers at all levels cooperated to equip students with technological facilities and skills. Teachers and university academics started using technology and online education.

Technology Integrated Education in High Schools

Students and parents faced less problems with less efforts and complaints than elementary schools. Teachers having lectures under virtual environments, to attract the attention and interest of students changed course materials to make courses more enjoyable. Students having longer sessions at some classes developed themselves on how to control themselves to listen the lectures.

Education using integrated technology in Higher Education

Students, at the beginning, instead of going to school thought that staying home for their studies is much better. But as time passed studying at home became boring for them within four walls. End was not so enjoyable as they thought. Students enjoyment eventually reduced. Students balanced themselves using technology and learning from peers. Teachers

also faced similar problems as the students, mainly the senior teachers. In order to overcome the problems of technology they all asked for the support of young generation to solve their deficiencies.

Teaching Methods

Teaching methods in elementary, secondary schools and universities have changed and all shifted to distance and online education using technology. Materials used in elementary schools changed more to videos, films and other educational materials and more assignments are given to students to work at home. Time used for the courses has been reduced to draw the attention of students. At high schools, with the use of integrated technology, as there are many courses in the programmes, course time has been reduced. As a result of this, more time has been allocated to assignments, projects and to research. This approach is expected to contribute more to the self-learning of the students and more time is saved for students to use for group work, cooperation and sharing information for their development. Within the scope of use of technology in higher education, students are given assignments and presentations, projects, prepare portfolios for skills development. With these alternative learning tools, low performance students appeared to be more successful as compared with other classical approaches.

Professional development

Within the pandemics, teachers and academics at universities increased their efforts to develop their professional skills in seminars. Teachers and academics in the higher education system also had to quit the past approaches and habits they used for years and experienced big problems and stress in transmission to the new teaching, learning and assessment methods. To cope with these problems, career development programmes, workshops and seminars have been organized to develop the technological skills of teachers and academic staff at the universities.

References

- Altınay, F., Altınay, Z., Aydın, C.H. *et al.* Widening international perspectives and practices through online learning for developing critical friendship and skills. *Education Tech Research Dev* (2020). <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09869-z>
- Dagli, G., Altınay, F., Altınay, Z. and Altınay, M. (2020), "Evaluation of higher education services: social media learning", *International Journal of Information and Learning Technology*, Vol. ahead-of-print No. ahead-of-print. <https://doi.org/10.1108/IJILT-03-2020-0032>
- Karadağ, M., Altınay Aksal, F., Altınay Gazi, Z., & Dağlı, G. (2020). Effect Size of Spiritual Leadership: In the Process of School Culture and Academic Success. *SAGE Open*, 10(1), 2158244020914638.
- Toquero, C. M. : Challenges and Opportunities for Higher Education amid the COVID-19 Pandemic: The Philippine Context. *Pedagogical Research*, 5(4), em0063. <https://doi.org/10.29333/pr/7947> (2020).



DE LA ETWINNING LA ERASMUS NU E DECÂT UN PAS...

Profesor Emilia ALEXE,

Școala Gimnazială "Învățător Radu Ion ", Vadu-Părului, Prahova

Povestea noastră a început în toamna anului 2018 când am primit invitația de a ne alătură unui proiect eTwinning având fondatori o școală din Spania și una din Franța. Ni s-au mai alăturat alte 4 școli din Polonia, Italia și Portugalia. Așa că ne-am îmbarcat să explorăm Europa, pentru ca la final să putem afirmă "Proud of Being European ". Am fost cu toții entuziasmați și dornici să cunoaștem cultura europeană, tradițiile combătând prejudecățile și stereotipiile, îmbunătățindu-ne competențele digitale și de comunicare în limba engleză. Prin acest proiect dorim să eliminăm barierele culturale, să apreciem diversitatea socială și lingvistică, să ne împrietenim și să ne înțelegem mai bine pentru a trăi în armonie și toleranță într-o Europa unită.

Primele activități au fost de a cunoaște școlile și de a ne prezenta cu scopul de a ne împrietenii și de a observa lucrurile comune.

Platforma eTwinning ne-a pus la dispoziție multe facilități. Astfel am folosit Forumul pentru discuții interculturale, Teacher Bulletin pentru a transmite anunțuri și noutăți , pentru a discuta între profesori. Instrumentul Online Meeting și Chat-ul ne-au ajutat să stabilim o întâlnire virtuală cu partenerii. Proiectul "Proud of Being European " are 256 de membri și 17 profesori.

Împreună cu partenerii am fost turiști virtuali, învățând despre patrimoniul cultural al fiecărei țări, am văzut cum se manifestă anotimpul iarna în diversele regiuni unde sunt localizate școlile partenerilor, am realizat logoul proiectului ,le-am arătat frumusețea

colindelor românești și am sărbătorit Ziua Internațională a Femeii , promovând personalitățile cu care ne mândrim.

Dorința noastră a crescut și pentru că doream să ne cunoaștem mai bine, ne-am hotărât să aplicăm pentru o finanțare europeană prin programul Erasmus + Acțiunea cheie 2 - KA229. După multe întâlniri virtuale pe Skype am reușit să planificăm activitățile proiectului viitor și să găsim nevoile comune cu care ne confruntăm în comunitatea noastră. Zis și făcut! În iunie 2019 am primit marea veste de la coordonatorul Colegio Publico La Jota din Zaragoza: proiectul nostru a ieșit câștigător pe locul 9 la Agenția Erasmus din Spania.



Am început planificările pentru mobilități. Platforma eTwinning ne ajută să ne pregătim pentru mobilități, să ținem legătur cu partenerii tot timpul, să promovăm și să diseminăm activitățile stabilite.

<https://live.etwinning.net/projects/project/178489>

Proiectul a fost făcut cunoscut și în comunitate, când în octombrie am sărbătorit Erasmus Days 2019.

Prima mobilitate a avut loc în Italia, la Salerno în decembrie 2019 când am reușit să ne cunoaștem față în față și să ne întărim prietenii. Activitățile educative și culturale “Voice of my country”, “Dance me to the end” –unde fiecare partener și-a prezentat limba și literatura și dansurile tradiționale au fost foarte apreciate.



A două mobilitate s-a desfășurat la școala coordonatoare din Zaragoza , Spania, în februarie 2020.Toate activitățile derulate sub numele “ Europeers as one “ s-au derulat cu succes , elevii colaborând, comunicând fiind creativi și deschiși, despărțindu-se cu părere de rău că săptămâna Erasmus a trecut foarte repede.

Din păcate, pandemia COVID19 ne-a împiedicat să ne mai întâlnim, însă resursele digitale ne-au ușurat comunicarea .Am continuat să colaborăm și în această perioada dificilă pentru toți și am realizat activități frumoase: “Stay Home Challenge”, “Boulet Challenge “, am sărbătorit online “Erasmus Days 2020 “și ne-am transmis urări și felicitări digitale pentru un an mai bun, cu mai multe întâlniri reale și activități de învățare.

În noiembrie 2020 Centrul Național eTwinning ne-a recompensat cu “National Quality Label“.

Suntem siguri că, cu Erasmus și eTwinning experiența noastră se va îmbunătăți și ne vor deschide noi orizonturi de învățare și de înțelegere a lumii în care trăim.

PROIECT ETWINNING”PLAYHOUSE – LEARN ENGLISH THROUGH GAMES!”

Profesor Andreea GOLDSCHMIDT

Profesor Roxana Ana DUMITRACHE

Școala Gimnaziala, Puchenii Mari, Prahova

Scopul proiectului "Playhouse-learn English through games" a fost exersarea limbii engleze cu ajutorul jocurilor și a tehnologiei. Astfel elevii și-au îmbunătățit competențele de comunicare în limba engleză, dar și competențele digitale. La proiect au participat 22 de membri din 7 țări: Turcia, Ucraina, Azerbaidjan, Cehia, Polonia, Republica Moldova și România. Obiectivele proiectului au fost: creșterea motivației elevilor față de învățarea limbii engleze, dezvoltarea abilităților de utilizare a mijloacelor multimedia, dezvoltarea creativității, promovarea învățării centrate pe elev și îmbunătățirea comunicării. Activitățile s-au desfășurat conform unui grafic bine stabilit, în perioada februarie - iunie 2020. În cadrul proiectului s-au celebrat următoarele evenimente speciale: Ziua Pământului, Ziua Copiilor în Turcia, Ziua eTwinning. S-au avut în vedere următoarele principii esențiale: colaborarea și comunicarea. Acestea au stat la baza proiectului. S-a pus accent bineînțeles și pe siguranța online.

<https://live.etwinning.net/projects/project/214710>

Metodele folosite au fost motivarea implicării elevilor în activități cu ajutorul instrumentelor digitale, motivarea lor prin participarea la diverse jocuri, stimularea participării la o întâlnire online desfășurată pe Zoom, la discuții pe chat-ul TwinSpace, dar și implicarea acestora în diferite activități creative.

Activitățile s-au pliat pe trei mari teme: Jocuri tradiționale pentru copii, Board games și jocuri digitale. Putem spune că s-a urmat o abordare multidisciplinară Pentru început, fiecare școală a creat un logo și un poster folosind instrumente web 2.0. Apoi, cu ajutorul aplicației Tricider, elevii au votat logo-ul și posterul câștigător. Toate logo-urile și posterele au fost adăugate într-o carte digitală, care reprezintă un produs comun. Cartea digitală a fost realizată cu ajutorul instrumentului digital Calameo.

<https://www.calameo.com/books/006152981f28f5753d328>

Pe pagină “Jocuri tradiționale pentru copii”, fiecare școală a prezentat câte un joc specific pentru copii, folosind o aplicație preferată. Pe pagină dedicată jocurilor digitale, au fost prezentate instrumente digitale web 2.0 pentru crearea unor jocuri, care să fie folosite în special în cadrul orelor de limba engleză, dar nu doar în cazul lor. Aplicațiile folosite au fost: Cram, Wordwall, learning apps., emaze, calameo și Jigsaw planet. Elevii au postat jocurile inventate de ei tot pe această pagină. Ca produs final al paginii "Jocuri digitale", s-a creat un joc digital comun, care conține întrebări și imagini legate de țările participante la proiect. Astfel elevii au învățat despre țările partenerilor. Jocul a fost creat folosind aplicația Deck toys.

https://deck.toys/a/m17klCBMK?fbclid=IwAR3YU_rUAgKS4yPS-c0zKrVWEIO4uX4-t8imf4ywr5ae2zwR10Xo74uai0g

O altă pagină "Board Games" din cadrul proiectului a fost dedicată jocurilor pe tablă sau jocurilor cu zaruri. La nivelul proiectului s-a creat un joc comun, pe tablă, pe care elevii l-au jucat alături de prieteni sau familie. Jocul a necesitat folosirea unui zar și a unei table de joc, fiecare căsuță reprezentând informații specifice unei țări participante din proiect. Toate acestea au contribuit la îmbunătățirea cunoștințelor despre celelalte culturi și au dus la o mai bună înțelegere a culturilor. Colaborarea a fost unul dintre aspectele cele mai importante din cadrul proiectului. Au fost create pagini speciale pe Twinspace-ul proiectului, pentru fiecare activitate comună. Toate jocurile create de elevi, au stat la baza creării unui produs final comun, folosind aplicația Jamboard de la Google.

https://issuu.com/hedi.dogan/docs/traditional_games_of_my_country

O altă activitate distractivă, a constat în scrierea unor ghicitori în limba engleză, despre diverse jocuri. Elevii au fost împărțiți în echipe, fiecare echipă a primit o tematică anume, iar pe forumul proiectului, s-au postat, din conturile de elev, ghicitorile. Apoi, elevii s-au înregistrat spunând ghicitoarea folosind aplicația Chatterpix. S-a creat un video comun cu toate înregistrările.

<https://www.youtube.com/watch?v=4VwYZNkeg84>

Cartea digitală a reprezentat un alt produs final realizat în comun. Fiecare școală, a contribuit la scrierea unor pagini la poveste. Pentru aceasta s-a folosit aplicația Story Jumper.

<https://www.storyjumper.com/book/showframe/81488855/5e94894d92fd0#page/1>

Tot la activități comune colaborative dintre elevi intră și crearea din diverse materiale a numelui proiectului. Elevii școlii noastre au lucrat literele O, H și E din numele proiectului. Elevii le-au creat din diverse materiale, iar apoi s-au înregistrat spunând o propoziție începând cu litera respectivă, în limba engleză. Fiecare propoziție reprezenta un vers din acrostih.

<https://youtu.be/vewvJfKRfC8>

Tehnologia și aplicațiile digitale au fost folosite la maxim pentru realizarea activităților. În cadrul proiectelor eTwinning, instrumentele digitale și tehnologia sunt foarte importante, deoarece activitățile sunt partajate cu ceilalți, iar atât cadrele didactice, cât și elevii învață unii de la alții. Din martie 2020, odată cu închiderea școlilor, activitățile s-au realizat strict online. Toate instrumentele și toate aplicațiile au ajutat la atingerea obiectivelor proiectului, dar și la realizarea produselor finale. Obiectivele proiectului au fost atinse parcurgând toate etapele proiectului și realizând toate activitățile propuse. La finalul proiectului, fiecare școală parteneră a realizat o expoziție virtuală, cu toate activitățile la care a contribuit.

Scoala Gimnaziala, Comuna Puchenii ... (emaze.com)

https://www.emaze.com/@AOZQLIWQW/scoala-gimnaziala-comuna-puchenii-mari---romania---playhouse--learn-english-through-games?fbclid=IwAR0PUx_g4q-KMBYKJVrtEhrWJG80QSxIJhUPMJEqbD9EwKJWQ_cE_U0AyWU

Evaluarea proiectului s-a realizat cu ajutorul mai multor mijloace digitale: alegerea activităților preferate folosind Mentimeter; evaluarea oferită de elevi în format video; un farewell board pe care elevii și-au oferit feedback-ul și nu în ultimul rând webinarii de analiză și evaluare.

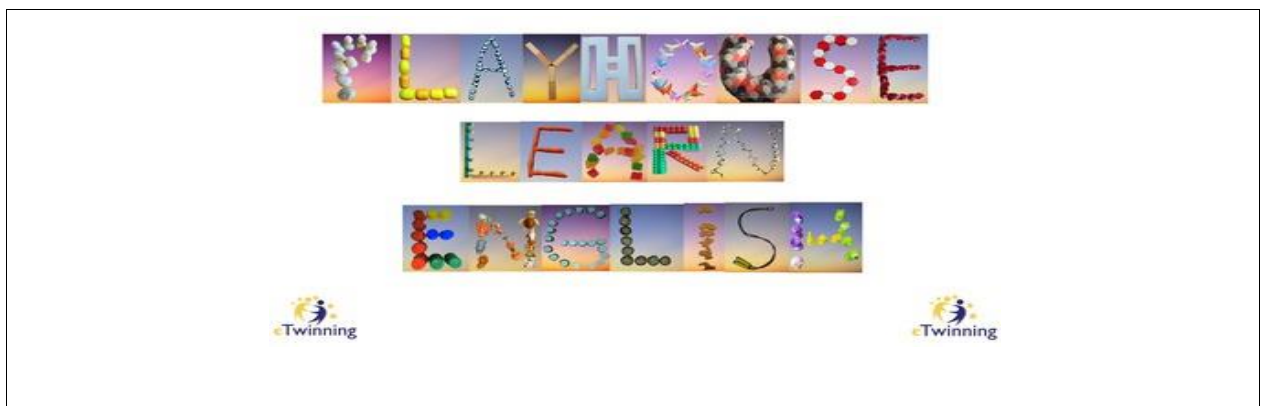
La sfârșitul proiectului, am realizat un video de rămas-bun, în care am evaluat proiectul. Pentru feedback s-a folosit aplicația Voki. Elevii oferind feedback cu ajutorul unor avatare.

Diseminarea activităților și a proiectului s-a realizat prin intermediul: grupului de Facebook al proiectului; pagina de Facebook a școlii; blogul proiectului; conturile personale de social media ale cadrelor didactice și site-urile școlilor.

<https://www.facebook.com/%C8%98coala-Gimnazial%C4%83-Comuna-Puchenii-Mari-390593545070907>

Datorită complexității proiectului și a faptului că a urmărit principiile eTwinning, proiectul a fost recompensat cu certificatul de calitate în fiecare țară parteneră, dar și cu certificate europene de calitate. Partenerii care au fost recompensați sunt din țări precum: Azerbaidjan, Turcia, Ucraina.

Pentru elevi, participarea la acest proiect a reprezentat un mare avantaj, deoarece și-au îmbunătățit abilitățile digitale, competențele de comunicare în limba engleză și abilitățile de cooperare și colaborare.



DISEMINARE PROIECT ETWINNING „I CARE”

Profesor învățător primar Alina FRAȚILĂ

Liceul Teoretic „ȘERBAN VODĂ” Slanic, Prahova

În cadrul proiectului, se urmărea obținerea unei schimbări pozitive de comportament și dezvoltarea abilităților digitale din secolul 21 citind cărți pentru elevi cu vârste cuprinse între 7-11 ani. Modelul SAMR a fost aplicat în proiect. Participanții au urmat cursul SAMR de pe portalul ebaetwinning, au împărtășit resurse pentru a-și îmbunătăți cunoștințele, au împărtășit seminarii web prin cercetări.

S-a decis citirea a 3 cărți despre dragostea pentru natură, abilitățile de gândire și nutriția sănătoasă. Conform temelor, participanții au ales cărțile care se potrivesc cel mai bine grupelor lor de vârstă. Participanții din aceeași grupă de vârstă au avut, de asemenea, posibilitatea de a citi aceleași cărți. Făcând legături live cu studenții, li s-a cerut să se întrebe și să interacționeze între ei despre cărți. În cadrul proiectului au lucrat cadre didactice din Turcia, cu parteneri din România și Italia.

A început în octombrie 2019 și s-a încheiat în ianuarie 2020.

Obiectivele proiectului au fost:

Dezvoltarea obiceiurilor de lectură ale elevilor.

Dezvoltarea comportamentului pozitiv,

Dezvoltarea capacităților digitale,

Crearea unui climat pozitiv în clasă

Rezultatele preconizate:

* Finalizarea cu succes a proiectului în cooperare cu colegii noștri ca parteneri de proiect.

* Realizarea de comportamente pozitive determinate la elevi prin citirea cărților

* Dezvoltarea conștientizării UE a studenților prin participarea la proiecte internaționale,

* Dezvoltarea abilităților digitale la elevi,

- * Îmbunătățirea abilităților de gândire ale elevilor
- * Clima pozitivă în clasă și comportamentul elevilor
- * Cercetarea și prezentarea studentului
- * Utilizarea modelului de aplicație digitală Model SAMR cu activități de citire a cărților, ajungând la rezultatul cercetării aplicării unui model
- * Întâlnirea cu colegii UE, crearea unei atmosfere de toleranță, schimbul cultural, dezvoltarea competențelor lingvistice, crearea unei legături pentru noi proiecte.

Activitățile de cooperare depășesc comunicarea. A fost un proiect care cooperează și desfășoară activități și are produse finale. Planul de proiect a fost prezentat partenerilor prin documentul Google și a fost pregătit în conformitate cu opiniile lor. S-a aplicat un chestionar pentru a determina subiectele cărții care trebuie citite în proiect. În timpul proiectului, au avut loc seminarii web pentru profesori și studenți. În seminarii web, elevii au vorbit despre cărțile pe care le-au citit. În cadrul proiectului, a fost editat un studiu de carte, cu partenerii, cu metode digitale și de predare diferite în fiecare lună. O clasă comună a fost creată folosind Google Classroom. Elevii au scris lozinci pentru prima carte despre secțiunile pe care vor să le schimbe și nutriție sănătoasă pentru a treia carte.

Am sărbătorit împreună Ziua Mondială a Lecturii, Ziua Protecției Animalelor, Codeweek, Safe internet day. Am selectat logo-ul proiectului împreună. A fost creată galeria de artă a proiectului.

O revistă digitală care rezumă proiectul a fost creată cu echipe mixte de țară. Numele partenerilor au fost împărtășite în revistă și a fost anunțată munca lor la proiect. Pentru a determina coperta revistei, designul copertei a fost realizat cu elevii, iar coperta revistei a fost determinată de voturile lor.

Pentru proiect, o piesă a fost creată de partenerul nostru numit Nur Ergün, în care versurile au fost scrise în comun. Produsul proiectului nostru a fost creat prin combinarea limbajului semnelor iar fiecare țară a cântat partea ei.

Evaluarea proiectului a fost pregătită și implementată de Kahoot. Această activitate, care a atras atenția elevilor, a fost aplicată elevilor din cauza deficienței tehnologice din școli.

Proiectul eTwinning „I CARE” a fost un proiect care își propune să ofere schimbări pozitive de comportament prin citirea unei cărți și să dezvolte abilități digitale din secolul

XXI și încearcă, de asemenea, să implementeze modelul SAMR, care este modelul pentru desfășurarea activităților digitale în educație și formare. În proiectul desfășurat pe elevii din învățământul primar, au fost citite 3 cărți despre dragostea naturii, abilitățile de gândire și nutriția sănătoasă, iar studiile au fost reflectate în plan. Pe lângă evenimentele digitale, există interviuri, lucrări în grupuri mici și lucrări individuale. Studenții care și-au prezentat studiile prin cercetare au contribuit la dezvoltarea cooperării, comunicării, încrederii în sine, iar studenții care au finalizat studiile la momentul dat au fost, de asemenea, considerați că își îmbunătățesc abilitățile de gestionare a timpului și erau dispuși să își asume responsabilitatea.

În același timp, evaluarea generală a fost făcută oferind elevilor formulare de autoevaluare. În rezultatele evaluării, există rezultate care susțin observațiile noastre. Părinții noștri au venit la școală pentru a monitoriza munca elevilor și ne-au sprijinit. Rezultatele pozitive au fost obținute din interviurile cu părinții noștri și postările de pe pagina de vizitare a părinților.

La sfârșitul proiectului, un chestionar a fost aplicat partenerului și s-au făcut evaluări, iar directorii proiectului au fost informați, de asemenea, că au beneficiat de dezvoltarea profesională a proiectului, studenții lor, inspirați de munca colegilor lor și că au avut câștiguri legate de modelul SAMR. S-a format.

Pentru difuzarea generală a proiectului, s-au folosit bloggeri, site-uri web, facebook și Instagram. Activitățile proiectului au fost anunțate cu știrile Eba, site-ul școlii, site-urile de educație și panourile din coridoarele școlii.

Proiectul a fost publicat pe site-ul OER Commens, unde sunt publicate resursele educaționale internaționale.



DISEMINAREA PROIECTULUI ETWINNING ‘GIVE FIVE TO THE SKY!’

Profesor GrațIELA VIȘAN, ambasador Etwinning

Aptitudinile și competențele în știință, tehnologie, inginerie și matematică devin o parte din ce în ce mai importantă din alfabetizarea noastră de bază în economia cunoașterii de astăzi. Așa că am decis să creăm un proiect care să ne ajute să predăm metodele de înțelegere a domeniului STEM. Elevii noștri sunt interesați de cunoașterea și explorarea Universului, de aceea am decis că subiectul proiectului nostru va fi explorarea Sistemului nostru Solar.

Obiectivele educaționale și abordările pedagogice folosite cu elevii:

- Dezvoltarea cunoștințelor elevilor despre sistemul nostru solar
- Încurajarea elevilor să se implice în disciplinele STEM,
- Exersarea abilităților de lucru ale elevilor cu Lego We Do 2,
- Sprijinirea elevilor în utilizarea gândirii computazionale
- Exercițarea abilităților TIC și a limbii engleze în cooperare cu elevi din diferite țări.

Au fost vizate și încurajarea elevilor să pună întrebări, să rezolve probleme pas cu pas, să utilizeze modele, să cerceteze, să analizeze, să interpreteze date, să evalueze rezultatele și să coopereze.

Metodele folosite pentru a-i antrena, având în vedere faptul că elevii sunt mici

Metodele au fost cele activ-participative. Elevii au fost implicați în activități practice mai ales, ei au lucrat în echipă și în grupuri mici, au vizualizat și aplicat, au modelat, au investigat, au realizat lucrări practice și le-au folosit pentru a înțelege exercitarea anumitor forțe și fenomene. Pentru a le dezvolta gândirea computationally am folosit codarea în cazul unor activități necomputerizate (cartonașe cu instrucțiuni, coordonate pentru obiecte și podea cu axe și grila marcată cu bandă adezivă), dar și codarea programată cu Scratch și cu folosirea trusei Lego WeDo 2.0. Activitățile au fost la nivelul lor de înțelegere, le-au stimulat gândirea, imaginația și creativitate, dar și spiritul de echipă și i-au motivat să afle mai multe despre explorarea spațiului. Am prezentat și folosit multe materiale și mijloace concrete; planșe, filmulețe educaționale, instrumente TIC (pe tabletă), telescopul Bresser (câștigat pentru elevii

mei în cadrul competiției The **Moon Landing 50 celebration** organizat de International Astronomical Union). M-am inspirat din materialele European Space Agency, am folosit resurse din mapa de lucru ESA pentru elevii din ciclul primar, filmulețele educative Paxi, planșe de la European Space Agency. Am aplicat jocuri didactice, jocuri tematice și jocuri distractive. Au mers în vizită la Planetariu și au aflat lucruri noi despre Univers, pe care le-au împărtășit colegilor din proiect. La diseminare, elevii au prezentat colegilor din școală ceea ce au lucrat, astfel încât și-au exersat abilitățile de comunicare și de vorbire în public. În unele secvențe ale activității, elevii au demonstrat înțelegerea și dezvoltarea competențelor prin rezolvarea sarcinilor de lucru pe fișe sau în lucrul în echipe. Sarcinile au fost de la simple la complexe.

Integrarea proiectului în curriculumul/materia disciplinelor existente

Eu am urmat o abordare multidiscplinară. Pe parcursul acestui proiect elevii si-au dezvoltat competențele specifice disciplinei matematica și explorarea mediului (familiarizarea cu spațiul cosmic, cu unele noțiuni legate de fenomene, forțe, energie, materiale și resurse naturale, dar și operații de calcul - integrate în fișele de lucru, reprezentarea grafică a informațiilor - în cadrul activităților de programare necomputerizată). Elevii si-au exersat deprinderile practice, abilitățile de desen și modelaj (AVAP). Ei și-au îmbogățit vocabularul, și-au exersat și dezvoltat competențele de exprimare corectă, verbală și în scris (CLR). Elevii au devenit prieteni mai buni, și-au valorizat competențele, și-au exprimat nevoile, dar și aspirațiile, au respectat reguli și și-au exersat competențele de lucru în echipă, de valorizare a propriei activități și a activității colective (Dezvoltare personală). Jocurile tematice și cele distractive au avut și o componenta de dezvoltare fizică și exprimare cu propriul corp (educatie fizică). Ei si-au dezvoltat atenția și capacitatea de concentrare, gândirea computațională, abilitățile de lucru pe calculator și de folosire a instrumentelor digitale și a programării pe computer (Scratch)

Pe parcursul activităților de proiect, elevii participanti au dobândit și exersat următoarele competențe cheie:

- capacitatea de a interacționa lingvistic într-un mod adecvat, într-o diversitate de contexte,

- alfabetizarea matematică, folosirea operațiilor matematice de bază pentru efectuarea unor calcule (mental sau în scris), în vederea rezolvării unei diversități de probleme cotidiene;
- alfabetizarea științifică, abilitatea și motivația de a utiliza cunoștințele și metodologia științelor pentru a explica unele aspecte din universul natural;
- competențele de folosirea a unor mijloacelor electronice de comunicare
- competențe de învățare
- competențele de comunicare și cooperare
- motivația de a reuși.

Activitățile de colaborare înseamnă mai mult decât comunicare. Prin urmare, am colaborat cu partenerii de proiect: la scrierea proiectului, la fiecare etapă a proiectului - de la alegerea logo-ului până la produsul final, la jocuri, la activitățile practice, la schimbul de informații științifice (resurse și rezultatele activităților lor).

Colaborare între școli partenere

a) Scrierea proiectului, fiecare etapă a proiectului - de la alegerea logo-ului până la produsul final.

b)La jocuri, la activitățile practice, la schimbul de informații științifice (resurse și rezultatele activităților lor).

•

<https://twinspace.etwinning.net/91183/forum/86846/thread/1020174>

<https://twinspace.etwinning.net/91183/pages/page/660194>

<https://twinspace.etwinning.net/91183/pages/page/660197>

<https://twinspace.etwinning.net/91183/pages/page/660199>

<https://twinspace.etwinning.net/91183/pages/page/660200>

<https://twinspace.etwinning.net/91183/pages/page/660201>

<https://twinspace.etwinning.net/91183/pages/page/660202/edit>

<https://twinspace.etwinning.net/91183/pages/page/660203>

<https://twinspace.etwinning.net/91183/pages/page/706691>

<https://twinspace.etwinning.net/91183/pages/page/1000844>

Utilizarea tehnologiei

Am folosit Twinspace, email, Tricider, Stellarium, Calameo, Chrome Music, Padlet, Lego WeDo 2.0 equipment, Scratch, Jigsawplanet, resurse educaționale ESA Kids, resurse educationale NASA.

Siguranța pe net:

La inceputul anului scolar 2019-2020 am obtinut acordul de folosire a imaginilor cu elevii din clasa mea, de la părinții acestora. Totuși, am folosit cu grijă imagini in care apăreau si elevii mei, asigurându-mă că sunt fotografiile educaționale. Cu partenerii de proiect am stabilit încă de la început un cod de conduită, pe care l-am respectat. Nu am folosit imagini care nu-mi apartin, nu am furnizat informatii false.

<https://twinspace.etwinning.net/91183/pages/page/660193>

Rezultate, impact și documentație

Am atins obiectivele proiectului integrand activitățile în curriculum, dar și desfășurând activități suplimentare, extrașcolare și extracurriculare (în vacanță, în zile de sâmbătă, online). Am cooperat cu partenerii de proiect, am încurajat elevii să colaboreze și să comunice cu elevii din proiect. Am căutat metode și resurse pentru derularea proiectului, astfel încât acesta să-și atingă scopul și să aibă un impact pozitiv în viața elevilor, să fie plăcut și util.

Evaluarea activităților a fost realizată cu partenerii de proiect, cu elevii implicați, prin produsele proiectului și produsul final. Evaluarea a constat și în observarea sistematică a elevilor și prin activitățile prezentate colegilor. Am evaluat alături de colegii de proiect, folosind un formular de feedback.

Am diseminat secvențial în Săptămâna Mondială a Spațiului - dar diseminarea a fost realizată de elevii implicați în proiect către elevii din alte clase. Am diseminat proiectul în cadrul ședințelor cu părinții, în cadrul ședințelor de comisie metodică, pe blogul școlii. În cadrul întâlnirii finale de proiect a avut loc evaluarea proiectului la care au participat toți profesorii implicați. **<https://twinspace.etwinning.net/91183/home>**

Am colaborat pe tot parcursul proiectului cu partenerii de proiect, am contribuit cu idei, cu resurse, cu informații. Am respectat planul de acțiune al proiectului. Am oferit feedback permanent și am comunicat pe email cu partenerii de proiect de câte ori a fost

necesar. Am adaptat cerințele clasei mele, în care unii elevi sunt din familii cu risc social. Am finalizat proiectul alături de partenerii educaționali, în ciuda situației dificile a școlii de acasă.

Elevii își amintesc cu plăcere despre acest proiect. De multe ori au dovedit la clasă asimilarea cunoștințelor și dezvoltarea competențelor vizate, au reluat jocurile din cadrul proiectului și și-au exersat abilitățile dobândite. A fost un proiect, dar și un prilej de observare și de înțelegere a lumii în care trăiesc.



IRONAME ISLAND

HACER ÇAKIR-ALI GÜNERİ ORTAOKULU KOCAELİ

Students (12-15) in rural places like my students has many disadvantages of limited financial problems, migration one place to another placefor a job,in concerned families, ignorance of education, and etc. With the help of eTwinning projects, we give importance to gain them a large aspect of perspective to the world, develop their self-esteem, creative and problem solving skills.In this Project, we aim not only to encourage the students who participate in the learning process in English course but also improve their skills in English. Pupils generally learn peripherally when they have fun and create their own learning materials to teach and learn English.

We're 52 partners from 8 countries (Turkey, Azerbaijan, Georgia, Poland, Romania, Serbia, Ukraine, andGreece).I worked with 12 age old students.

Aims of the Project

*Students will able to use 4 skills, reading-listening-speaking-writing, for learning English

*Students will able to use web 2.0 tools while creating course materials

*Students will able to use internet securily and protect themselves against cyberbullying

*Students will ableto practice English, learn different cultures and respect them.

*Students will able to be responsible for their own learning and improve their problem solving, creativity and self-esteem skills.

We aim to produce creative learning materials for English course via web 2.0 tools.Our students prepared logo, infographics, mindmap, interactive worksheets,audiobooks, digitalgames, mobile application, animal dictionary both individually and in collaboration with other students.The students did coding activities on EBA platform (a Turkish education

platform) with Mobilkod and they recorded EBA usage videos detailedly. We had 6 transnational mixed team activities throughout project.

We met our students with online meetings to make them speak freely, we made dissemination studies and we made evaluation studies for each of our activities.

We ended project with final products such as blog, website, virtual exhibiton and ebooks. We produced a mobile application named “IroLandApp” as final product.

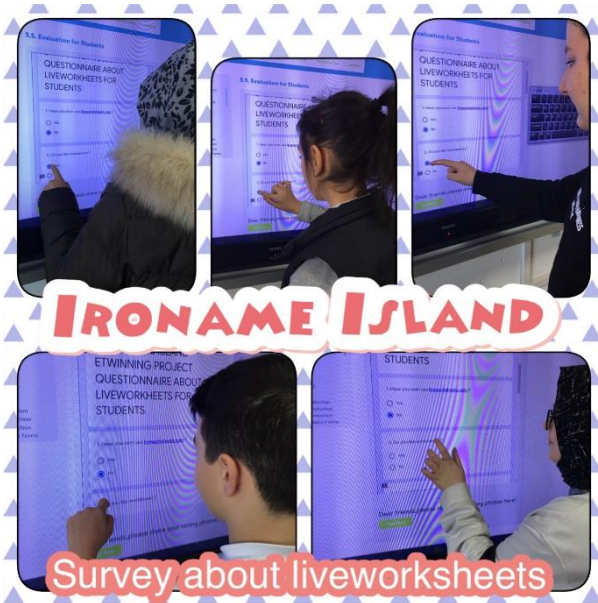
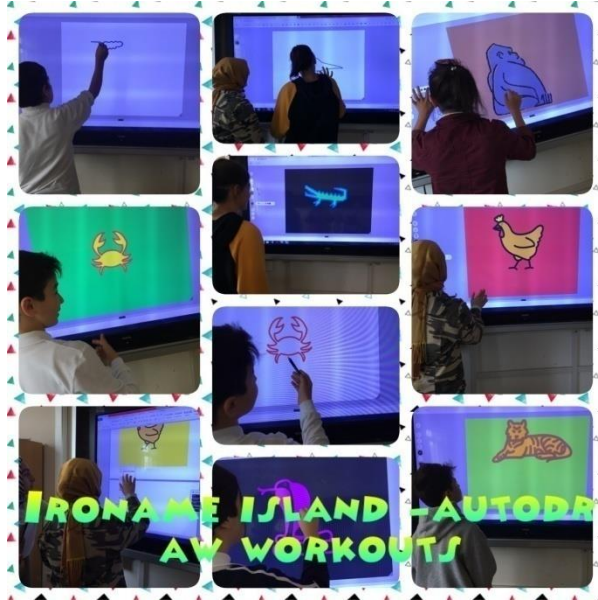
The results of theProject

We reached our project aims with our different activities: logo, infographics, mindmaps, interactive worksheet, audiobooks, digitalgames, mobile application, animal dictionary, coding, onlinemeetings, EBA usage recordings.

We made evaluation for teachers and students after each activity.We made a last evaluation and then we analyzed each of them.Thus we observed that we reached ourproject aims.

We also make pre and post evaluation for EBA and we analyzed them.

Interest of my students and parents towards English has increased by the help of projects. Especially during online meetings, students enjoyed much.Project culture fully immersed in the school environment. Digital abilities of my students have increased and they have used this ability on other lessons.It accelerated the establishment of project-basededucation in this school.





"COMPETENȚE PENTRU CONSTRUCȚII LA STANDARDE EUROPENE"

PROIECT ERASMUS+ NR. 2019-1-RO01-KA102-061973

MOBILITATE DE FORMARE PROFESIONALĂ (VET)

28.08.2019 – 27.08.2020 – (PRELUNGIT 12 LUNI) 27.08.2021

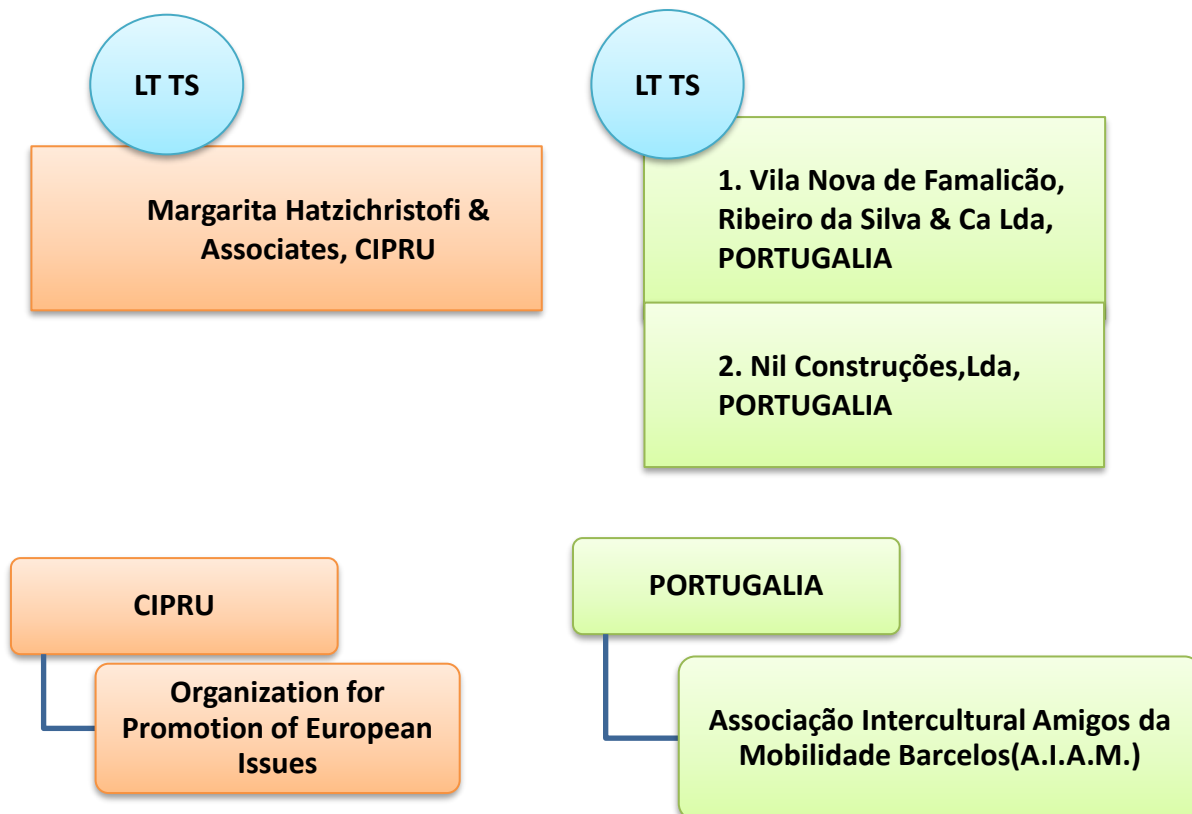
Profesor Ileana ILIE

Grup țintă: 20 elevi, clasa a X-a

domeniul de pregătire: Construcții, instalații și lucrări publice



PARTENERIATUL LA NIVELUL PROIECTULUI ESTE ALCĂTUIT DIN:



Desfășurarea primei mobilități



Introducere în istoria construcțiilor din Cipru



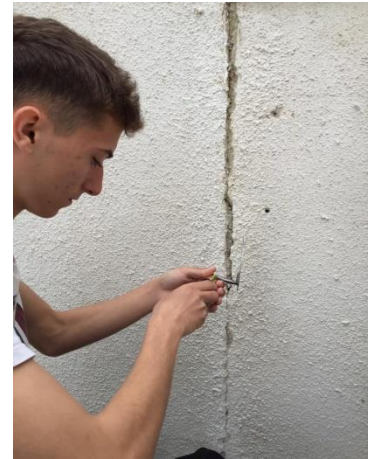
Studiu privind alcătuirea unei clădiri Identificarea materialelor



Prepararea mortarelor pentru zidării și tencuiei



Operații de pregătire a suprafeței



Montarea schelei pentru realizarea tencuiei



Appl





Studiu și după orele de practică



Vizite culturale



SOS- SUSTAIN OUR SOULS

Profesor Nicoleta Marilena MILITARU

Liceul de Arte "Ionel Perlea", Slobozia, Ialomița

The project is about making students work in multinational teams on topic related to nature, human connection with nature, healthy and responsible lifestyle, active citizenship, cultural and social values, and the importance of keeping traditions alive. The partnership among Drei-Burgen-Schule Felsberg, Germany, 1 Epal Trikalon, Greece, 42 Liceum Ogólnokształcące im. A. Mickiewicza w Krakowie, Poland, IES Terra de Xallas, Spain, Istituto di Istruzione Secondaria Superiore "Augusto Righi", Italy and Liceul de Arte "Ionel Perlea", Romania proved to be very successful and students enjoyed working together.

Students created different products to illustrate the topics of the project: videos, posters, online games, presentations and a site. We focused on breaking language and cultural barriers and on making young people understand how important it is for our society to continue passing important information from one generation to another. They also focused on developing different skills and acquiring new ones also during the mobilities as well as working in the twinspace together with developing social skills and learning skills as well on identifying new web tools and learning to integrate them in the educational process.

Students were taught how to use different sources of information in order to prepare materials for the assigned tasks. They created different types of presentations and materials relevant to the topics of the mobilities: Google maps of areas, collections of captioned photos, translations of poems, drawings for the poems, videos of nature and games. They also learnt to use different web tools to make their materials and get used to using the eTwinning space. They took in workshops which enhanced their speaking skills as well as their ability to work in a team and create common materials.

Using project based learning as well as peer learning methods are two new dimensions we want to integrate in our educational perspective. The students worked individually to search for specific topics, for example important places in my area, and then they came together in small groups and presented their finding and then chose the most representative

ones. Then, they assigned roles for preparing the materials - who writes the text, who selects the photos, who takes care of the layout and the final presentation. In multinational teams, the students worked one-to-one on different tasks such as favourite artists, favourite games, and then they compared their answers with their colleagues in the forum section of the twinspace. They also worked together using collaborative tools such as Google docs and padlets.

All project aspects were discussed with partners either during the mobility teacher meeting or via mail or WhatsApp group. We assigned tasks from the first meeting and we also established who can help in different situations.

1. Draw my life video- students made interviews with their grandparents and parents about nature and the way they used to spend their free time. They watched the partners' interviews and then created Draw My Life videos in multinational teams showing the generation gap from the mentioned topics perspective. The videos were uploaded on the YouTube channel and also used in different language and civilization classes.

2. Leisure time - they filled in a collaborative Google presentation in order to discover more about themselves, to identify common points

3. Our favourite traditions around Europe. The students filled in a collaborative document about their favourite traditions and this was made into a flipbook, which is easily integrated on any social media and can be used as curricular material for different subjects.

4. Art and literature- they used Mentimeter to discuss about different forms of arts, to express their personal beliefs and discover new perspectives. They also used Padlet to write about their favourite artists, musicians or writers thus having a global cultural presentation

5. Games and fun - Students watched presentations of partners on historical and cultural places, on natural places and inventions and then, in multinational teams, they worked on questions in order to create a Kahoot! game. They also used Voki integrated in Padlet in order to create a multinational presentation on favourite games that children play nowadays.

The project aims were achieved through pair work as well as multinational teams work, the students working in the project tasks during the mobilities as well as on their return home. The groups kept in touch constantly and became very good teams during the unfolding of the project both in real life and online in twinspace. The students discovered the importance of European projects and how well they can contribute to the development of their

life skills, making them prepared for different situations. They had no difficulty in moving their activity online with the Covid pandemics and they even helped their peers to cope with the new challenging situations. It was one of the moments in which we realised how much we have gained by implementing eTwinning projects in our school.

PROIECTELE ETWINNING, UN PLUS AL ACTIVITĂȚII DIDACTICE

Profesor Nicoletta Chisbac HUȘTIUC, Școala Gimnazială Nr. 3 Cugir, jud. Alba

Profesor Ileana-Maria GODICIU-RUNCAN, Școala Gimnazială nr. 2 Sebeș, jud. Alba

Aș vrea să vă povestesc de data aceasta despre un minunat proiect la care am fost fondator anul școlar 2019-2020 împreună cu colega Isabel Sa Silva din Portugalia. Proiectul s-a intitulat „Travelling with fairytales” și la final, după obținerea ISBN urilor pentru cele două auxiliare realizate ca rezultat final, deși auxiliare online, dar înregistrate la Biblioteca Națională a României, fiecare membru și totodată partener la proiect a reușit să participe cu o mai mică sau mai mare contribuție. O să vă las linkurile mai jos, deoarece a fost pentru noi, deși copii de grădiniță, un răsunet, fapt pentru care am îndrăznit cu mare curaj să depun aplicația pentru obținerea Certificatului de Calitate, cu care ne mândrim, deoarece atât cadrele didactice cât și copiii au primit aceste certificate.

Participarea la proiecte etwinning de-a lungul timpului ne-a ajutat foarte mult, acum în vremea pandemiei fiind mult mai ușor să accesăm instrumente web, cu care în mare parte eram familiari. Această utilă participare și îndeosebi certificatele de calitate ne-au ajutat să depunem aplicația pentru Școala Etwinning, acum fiind a doua oară când Școala Gimnazială Nr. 3 Cugir obține acest titlu cu care ne mândrim de-a dreptul. Prima dată am fost doar singura școală din județ cu acest titlu, acum mai este o școală în județ. Doar cine a participat la aceste proiecte știe că pentru a fi de calitate trebuie muncă și muncă asiduă. Mulțumesc pe această cale tuturor membrilor proiectului. Participanții la auxiliarele editate, fișe pentru preșcolari și elevi din ciclul primar, legate de poveștile lui Eric Carle, au fost nu doar membrii proiectului, deoarece târziu au auzit și alte cadre de minunatul proiect, dar era prea târziu pentru a se alătura și atunci le-am oferit posibilitatea să participe măcar la editarea auxiliarelor.

Pentru a obține sustenabilitatea proiectului am continuat cu alt proiect, deși suntem

fondatori diferiți, dar folosim minunatele povești ale lui Eric Carle în noul proiect „Coding, Steam and Stories”, proiect pe care îl desfășurăm cu mulțumiri platformei etwinning pentru minunata oportunitate de a lucra în astfel de proiecte.

Colega mea, Ileana Godiciu-Runcan, profesor pentru învățământul preșcolar, a ținut să menționeze câteva aspecte minunate pentru participarea la acest minunat proiect, căreia îi mulțumesc pe această cale pentru participarea activă și implicarea în proiect.

Am participat anul trecut, împreună cu preșcolarii mei de grupa mijlocie, la proiectul Etwinning, Travelling with fairytales’, un proiect ale cărui activități ne-au facilitat intrarea în lumea poveștilor lui Eric Carle. Proiectul a adus împreună parteneri din țări cu sisteme de educație diferită, fapt pe care l-am considerat un atu, fiindcă astfel ne-am familiarizat cu experiențe educative mai variate, mai interesante. Fiecare partener implicat activ în proiect este un partener valoros și mă bucur că am găsit aici oameni creativi și chiar inovativi.

Pe fiecare din noi, dar mai ales pentru copii, poveștile ne introduc într-o lume magică, surprinzătoare, iar scrierile acestui scriitor, pe care îl consider genial, nu fac excepție. Călătoriile sunt mereu prilej de a descoperi lumi noi, interesante, iar călătoria în lumea poveștilor, mai ales în cea a lui Eric Carle, e un privilegiu pe care doar cei cu suflet de copil îl pot trăi.

Trebuie să fi copil ca să le înțelegi cu adevărat, să dai deoparte platoșa gândirii adulte, marcată de limite și să te lași purtat de imaginație. Imaginație pe care Carle o folosește tocmai pentru a-i ajuta pe copii să descopere informații științifice, din lumea celor mari. Interesant, nu? Așa spunem și noi și ne bucurăm că am avut această șansă, de a fi, pentru un an, călători în lumea poveștilor sale.

https://en.calameo.com/read/00630430893a1baa56a24?fbclid=IwAR1xFrISu1zrRQJV9gexObV9klkiaqcGc_R14Zo1a-QX6ys4UPKRISvn88E

https://issuu.com/nicolefrance/docs/travelling_online_book_preschool_1?fbclid=IwAR10ulBr2qJyvHF_0XZWI8s2VUm2np3rCOls4yOUOiQc7CikgJYR4n1nEwU

PARTENERI ÎN CADRUL PROIECTELOR ETWINNING

Profesor invatator primar Simona Valentina MINZICU

Liceul Teoretic, ȘERBAN VODĂ”, Slanic, Prahova

Învățarea interactivă, colaborarea cu elevi din alte școli similare europene, exersarea limbilor străine, dezvoltarea gândirii critice, a abilităților TIC și a lucrului în echipă sunt doar câteva din avantajele pe care le are un elev implicat într-un proiect eTwinning. Pornind de la aceste avantaje și de faptul că eTwinning-ul constituie cea mai palpitantă comunitate educațională din Europa, pot spune că elevii mei s-au integrat cu succes în cadrul acestei platforme de comunicare, colaborare, demarare proiecte și schimb de informații.

În perioada septembrie 2019 - august 2020 am fost parteneri în cadrul mai multor proiecte eTwinning inițiate de parteneri din Turcia, în desfășurarea cărora ne-am implicat cu dăruire și plăcere. Unul dintre acestea fiind, **Durakta Matematik**”, proiect ce a urmărit insuflarea în rândul elevilor a dragostei pentru matematică percepută ca o disciplină văzută prin intermediul desenelor amuzante, care să facă oamenii să zâmbească cu desene animate urmărind astfel să facă lecția de matematică mai plăcută și permanentă. În acest scop, pentru a rupe prejudecata tuturor oamenilor de la 7 la 70 de ani la opriri împotriva matematicii, proiectul a urmărit implicarea și participarea activă a elevilor.

Un alt proiect ca ne-a captat interesul este și proiectul, **Reset Waste To A More Beautiful Word**”, proiect în cadrul căruia elevii au învățat alături de partenerii de proiect cum să gestioneze deșeurile pe care le producem în fiecare zi, să gestioneze resursele naturale. Activitățile proiectului au fost realizate în cooperare, a fost asigurată comunicarea și au fost utilizate diferite abordări metodologice de învățare. Acest lucru a deschis calea pentru ca proiectul să conducă la feedback pozitiv.

Proiectul nostru de suflet a fost proiectul, **I AM YOU, YOU ARE ME**”, un proiect care și-a propus să fie tolerant la nivelul școlii primare prin recunoașterea diferitelor culturi de către copii, cercetarea, prezentarea, introducerea și prezentarea lor, dezvoltarea abilităților de empatie pentru ceilalți și diferite culturi, să fie sensibili la natură și animale, să crească

conștientizarea despre sindromul down, autism și înțelegerea importanței prieteniei. Au fost implicați parteneri din Turcia, Italia, România și Albania.

Materialele au fost prezentate în Twinspace-ul proiectului, pe site-ul proiectului. A existat o legătură permanentă între participanții la proiect, încercând să prezentăm și ne împărtășim modul în care ne desfășurăm activitatea. Proiectul a început în ianuarie 2020 și s-a încheiat în aprilie 2020. Internet sigur în proiect, cine sunt eu? Cine suntem noi? Partenerii proiectului s-au potrivit și și-au prezentat culturile și caracteristicile geografice reciproc. Pentru proiect, whatsApp, facebook a fost înființat în scopuri de comunicare, s-a folosit și forumul de spațiu al proiectului, buletinul profesorilor.

Elevii au participat cu interes la activitățile desfășurate implicându-se în fiecare etapă a proiectului, au evidențiat aspectele importante ale fiecărei activități în parte. Scopul acestui proiect a fost de a ajuta elevii să se cunoască pe ei înșiși, să-și realizeze gândurile despre colegii de clasă, să cerceteze și să prezinte diferite culturi, să dezvolte toleranța față de diferite culturi, să își îndeplinească sarcinile folosind timpul în mod eficient și să își dezvolte imaginația pentru a stabili un viitor pozitiv. Proiectul a urmărit îmbunătățirea abilitățile digitale ale elevilor. În timp ce își dezvoltă abilitățile digitale, vor încerca să obțină un comportament sigur. Prin întâlnirea cu colegii din UE, s-a creat un mediu de încredere și toleranță prin partajarea culturală și schimbul de informații profesionale. Au fost efectuate studii cu echipe formate între țări și au fost realizate studii comune. Diferite instrumente de colaborare web 2 au fost utilizate pentru a partaja lucrările, elevii participând activ la propria formare. Nu a fost un lucru greu , pentru că ei sunt din fire foarte curioși și receptivi la frumos. Au participat cu drag la toate etapele proiectului.

Proiectul a urmărit dezvoltarea unei citiri conștiente , dezvoltarea capacității de evaluare prin intermediul unor instrumente de învățare digitale. S-a urmărit dezvoltarea unui comportament pozitiv și crearea unui climat optim desfășurării activității.

Au fost înființate echipe mixte de țări și au lucrat cu grupuri de 2 cu 10 titluri. Echipe mixte de țară care lucrează împreună * Poezia empatiei * Lucrări bune despre empatie * Animale de empatie * Natura empatică * Sloganuri empatice * Ziua Sindromului Down * Ziua Națională a Autismului * Prietenia este bună * Citirea filmului sau a poveștii despre empatie și punerea de întrebări Au fost efectuate studii cu echipe formate între țări și au fost

realizate studii comune. Diferite instrumente de colaborare web 2 au fost utilizate pentru a partaja lucrările. În cadrul proiectului a fost realizat un chestionar despre „călătoria pe noul continent” cu sondajul google, 93 de studenți au participat la sondaj și rezultatele sondajului au fost împărtășite. Scopul principal al chestionarului este ca lucrurile care contează pentru noi înșine să fie observate de studenți. La sfârșitul sondajului, studenții au făcut imagini cu visurile lor din noul continent. Din aceste imagini a fost creat un ebook.

S-au efectuat studii cu echipe formate între țări și au fost realizate studii comune. Diferite instrumente de colaborare web 2 au fost utilizate pentru a partaja lucrările, instrumentelor de învățare digitale, aplicații, aducându-se în plin plan tehnologia: word cloud, jigsawplanet ,voki, google forms, padlet. Ca instrumente de evaluare amintesc: Joomag-Kahoot, Wisc-Online, Apester, etc, iar din aplicațiile folosite: Quik, Photo Collage, Voki for Education, ChatterKid, etc. Elevii au realizat postere în care au prezentat imagini spectaculoase obținute prin intermediul fotografiei, iar documentarea s-a făcut din cărți și căutând date pe internet. Au fost desfășurate activități care au vizat SIGURANȚA electronică „Utilizare sigură de internet” (prezentări și jocuri)

Produsul comun al proiectului a fost creat de partenerii proiectului având literele numelui proiectului făcute de studenți. Pentru evaluarea proiectului, a fost creat un singur chestionar în spațiul dublu. În plus, videoclipul echipelor de țări mixte a fost organizat ca un videoclip interactiv și a fost creat pentru a include întrebări partenerilor. Pentru diseminarea proiectelor au fost utilizate site-uri școlare, presă digitală locală, blogger de proiecte și site-uri web. Proiectul a fost continuat prin revizuirea planului său de la sol din cauza virusului covid-19. Proiectul ne-a îmbunătățit abilitățile lingvistice și digitale, întâlnindu-ne cu colegii noștri din UE, inspirându-ne unul de la celălalt, creând o atmosferă de toleranță.

În cadrul acestui proiect materialele postate au contribuit la dezvoltarea gândirii copiilor, la dezvoltarea abilităților de folosire a tehnologiei, devenind astfel exemple de bună practică. Am respectat pașii proiectului, ținând permanent legătura cu partenerii de proiect, postând creațiile copiilor și realizând schimbul permanent de experiență cu partenerii de proiect. Am coordonat activitatea elevilor mei reușind să-i mobilizez și având o satisfacție de fiecare dată când produsele finite erau apreciate de colaboratorii noștri. Materialele postate au evidențiat interesul copiilor pentru proiect și inclinațiile către folosirea tehnologiei. Proiectul ne-a

îmbunătățit abilitățile lingvistice și digitale, întâlnindu-ne cu colegii noștri din UE, inspirându-ne unul de la celălalt, creând o atmosferă de toleranță.



PROIECTUL ERASMUS CANVASS +
EXEMPLE DE INTEGRARE A MIJLOACELOR DE ÎNVĂȚĂMÂNT DIGITALE ÎN
STRATEGIA DIDACTICĂ

Profesor Mihaela RĂDUCEA

Profesor Monica Mădălina Tuinete

Liceul Tehnologic de Transporturi Auto, Ploiești

Proiectul Erasmus, Content Audio Video Management System Plus” CanVASS+, derulat în perioada 1.09.2017- 31.08.2020, în cadrul căruia Liceul Tehnologic de Transporturi a fost instituție parteneră a avut ca principal obiectiv îmbunătățirea activității instructiv-educative prin dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice. Organizația aplicantă, ERIFO Vocational Educational Training din Roma a cooptat organizații partenere din 4 țări ale Uniunii Europene: 2 din Italia, 2 din Spania, 3 din Grecia și Liceul Tehnologic de Transporturi din România. S-a intenționat îmbunătățirea activității instructiv-educative și a programelor de formare, prin dezvoltarea competențelor digitale în managementul clasei și prin folosirea resurselor educaționale deschise. Astfel, profesorii participanți și-au dezvoltat competențele digitale și abilitatea de a folosi informația și tehnologia în cadrul orelor de curs.

Astfel, în perioada 11-15 noiembrie 2019, 5 cadre didactice reprezentând Liceul Tehnologic de Transporturi (director prof. Ciobotaru Anca, prof. Răducea Mihaela, prof. Nedelcu Laurenția, prof. Lăpădat Georgiana și prof. Lungescu Violeta) au participat la cursul de formare susținut în Marbella, Spania, din cadrul proiectului Erasmus CanVASS+.

Alături de partenerii din Spania, Italia și Grecia, cadrele didactice ale școlii au prezentat exemple de bune practici referitoare la integrarea tehnologiei și utilizarea platformelor on-line și a resurselor de e-learning în cadrul orelor de curs. Activitatea s-a derulat în două colegii bilingve private din Marbella: Colegiul Las Chapas și Colegiul Ecos, unde profesorii țărilor partenere au prezentat exemple concrete de utilizare a tehnologiei pe parcursul lecției și au asistat la ore de predare a diferitelor discipline folosind tehnologia. Softul CanVASS+, rezultat în urma proiectului, va simplifica realizarea de produse digitale pentru profesori, ajutându-i să folosească în predare tehnica vizual-digitală.

Am asistat, pe parcursul celor 4 zile de curs, la utilizarea variată și interactivă a unui set de mijloace de învățământ digitale. Dotarea celor două colegii private era la cel mai înalt nivel, corelată cu cerințele societății moderne care aspiră să formeze elevi perfect adaptați erei tehnologice. Astfel, fiecare elev utiliza constant în cadrul orelor Chromebooks oferite de școală, abordările pedagogice fiind foarte creative, încurajând munca de căutare a informației de către elevi. Astfel, rolul profesorului era de mediator al actului pedagogic, elevii selectau singuri informația relevantă, sintetizând și analizând ideile extrase, se utiliza învățare bazată



pe realizarea de proiecte sau Challenge Based Learning. Se stabileau constant conexiuni cu nevoile societății actuale, elevii testând aplicabilitatea informațiilor în viața de zi cu zi: de ex. să proiecteze digital o figură geometrică, să calculeze singuri eficiența energetică a electrocasnicelor A++, să coopereze, înțelegând că actul educațional se bazează pe colaborare și înseamnă competiție doar cu tine însuși.

Utilizarea de Chromebooks HP cu sistem de operare ultra-rapid Chrome punea la dispoziția elevilor tot ce e mai bun de la Google, sub forma unui echipament subțire și elegant, adaptat nevoilor elevilor, școala oferind și posibilitatea de a încărca Chromebooks-urile în docking stations uriașe.

Cursul dezvoltat de CanVASS+ MOOC a avut următoarele direcții:1. Abordarea Challenge Based Learning, pentru a face curricula mai atractivă pentru elevi, profesori, părinți;

2. Personalizarea cunoștințelor prin învățarea digitală; 3. Dezvoltarea de noi cunoștințe digitale care au legătură cu noul loc de muncă, cu scopul integrării rapide a elevilor pe piața muncii.

Am asistat la secvențe de lecție derulate cu ajutorul tehnologiei, în cadrul cărora elevii utilizau manualul clasic sau manuale digitale, aveau de accesat linkuri din care să extragă informația relevantă pentru a răspunde la întrebări date, realizau conexiuni între teorie și folosirea acesteia în plan aplicativ, practic. Lecțiile derulate și materialele create de profesori erau încărcate pe platforma colegiilor, putând fi accesate de oricare alt profesor, elev sau părinte. Utilizarea tehnologiei și a platformelor educaționale încuraja astfel transparența actului educațional, elevii și părinții devenind parteneri în cadrul procesului de învățare, oferind feedback imediat, notarea, evaluarea realizându-se în timp real. Aceste exemple concrete de utilizare a tehnologiei și a platformelor educaționale au constituit soluții ingenioase pentru realizarea de lecții folosind diverse platforme, aplicații: Kahoot, Mozaweb, Flipsnack, Pixton, StoryJumper, Book Creator etc.

Echipa României a prezentat, la rândul său, exemple practice de folosire creativă a tehnologiei în cadrul unor lecții de limba și literatura română, chimie, informatică sau discipline tehnice, tema acestei întâlniri transnaționale fiind „Învățarea bazată pe provocări, pentru a face programele școlare mai atractive și inclusive” . S-au realizat proiecte interdisciplinare, folosind platforma CanVASS, pentru o viziune complexă, holistică asupra actului de învățare.

Colaborarea dintre profesorii reprezentanți ai celor patru țări partenere a însemnat oferirea unui feedback constructiv, a unor schimburi relevante de experiență didactică și perfecționarea unei platforme pentru lecții care utilizează tehnologia IT. Softul CanVASS dorește simplificarea realizării unor produse digitale pentru profesori, ajutându-i să folosească în predare tehnica digital-vizuală. CanVASS+ OR își propune să formeze profesorii care sunt interesați să combine didactici digitale și tradiționale cu ajutorul unor instrumente gratuite care le vor facilita crearea de conținuturi educaționale multimedia.

Strategiile inovatoare de integrare a tehnologiei în orele de curs, prezentate în cadrul acestui proiect, dar și accesul la diverse platforme on-line reprezintă resurse valoroase pe care cadrele didactice le vor adapta nevoilor de formare ale elevilor Liceului Tehnologic de Transporturi, Ploiești, vitale astăzi, în contextul pandemiei.

SĂPTĂMÎNA EUROPEANĂ A COMPETENȚELOR PROFESIONALE 2020
LA LICEUL TEHNOLOGIC « TOMA SOCOLESCU » PLOIEȘTI

profesor Adriana Nicoleta MIHAI

Liceul Tehnologic « Toma Socolescu » Ploiești

« O școală bună te învață să studiezi cu răbdare, să-ți însușești cunoștințe și deprinderi, să colaborezi cu alții. » H. H. Stern

În săptămâna VET 2020, ne-am propus să vă familiarizăm cu faptul că Liceul Tehnologic «Toma Socolescu» Ploiești poate oferi elevilor mediul propice dobândirii competențelor, cunoștințelor și abilităților practice necesare pentru a avea succes pe piața forței de muncă, precum și în societate.

Prin activitățile școlare și extrașcolare propuse permanent de profesori, Liceul Tehnologic »Toma Socolescu» Ploiești încurajează elevii să-și dezvolte competențele și asigură acestora educație conform standardelor europene și în concordanță cu piața muncii, atât la nivel local, cât și național.

Liceul nostru are ofertă curriculară atractivă în scopul formării unor oameni cu personalitate puternică, competitivi în viitor.

Educația și formarea profesională sunt pe primul plan, oferind astfel opțiuni de dezvoltare a competențelor profesionale solicitate, în prezent, pe piața muncii.

Pentru Filiera Tehnologică, domeniile de pregătire sunt:

Construcții, instalații și lucrări publice



Tehnicienii din acest domeniu contribuie tehnic la activitatea de construcție a locuințelor și altor lucrări publice, evaluare de lucrări în domeniu etc.

Fabricarea produselor din lemn



Astfel, tehnicienii dobândesc competențe în organizarea și coordonarea procesului tehnologic de fabricarea a cherestelei etc.

Resurse naturale și protecția mediului.



Aici se dobândesc competențe de conservare a biodiversității, aplicând și respectând reglementări în vigoare la nivel european și internațional privind dezvoltarea durabilă etc.

Pentru Filiera Teoretică, cursuri de zi sau seară, specializările propuse de liceul nostru, de-a lungul anilor, au fost:

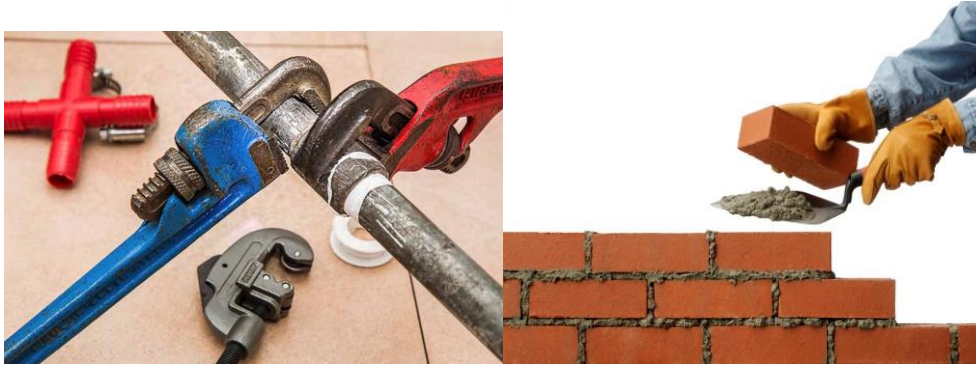
Matematică-informatică

Științele naturii

Științe sociale.

Pentru Învățământul profesional, calificările profesionale alese au fost din domeniile de pregătire:

Construcții, instalații și lucrări publice, calificările profesionale: Instalator instalații tehnico - sanitare și de gaze, Zidar- pietar- tencuitor, Zugrav-ipsosar-vopsitor-tapetar.



Fabricarea produselor din lemn, calificarea profesională: Tâmplar universal.

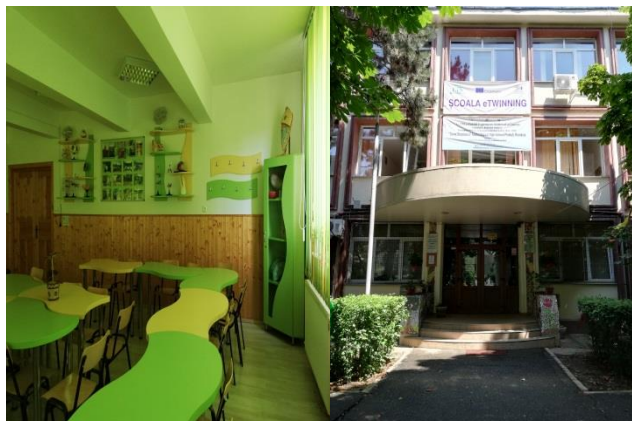


Pentru Învățământul profesional dual, calificările profesionale alese au fost din domeniul de pregătire Construcții, instalații și lucrări publice, pentru calificările profesionale Dulgher-tâmplar-parchetar, Zidar- pietrar- tencuitor, Zugrav-ipsosar-vopsitor- tapetar.

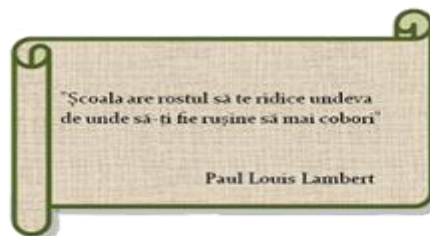
Pentru Învățământul postliceal - Școala de maiștri, domeniul de pregătire propus de-a lungul anilor a fost cel de Construcții, instalații și lucrări publice, calificarea: Maistru instalator în construcții.

Pentru Învățământul postliceal - Școala postliceală au fost propuse calificări din domeniile de pregătire: Resurse naturale și protecția mediului, Informatică, Servicii.

Pregătirea elevilor se realizează în cabinete și laboratoarele amenajate și dotate astfel încât să răspundă învățământului centrat pe elev: tehnic, instalații, construcții, resurse naturale și protecția mediului, desen, informatică, SSM, AUTOCAD, Finisaje, biologie, chimie, fizică, istorie, geografie, socio-umane, limba română, limbi moderne, matematică, Knauf, ROSE, ERASMUS, CDI, bibliotecă, Incluziune socială precum și ateliere de prelucrarea mecanică a lemnului, tâmplărie, instalații, construcții.



Dobândirea de noi competențe se realizează și prin activitățile, mobilitățile și stagiile de practică desfășurate de elevii și profesorii liceului în cadrul proiectelor ERASMUS +, POSDRU, E-Twinning, în urma cărora Liceul Tehnologic ”Toma Socolescu” Ploiești a obținut titlurile de Școală Asociată Unesco, Școală Europeană și Școală eTwinning.



Bibliografie:

1. <https://www.edu.ro/>
2. <https://www.erasmusplus.ro/>
3. <https://twinspace.etwinning.net/>
4. [https://docplayer.ro/116306748-Frumuse%C5%A3ea-naturii-este-egalat%C4%83-numai-de- h <https://www.storia.ro/blog/home--deco/cum-primesti-o-autorizatie-de-construcie-5-pasi-pe-care-trebuie-sa-ii-urmezi/>](https://docplayer.ro/116306748-Frumuse%C5%A3ea-naturii-este-egalat%C4%83-numai-de- h https://www.storia.ro/blog/home--deco/cum-primesti-o-autorizatie-de-construcie-5-pasi-pe-care-trebuie-sa-ii-urmezi/)
5. <https://www.romaniapozitiva.ro/romania-pozitiva/etica-protectiei-mediului/>
6. <https://ukuytdom-nn.ru/ro/relefnaya-rezba-ot-bazovyh-navykov-k-uverennoi-tehnike/>

6. <http://www.consultingcont.ro/ro-ro/edu/course/details/instalator-instalatii-tehnico-sanitare-si-de-gaze/15>
7. <https://profesionalnewconsult.ro/lista-cursuri/evaluare-zugrav-ipsosar-tapetar-vopsitor/>
8. <https://profesionalnewconsult.ro/lista-cursuri/tamplar-manual>
9. <https://www.google.ro/search?q=maxime+despre+scoala+si+educatie>



CODING ENGLISH

Şerife Ünal SEYRAN - Atayurt Ortaokulu

Students(10-16 ages) ,have shown same commonand specific features in the world such as excellent in using technology,the lack of face to face communication, fond of online games, feeling of selfish and happy in virtual life,alone in real life, etc... The idea of the Project have come out during the application time of Erasmus + Project Ka 229 ‘OurInnovativeand International Class’. The Project partners were fromTurkey, Romania, Slovakia, Portugal, Italy and Croatia.We have aimed tour students develop their cooperative learning by using challenge method internationally and interdisciplenary dimesion. ‘Challenge’ can be a method for using in students’ interactive communication. Students will invite to challenge their friends in million kilometres away.

Students will use challenge method to provide interactive skills at interdisciplenary learning such as Science, Maths, English, Literature and Technology & Designlessons. Students will be able to make some educational activities and then invite their friend to do the same activities better.We have found opportunities to test some of the Project activities (such as arithmetic challenge,poetry challence, Augmentedreality challenge,coding activity),took place in our Erasmus+ Ka 229 projectand have reached some concrete clues to mention on it at the end of the Project Duration.

‘Challenge’ was the one of the best method to make students and teachers who took part in the Project more interactive and more enthusiastic to join the activities. When one has completed his/her work, he/she invited one of the Ss from partner countries to join their

activity in a short time. So it was very easy for us to complete the activities in a short time by participating of all in the Project and also having fun was the additional aspect of this method.

THE AIMS OF THE PROJECT

At the beginning of the Project the expected results were;

Students will be able to practice more English with partners.

Students will be able to learn more about using web 2.0 tools

Students will be able to learn coding in science and maths.

Students will be able to read poems in mother languages and challenge each other to invite same activity Students will be able to practise augmented reality in using interdisciplinary subjects.

Students will be able join arithmetic challenge; they will use 4 operations in math store each given big number.

Through these expected results, Ss had experienced the 'Canva' to make poster and logo; 'the Quiver' for augmented reality challenge; 'in shot and quick' programme to make video of their reading poems. They have joined 'Code week' and 'Hour of Code' with their coding activities. Meanwhile they have used Forum platform of twin space to form maths contest as doing arithmetic challenge in some dates. Coding English can be defined as one of the most interactive Project ever.

At the end of the Project, we have compared the presurvey and post survey. We have seen that Coding English have reached the priority target. So we can say it is very successful Project. Meanwhile Slovakia, Turkey, Romania and Portugal got both National and European Quality Labels.

OUR PRECIOUS STONE

Profesor învator primar Mihaela SPIRIDON

Liceul Tehnologic “Carol I” Valea Doftanei

Comunitate educațională palpitantă, gratuită și sigură a școlilor europene, dispunând de o variată gamă de instrumente personalizate, platforma eTwinning conferă dascălilor și discipolilor lor oportunitatea interacționării, derulării unor proiecte de colaborare și realizării schimbului de experiență, într-un învățământ european al mileniului III.

Platforma europeană, eTwinning www.etwinning.net, oferă posibilitatea cadrelor didactice de a crea parteneriate de colaborare interșcolară între elevi. Pe această platformă, cadrele didactice pot implementa proiecte educaționale în parteneriat cu colegi din țări europene, proiecte care vizează obiective de formare și de dezvoltare a competențelor elevilor în diverse domenii. Prin intermediul platformei, eTwinnerii au acces la o rețea europeană și oportunități pentru dezvoltare profesională, prin colaborarea în proiecte internaționale și prin participarea la seminarii internaționale de formare/ schimburi de experiență.

Împreună cu elevii clasei a IV-a A, de la Liceul Tehnologic Carol I, Valea Doftanei, în anul școlar 2019- 2020, am participat la câteva proiecte eTwinning, printre care și proiectul OUR PRECIOUS STONES. Scopul acestui proiect a fost de a cunoaște țara noastră din punct de vedere științific. Informațiile despre mine și pietrele prețioase din țara noastră au fost asociate cu programa școlară. Cu acest proiect, elevii au avut o perspectivă științifică despre propria țară și despre țările partenere și au putut discuta cu alți parteneri din Twin space pentru a dezvolta colaborarea, utilizarea limbii și abilitățile de comunicare. De asemenea, obiectivele au fost îndeplinite, cum ar fi dezvoltarea abilităților media digitale utilizând instrumentele web 2.0 și utilizarea conștientă a internetului. Folosind instrumentele web 2.0, s-a creat un mediu foarte antrenant pentru ca studenții noștri să experimenteze o nouă învățare.

Procedura de lucru propusă și adoptată în cadrul proiectului de către țările partenere s-a desfășurat pe tot parcursul anului școlar, având activități lunar. Încă de la început elevii au fost încântați să creeze un logo în Canva, să identifice țările partenere pe Google maps și să se

prezintă în Twin space. Prezentarea unor mine din țara noastră, a minereurilor feroase și neferoase, a rocilor, precum și drumeția efectuată la cariera de piatră din zona noastră au stârnit curiozitatea elevilor. O altă activitate minunată a fost să picteze pe pietrele aduse din carieră. Au scris poezii despre pietre prețioase, adunate aici: <https://www.flipsnack.com/CB7BCC6D75E/our-precious-stones.html>. Fiecare țară a prezentat o mină partenerilor de proiect, apoi elevii au participat la jocul Kahoot pentru consolidarea cunoștințelor. Despre fosile am discutat la orele de științe, iar la orele de arte vizuale și abilități practice le-am realizat. Pe blogul proiectului au fost afișate lucrările elevilor: <https://www.blogger.com/blog/posts/3073802706071131636>. Elevii au desenat micul miner, care ulterior a devenit personajul principal ales prin vot în cadrul produsului final, o carte creată în Story jumper: <https://www.storyjumper.com/book/read/81339215/5e8efeee0746b>, un frumos rezultat al proiectului. Elevii au fost mândri de munca lor și foarte mulțumiți de ceea ce au învățat în cadrul acestui proiect, dar și de obținerea Certificatului Național de Calitate și a Certificatului European de Calitate.

https://www.youtube.com/watch?v=qbBscTQ_D2Y&feature=youtu.be

Implicarea în parteneriate școlare prin intermediul platformei eTwinning demonstrează că proiectele realizate se bazează pe stabilirea de relații academice și personale între cadre didactice și elevi aparținând unor diferite culturi, fiind desfășurate de către toate echipele de proiect prin intermediul comunicării, interacțiunii, negocierii și dialogului intercultural cu scopul de a atinge obiective comune. Prin comunicarea cu elevi care aparțin altor culturi, elevii noștri își îmbunătățesc competențele sociale și se formează ca cetățeni responsabili, devin mai încrezători în forțele proprii, învățând valoarea reală a muncii în echipă. Proiectele eTwinning extind orizontul elevilor, punându-i în contact cu lumea și diversele domenii de cunoaștere, ceea ce le oferă o mai largă informare și capacitate de a interpreta lumea și analiza critic realitatea cu argument științific, prin intermediul noilor tehnologii.

Participarea la acest tip de proiecte mi-a schimbat viziunea tradițională a învățământului românesc spre un învățământ modern contribuind la îmbunătățirea perspectivei pedagogice asupra procesului educațional, predarea devenind un demers educativ în cadrul

căruia sunt mobilizate resursele clasei de copii, aceasta fiind motivată permanent să parcurgă procesul instructiv. Școala trebuie să încurajeze formarea unui spirit critic, a unor atitudini pozitive și a studiului individual, antrenând elevii în activități diverse și diversificate, pentru a-i face să renunțe la rolul pasiv. Toate aceste oportunități le oferă participarea cu elevii la proiectele educaționale de pe platforma eTwinning.

Bibliografie:

www.didactic.ro

MESERIA, “BRĂȚARĂ DE AUR” LA LICEUL NOSTRU?

Profesor inginer Carmen IGNAT

Profesor Marius DUMITRU

Profesor Vicol VICA

Liceul Tehnologic ‘1 Mai’, Ploiesti

Mai este sau nu de actualitate acest proverb? Mă întreb eu, profesorul de chimie al liceului dar și alți colegi ai mei, cei care și-au adus contribuția la realizarea acestui material. Întâlnirile cu generațiile ce vin din urmă, deși în ultimii ani din ce în ce mai rare, sunt mereu un prilej de bucurie. Fie pentru că îi cunoști mai bine, afli cum sunt și cum gândesc, fie pentru că simți că experiența ta de viață îi poate ajuta sau inspira să își aleagă un drum în viitor! Azi m-am întâlnit online cu elevii liceului meu, întâlnire în care subiectul de discuție a fost în jurul meseriilor: cum le alegem, cum le construim, cum ni le însușim și cum facem să le ducem la un nivel cât mai înalt. Grupul de speakeri din care am făcut parte a fost format din oameni de diverse specialități (profesori ingineri, profesori de limbi străine, de științe exacte, de științe sociale, etc.), iar scopul nostru a fost acela de a-i face pe tineri să înțeleagă valoarea unei meserii și a lucrului făcut cu pasiune și seriozitate, n-aș vrea să spun a “lucrului bine făcut”!. “Meseria e brățară de aur”! Da, vorba asta e veche, dar tare bine ar fi să ne dăm seama cât este de adevărată și să insuflăm această idee și copiilor noștri iar noi ca dascăli și elevilor noștri. O meserie pe care o stăpânești nu îți oferă numai un nivel de trai, îți oferă respect, respect de sine și din partea celorlalți, îți oferă un statut și îți oferă bucuria maximă de a ști să faci ceva. Vorbind cu elevii de azi mi-am dat seama că una dintre cele mai importante moșteniri pe care o pot lăsa copilului meu este dragostea pentru muncă și bucuria de a avea și de a stăpâni o meserie. Având aceste valori, cu restul sunt sigură că se va descurca. Meseria se învață, pasiunile se dezvoltă, se cultivă prin cunoaștere. Unul dintre tineri a spus azi foarte serios că multe studii spun că folosim numai 30% din informațiile pe care le învățăm în școală. De ce studiem atâtea discipline la școală “care nu ne folosesc la nimic”? Poate fi perfect adevărat, dar 30%...din ce? Din care parte? Din română, din istorie, din matematică,

din fizică, chimie, poate biologie sau modulele de specialitate? Indiferent de toate aceste cercetări, vorbește experiența oamenilor trecuți prin viață, care e cel mai mare garant. Un om învățat, un om informat este un om puternic. Un om care stăpânește o meserie va fi mereu un om valoros. Acestea sunt repere pe care cred că ar trebui să le setăm pentru generațiile ce vin după noi.

Așa crede și colega mea profesor inginer Carmen atunci când ne spune “Alege-ți drumul și încrede-te în abilitățile tale!” prezentându-ne specializările liceului nostru și calificările pe care le pot avea proaspeții noștri absolvenți.

Învățământul profesional permite elevilor să-și implementeze cunoștințele teoretice în practică, aceasta fiind realizată la partenerul economic.

URMÂND CURSURILE ÎNVĂȚĂMÂNTULUI PROFESIONAL elevii:

- ❖ dobândesc o calificare profesională căutată pe piața muncii;
- ❖ beneficiază de o bursă lunară în valoare de 200 lei pe tot parcursul studiilor;
- ❖ au posibilitatea de a fi angajați de către partenerul de practică;
- ❖ la terminarea studiilor primesc un certificat de calificare profesională cu care se pot angaja în România și în orice țară din Uniunea Europeană;
- ❖ în baza certificatului de absolvire a învățământului obligatoriu, își pot continua studiile în învățământul liceal, din clasa a XI-a.

Parteneriatele de colaborare pentru ÎNVĂȚĂMÂNTUL PROFESIONAL DE STAT:

- **S.C. UZUC S.A. PLOIEȘTI**
- **UPETROM 1 MAI MANUFACTURING S.R.L. PLOIEȘTI**
- **S.C. INDUSTRIAL MONTAJ S.A. PLOIEȘTI**
- **ETANȘĂRI GRAFEX SRL PLOIEȘTI**
- **S.C. MARELLI S.R.L. PLOIEȘTI**

Împreună cu agenții economici parteneri, Liceul Tehnologic “1 MAI”, MUNICIPIUL PLOIEȘTI pregătește elevi pentru meserii foarte căutate pe piața forțelor de muncă, precum cele din:

1. DOMENIUL DE PREGĂTIRE PROFESIONALĂ: MECANICĂ CALIFICAREA PROFESIONALĂ: **Sudor**

MESERIA DE SUDOR ESTE VIITORUL!



Ce presupune munca de sudor?

Operatorul sudură realizează îmbinări ale pieselor metalice prin diverse proceduri de sudură, rezultând astfel ansambluri cu configurații complexe și rezistență deosebită.

Elevii, pe parcursul celor 3 ani, învață:

- să pregătească suprafețele ce urmează a fi îmbinate prin sudură,
- să regleze echipamentul de sudură,
- să asambleze piesele prin sudare,
- să taie diverse materiale metalice cu oxigen, plasmă, laser,

- să testeze calitatea îmbinării nedemontabile realizată prin sudare

Sudorii pot lucra pe șantiere, în ateliere, fabrici, uzine electrice, în agricultură sau pe șantiere navale.



2. DOMENIUL DE PREGĂTIRE PROFESIONALĂ:

MECANICĂ

CALIFICAREA PROFESIONALĂ: Lăcătuș construcții metalice și utilaj tehnologic



Elevii dobândesc competențe privind:

- Interpretarea documentației tehnice;
- Construirea, montarea și instalarea diferitelor structuri metalice;
- Ajustarea, asamblarea, îmbinarea, finisarea diferitelor construcții metalice;
- Executarea construcțiilor metalice cu caracter provizoriu sau definitive;
- Utilizarea mașinilor și dispozitivelor specifice executării construcțiilor metalice și utilajului tehnologic;

- Revizia și întreținerea construcțiilor metalice;
- Utilizarea diferitelor materiale în construcția utilajului tehnologic;
- Executarea utilajului tehnologic.

3. DOMENIUL DE PREGĂTIRE PROFESIONALĂ: MECANICĂ

CALIFICAREA PROFESIONALĂ: **Strungar**

Urmând cursurile învățământului profesional în meseria de strungar, elevii vor învăța:

- să citească și să utilizeze pentru prelucrare desenele de execuție și schițele diferitelor organe de mașini,
- să programeze mașinile unelte,
- să prelucreze la rece organe de mașini (piese) de diferite forme și dimensiuni,
- să controleze piesele prelucrate prin strunjire,
- să întrețină și să regleze strungurile.

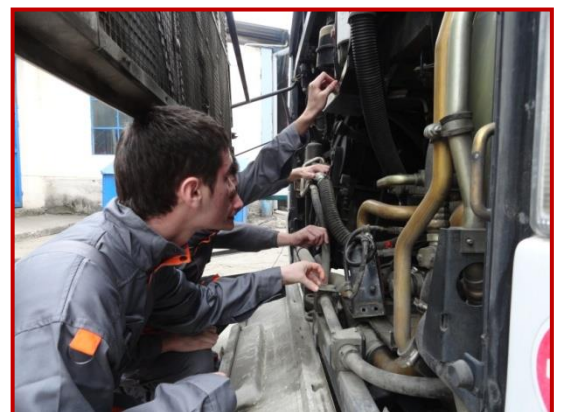
Elevii vor învăța să folosească:

- ustensile manuale pentru munca de întreținere uzuală precum și propriile mașini.
- strunguri convenționale și strunguri cu comandă numerică;
- strunguri-revolver;
- mașini de alezat;
- sisteme automate de fabricație.

4. DOMENIUL DE PREGĂTIRE PROFESIONALĂ: MECANICĂ

CALIFICAREA PROFESIONALĂ: **Mecanic utilaje și instalații în industrie**

Această calificare asigură absolventului competențe specifice activităților de mentenanță a subansamblurilor mașinilor, utilajelor și instalațiilor.



Mecanicul de utilaje și instalații în industrie:

- își desfășoară activitatea în ateliere de reparații de mașini unelte, utilaje sau instalații,
- execută lucrări de întreținere curentă și înlătură dereglările sau defecțiunile apărute în timpul funcționării,
- controlează periodic exploatarea corectă a mașinilor și utilajelor în scopul prevenirii unor avarii accidentale,
- respectă normele de calitate în procesul de întreținere și reparare a subansamblurilor mașinilor, utilajelor sau instalațiilor industriale

Așa consideră și colegul meu de limba și literatura română atunci când spune că: Liceul Tehnologic ”1 Mai” din Municipiul Ploiești are una dintre cele mai îndelungate tradiții în cadrul învățământului profesional prahovean și național. Datând încă din a doua jumătate a secolului al XIX-lea, mai exact din 1872, instituția a format, de-a lungul timpului, zeci de generații de ingineri, maiștri și tehnicieni, devenind cu timpul o școală modernă, adaptată epocii, preocupată de punerea în valoare a calității elevilor ei, atât în procesul instructiv-educativ, cât și la diverse concursuri, în variate domenii. În toată această perioadă școala și-a propus și a reușit să răspundă necesităților și tendințelor comunității locale de a se dezvolta economic și spiritual. Aici se urmărește formarea personalității autonome și creative a elevilor, asigurând o pregătire de înaltă calitate, bazată pe cunoștințe de cultură generală și formarea de competențe profesionale, care să le permită elevilor exercitarea unei profesii în domeniul lor de pregătire, continuarea studiilor în învățământul superior sau realizarea propriei afaceri.

Instituția de învățământ propune elevilor absolvenți ai ciclului gimnazial o serie de specializări profesionale căutate pe piața forței de muncă, finalizate prin obținerea unui certificat de calificare profesională. Mecanica, lăcătușeria sau sudura sunt doar câteva dintre aceste specializări, pentru care școala are încheiate acorduri de practică cu diverși agenți economici din zonă. În plus, de câțiva ani Liceul Tehnologic ”1 Mai” este înscris în cadrul programului național de învățământ dual, accesibil tot elevilor din ciclul gimnazial absolvenți de clasa a VIII-a, care permite elevilor înscriși la o școală profesională de stat să își formeze cunoștințele practice în mediul real de muncă oferit de companii, să se familiarizeze cu

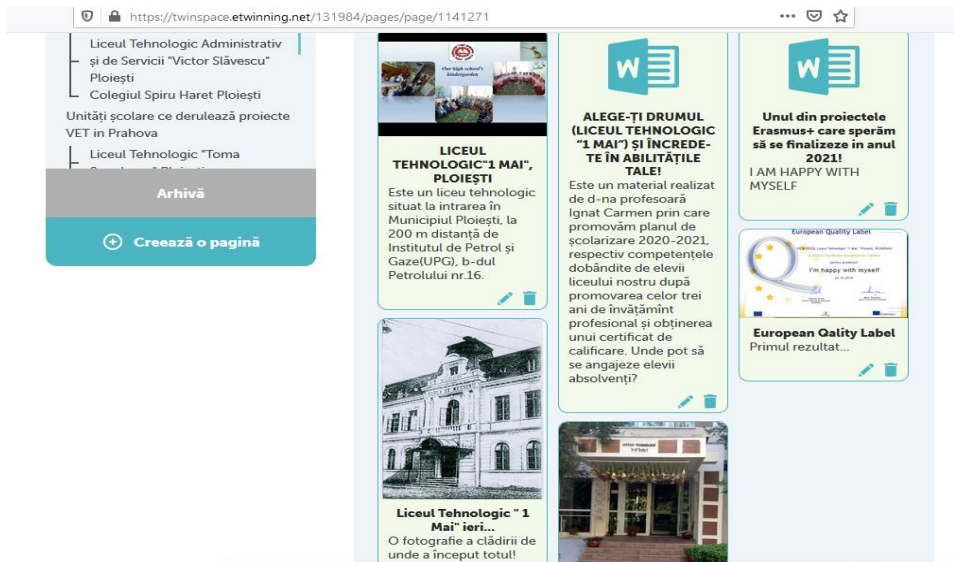
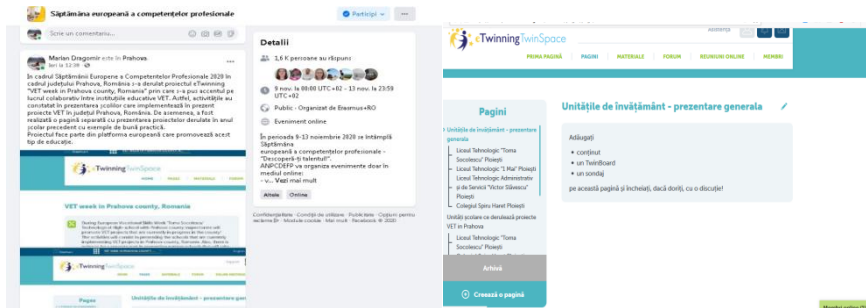
mediul de muncă direct în firma care are nevoie de competențele elevului, ceea ce reprezintă un important atu la începutul vieții profesionale. Durata acestui ciclu de învățământ este de trei ani, iar ponderea orelor de pregătire practică și teoretică în fiecare an de studiu este următoarea:

- a. anul I: 80% ore teorie și 20% ore practică în cadrul companiilor;
- b. anul II: 50% ore teorie și 50% ore practică în cadrul companiilor;
- c. anul III: 45% ore teorie și 55% ore practică în cadrul companiilor.

Elevii înscriși în cadrul învățământului dual la Liceul Tehnologic ”1 Mai” beneficiază de multiple avantaje, cum ar fi o bursă lunară de 200 de lei de la bugetul Ministerului Educației, o altă bursă lunară, tot de 200 de lei sau chiar mai mult, asigurată de fiecare agent economic înscris în program, transport la și de la agent economic pe toată perioada practicii, câte un rucsac echipat cu toate rechizitele necesare bunei desfășurări a orelor de curs pentru fiecare elev, o masă caldă pe zi la sediul companiei, decontarea căminului și meselor de la cantina școlii pentru elevii care aleg să se cazeze la cămin, controlul de medicina muncii și nu în ultimul rând posibilitatea de angajare după absolvirea studiilor, în funcție de performanțele și seriozitatea absolvenților.

În concluzie, Liceul Tehnologic ”1 Mai” Ploiești oferă multiple oportunități de calificare profesională elevilor care și doresc o carieră într-un domeniu tehnic, aceștia având atât posibilitatea de a-și dezvolta o serie de abilități înnăscute, cât și de a dobândi competențe noi pentru a fi cât mai competitivi pe piața modernă a forței de muncă.

Un colectiv de profesori ai Liceului Tehnologic ”1 Mai”(Ignat Carmen, Dumitru Marius, Vicol Vica) prezentat împreună cu alte materiale în cadrul proiectului național e-twinning “VET week in Prahova county, Romania” derulat cu ocazia “Săptămânii Europene a competențelor profesionale” declarat încheiat în 24.11.2020.



<https://twinspace.etwinning.net/131984/pages/page/1141271>

WORKSHOP ETWINNING – COMPONENTA A
ETWINNING ȘI ERASMUS+

Profesor inginer Otilia RADU

Profesor inginer Mihaela ARSENOIU

Liceul Tehnologic Energetic “Elie Radu”, Municipiul Ploiești

Europa devine din ce în ce un continent unit prin programele dezvoltate de Comunitatea Europeană în cele 27 de țări, care fac parte din Uniunea Europeană și pentru 2019-2024 s-au stabilit ca priorități, următoarele:

- reducerea încălzirii globale
- oferirea de tehnologii adaptate pentru digitalizare
- crearea de locuri de muncă pentru tineri și stimularea IMM-urilor
- o voce puternică pe scară internațională
- protejarea statului de drept
- protejarea democrației.

Pentru realizarea acestor priorități se lucrează la toate nivelele. Facem o scurtă trecere în revistă a evoluției programelor Europene pentru educație, formare și tineret și vorbim despre programele implementate în România înainte de aderarea la UE care sunt: Socrates (Erasmus, Comenius, Grundtvig), Leonardo da Vinci și Tineret pentru Europa, lansate în 1996. Aceste programe au condus la creșterea nivelului de cunoștințe, au dezvoltat noi competențe și abilități participanților în proiecte, care au dus mai aproape România de aderarea la UE. A apărut după aceea un nou program European, eTwinning care se adresează în mod special școlilor din Europa și care este în fapt o platformă de comunicare și colaborare, de schimb de informații și de demarare de proiecte. Toate aceste linii de dezvoltare sunt acum unite sub un singur nume Erasmus+, care reunește programe de educație pe tot parcursul vieții în mediul online sau față în față.

Este foarte util să începi ca profesor să derulezi proiecte la nivel internațional și mai ales European, deoarece ai sprijin prin liniile de finanțare date de Erasmus+, iar dezvoltarea ta personală, a elevilor, a celorlalte cadre didactice și nedidactice, vine odată cu participarea în

proiecte unde întâlnești oameni din același mediu, cu aceeași dorință de învățare, de dezvoltare personală și care sunt apoi puncte de informare și de formare în școală. Cu toate acestea nu este ușor să ajungi să realizezi un astfel de proiect finanțabil. Primul pas în realizarea unui proiect este să știi ce obiective ai, ce obiective pe termen scurt, mediu și lung are și școala. Al doilea pas important este găsirea partenerilor, iar platforma eTwinning este un mod plăcut și ușor pentru găsirea partenerilor. Al treilea pas este scrierea cererii de finanțare, depunerea acesteia și al patrulea câștigarea finanțării. După ce ai trecut prin acești pași care nu sunt ușori, dar nici de netrecut și sunt pași pe care este bine să-i faci în echipă, începe al cincilea pas – implementarea proiectului, al șaselea finalizarea și raportarea finală a rezultatelor.

În timp după finalizarea unui proiect European, ajungi să îți dorești alt proiect. Partenerii pe care i-ai avut într-un proiect îți propun alt proiect sau îți recomandă alți parteneri. Școala realizează că odată cu derularea unui proiect fiecare membru din comunitate beneficiază direct sau indirect de acel rezultat. Dar ce este mai important este realizarea echipei care se implică în scrierea proiectelor, în derularea și finalizarea lor. La început ai impresia că o echipă de 3, 4 persoane este suficientă pentru derularea unui proiect Erasmus+, dar pas cu pas se adaugă alte persoane care își aduc aportul în derulare și cu cât se implică mai mulți cu atât plus valoarea crește, creștere dată de aportul fiecărei persoane implicate.

În concluzie intrii pe platforma eTwinning schimbi informații, creezi primele contacte și proiecte online și după aceea pornești și realizezi proiecte Erasmus+, unde ne dorim să participăm ca înainte la activități față în față, să simțim emoțiile, culorile, mirosurile unor noi culturi, uneori gastronomice, care dezvoltă frumusețea întâlniri între oameni și duce la schimbarea în bine a școlii.

Bibliografie

1. https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024_fr
2. <https://www.erasmusplus.ro/scurt-istoric>
3. <https://www.etwinning.net/ro/pub/index.htm>



GPE CHALLENGERS

Feruze EROLCANTÜRK

Sancak Secondary School

There were 29 teachers and 400 students aged 12-15 from Turkey, Italy, Portugal, Croatia, Romania, Spain, Ukraine, Poland, Greece, Lithuania, Georgia. I studied with 7th graders (30 students). Based on the GPE (Good Practices in English) eTwinning project we carried out the year before, we aimed to process 4 skills in English Teaching in accordance with 21st century skills instead of teaching them in classical methods and we made our project more exciting with challenges. We created collaborative products by using a Web 2.0 tool and performing challenges for each skill. With transnational teams, we enabled our students to recognize different cultures, develop their languages, use technology effectively, make their own games and integrate English language into technology. At the end of our project; we presented how we changed and improved the English lesson by creating a blog, YouTube channel, lapbook and rapbook.

As there aren't smart boards at school, I worked with my students in small groups with my laptop and phone when needed. While teaching 4 skills of English language, we studied on 21st century competencies as challenge tasks: digital citizenship, collaboration, communication, creativity, critical thinking. We used project-based, game-based, task-based, web-based learning methods and CLIL in our project with using web2.0 tools and organizing challenges. Here are their explanations: While creating collaborative products (Quizlet, Anchor, Storyjumper, lapbook, rapbook) with transnational student teams, we also provided individual learning and searching. With surveys, votings the students took part in the activities willingly in democratical and cooperative way, challenges developed their

creativity. Webinars & chats & Flipgrid & Edmodo developed their communication in English, they learned using internet safely. The students did peer learning by introducing their cultural places with Greenscreen. After creating games individually about countries & nationalities & flags with Learningapps & Wordwall they challenged each other with Kahoot & Actionbound in small groups. We chose the song democratically to study in Lyrics training app and worked student-centered, I worked as a mentor. They created a common Quizlet game about Jawbreakers and mixing words with a transnational group and after studying these words they challenged each other with Spelling Bee webinars. We created a radio theatre with transnational groups and used role-playing method. By singing songs in other languages and preparing lapbook we worked interdisciplinary. We did brainstorming while writing rap lyrics and used station method while singing it. With English Speaking Challenge we worked pupil-centered and developed their communication skills. With writing activities (Storyjumper & Edmodo) they developed critical thinking, collaboration, creativity, think & discuss & share, ICT skills.

As a result of the surveys and evaluations we conducted before, during and after the project, our project was completed successfully as we aimed. In line with our goals; teachers shared and implemented good practices, useful websites, Web2.0 tools and games collaboratively with each other. They conducted English lessons in accordance with 21st century skills and suitable for interests & needs of Z generation students and made learning permanent and fun. My students were happy to participate in the project, looking forward to every activity we would do, enjoyed working with students in other schools and improved their entrepreneurship and collaboration skills in my class and other courses. Our teachers shared their final evaluations on Padlet and our students prepared farewell videos. During project; in addition to creating collaborative products to keep partners and students active, we created lapbooks and rapbooks as final products, we introduced and disseminated all our products with our partners through Twinspace, eTwinning events, Facebook, Twitter, Blog, School Websites & boards, school and group meetings, local newspapers and virtual exhibitions and we gave certificates to our teachers & students. Due to the pandemic process, we held our project exhibition virtually and conducted our activities through distance learning.

Thanks to this project and the projects I've been involved in for 4 years, I organized seminars about eTwinning in my school, guided teachers and we enabled our school to become an eTwinning School in 2019-2020. However, this project is the most comprehensive one of the projects I've carried out and it is in the top rank as the project that reflects all my experience. My students feel privileged among other students as they take part in eTwinning projects and use foreign language and technology effectively. Our parents support students to take part in more projects. Our school administrators encourage us as we make our school visible with the projects we conduct internationally.





ABORDĂRI PRACTICE ALE PATRIMONIULUI CULTURAL ROMÂNESC ÎN PROIECTELE ERASMUS+

Prof. Alina BĂLAN

Liceul Tehnologic „Toma Socolescu” Ploiești

Activitatea educațională „Promovarea patrimoniului cultural/ Mărțișorul” a durat 3 ore ,a fost desfășurată la clasa a X-a A, profil Protecția Mediului, și integrată în cadrul Concursului Național „EcoProvocarea ”, dar și în cadrul proiectului eTwinning ERASMUS+

” YOUTH FOR CULTURE 2018” <https://live.etwinning.net/events/event/46866> .



Activitatea educațională cu caracter transcurricular a avut drept invitați :colaboratori referenți,etnologi de la Casa de Cultură „Ion Luca Caragiale” din Ploiești,profesori de diferite discipline și părinți .

https://drive.google.com/open?id=1ZoyKGYS_N1nSquxEm9KpvQjl2Xsv-2hQ

Activitatea s-a desfășurat astfel:

1. La intrare,invitaților li s-a oferit câte un Mărțișor, însoțit de felicitări,toate realizate din materiale naturale (petale de flori,lemn,coji legume,tulpini) de către elevii înșiși.

2. După un scurt brainstorming pornind de la întrebarea „CE ÎNȚELEGEȚI PRIN CULTURĂ?”, profesorul a utilizat materialele video anexate,ce au exploatat bibliografia pusă la dispoziție de către Comisia Europeană <https://edoc.coe.int/en/cultural-heritage/6551-cultural-heritage-and-cultural-diversity-lessons-a-handbook-for-teacher.html>, https://europa.eu/cultural-heritage/about_en ,lucrările clasice dedicate Sărbătorilor și tradițiilor românești ale lui Simion Florea Marian , ale Narcisei Știucă , texte selectate din „Omul și Sacrul” ,de R.Caillois,,„Întrebările vieții” de Fernando Savater,”Sacru și profan” de Mircea Eliade.

Elevilor și profesorilor li s-a prezentat un film pe tema **Patrimoniului cultural-Forme TANGIBILE- INTANGIBILE- NATURALE și DIGITALE**.

Ulterior, au fost prezentate și ilustrate **ELEMENTELE CULTURII- Simboluri-Limba- Valorile și Normele**.

3. Elevii au fost implicați într-un exercițiu specific **educației nonformale** pe tema **Comunicării interculturale, „Planeta Albatross”** (exercițiu deprins din cursul Erasmus+,Germania ,octombrie 2017 ”Living Diversity,Solving Conflicts and Building an INCLUSIVE EUROPE”)

<https://drive.google.com/file/d/17MpyrFYviLuzSTg16eXsedNPlnM-2zxJ/view?usp=sharing>
https://drive.google.com/open?id=1ENuLi3wLzix5IWh9DTiJsI_1-oC81i9B

Elevii au înțeles importanța reflectării la **Stereotipuri culturale** ,la judecățile biasate,la simboluri culturale,la tentația de a judeca după „aparențele” dictate de apartenența la cultura de origine..Au înțeles că stereotipurile culturale nu sunt rele în sine,că sunt „scurtături ale gândirii”, că devin distructive abia atunci când se interpun în calea împlinirii personale / profesionale a unor grupuri sociale/ comunități ,când , în fapt ,conduc la excluziunea socială a unor membri ai comunității mari (concluzia cursului parcurs de profesorul organizator „ Predau diversitate și elevilor le place”, organizat de către CJI București)

4.A fost introdusă **tradiția Mărțișorului românesc**, ca formă tangibilă a patrimoniului cultural , în context european(istoric, legende, tradiții protositorice geto-dace, influențe creștine,elemente comune întâlnite la popoarele vecine-BULGARI,ALABANEZI,MACEDONENI, GRECI),subliniindu-se valoarea universală a patrimoniului național, din momentul recunoașterii tradiției în Calendarul UNESCO
<http://www.business-review.eu/news/unesco-adds-martisor-to-its-intangible-cultural-heritage-of-humanity-list-153930>

La finele primei părți ,elevilor și profesorilor li s-au distribuit **chestionare** pe tema Patrimoniului cultural- Mărțișorul (celor fără acces la Internet) ,celorlalți li s-a administrat testul online ,folosind aplicația **KAHOOT:** <https://create.kahoot.it/details/parimoniucultural-romanesec/fc707719-b641-4c75-8423-46ec756e68d0>,
<https://drive.google.com/open?id=1DmonNxElzwtBCwa2Q3bLDNvuPVEw1eFL>

A DOUA PARTE A ACTIVITĂȚII EDUCAȚIONALE a avut forma unui **Atelier de creație de Mărțișoare**, unde coordonatori ne-au fost invitații de la CASA DE CULTURĂ „Ion Luca Caragiale ” Ploiești: director Luminița AVRAM & referent Ștefania POPIȘTEANU .

Elevii au învățat să creeze/ confecționeze mărțișoare, folosind **MATERIALE RECICLABILE** (obiecte vestimentare mai vechi, accesorii, perle, organza, mătase, piele, dantelă, nasturi, ațe de diferite culori, la care au adăugat șnurul alb- roșu. Ulterior, mărțișoarele –broșe au fost dăruite mamelor/doamnelor, în cadrul unei **Campanii stradale de primăvară ad-hoc**.

<https://drive.google.com/open?id=100PvY6NBVfCzxYOBRqTD96rfu64I70Kr>

<https://animoto.com/play/eImnC1XQE100AW0vAVJPog>

https://youtu.be/IhAOW_K6bI8

De asemenea, a fost organizat un minitârg, unde mărțișoarele au fost vândute, iar sumele colectate au fost donate beneficiarilor din cadrul proiectului de caritate „Masa săracilor”, Biserica „Sf. Bunavestire” Ploiești.

ETWINNING WORKSHOP - COMPONENT OF THE ERASMUS + PROGRAM

Profesor Silvia GUNIA

Liceul Tehnologic „Toma Socolescu” Ploiești

The eTwinning platform has always been an important component of Erasmus + projects, as it has been considered a meeting place for project partners.

The eTwinning platform is the place where project presentation pages are made, where partners from participating countries describe mobility activities, upload photos, videos and share country-specific events (such as in Romania, Martisorul) or school-specific events for partners in each country. (“Toma Socolescu” Technological High School: eTwinning Workshop, VET Week).

The project "Un-ESCO-Untold Experiences Stories of a Country" is one of the projects still in progress in our school. The project started in 2018. In each of the mobilities, one day was dedicated to the activity on the Etwinning platform.

In September 2019, together with principal Rodica Avramescu and the computer science teacher Adela Macelaru, I was on the move with the teachers from Portugal. One of the days of this mobility was dedicated to the eTwinning experience, the day I visited the high school Agrupamento de Escolas de Paço de Arcos, Oeiras. For several hours, teacher Ana Cristina Martins described the eTwinning platform, how easy it is to interact and collaborate.

During this workshop: 'eTwinning Cross-Curriculum Projects', Professor Ana Cristina Martins made a presentation in which she shared her experience on etwinning and how we can help our students to improve their school work, knowledge and talents through cross-curricular activities and also how to create and implement cross-curricular projects on the eTwinning platform.

Thus eTwinning has become an indispensable tool for teachers in schools in Europe who want to broaden their horizons by developing international projects in consequence giving students the chance of getting to know other schools, other students, other cultures, and

teachers to create lasting connections with teachers in other countries. countries through valuable exchanges of experience in our field of activity.



VET WEEK IN PRAHOVA COUNTY, ROMANIA

Profesor Marian DRAGOMIR

Liceul Tehnologic „Toma Socolescu” Ploiești

During European Vocational Skills Week "Toma Socolescu" Technological High-school with Prahova county Inspectorate will promote VET projects that are currently in progress in the county!

The activities will consist in presenting the schools that are currently implementing VET projects in Prahova county, Romania. Also, there is going to be a separate part in presenting partner schools that will take part in the etwinning project. Gymnasiums will take part as a way of learning what are VET projects and to encourage future high-schoolers to be part of technological education and learn practical skills.

The project is part of the European platform that is promoting this type of education. "Toma Socolescu" Technological High-school is part of the educational endeavour since the beginning, 2016 promoting technical education and a way of promoting future jobs.

AIMS

The European Vocational Skills Week is an annual event during which local, regional or national organisations showcase the very best of Vocational Education and Training (VET) – a sector capable of empowering all people with the skills they need for a fulfilling personal and professional life.

The initiative was created in 2016 by the European Commission, after the call from the Directors General of Vocational Training in the “Riga conclusions” on VET to present the visible achievements of European cooperation in VET (the so-called Copenhagen process). The European Parliament has also asked the Commission to strengthen its work on raising awareness of the potential and benefits of quality VET, as well as on learner mobility.

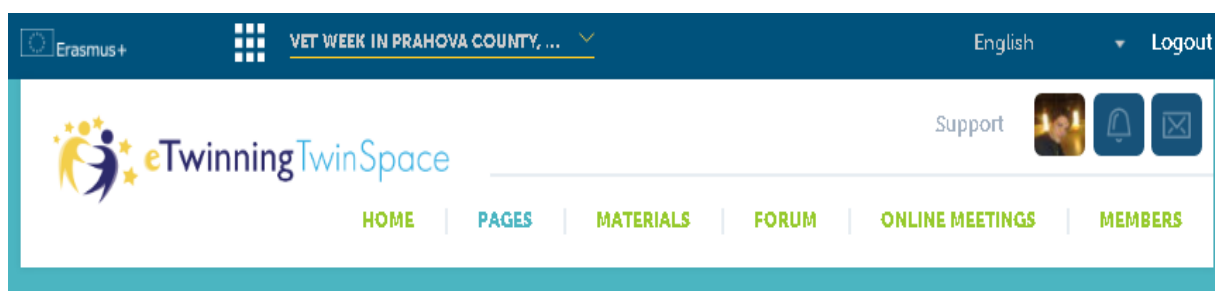
- raise awareness about training and skills, locally and across Europe;
- promote professional skills;
- share your examples of excellence;
- engage with a European and international network.

WORK PROCESS

The coordinators will create the twin-space and the partner school will present their schools and the activities. Each of the teachers can create a team of pupils that will present their VET projects with mobilities and what they have learned during their experiences abroad.

EXPECTED RESULTS

Pupils will learn how to create interactive presentations and how to promote the activities that they took part in. An increased interest for gymnasium students regarding technological profiles in the high-schools of Prahova county!



Pages

> Unitățile de învățământ - prezentare generala

- Liceul Tehnologic "Toma Socolescu" Ploiești
- Liceul Tehnologic "1 Mai" Ploiești
- Colegiul Spiru Haret Ploiești

Unități școlare ce derulează proiecte VET in Prahova

- Liceul Tehnologic "Toma Socolescu" Ploiești
- Colegiul Spiru Haret Ploiești
- Liceul Tehnologic "Carol I" comuna Valea Doftanei

Activitate de popularizare -

Unitățile de învățământ - prezentare generala

