PROCOPIENII

25

Nr. 25/Octombrie 2024

Revista elevilor și profesorilor de la Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui

Număr dedicat experiențelor ERASMUS+ și eTwinning

Erasmus+

Procopienii

Revista elevilor și profesorilor
de la Liceul „Ștefan Procopiu” - Vaslui

Nr.25 / octombrie 2024

eTwinning

Revista "PROCOPIENII"

Nr. 25/octombrie 2024
ISSN 2248–0692 ISSN–L = 2248–0692

Colectivul de redacţie:

Alexandra Mihai
Alina Popa
Doina Mazga
Ina Clara Vlad
Ionela Cristina Busuioc
Maria Ciulei
Mihaela Apopuţoaie

Coordonator:
Prof. Daniela-Ramona CROITORU

Cuprins

Liceul Ștefan Procopiu – Școală Europeană (p.4)

Acreditarea ERASMUS+ pentru mobilităţi în domeniul educaţiei şcolare (p. 5)

Proiecte eTwinning (p. 31)

Competiția MADE FOR EUROPE (p. 50)

ErasmusDays 2023 (p. 52)

Experiența mea ERASMUS+ - Testimoniale ale elevilor (p. 54)

Site-ul liceului:
http://www.lspvs.ro

Pagina de Facebook
https://www.facebook.com/Liceul-Stefan-Procopiu-Vaslui-106758241582460/

Liceul Ștefan Procopiu – Școală Europeană

În 2024, Liceul „Ștefan Procopiu" a obținut recunoașterea oficială a titlului de „Școală Europeană" pentru a șaptea oară consecutiv (2004, 2007, 2010, 2013, 2016, 2019, 2024). Liceul "Ștefan Procopiu" se numără printre cele 3 unități de învățământ din România care au obținut acest certificat de 7 ori consecutiv. De-a lungul anilor, au fost obținute următoarele rezultate:

- 2007: locul V cu 182 de puncte;
- 2010: locul III cu 191 de puncte;
- 2013: locul II cu 190 de puncte;
- 2016: locul I cu 194 de puncte;
- 2019: locul III cu 187 puncte.
- 2024: locul II cu 197 puncte.

Participarea unei școli la Competiția Națională „Școala Europeană" presupune evaluarea candidaturii sale în funcție de o serie de criterii, precum:

- coerența activităților derulate în cadrul proiectelor/programelor europene cu politica generală a instituției școlare
- integrarea activităților derulate în cadrul proiectelor/programelor europene în programul curent al școlii
- performanțele școlare reflectate în rezultatele elevilor
- asigurarea egalității de șanse și facilitarea accesului la educație
- continuitate și constanță în derularea de activități/proiecte/programe europene
- strategie și modalități de implementare și evaluare
- strategie și modalități de valorizare (diseminare și exploatare a rezultatelor/produselor)
- dezvoltarea dimensiunii europene a educației și integrarea valorilor europene în cultura organizațională a unității de învățământ prin activitățile de cooperare europeană
- calitatea documentelor de candidatură (documentele manageriale pentru perioada 2021 - 2024, formularul de candidatură și portofoliul ilustrativ).

Competiția națională „Școală Europeană" este una dintre inițiativele Ministerului Educației pe care instituțiile europene au recunoscut-o ca exemplu de bună practică în materie de sprijin oferit de instituțiile guvernamentale naționale pentru punerea în practică și dezvoltarea politicilor europene din domeniu. Prin această inițiativă, lansată în 2004, Ministerul Educației încurajează și motivează participarea unităților de învățământ preuniversitar din România la programele europene din domeniul educației și formării profesionale și contribuie la dezvoltarea mobilității internaționale și la schimbul intercultural, obiective asumate pentru construirea Spațiului European al Educației.

ACREDITAREA ERASMUS+ PENTRU MOBILITĂȚI ÎN DOMENIUL EDUCAȚIEI ȘCOLARE

Site-ul proiectului de acreditare în domeniul educației școlare:
https://sites.google.com/view/acreditarecrasmus2021-2027/pagina-de-pornire

Erasmus+ este programul Uniunii Europene pentru educație, formare, tineret și sport. Programul pentru perioada 2021-2027 pune accent pe incluziunea socială, pe tranziția verde și digitală și pe promovarea participării tinerilor la viața democratică. Obiectivul general al programului este de a sprijini, prin învățarea pe tot parcursul vieții, dezvoltarea educațională, personală și profesională a persoanelor care își desfășoară activitatea în domeniul educației, formării, tineretului și sportului, atât în Europa, cât și în afara ei, contribuind astfel la o creștere economică durabilă, la crearea de locuri de muncă de calitate, la coeziunea socială, la stimularea inovării și la consolidarea identității europene și a cetățeniei active. (Sursa: Ghidul ERASMUS+)

Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui a depus la termenul limită 29 octombrie 2020 aplicația pentru Acreditare în domeniul educației școlare în cadrul programului ERASMUS+. Aplicația a fost aprobată și astfel Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui a primit acreditarea pentru perioada 01.03.2021-31.12.2027.

Obiectivele Planului Erasmus+ sunt:

- îmbunătățirea competențelor de a dezvolta bunăstarea psihică și sănătatea mintală a elevilor prin aplicarea de către profesori a unor tehnici și instrumente de psihologie pozitivă și educație pozitivă;
- îmbunătățirea competențelor profesorilor de a proiecta activități interdisciplinare;
- îmbunătățirea competențelor profesorilor de predare a siguranței și a securității online și a unor noțiuni fundamentale despre cetățenia digitală activă și responsabilă;

- îmbunătățirea competențelor profesorilor de utilizare a tehnologiilor digitale și de creare și editare a resurselor educaționale digitale în diverse formate;
- dobândirea de către elevi a cunoștințelor și competențelor necesare pentru promovarea obiectivelor de dezvoltare durabilă și a stilurilor de viață durabilă.

UNIUNEA EUROPEANĂ

Acreditare Erasmus

se acordă pentru

Liceul "Ștefan Procopiu"

Monica Ileana
Alexandra Calota

În perioada 01.09.2021-30.11.2022, Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui a implementat primul proiect de mobilități în domeniul educației școlare cu numărul de referință **2021-1-RO01-KA121-SCH-000007332** având un buget de 28020. În cadrul acestui proiect, au fost organizate 12 mobilități pentru profesori:

- 6 profesori și-au îmbunătățit competențele de utilizare a tehnologiilor digitale, de creare și editare a resurselor educaționale digitale în diverse formate prin participarea la cursul "Going Digital in a Innovative Classroom" furnicat de ITC Internațional din Praga (Cehia);.
- 6 profesori și-au îmbunătățit competențele de a dezvolta bunăstarea psihică și sănătatea mintală a elevilor prin aplicarea unor tehnici și instrumente de mindfulness prin participarea, în perioada 10-16 iunie 2022, la cursul "MINDFULNESS – Breathing Technique that is changing the 21st Century Classroom" (furnizat de Maksima Training Center) prin care își imbunătățesc

În perioada 01.06.2022-31.08.2023, Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui a implementat al doilea proiect de mobilități în domeniul educației școlare **cu numărul de referință 2022-1-RO01-KA121-SCH-000059409.** Astfel, în această perioadă, 28 de profesori au participat la cursuri de formare axate pe următoarele domenii: competențe digitale, competențe ȘTIM, bunăstarea psihică și sănătatea mintală a elevilor, siguranța și securitatea online, cetățenia digitală activă:

- 4 profesori au participat la cursul **"From STEM to STEAM Education: a New Learning Approach"**, în Amsterdam, în perioada 10-15 iulie 2023;
- 7 profesori au participat la cursul **"ICT in the Classroom: Innovative Tools to Facilitate Students Learning, Collaboration and Creativity"**, în Verona, în perioada 10-15 iulie 2023.
- 6 profesori au participat la cursul **"Digital Citizenship and Media Literacy: Sharing the Responsibility"** în Ghent în perioada 17-22 iulie 2023.
- 5 profesori au participat la cursul **"Coding and Robotics Made Easy"** în Roma, în perioada 24-29 iulie 2023.
- 6 profesori au participat la cursul **"Playtime and Downtime for Teachers and Students: the Psychology of Time to Feel Good and Do Good!"** în Roma, în perioada 24-29 iulie 2023.

În perioada 01.06.2023-31.08.2024, Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui a implementat al treilea proiect de mobilități în domeniul educației școlare cu numărul de referință **2023-1-RO01-KA121-SCH-000122513.** În cadrul acestui proiect:

- 24 de elevi au participat la mobilități de grup găzduite de școli din Katerini (Grecia): mobilitățile au vizat dobândirea de către elevi a cunoștințelor și competențelor necesare pentru promovarea obiectivelor de dezvoltare durabilă și a stilurilor de viață durabilă, dar și dezvoltarea competențelor digitale, de comunicare în limba engleză, de sensibilizare și expresie culturală;
- 2 profesori au participat la activități de tip job shadowing care au vizat dezvoltarea competențelor digiale (a fost prima lor participare în programul ERASMUS).

Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui continuă călătoria ERASMUS cu al patrulea proiect care este implementat în perioada 01.06.2024-31.08.2025 (2024-1-RO01-KA121-SCH-000211475). Astfel, și în anul școlar 2024-2025, elevii vor participa la mobilități de grup care vizează dobândirea de către elevi a cunoștințelor și competențelor necesare pentru promovarea obiectivelor de dezvoltare durabilă și a stilurilor de viață durabilă.

Motto-ul actual al programului este valabil pentru toată perioada în care Liceul "Ștefan Procopiu" a implementat proiecte de cooperare europeană. Toți cei implicați s-au dezvoltat mult mai repede și pe mai multe planuri decât ar fi făcut-o fără implicarea în astfel de proiecte. Implementarea proiectelor de cooperare europeană a însemnat transformare prin învățare pentru toți actorii implicați. A însemnat o transformare în competențe, abilități, atitudini, comportamente. A însemnat o transformare pozitivă în ceea ce privește dezvoltarea personală și profesională a tuturor. Un cerc vicios ...

Cu siguranță, implicarea în proiectele de cooperare europeană a deschis mințile profesorilor și elevilor și fiecare experiență a fost o sursă de învățare trăită cu intensitate care a determinat o transformare în oameni mai buni, pe plan personal și profesional. Toate aceste experiențe de învățare au deschis noi perspective și oportunități care pot fi integrate și valorificate în diverse contexte. Proiectele de cooperare europeană ne-au dat tuturor oportunitatea de a ieși din rutina vieții școlare, ne-au creat sentimentul că participăm la crearea unei lumi deosebite, ne-au făcut mai încrezători că transformarea, mai mare sau mai mică, e la îndemâna tuturor.

COMPETENȚA DIGITALĂ – O ABILITATE ESENȚIALĂ PENTRU PROFESORII SECOLULUI XXI

Maria CIULEI, Daniela-Ramona CROITORU, Doina MAZGA, Mihaela MĂRĂNDESCU, Isabela-Luminița MITITELU, Ina-Clara VLAD

Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui deține pentru perioada 01.03.2021-31.12.2027 certificatul de acreditare pentru proiecte de mobilități în domeniul educației școlare în cadrul programului ERASMUS', programul Uniunii Europene pentru educație, formare, tineret și sport pentru perioada 2021-2027 care pune accent pe incluziunea socială, pe tranziția verde și digitală și pe promovarea participării tinerilor la viața democratică. Codul de acreditare al Liceului "Ștefan Procopiu" Vaslui: 2020-1-RO01-KA120-SCH-095415. Unul dintre obiectivele stabilite în Planul **ERASMUS+** elaborat la nivelul Liceului "Ștefan Procopiu" se referă la îmbunătățirea competențelor de utilizare a tehnologiilor digitale și de creare și editare a resurselor educaționale digitale în diverse formate pentru un număr de minim 18 profesori până în decembrie 2027.

Prin urmare, în perioada 11-15 iulie 2022, 6 profesori de la Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui au participat la cursul "Going Digital in a Innovative Classroom" organizat de ITC-International Training Center din Praga. Cursul a fost organizat în cadrul proiectului de mobilități pentru educație școlară pe care Liceul "Ștefan Procopiu" îl implementează în perioada 01.09.2021-30.11.2022 (numărul de referință 2021-1-RO01-KA121-SCH-000007332) având un buget de 28 020 euro.

Activitățile cursului "Going Digital in a Innovative Classroom" au fost structurate în 10 module: Competențele secolului XXI, Gamificarea în clasă, Utilizarea jocurilor pentru a facilita învățarea, Dezvoltarea gândirii critice și creative prin jocuri, Jocuri outdoor pentru învățare activă și utilizarea codurilor QR, Flipped Classroom/Clasa răsturnată, Strategii pentru planificarea eficientă a lecțiilor, Instrumente pentru prezentări eficiente, Instrumente pentru crearea de site-uri. Atelier de lucru.

Datorită participării la acest curs, profesorii și-au dezvoltat competențele digitale pe cele trei dimensiuni:

- cunoștințe: cunoașterea de aplicații/platforme care pot fi utilizate pentru crearea de resurse educaționale digitale.

- aptitudini: utilizarea acestor aplicații/platforme pentru a crea conținut digital în diverse formate.
- atitudini: motivație sporită pentru integrarea resurselor digitale în activitatea didactică și extrașcolară, disponibilitatea de a explora și alte aplicații/platforme.

Competența digitală este esențială pentru educație, viață profesională și participare activă în societate. Conform Recomandării Consiliului Uniunii Europene din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții "Competențele digitale implică utilizarea cu încredere, critică și responsabilă a tehnologiilor digitale, precum și utilizarea acestora pentru învățare, la locul de muncă, și pentru participarea în societate. Ele includ alfabetizarea în domeniul informației și al datelor, comunicarea și colaborarea, educația în domeniul mass-mediei, crearea de conținuturi digitale (inclusiv programarea), siguranța (inclusiv bunăstarea digitală și competențele legate de securitatea cibernetică), chestiunile legate de proprietatea intelectuală, precum și soluționarea problemelor și gândirea critică".

De asemenea, datorită participării la acest curs profesorii participanți și-au îmbunătățit și alte competențe cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții propuse la nivelul Uniunii Europene în 2018 precum: competențe multilingvistice (comunicarea orală și scrisă în limba engleză), competențe personale, sociale și de a învăța să înveți, competențe cetățenești, competențe de sensibilizare și expresie culturală.

Au fost organizate și activități de monitorizare și evaluare (prin utilizarea unor instrumente și metode precum discuții, interviuri de grup, completarea de chestionare, acordarea de feedback materialelor și resurselor realizate de participanți; la sfârșitul fiecărei zile, monitorul grupului nostru a coordonat câte un interviu de grup). Cu prilejul acestor activități de evaluare, participanții au menționat următoarele aspecte pozitive:

- participarea a 25 de profesori din șapte țări (Croația, Grecia, Portugalia, Spania, Ungaria, Turcia, România) și activitățile de grup au facilitat schimburi de experiențe și bune practici.
- respectarea programului stabilit înainte de mobilitate.

- caracterul pronunțat aplicativ al sesiunilor de învățare și organizarea primelor 6 module prin aplicarea unor metode precum gamificarea și învățarea bazată pe jocuri în grupuri mixte.
- descoperirea unor noi instrumente digitale care pot fi utilizate pentru crearea de resurse educaționale utile atât în activitatea didactică, cât și extradidactică.
- materialele puse la dispoziție de centrul de formare.
- cadrul flexibil adaptat particularităților grupului.
- disponibilitatea profesorilor participanți de a colabora în implementarea unor proiecte eTwinning (în acest scop, a fost realizat un document cu datele de contact ale profesorilor).

Pentru cadrele didactice, competențele digitale sunt atat parte integrantă a competențelor profesionale dar și facilitator al dezvoltării competențelor digitale în rândul elevilor. Comisia Europeană a conceput Cadrul european al competenței digitale pentru cetățeni (DigComp), structurat în cinci domenii: alfabetizarea digitală și informațională, comunicare și colaborare, creare de conținut digital, siguranță și soluționare de probleme. Cele cinci domenii numără 21 de competențe. Comisia Europeană este în proces de elaborare a unui Cadru european al competenței digitale pentru profesori (DigCompEdu) organizat pe șase domenii de dezvoltare și 22 de competențe: mediul profesional, crearea și schimbul de resurse digitale, gestionarea utilizării instrumentelor digitale, evaluarea, autonomizarea și facilitarea competenței digitale a elevilor.

ACTIVITĂȚI INTERACTIVE PE PLATFORMA GOOSECHASE

Profesor Croitoru Daniela-Ramona

Inspirată din vânătorile de comori, **Goosechase este o platformă care, din 2011, facilitează** activități interactive pentru echipe. **Am descoperit această platformă cu prilejul participării** la cursul "Going Digital in a Innovative Classroom" organizat de ITC-International **Training** Center din Praga în perioada 11-15 iulie **2022. Cursul a fost organizat în cadrul** proiectului de mobilități **ERASMUS**+ pentru educație școlară pe care Liceul "Ștefan Procopiu" l-a implementat în perioada 01.09.2021-30.11.2022 (numărul de referință 2021-1-RO01-KA121-SCH-000007332).

Pe parcursul celor 5 zile de curs, am explorat diverse aplicații și platforme dar cel mai mult mi-a plăcut GooseChase (www.goosechase.com), motiv pentru care am decis să îl aplic la mai multe clase. Astfel, am elaborat câteva jocuri pe această platformă; am aplicat câteva dintre ele la mai multe clase și feedback-ul primit din partea elevilor a fost unul pozitiv. Elevii au apreciat munca în echipă, desfășurarea activităților în afara sălii de clasă, interacțiunea și starea de bine creată de misiunile distractive. Profesorul poate crea jocuri atât pentru disciplina predată, cât și pentru orele de consiliere și orientare, pentru activitățile din Săptămâna Verde sau Școala Altfel. Sarcinile de lucru pot fi și academice dar și distractive.

Elevii, organizați în 5 echipe (acesta este numărul de echipe permis de un cont educational gratuit) trebuie să rezolve un anumit număr de sarcini de lucru/misiuni (numărul de sarcini de lucru/misiuni este stabilit de profesor în funcție de obiectivele activității, particularitățile de vârstă ale elevilor, timpul disponibil, dificultatea sarcinilor de lucru). Pentru fiecare misiune îndeplinită, fiecare echipă primește puncte (profesorul poate stabili orice număr de puncte; pentru fiecare sarcină de lucru/misiune, eu am stabilit câte 10 puncte iar la unele am adăugat și puncte bonus). În timp ce elevii rezolvă sarcinile de lucru/misiunile, profesorul monitorizează activitatea acestora pe platformă, analizează rezolvările misiunilor încărcate de elevi, scade puncte din cele alocate fiecărei misiuni dacă rezolvarea nu este corectă sau adaugă punctele bonus. Profesorul poate lăsa mesaje pentru a justifica scăderea punctelor sau motivele pentru care a primit punctele bonus. Profesorul lucrează pe platforma www.goosechase.com în timp ce elevii lucrează pe aplicația pe care o descarcă pe telefon.

Jocuri pe care le-am creat:

- 12 jocuri care explorează teme legate de starea de bine, emoții, creativitate, provocări distractive etc. și care pot fi utilizate în orele de dirigenție sau în "Școala Altfel".
- 4 jocuri care explorează aspecte legate de istoria, cultura și civilizația românească ("România, țara mea", "Mari Români", "Unirea Principatelor Române","Femei celebre în România").
- 4 jocuri care pot fi aplicate la orele de limba română deoarece explorează 4 opere literare: "Ion", "Moara cu noroc", "Enigma Otiliei", "O scrisoare pierdută".
- 2 jocuri care explorează aspecte legate de Uniunea Europeană.
- 8 jocuri care explorează 7 din cele 17 obiective de dezvoltare durabilă din Agenda 2030 adoptată de ONU în anul 2015.

După preluarea unui joc, profesorul poate să adapteze sarcinile de lucru/misiunile în funcție de obiectivele stabilite, de particularitățile grupului de elevi sau de timpul pe care îl are la dispoziție. Înainte de a prelua jocurile trebuie să vă faceți cont pe platformă. Nu uitați să vă faceți un cont educațional. Este gratuit, are anumite limitări (permite doar organizarea de jocuri de 5 echipe, poate fi aplicat doar un joc în același timp) dar cred că este suficient pentru aplicarea jocurilor. În continuare, voi descrie pașii pașii pe care trebuie să-i parcurgeți după crearea contului educațional dacă doriți să creați un joc propriu pe platforma goosechase.com.

Pentru a realiza un nou joc, mergeți la secțiunea "My experiences", apoi "New experience" și completați următoarele secțiuni: Photo/Imagine - încărcați o imagine reprezentantivă (în format png, jpg sau bmp) pentru jocul creat, Name/Titlu - scrieți un titlu pentru jocul creat, Description/Descriere - adăugați câteva informații despre joc, Location/Locație - secțiunea este opțională (platforma utilizează GPS pentru a-i ajuta pe participanți să găsească jocul), Password/Parolă - secțiunea este opțională, dar se recomandă utilizarea unei parole pentru a împiedica alte persoane să se alăture jocului.

Misiunile sunt sarcinile de lucru pe care trebuie să le rezolve elevii (în grup sau individual). Există mai multe opțiuni pentru organizarea unui joc, în funcție de obiectivele stabilite. Poate fi stabilită o limită de timp în care elevii încearcă să realizeze cât mai multe misiuni și să obțină cât mai multe puncte (așa pot organizate concursurile de grup). Pentru fiecare misiune trebuie stabilite:

- Tipul de dovadă care trebuie încărcat: imagine, material video, text, locație GPS.
- Titlu (maxim 100 de caractere), scurtă descriere (maxim 2000 de caractere), numărul de puncte alocat. Pot fi stabilite propriile punctaje sau se poate selecta punctajul dintr-o listă predefinită; Goosechse "oferă" următoarele punctaje: 400, 500, 600 și 1000. Se recomandă stabilirea unor punctaje mai mici. Profesorul stabilește punctajul în funcție de dificultatea misiunii.
- Accesați secțiunea "Add mission to list" pentru a stabili tipul de dovadă: fotografie sau video, text sau GPS.
- Se poate seta ca misiunile să apară elevilor treptat.

În cazul în care ați selectat "Photo and video mission", accesați secțiunea "Accepted submissions" pentru a stabili dacă se acceptă doar fotografie, doar video sau ambele. Accesați secțiunea "Submission Sources" pentru a stabili dacă fotografia și/sau materialul video trebuie să fie live sau poate fi încărcat din telefon. În cazul în care ați selectat misiune de tip text, puteți menționa și răspunsurile acceptate. Profesorul poate stabili dacă grupele/elevii pot vedea materialele încărcate de celelalte grupe/ceilalți elevi. Misiunile create se salvează automat în banca proprie de misiuni. Se pot utiliza misiuni de la jocurile create anterior sau din banca de misiuni a platformei.

Accesați secțiunea "Participants" pentru a a stabili tipul de joc: individual sau pe grupe. În cazul în care aveți contul Educator Basic, puteți stabili doar jocuri pentru grupuri.

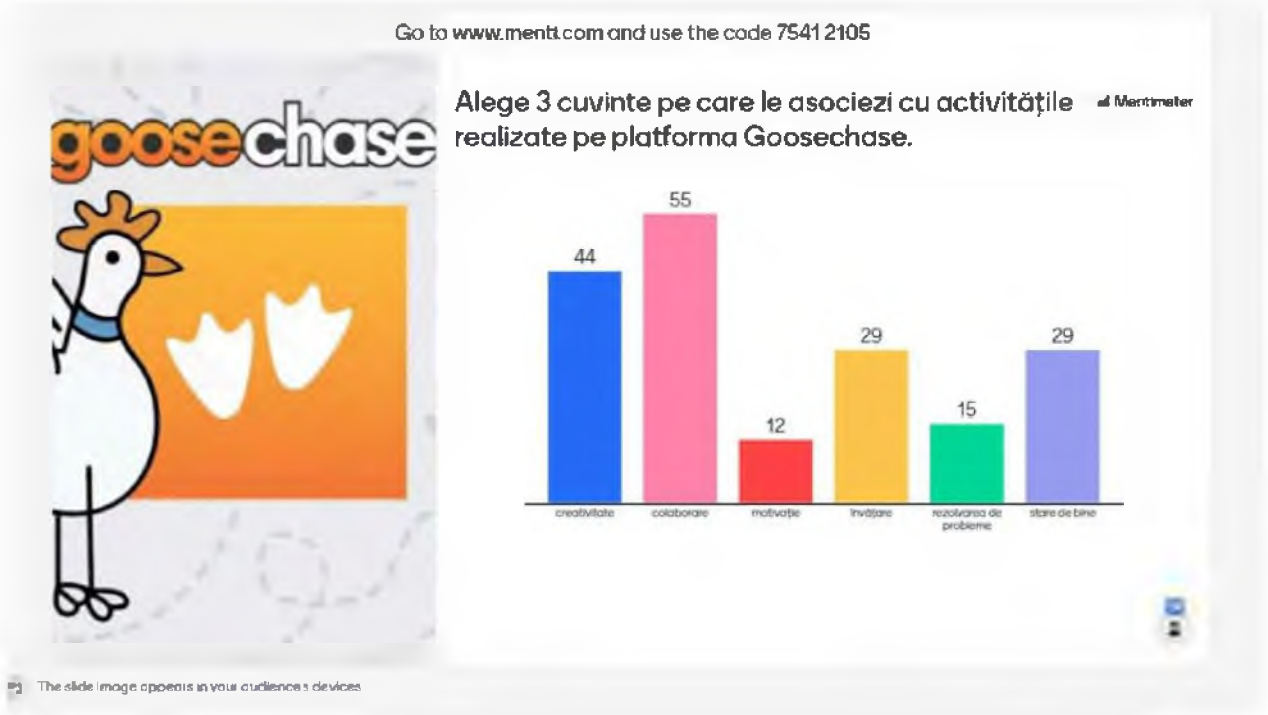
Accesați secțiunea "Start&End" pentru a stabili durata jocului. Durata jocului poate fi stabilită atât manual cât și automat. După ce elevii au primit indicațiile necesare, jocul poate începe! În timpul jocului, profesorul poate monitoriza activitatea jocului prin accesarea subsecțiunilor din secțiunea "In Game":

- **Activitty Feed:** profesorul vede ultimele răspunsuri ale participanților. Materialele pot fi descărcate în calculatorul profesorului.
- **Leaderboard:** profesorul vede scorul fiecăre echipe.
- **Submissions:** profesorul poate vedea materialele încărcate de elevi (în funcție de misiuni sau echipă, în ordine alfabetică).

În caz că ați creat un joc și puteți să îl trimiteți unui coleg (prin trimiterea link-ului sau invitație pe email):

- **Co-Managing** – doi profesori administrează același joc aceluiași grup de elevi; orice modificare realizată de unul dintre profesori, apare automat și în jocul celuilalt profesor.
- **Coping** – profesorul care primește o dublură a jocului pe care o poate modifica și aplica fără ca modificările să apară și în contul celuillat profesor.

Cuvintele pe care le asociez cu aceste activități pe această platformă: creativitate, colaborare, interacțiune, conectare, motivație, învățare, rezolvarea de probleme, managementul timpului, stare de bine.



Webografie:

www.goosechase.com
https://www.itc-international.eu/erasmusplus/going-digital-in-an-innovative-classroom
https://sites.google.com/view/acreditareerasmus2021-2027/anul-i/rezultate

STAREA DE BINE A PROFESORILOR ȘI ELEVILOR

Prof. Daniela-Ramona CROITORU

În perioada 24-29 iulie 2023, alături de alți 5 profesori de la Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui am participat la cursul "Playtime and Downtime for Teachers and Students: the Psychology of Time to Feel Good and Do Good!" furnizat de Europass Teacher Academy. Cursul a fost organizat în cadrul proiectului de mobilități ERASMUS+ în domeniul educației școlare pe care Liceul "Ștefan Procopiu" îl implementează în perioada 01.06.2022-31.08.2023 (nr. de referință 2022-1-RO01-KA121-SCH-000059409).

Cursul "Playtime and Downtime for Teachers and Students: the Psychology of Time to Feel Good and Do Good!" a avut următoarele obiective: însușirea unor modalități de accesare a timpului de joacă/playtime și a timpului de nefuncționare/relaxare/downtime axate pe dezvoltarea capacității de reziliență, conectarea cu copilul interior și însușirea unor strategii de coping pentru face față mai bine emoțiilor negative, stresului și anxietății, ruminației, perfecționismului, experimentarea unor jocuri indoor și outdoor axate pe stimularea emoțiilor pozitive, a creativității, colaborării, empatiei, compasiunii față de sine și față de ceilalți, conștientizarea de sine și exprimarea de sine, introducere în mindfulness și meditația autogenă ca metode de relaxare și stimulare a stării de bine.

Prin participarea la acest curs, profesorii și-au însușit diverse instrumente care contribuie la accesarea timpului de joacă/playtime și a timpului de relaxare/downtime care pot fi integrate atât în în activitatea didactică cât și în viața privată în scopul stimulării stării de bine. Astfel, acest curs a contribuit la atingerea obiectivului nr. 1 din din Planul ERASMUS stabilit la nivelul liceului atunci când am depus formularul de acreditare pentru mobilități în domeniul educației școlare: Îmbunătățirea competențelor profesorilor de a dezvolta bunăstarea psihică și sănătatea mintală a elevilor prin aplicarea unor tehnici și instrumente de psihologie pozitivă și educație pozitivă.

Temele abordate în cadrul cursului au fost numeroase, precum: conștientizarea de sine și exprimarea de sine, mindfulness, antrenamentul autogenic, sensul vieții, empatie și compasiune, timpul de joacă și timpul de nefuncționare, copilul interior, starea de flow, călătoria eroului, gândurile alternative, practicarea recunoștinței, strategii de coping. În cadrul cursului, au fost discutate foarte multe concepte și instrumente pentru stimularea sănătății mintale și a stării de bine și urmează ca noi, profesorii participanți la curs, să le aprofundăm pe cele care ne-au atras atenția, pe cele cu care rezonăm mai mult.

Timpul de joacă și timpul de nefuncționare/relaxare sunt două din cele 7 componente ale

platoului minții sănătoase dezvoltată de Daniel Siegel și David Rock. Ei au identificat 7 activități care creează un set de nutrienți mentali de care are nevoie creierul să funcționeze optim. Celelalte cinci componente ale acestui platou al minții sănătoase sunt: timpul pentru un somn de calitate, timpul de explorare a lumii noastre interioare, timpul de concentrare pe o anumită sarcină de lucru, timpul de mișcare, timpul de conectare (cu oamenii, cu natura). Este evident că sănătatea noastră mentală este influențată și de alți factori precum nutriția, condițiile socio-economice sau factori genetici. Dar acest platou al minții sănătoase ne oferă posibilitatea de a ne focaliza în mod intenționat pe aducerea ingredientelor potrivite în dieta noastră mentală. Cheia este echilibrarea zilei cu fiecare din aceste activități mentale esențiale. În acest fel, oferim creierului cadrul pentru a se menține sănătos și ne menținem starea de bine.

În timpul cursului, a fost abordat și conceptul de mindfulness propus pentru downtime/timpul pentru relaxare. Curentul mindfulness are rădăcini în meditația budistă și, deși este o practică foarte veche, a început să să fie valorificat la maxim în ultimii ani. Mindfulness este un cuvânt englezesc care în traducere liberă înseamnă "minte plină" Mindfulness este practica și starea prin care alegem în mod conștient să trăim în prezent, să observăm gândurile și emoțiile noastre și să fim în contact cu corpul nostru. Jon Kabat-Zinn, fondatorul mindfulness, dă următoarea definiție: „Mindfulness este conștientizarea cultivată prin atenția acordată într-o manieră susținută și particulară: intenționată, în momentul prezent și fără a judeca". În majoritatea timpului, noi nu ne aflăm în momentul prezent. De obicei, suntem pe un pilot automat chiar și atunci când mâncăm, conducem sau vorbim. În același timp, suntem pierduți în gânduri, iar mintea este ocupată cu preluarea trecutului sau cu scenariile despre viitor. În acest mod, ne pierdem cea mai mare parte din viață care se descoperă moment cu moment.

Practicile mindfulness contribuie la îmbunătățirea sănătății mentale dar și fizice prin diminuarea efectelor anxietății, a stresului și depresiei, memorie mai ascuțită și capacitate de concentrare mai bună, o mai bună gestionare a emoțiilor și dezvoltarea inteligenței emoționale, reducerea tensiunii arteriale, îmbunătățirea somnului, diminuarea problemelor digestive etc.). Pentru a practica Mindfulness ai nevoie în primul rând de motivația de a face o schimbare, apoi de disciplină necesară ca practica să devină un obicei și nu în ultimul rând, de răbdarea și acceptarea faptului că rezultatele nu apar imediat.

Ruminația și gândurile automate negative sunt aspecte ale sănătății mintale care pot avea un impact semnificativ asupra bunăstării noastre emoționale și a calității vieții. Acestea pot fi legate de anxietate, depresie și alte tulburări psihologice, dar pot afecta și pe cei care se confruntă cu stresul și presiunea vieții cotidiene. „Prinde, Verifică, Schimbă" (Catch it, Check it, Change it) este o tehnică de gestionare a gândurilor automate sau negative, o variantă simplificată a terapiei cognitive comportamentale. Această metodă simplă și eficientă ajută persoanele să identifice și să schimbe gândurile negative în gânduri mai pozitive și sănătoase pentru a îmbunătăți starea lor de bine și sănătatea mintală.

Starea de flow (sau flux) este o experiență psihologică în care o persoană este atât de absorbită într-o activitate că timpul pare să treacă foarte rapid, iar toate celelalte gânduri și preocupări dispar. Această stare este adesea descrisă ca fiind un sentiment de concentrare extrem de înaltă, implicare profundă și satisfacție în ceea ce face cineva. Termenul a fost introdus și cercetat pe larg de psihologul Mihály Csíkszentmihályi. Starea de flow poate fi experimentată într-o

varietate de activități, inclusiv în muncă, sport, creație artistică sau oricare altă activitate care oferă provocări și oportunități pentru dezvoltare personală. Această experiență poate contribui la creșterea motivației, a productivității și a satisfacției în viață.

Un alt concept abordat la curs a fost călătoria eroului elaborat de către Joseph Campbell, autorul lucrării "Eroul cu o mie de fețe". Acest concept descrie un model narativ recurent în miturile, poveștile și legendele din diferite culturi și epoci, evidențiind o experiență comună a eroilor în căutarea lor pentru a atinge un scop. Joseph Campbell a descris 17 etape dar versiunea de bază are 12 pași.

Robert Dilts și Stephen Gilligan au creat un model bazat pe cel inițial al lui Joseph Campbell, astfel încât călătoria eroului mitologic să reprezinte o resursă pe care se poate folosi pentru a ne dezvolta și a evolua în sensul de a ne manifesta menirea în această lume.

Modelul călătoriei eroului poate fi folosit ca o analogie pentru experiența educațională, în care elevii și profesorii se angajează într-o călătorie de învățare și creștere personală astfel:

1. **Chemarea aventurii**: În contextul educațional, "chemarea aventurii" poate reprezenta momentul în care elevii și profesorii încep o nouă perioadă de învățare și dezvoltare personală și profesională. Această "chemare" poate fi dată de o provocare, un proiect interesant sau o oportunitate educațională, precum un proiect ERASMUS+. Acest moment de început marchează deschiderea unei noi "călătorii" educaționale.
2. **Călătoria în lumea necunoscută**: Elevii și profesorii pășesc în lumea necunoscută a cunoașterii și învățării. Ei se confruntă cu noi concepte, culturi, experiențe și provocări care îi scot din zona de confort și îi determină să își extindă orizonturile.
3. **Confruntarea cu obstacolele**: Pe parcursul călătoriei educaționale, elevii și profesorii se confruntă cu diverse obstacole și provocări. Acestea pot include dificultăți de învățare, adaptare la medii noi sau provocări personale. Dar prin perseverență, aceștia învață să depășească obstacolele și să crească în proces.
4. **Întoarcerea și transformarea**: La finalul călătoriei, fie că este vorba de o perioadă de studii în străinătate sau de un proiect educațional, elevii și profesorii se întorc în mediul lor obișnuit. Cu toate acestea, ei se întorc schimbați, având o înțelegere mai profundă a lumii și

a lor înșiși. Această transformare poate duce la o stare de bine, deoarece aceștia se simt împliniți și dezvoltați personal.

Astfel, modelul călătoriei eroului poate fi folosit ca o analogie pentru experiența educațională, în care elevii și profesorii se angajează într-o călătorie de învățare și creștere personală. Această călătorie poate contribui la construirea stării de bine prin dezvoltarea competențelor, a conștientizării de sine și a maturității emoționale, precum și prin îmbogățirea experiențelor de învățare academică, socială și interculturală.

Am făcut un exercițiu de imaginație pentru a exemplifica etapele călătoriei eroului pornind de la această situație ipotetică: Dana, o profesoară dedicată, trăia într-un orășel mic și liniștit, unde predase mulți ani la aceeași școală. La începutul carierei sale, se simțea împlinită, dar cu trecerea timpului, a început să simtă că ceva lipsește în viața ei. Simțea că are mai mult potențial, dar nu știa cum să-l exploreze.

- **Etapa 1: Lumea Cunoscută.** Dana petrecuse ani buni predând aceeași materie în aceeași școală, iar viața sa părea stabilă și previzibilă. Cu toate acestea, simțea că rutina i-a limitat creșterea și că avea nevoie de noi provocări pentru a se dezvolta.
- **Etapa 2: Chemarea.** Când a aflat despre programul ERASMUS⁺, Dana a simțit că este momentul pentru o schimbare. Ideea de a preda într-o țară străină și de a experimenta o cultură diferită a fost o provocare care i-a stârnit curiozitatea.
- **Etapa 3: Refuzul chemării.** La început, Dana a resimțit îndoială și teamă. Ea își punea întrebări precum: "Pot să fac față acestui nou mediu?", "Cum mă voi descurca într-o țară străină?". Cu toate acestea, în ciuda acestor rezerve, a simțit că trebuie să încerce.
- **Etapa 4: Gardienii sau Forțele Binelui.** În timpul programului ERASMUS⁺, Dana a avut ocazia să lucreze cu mentori experimentați din țara gazdă, care i-au oferit sfaturi și îndrumări prețioase despre sistemul educațional și cultura locală. Acești mentori au fost ghizii săi în această călătorie.
- **Etapa 5: Demonii sau forțele rele.** Dana s-a confruntat cu multe provocări în țara străină, de la limba nouă până la diferențele culturale. A fost momente când a simțit că nu mai poate continua, dar a învățat să se adapteze și să crească din aceste experiențe dificile.
- **Etapa 6: Proba Supremă.** Proba supremă a venit în momentul în care a trebuit să predă o lecție într-o limbă străină în fața unui auditoriu de elevi entuziasmați, dar vorbitori de limbă străină. Dar ea a depășit această provocare și a simțit o satisfacție profundă.
- **Etapa 7: Recompensa/Transformarea.** Recompensa Danei a fost nu doar experiențele și cunoștințele acumulate, ci și schimbările pe care le-a adus în viața elevilor săi. Ea i-a inspirat pe acești tineri să exploreze lumea și să înțeleagă mai bine diversitatea culturală.
- **Etapa 8: Întoarcerea acasă.** Cu sufletul plin de înțelepciune și amintiri prețioase, Dana s-a întors în școala sa de acasă. A împărtășit experiențele sale cu colegii și a implementat noi metode de predare învățate în străinătate, contribuind la îmbunătățirea calității educației în școala sa.

Călătoria Eroului prin ERASMUS+ este o metaforă puternică pentru procesul de transformare prin care trec participanții la astfel de programe europene de mobilități. Această călătorie nu doar că îmbogățește cunoștințele și abilitățile, dar și formează caractere mai puternice, capabile să înfrunte provocările viitoare cu curaj și încredere. ERASMUS+ oferă cadrul ideal pentru ca fiecare participant să își descopere propriul potențial și să devină eroul propriei sale povești de succes.

Un aspect pozitiv al cursului pe care vreau să îl evidențiez în mod particular este că m-a ajutat să înțeleg mai bine faptul că starea de bine a elevilor într-o școală nu înseamnă doar relaxare sau lipsa disciplinei și a regulilor, așa cum se menționează uneori în mediul educațional. Starea de bine în școală este de fapt un concept mult mai complex, este un proces de durată care presupune aprecierea și valorizarea elevilor, motivația acestora pentru învățare, relaționare pozitivă, dezvoltare personală în plan cognitiv, social, spiritual, emoțional și fizic.

Participarea la cursul "Playtime and Downtime for Teachers and Students: the Psychology of Time to Feel Good and Do Good!" a fost finanțată de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale (AN). Nici Uniunea Europeană și nici AN nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea".

Webgrafie:

blogul „Despre educație - reforma la firul ierbii" - https://ancatirca.blogspot.com/
https://www.teacheracademy.eu/course/play-time-and-down-time/
https://psihoteca.ro/meditatia-mindfulness-nu-este-o-tehnica-de-relaxare/
https://petrebarlea.com/practica-mindfulness/
https://www.andyszekely.ro/calatoria-eroului-un-articol-special-nlp-camp/
https://joy4success.com/calatoria-eroului-calea-devenirii/

"PERSONAJE" ALE STĂRII DE BINE

Prof. Daniela-Ramona CROITORU

În data de 15 februarie 2024, profesorii participanți la cursul **„Playtime and Downtime for Teachers and Students: the Psychology of Time to Feel Good and Do Good!"** în perioada 25-29 iulie 2023 (furnizat de Europass Teacher Academy din Florența) au organizat atelierul de lucru cu tema „Personaje" ale stării de bine. Cursul a fost organizat în cadrul proiectului de mobilități ERASMUS− în domeniul educației școlare pe care Liceul Ștefan Procopiu Vaslui l-a implementat în perioada 01.06.2022-31.08.2023 (nr. de referință 2022-1-RO01-KA121-SCH-000059409) iar atelierul de lucru „Personaje" ale stării de bine a fost inclus în planul de valorizare a rezultatelor învățării.

În prima parte a activității. profesorii au fost invitați să descopere „personaje" ale stării de bine prin intermediul unui joc de tipul escape room și au trecut prin 13 misiuni, au aflat diverse informații despre „ingredientele" stării de bine, au descoperit codurile și, pas cu pas, au reușit să evadeze din biroul liderului birocratici din școala românească și au ajuns în Camera Serenității Didactice. Fiecare misiune a avut legătură cu instrumentele și conceptele discutate la cursul de formare.

Partea a doua a activității a fost dedicată discuțiilor despre „personajele" stării de bine descoperite în urma îndeplinirii celor 13 misiuni: Puterea gândurilor, Călătorie în grădina emoțiilor pozitive, Navigând printre cercurile controlului, Practică respirația conștientă, Mâncatul conștient, Descoperă echilibrul dintre concentrare și relaxare, Găsește-ți sensul vieții, Accept că sunt perfect de imperfect, Conștientizarea de sine și exprimarea de sine, Strategii de coping, Empatie și compasiune, Călătoria eroului, Copilul interior. Suntem încrezători că aceste informații îmbunătățesc calitatea vieții noastre și influențează pozitiv mediul educațional în care ne desfășurăm activitatea.

ABILITĂȚI PENTRU VIITOR PRIN ÎNVĂȚAREA STEAM

prof. Maria CIULEI, prof. Cristi CIULEI
- Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui

Materialul prezintă Tehnici și metode învățate la cursul de formare – "From STEM to STEAM Education, a New Learning Approach" și aplicate la activitățile cu cadrele didactice și în activitățile didactice la clasă cu elevii.

Introducere

Lumea în care trăim este din ce în ce mai mult orientată spre știință și tehnologie, informația digitală, calculatoarele și roboții fiind parte integrantă din acest context. Astfel, abilitatea de a rezolva probleme prin găsirea de soluții noi devine din ce în ce mai importantă, de la vârste foarte mici.

Educația STEM reprezintă un concept educațional ce se bazează pe ideea de educare a elevilor în patru domenii: știință, tehnologii, inginerie și matematică, folosind o abordare multi-disciplinară și aplicată.

STEAM integrează cele patru domenii într-o paradigmă de învățare coerentă bazată pe aplicații din lumea reală. Este o nouă abordare a filozofiei STEM ce recunoaște valoarea artelor atât în dezvoltarea armonioasă a individului cât și a societății umane.

Ce înseamnă această structură căreia de curând i s-au alăturat recent și Artele?

- **Științele naturii** acoperă capacitatea copiilor de a observa lumea și comportamentul componentelor ei prin analiză, experimente și măsurători.
- **Tehnologia** acoperă cunoștințele despre cum interacționează lumea (oamenii, mediul) cu resursele noastre tehnologice.
- **Ingineria** insuflă înclinația spre a aplica legile științifice pentru a construi lucruri – de la motoare până la fabrici, mașini și așa mai departe.
- **Matematica** are scopul de forma copii în spirit pragmatic, bazându-se pe cifre, forme și interacțiunea între ele.

Viitorul și joburile de viitor au nevoie de oameni care înțeleg toate cele 4, chiar 5 componente ale educației STE(A)M. Se preconizează că în următorii ani va crește accelerat cererea de oameni creativi, inovatori în detrimentul specializării pe un anumit domeniu. Acest gen de formare începe prin joc și experiment și pe baza unei curiozități native susținute în fiecare etapă a educației.

Conceptul depășește educația formală, în școli și merge până la prima formă de învățare din viața copiilor: prin joaca.

Învățarea STEAM – paradigmă de învățare bazată pe aplicații din lumea reală

În perioada 10-15 iulie 2023, profesorii Bacoșcă-Bică Mariana, Ciulei Cristi, Ciulei Maria, și Perju Oana Mihaela de la Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui au participat la Cursul-From STEM to STEAM Education, a New Learning Approach desfășurat în Utrechtsedwarsstraat 13-I, 1017 WB, Amsterdam, Netherlands, furnizor de formare Molinos de Viento – Amsterdam derulat prin Programul ERASMUS' Acțiunea Cheie 1 – Educația Școlară (SCH), Contract numărul – 2022-1-RO01-KA121-SCH-000059409, Cod de acreditare SCH Erasmus+: 2020-1-RO01-KA120-SCH-095415.

Activitățile de învățare și resursele educaționale utilizate în cadrul cursului au vizat:

- Identificarea caracteristicilor cheie ale STEM și STEAM;

• Definirea obiectivelor de învățare care integrează disciplinele STEM și Artă & Design pentru a crește implicarea elevilor în învățare;

• Aplicarea tehnicilor de conectare și relaționare pe diferite subiecte prin activități creative STEAM, bazate pe experiențe reale și concrete;

• Crearea unei lecții STEAM autentice. identificarea materialelor necesare pentru lecție, inclusiv orice tehnologie sau echipament specializat;.

• Activități practice privind importanța jocului, distracției și implicării în învățare – jocuri didactice, povestiri digitale, creare și proiectare de activități practice cu elemente STEM;

Beneficii

Participarea la această mobilitate Erasmus+ a contribuit la formarea noastră ca profesori STEAM capabili să abordeze interdisciplinar conținuturile disciplinelor, prin strategii inovatoare menite să dezvolte abilitățile secolului XXI la studenții noștri. Prin STEAM am învățat: noi tehnici și metode de lucru în elaborarea activităților de învățare; să elaborăm un plan de lecție bine definit, bazat pe materii tradiționale STEM; să ne dezvoltăm capacitatea de a planifica, dezvolta și evalua experiențe de învățare STEAM; să creem activități care implică în mod activ elevii să folosească noi aplicații de învățare pentru a-și spori competitivitatea și creativitatea. Am dobândit și ne-am îmbunătățit abilități și cunoștințe STEAM privind: creșterea interesului elevilor pentru științe și tehnologie; dezvoltarea abilităților necesare pentru a obține și a continua un loc de muncă în secolul XXI; perfecționarea curriculumului în domeniul științei și tehnologiei; implementarea curriculumului în școală; proiectarea planurilor de lecție în conformitate cu nevoile de pregătire ale elevilor; dezvoltarea profesională a altor profesori STEAM din școala noastră am descoperit cultura și civilizația unui popor foarte dezvoltat, atât din punct de vedere economic, cât și cultural.

Această mobilitatea ne-a oferit posibilitatea să participăm la activități practice de dezvoltare a abilităților legate de artă și design în mediul general de învățare și curriculum cu evidențierea diferenței dintre multidisciplinaritate, interdisciplinaritate, transdisciplinaritate o oportunitate de dezvoltare profesională și personală pe care o recomandăm tuturor profesorilor interesați de integrarea elementelor STEM în activitățile instructiv educative.

Atelierul de lucru de prezentare a experienței, cunoștințelor și competențelor dobândite la cursul de formare la care au participat membrii echipei de proiect și cadre didactice din școală.

Atelierul a debutat cu prezentarea orașului Amsterdam și a furnizorului de formare, a continuat cu prezentarea activităților desfășurate în cadrul cursului de formare, exemplificate cu filmulețe de prezentare, după care membrii echipei de proiect care au participat la atelierul de lucru au aplicat toate activitățile prezentate și au identificat modalități de integrare a acestora în activitatea de predare-învățare-evaluare.

Participanții la atelierul de lucru organizați pe grupe, au demonstrat importante abilități de comunicare, colaborare, coordonare și creativitate.

Activități ce se pot desfășura la clasele de elevi:

- **Pen navigator** – exercițiu de scriere a unor cuvinte impuse cu un creion / marker coordonat în comun de coechipieri prin efortul tuturor, fiecare având la dispoziție o ață de ghidare a creionului pune în evidență capacitatea de a comunica și de a colabora în cadrul echipei.

- **Hard bridge** - Realizarea unui pod solid din piese fragile în care din hartie sau bețișoare pentru construcții se construiește un pod cu o structură și o arhitectură la alegere dar cu o anumită rezistență pentru a susține diferite greutăți, evidențiază creativitatea echipei.

- **Baloons** – exercițiu de comunicare și colaborare în cadrul căruia participanții formează o linie dreaptă, se plasează câte un balon între participanți, se menține presiunea corectă asupra baloanelor, astfel încât acestea să rămână la locul lor și să nu cadă pe podea în timpul deplasării.

- Activitățile **"Coffee stain art – Doodles creatures", "Learner variability" , "Blind contour Drawing" și "Let's Experiment – create a breating system"**realizate distinct în patru echipe în urma explicațiilor oferite de organizatorii atelierului oferă alte patru aplicații de creativitate, comunicare și colaborare.

Lecții desfășurate la clasă, cu elevii, lecții proiectate și coordonate de prof. Ciulei Maria si prof. Ciulei Cristi:

- 16.10.2023 Clasa a IX-a G - Aplicatii STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Arte, Matematică)
Tema Legea lui Ohm pe intreg circuitul - APLICAȚII de Cooperare , Coordonare , Colaborare în cadrul intervalului oportunități de învățare creative.

- 24.10.2023 Clasa a XI-a F - Aplicatii STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Arte, Matematică)
Tema Identificarea sistemelor automate după funcția de automatizare CUM? Personalizăm învățarea, încorporăm o experiență autentică de învățare și oferim.

Metode aplicate: Cooperarea, Coordonare , Colaborare
APLICAȚII: PUZZLE, PEN NAVIGATOR, MENTIMETER
https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=pfbid02pXGUpFNaWY1FGTv3AvBBR4oaZsrbctMKZ8LyVk2Dv6GGna8ppAv1A5165CzWbazP!&id=1067144507

- 25.10.2023 Clasa a X-a G - Aplicatii STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Arte, Matematică)

Tema Aplicatii DIODE. APLICAȚII: PUZZLE, PEN NAVIGATOR, MENTIMETER

- 25.10.2023 Clasa a IX-a G - Aplicatii STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Arte, Matematică)– Tema Legile

electocineticii, APLICAȚII: PUZZLE, PEN NAVIGATOR, MENTIMETER

- Săptămâna "Scoala Altfel" - Aplicarea rezultatelor cursului "From STEM to STEAM Education, a New Learning Approach" desfășurat la Molinos de Viento, în Amsterdam, Netherlands, furnizat de Europass Teacher Academy , în perioada 10-15 iulie 2023. Lectia desfasurata in 15.01.2024 la Clasa a XI-a F Aplicatii STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Arte, Matematică).

- Tema Invatarea prin joc, identificarea abilitatilor de invatare APLICAȚIA PUZZLE https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=pfbid0kx9LQ7YT1y4Jg4PjgUPsmkVkMakbpnrpUXvMNQMq3RmrUVqHbmBkDucRLhG3vVLCl&id=1067144507

Feedbackul oferit de toți participanții la finalul fiecărei activități a confirmat reușita fiecărei activități de aplicare a cunoștințelor și competențelor dobândite la cursul de formare. Și activitățile continuă...

BIBLIOGRAFIE:

https://blog.robofun.ro/2019/09/11/educatia-stem-ce-este-si-de-ce-este-importanta-pentru-copii/
https://www.robofun.ro/lego-education
https://www.ookee.ro/472-jucarii-stem
https://ibn.idsi.md/sites/default/files
https://edict.ro/educatia-stem/

EXPERIENȚA MEA DE JOB SHADOWING ÎN CADRUL PROGRAMULUI ERASMUS+

Profesor Alexandra MIHAI

Am pornit în experiența JOB SHADOWING prin programul Erasmus+, determinată de gândul că va fi o oportunitate atât de dezvoltare personal cât și profesională dar și din curiozitatea de a descoperi o cultură nouă și de a intra în contact direct cu un alt sistem de învățământ.

Astfel, în perioada 08.04.2024-12.04.2024 am participat la mobilitatea Job Shadowing la Școala Platon, Katerini, Grecia, în cadrul programului Erasmus+, contract nr. 2023-1-RO01KA121-SCH-000122513), beneficiar Liceul „Ștefan Procopiu", Vaslui.

Scopul acestei mobilități a fost de a învăța metode moderne de predare, de a-mi îmbunătăți abilitățile lingvistice și de asemenea, de a face schimb de experiență și de bune practici cu colegii profesori din Europa, pentru prima dată într-un program Erasmus.

În urma participării la activitățile desfășurate am remarcat accentul pe care programa școlară elenă îl pune, în special, pe formarea competențelor de comunicare, înțelegere, argumentare și mai puțin pe noțiunile teoretice pe care profesorul le structurează într-o fișă. În cadrul orelor, profesorii folosesc cel puțin o secvență digitală, prin prezentarea unei imagini sau a unui clip video astfel încât să faciliteze învățarea, dar și feedback-ul rapid din partea elevilor.

În derularea activităților educative, am observat că profesorii greci folosesc materiale didactice similare cu cele din învățământul românesc: manualul în format fizic și digital, fișe de lucru, prezentări PowerPoint, aplicații digitale precum Mentimeter, Answergarden, Padlet, Kahoot, Wordwall, Canva, LearningApps, folosite pentru ca însușirea cunoștințelor să fie mai atractivă și interactivă pentru elevi.

Prin participarea la Job Shadowing mi-am consolidat cunoștințele referitoare la:

- Planificarea lecțiilor folosind diverse metode modern în activitatea didactică;
- Crearea și gestionarea conținutului de învățare prin utilizarea unei varietăți de instrumente, site-uri web (Canva, LearningApps, wordwall.net, menti.com, coggle.it);
- Învățare bazată pe jocuri: construirea de lecții și activități bazate pe jocuri în care elevii sunt implicați în activitate învățând cu motivație și distracție.

Acest stagiu de observare mi-a oferit o nouă perspectivă asupra modului în care se poate desfășura procesul educațional, o șansă de a mă familiariza cu sistemul de învățământ grecesc și de a-l compara cu cel românesc. Mi-a oferit oportunitatea de a valorifica și implementa exemplele de bună practică din școala gazdă, diverse instrumente TIC în procesul de predare-învățare-evaluare.

A fost o săptămână plină de provocări, o perioadă în care, alături de dezvoltarea competențelor profesionale și lingvistice, s-au pus bazele unor relații și colaborări viitoare între cele două școli.

La întoarcerea din mobilitate am realizat un atelier de lucru la care au participat cadrele didactice ale liceului. În cadrul atelierului am împărtășit din experiența Erasmus+ și am prezentat numeroasele aplicații pe care le-am descoperit prin participarea la diverse ore de curs din cadrul școlii Platon, Grecia. Partea aplicativă a atelierului a constat în crearea conturilor în aplicația Coogle și realizarea unei schițe a lecției cu ajutorul acestei aplicații. Aceasta am utilizat-o și la clasele mele și s-a dovedit a fi foarte utilă și ușor de utilizat atât pentru elevi cât și pentru profesori. Poate fi folosită cu ușurință la mai multe discipline și permite realizarea de scheme, schițe sau hărți conceptuale.

Această experiență Job Shadowing mi-a oferit oportunitatea de a valorifica și implementa exemplele de bună practică din școala gazdă, diverse instrumente TIC în procesul de predare-învățare-evaluare. Toate acestea, cu siguranță, vor avea o influență pozitivă asupra mediului educațional din cadrul liceului unde îmi desfășor activitatea.

Va rămâne o experiență de neuitat!

Job Shadowing
Erasmus+

MOTIVAȚIA ELEVILOR ȘI IMPACTUL EI ASUPRA PERFORMANȚEI ACESTORA

Prof. Ionela Cristina BUSUIOC

Factorii și obiectivele motivației elevului

Performanța unui elev este asigurată prin ***două obiective majore***, iar acestea sunt:

– Îmbunătățirea calității vieții elevului și umanizarea condițiilor de învățare din sala de clasă;

– Îmbunătățirea eficienței, creativității, eficacității si a calității actului învățării.

Motivația unui elev este dată de factori care stimulează, direcționează, organizează și determină durata și intensitatea activității de învățare. Pentru elevi motivația este folosită pentru ca aceștia să își atingă obiectivele educaționale cât și pentru a ne asigura că aceștia au un comportament adecvat, iar în același timp își satisfac toate nevoile extrașcolare.

În altă ordine de idei se poate preciza faptul că motivația unui elev este reprezentată de procesul prin care își utilizează cunoștințele acumulate, abilitățile dobândite, potențialul pentru a contribui la atingerea obiectivelor educaționale, cât și acolo unde școala permite drept recompensă atingerea propriilor obiective personale și educaționale ale elevilor.

Motivația elevilor este condiționată de mai mulți *factori* precum:

– Caracteristici individuale, unde intră interese, opinii, nevoi, aspirații, trăsături de personalitate, motive interne.

– Caracteristicile locului unde acesta își desfășoară actul învățării, unde intră gradul de auto-control, autonomia, responsabilitatea și creativitatea.

– Caracteristicile instituției de învățământ, mediul și atmosfera din cadrul acesteia cum ar fi comunicarea, organizarea și relațiile interpersonale.

Caracteristicile și nivelurile dezvoltării economice și tehnologice din instituția de învățământ.

– Relațiile socio-economice, religia, zona geografică, valorile dominante și cultura.

Impactul motivației asupra performanței școlare:

Motivația reprezintă o parte inevitabilă, obligatorie a modului de influențare a elevului. Aceasta cuprinde acea latură a profesorului sau părintelui folosită pentru a încuraja și mobiliza elevii să efectueze sarcini date în cadrul procesului de învățare. Prin acesta elevii sunt împinși către performanță, iar activitățile sau temele pe care aceștia le au de făcut să fie executate într-un mod eficient, pentru ca toate obiectivele din cadrul procesului de învățământ să fie realizate în timpul stabilit și să ducă la rezultate remarcabile.

Posibilitatea de a investi efort susținut, cooperarea și obținerea unei performanțe remarcabile în cadrul concursurilor, în conformitate cu potențialul de creștere al elevilor, trebuie stimulate în continuu, nu doar prin menținerea elevului în zona calificativelor medii și bune și evitarea corigențelor.

Pentru ca un elev să coopereze foarte bine cu un profesor sau părinte și să realizeze

temele și sarcinile date într-un mod eficient este recomandat ca prin acestea să își atingă și obiectivele personale, acolo unde acestea există. Acest aspect poate fi făcut de către părinți și profesori prin planuri și tehnici motivaționale.

Motivația este o activitate complexă și deosebită prin care părinții și profesorii fac în așa fel încât copiii să ajungă la performanță și la un comportament de apreciat. Conceptul de eficiență motivațională are loc atunci când elevii își ating obiectivele de performanță propuse prin combinarea obiectivelor școlare, obiectivelor personale și a potențialului.

Obligația părintelui sau a profesorului este de a folosi toate resursele și cunoștințele pe care le are la dispoziție pentru a-l face pe elev să își dorească performanța în unul sau mai multe domenii. În primul rând aceștia ar trebui să cunoască foarte bine nevoile și dorințele elevului cât și ce anume le scade interesul și motivația, iar prin asta să scoată la iveală întreg potențialul de care dispune acesta.

Performanța și motivația sunt elemente cheie ce sunt contopite în actul învățării, indiferent dacă vorbim de efecte vizibile sau invizibile în procesul învățării. Acestea două au o relație direct proporțională, cu cât crește una, crește și cealaltă și invers cu cât motivația scade, scade și performanța. Legătura directă și condiționată dintre ele face ca motivația să fie dată de dorința elevului de a învăța și dezvoltarea competențelor de a face performanță.

Performanța este considerată un produs al motivației, iar legătura proporțională dintre acestea nu este doar de creștere sau scădere în același timp. Se poate ca atunci când există o motivație foarte mare și un efort intens al elevului pentru ca acesta să ajungă la performanță, acesta din urmă să nu apară. Acest aspect apare atunci când realizările sunt independente de muncă depusă de elev, iar eforturile sale practic nu contează, deoarece există alți factori externi elevului care îi afectează performanța. Factorii externi sunt dați de cunoștințele limitate ale părinților și profesorilor, instrumentele și tehnologia folosite, nivelul de trai, statutul economic al familiei. Dacă unul din acești factori lipsește, performanța școlară a unui elev poate avea forte mult de suferit.

Aceste motive pentru care acești factori ai motivației să fie priviți împreună și trebuie să existe asigurări că ei sunt prezenți atât în familie cât și în cadrul instituțiilor de învățământ. După ce acești factori există putem vorbi cu adevărat de performanță în actul educațional al unui elev, altfel ea duce la frustrări și dezamăgiri în relația elevului cu părinții, profesorii sau școala, motivația fiind contraproductivă.

Motivația elevilor este de regulă, factorul cheie al instituțiilor de învățământ, în absența acesteia ceilalți factori sunt aparent neînsemnați neputând crea un mediu prielnic dezvoltării viitorilor adulți, iar motivația elevilor să se manifeste la unul din cele mai înalte niveluri. Ca urmare a acestor factori, motivația devine ceva obligatoriu ce trebuie practicat și utilizat în orice instituție de învățământ. Fără aceasta, profesorii nu pot ajunge la îndeplinirea

tuturor obiectivelor școlare. Cu alte cuvinte motivația unui elev devine un fenomen de o complexitate deosebită ce va necesita o atenție sporită din partea profesorilor, părinților, instituției de învățământ, a obiectivelor și priorităților elevilor.

Pentru a avea succes în fața elevilor, atât părinții cât și profesorii trebuie să posede abilități manageriale în activitatea lor. Pentru realizarea obiectivelor școlare și extrașcolare un elev trebuie să dețină o motivație adecvată în ceea ce privește desfășurarea activităților într-un mod eficient și performant. În acest context motivația unui elev este o sarcină importantă a părintelui și a profesorului ce are ca rol găsirea unei metode adecvate prin care elevul să realizeze în cel mai bun, practic și eficient mod, obiectivele stabilite.

Participarea la cursuri de formare în cadrul programului ERASMUS+ a dat oportunitatea cadrelor didactice să înțeleagă mai bine importanța învățării colaborative și stimularea creativității la elevi. În perioada 10-15 iulie 2023, profesori de la Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui au participat la cursul de formare **„ICT in the Classroom: Innovative Tools to Facilitate Students Learning, Collaboration and Creativity"** organizat de Europass Teacher Academy SRL în Verona. Cursul a făcut parte din Programul ERASMUS+ acțiunea Cheie 1 – Educație școlară (SCH), Contract numărul 2022-1-RO01-KA121-SCH-000059409, cod acreditare SCH Erasmus+ 2020-1-RO01-KA120-SCH-095415.

Obiectivele cursului au vizat dezvoltarea competențelor digitale, învățarea colaborativă și stimularea creativității prin:

- Aplicarea modelelor care sprijină implementarea eficientă a instrumentelor digitale la orele de curs;
- Crearea și gestionarea conținuturilor de învățare folosind o varietate de instrumente, site-uri web și motoare de căutare;
- Utilizarea tehnologiei în procesul de predare – învățare – evaluare.

O sesiune de învățare din cadrul cursului a avut ca temă: **Motivația și creativitatea elevului.** Discuțiile referitoare la această temă au pornit de la un material video. Analizând acest material video am ajuns la concluzia că elevii pot fi motivați prin aplicarea unor strategii centrate pe elevi, strategii care să le stârnească curiozitatea, care să fie axate pe sentimente și emoții. Vizionarea unui alt film a reprezentat punctul de plecare pentru o discuție privind colaborarea, cooperarea și creativitatea în activitatea cu elevii.

Participarea mea la acest curs de formare mi-a dat oportunitatea să înțeleg mai bine ce înseamnă dimensiunea europeană a educației, să descopăr noi metode, care să motiveze elevii și să le îmbunătățească învățarea.

Proiecte eTwinning

PROIECTUL ETWINNING "LET'S BE WELL TOGETHER!"

Prof. Daniela-Ramona CROITORU,
Prof. Doina MAZGA, Prof. Oana GHINEA

În perioada septembrie 2023-aprilie 2024, elevii clasei a X-a D, sub coordonarea a trei profesori, au implementat proiectul eTwinning eTwinning "Let's Be Well Together!" în colaborare cu alte 12 școli din Turcia, România și Polonia. Obiectivele proiectului au fost: îmbunătățirea competențelor elevilor de a gestiona emoțiile negative (stresul, furia, tristețea, anxietatea), conștientizarea de către elevi a importanței sănătății mintale, promovarea stării de bine în comunitatea școlară. Activitățile locale și transnaționale organizate în cadrul proiectului au contribuit la dezvoltarea emoțională, personală, socială și academică a participanților prin colaborare, instrumente TIC și resurse digitale, dialog intercultural și schimb de experiență.

În perioada septembrie-noiembrie 2023, în cadrul proiectului, au fost realizate activitățile specifice implementării unui proiect eTwinning precum stabilirea planului de lucru, semnarea acordurilor parentale, prezentarea participanților. completarea chestionarelor de evaluare inițială, identificarea problemelor cu care se confruntă elevii din școlile partenere, organizarea în echipe transnaționale, realizarea unui logo al proiectului.

Cele mai multe dintre activitățile locale și transnaționale la care au participat elevii de la Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui au avut ca tematică exercițiile de tipul brain breaks, acele pauze intenționate din timpul orelor care au rolul de a oferi creierului un moment de odihnă. Cu prilejul acestor activități, elevii, organizați în echipe transnaționale, au realizat materialul "Utilizarea pauzelor pentru stimularea creierului pentru a îmbunătăți starea de bine a elevilor în sala de clasă", material ce conține o colecție de exerciții de tipul "brain breaks" organizate pe 3 categorii: Exerciții bazate pe mișcare (utile atunci când elevii au nevoie să fie energizați), Exerciții de atenție și concentrare (utile atunci când elevii trebuie să își îmbunătățească atenția și concentrarea) și Exerciții pentru învățare și mișcare (exerciții care îmbină mișcarea cu consolidarea învățării la orice disciplină). Aceste pauze scurte și interactive între activitățile academice sunt esențiale pentru reîmprospătarea minții și pentru menținerea concentrării și energiei pe parcursul zilei școlare. Beneficiile utilizării activităților de tip „brain breaks" în școală sunt numeroase. Pe lângă îmbunătățirea concentrării și performanței academice, aceste pauze scurte pot contribui și la reducerea nivelului de stres și anxietate al elevilor. la îmbunătățirea relațiilor sociale în clasă și la promovarea unei atmosfere mai plăcute și mai cooperante în mediul școlar. Multe dintre exercițiile

propuse au fost "testate" în timpul orelor de curs. Aceste pauze pot implica exerciții fizice scurte, jocuri interactive, exerciții de respirație sau relaxare, activități creative, momente de reflecție sau orice altceva care să încurajeze elevii să-și schimbe focusul și să-și revigoreze mintea.

Alte șapte activități locale organizate în cadrul proiectului eTwinning "Let's Be Well Together!" au explorat subiecte legate de gestionarea stresului și menținerea unei stări optime de sănătate și bunăstare printr-o alimentație corespunzătoare, somn și mișcare, au explorat tehnici de reducere a negativității și de creștere a pozitivității, cultivarea stării de bine prin practicarea recunoștinței și a emoțiilor pozitive. Promovarea gândirii pozitive și a emoțiilor pozitive în școală este esențială pentru creșterea stării de bine a elevilor și pentru îmbunătățirea performanței lor academice. Prin cultivarea unui mediu de învățare care încurajează optimismul, încrederea și bunăstarea emoțională, școlile pot contribui la formarea unor elevi echilibrați, motivați și pregătiți să facă față provocărilor vieții. În cadrul acestor activități, au fost prezentate 10 tehnici și metode de reducere a negativității și de creștere a pozitivității precum Reformularea gândurilor: Schimbă-ți gândul!, Practicarea gândirii raționale: Pune-ți gândurile la îndoială!, Lista de expresii motivaționale/Carduri motivaționale, Afirmații pozitive, Trei lucruri bune, Exercițiul cu oglinda, Recunoaște-ți realizările/reușitele și punctele forte/abilitățile, Vizualizarea pozitivă, Patru evenimente pozitive care s-ar putea întâmpla mâine, Scrisoarea din viitor. Potrivit rezultatelor la sondajul realizat cu ajutorul aplicației Mentimeter, elevii și-au manifestat disponibilitatea de a explora tehnici precum Afirmații pozitive, Reformularea gândurilor, Vizualizarea pozitivă și Scrisoarea din viitor.

Emoțiile pozitive sunt cei mai buni aliați pentru a-ți cultiva starea de bine, gândirea pozitivă și optimistă. Aceste emoții pozitive au forța de a înlocui emoțiile negative/neplăcute, de a ne modifica percepția asupra vieții și asupra propriului mediu, pentru a le face, în egală măsură, mai realiste și mai optimiste. În cadrul activităților, s-a pus accent pe următoarele emoții: bucurie, recunoștința, serenitate, inters/curiozitate, surpriza, mândria, distracția/amuzamentul, inspirație, admirație, iubire. Aceste 10 emoții au fost stabilite de către Barbara Fredrickson, cercetătoare în psihologie pozitivă la Universitatea din Michigan. Cu excepția iubirii care este omniprezentă, celelalte emoții pozitive au fost trecute de Barbara Fredrickson în ordinea frecvenței cu care apar. Diferența o face abilitatea noastră de a le observa, întrucât ele sunt mult mai "tăcute" și mai puțin "violente" decât emoțiile considerate negative. Potrivit sondajului realizat cu ajutorul instrumentului Mentimeter, din cele 7 metode de practicare a recunoștinței, elevii și-au manifestat disponibilitatea de a utiliza Trei lucruri bune, Jurnalul recunoștinței, Mesaje de mulțumire.

Produsele realizate în cadrul proiectul eTwinning au fost organizate în kitul cu resurse educaționale deschise "Ia o pauză!" care a fost prezentat de eleva Denisa Ovezea la faza județeană a concursului "Made for Europe" (martie 2024) unde a obținut locul al II-lea, calificându-se astfel la faza națională a acestui concurs (aprilie 2024). Acest kit conține și o colecție de carduri conține 40 de exerciții de tipul brain breaks din categoria exercițiilor bazate pe mișcare și exerciții de atenție și concentrare.

Așadar, în cadrul proiectului eTwinning "Let's Be Well Together!", au fost desfășurate diverse activități locale și transnaționale care au avut ca temă importanța gestionării stresului și a promovării bunăstării fizice și mentale în mediul școlar. În proiectarea activităților au fost valorificate rezultatele participării la cursului "Playtime and Downtime for Teachers and Students: the Psychology of Time to Feel Good and Do Good!" furnizat de Europass Teacher Academy. Cursul a fost organizat în cadrul proiectului de mobilități ERASMUS+ în domeniul educației școlare pe care Liceul "Ștefan Procopiu" l-a implementat în perioada 01.06.2022-31.08.2023 (nr. de referință 2022-1-RO01-KA121-SCH-000059409).

PROIECTUL ETWINNING "CAN SCHOOL MAKE ME FEEL BETTER?"

Prof. Daniela-Ramona CROITORU,
Prof. Adina GHINEA, Prof. Oana PERJU

În perioada martie-iunie 2024, 37 de elevi de la Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui au participat la activitățile proiectului eTwinning "Can school make me feel better?", sub coordonarea a trei profesori. La nivel european, proiectul implică 30 de profesori și peste 150 de elevi din România, Turcia, Lituania, Franța. Obiectivele proiectului sunt: promovarea stării de bine în școală și dezvoltarea competențelor elevilor de a-și gestiona stresul și emoțiile negative, cultivarea empatiei, toleranței, acceptării celuilalt, a bunătății și a relațiilor pozitive între elevi, îmbunătățirea stimei de sine a elevilor și a sentimentului de apartenență. De altfel, pentru anul 2024, starea de bine în școală este tema anuală pentru programul eTwinning.

În martie 2024, au fost realizate activitățile specifice etapei de început a implementării unui proiect eTwinning precum stabilirea planului de lucru și distribuirea responsabilităților, semnarea acordurilor parentale, prezentarea elevilor și a profesorilor, elaborarea, aplicarea și analiza chestionarelor de evaluare inițială, realizarea unui logo al proiectului, stabilirea instrumentelor de diseminare. Pentru utilizarea în siguranță a mediului online, elevii au fost informați în ceea ce privește regulile de conduită pentru utilizarea Internetului, regulile privind protecția datelor și drepturile de autor. Părinții elevilor au semnat acordurile privind participarea elevilor la activitățile proiectului.

Activități realizate în luna aprilie 2024 de toți profesorii și elevii:

- două activități care au explorat teme precum despre inteligența emoțională, starea de bine și bunăstarea mentală, toleranță, bunătate, acceptarea celuilalt, prevenirea violenței și schimbul de bune practici între profesori;
- schimb de opinii între elevi: "Cum te simți la școală?";
- realizarea unui poster despre valorile morale care ne ghidează ca grup;
- activități de monitorizare a implementării proiectului;
- activități de vizibilitate și diseminare a proiectului (organizarea unui blog al proiectului, unei pagini de Facebook a proiectului).

Activități realizate în luna mai 2024 de toți profesorii și elevii:

- o activitate despre drepturi și responsabilități în școală și o activitate outdoor, precum și schimbul de bune practici între profesori;
- Ziua eTwinning 2024;
- realizarea de postere cu tema "Funny breaking news. Activities in nature";
- organizarea unei activități de tipul vânătoare de comori în curtea școlii;
- realizarea de jocuri despre tematica proiectului și aplicarea acestora;
- activități de monitorizare a implementării proiectului;
- activități de vizibilitate și diseminare a proiectului.

Activități realizate în luna iunie 2024 de toți profesorii și elevii:

- aplicarea jocurilor cu tematica proiectului (jocurile au fost realizate utilizând diverse instrumente digitale precum Wordwall, Kahoot, EdPuzzle, Goosechase, Quizizz;
- întâlniri online cu profesorii și elevii;

- crearea unui ebook cu imagini de la activități;
- completarea chestionarelor de evaluare finală de către profesori, elevi, părinți, centralizarea și analiza rezultatelor obținute, împărtășirea de impresii privind impactul activităților;
- activități de monitorizare a implementării proiectului;
- activități de vizibilitate și diseminare a proiectului.

Prin implicarea activă a elevilor și a cadrelor didactice în diverse activități și exerciții, proiectul a reușit să creeze o atmosferă educațională pozitivă și să promoveze starea de bine în școală. Una dintre cele mai semnificative realizări ale proiectului a fost consolidarea relațiilor dintre elevi și între elevi și cadrele didactice. Activitățile desfășurate au facilitat comunicarea deschisă și cooperarea între membrii comunității școlare, contribuind astfel la crearea unei atmosfere de învățare mai plăcute și mai susținătoare. De asemenea, proiectul a avut un impact pozitiv asupra dezvoltării emoționale și sociale a elevilor. Prin activități precum discuții despre starea de bine, toleranță și bunătate, aceștia au avut oportunitatea de a înțelege și de a promova valorile umane fundamentale, precum și de a-și dezvolta abilitățile de toleranță, reziliență, empatie și comunicare. În plus, proiectul a adus o dimensiune internațională în școală, oferind elevilor șansa de a interacționa și de a colabora cu colegi din alte țări. Această experiență interculturală i-a încurajat pe elevi să-și deschidă perspectivele și să-și îmbogățească cunoștințele despre lumea din jurul lor.

În implementarea proiectului eTwinning "Can school make me feel better?", profesorii coordonatori au valorificat competențele îmbunătățite datorită participării lor la cursuri de formare organizate în anii școlari 2021-2022 și 2022-2023 datorită acreditării în domeniul educației școlare în cadrul programului ERASMUS+ pe care Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui o deține pentru perioada 01.03.2021-31.12.2027.

PROIECTUL ETWINNING "NICE ACTIVITIES AT SCHOOL OR DURING MY FREE TIME"

Prof. Daniela-Ramona CROITORU,
Prof. Doina MAZGA

În perioada martie-iunie 2023, 2 cadre didactice și 12 elevi au participat la activitățile proiectului eTwinning "Nice activities at School or during my free time" alături profesori și elevi din școli din România, Turcia și Grecia. Obiectivele proiectului:

- Promovarea colaborării și schimbului de experiențe între elevi și profesori din școli din diferite țări;
- Încurajarea implicării active a elevilor în activități educaționale și extracurriculare;
- Utilizarea eficientă a instrumentelor și tehnologiilor digitale în procesul educational;
- Îmbunătățirea conștientizării și a promovării valorilor culturale și sociale europene.

1. MARTIE 2023

1.1. Stabilirea planului de lucru și distribuirea responsabilităților, constituirea unui grup de whatsapp pentru o colaborare eficientă între profesori.

1.2. Semnarea acordurilor GDPR.

1.3. Să ne cunoaștem! (activități de prezentare a orașelor și școlilor, a elevilor și profesorilor participanți la proiect).

1.4. Activități de vizibilitate și diseminare a activităților proiectului (realizarea propunerilor pentru logo-ului proiectului, realizarea unui film de prezentare a proiectului, realizarea unei pagini de Facebook a proiectului, a unui blog).

1.5. Evaluare inițială pentru elevi, părinți și profesori.

2. APRILIE 2023

2.1. Votarea logo-ului proiectului.

2.2. Stabilirea instrumentelor web 2.0. utilizate în cadrul proiectului (precum Padlet, Kahoot, Wordwall, LearningApp, Renderforest, Quizizz, Animoto, Canva, Genially, Mentimeter, Pixton, StoryJumper, Avatar maker, Google Forms etc.) și schimb de opinii privind utilizarea acestora.

2.3. Realizarea activităților propuse pentru luna aprilie. Fiecare profesor a realizat cel puțin 2 activități din lista propusă pentru luna aprilie: "How to save our planet?" (pentru a marca Ziua Mondială a Pământului), "Let's talk about animals!", "I love books!" (pentru a marca Ziua Mondială a Cărților), "A sightseeing tour in our cities", "National celebrations" (and family time).

2.4. Prezentarea activităților desfășurate și schimbul de experiențe între profesori și elevi, realizarea de jocuri (Wordwall, Kahoot, Quizizz, LearningApp, Genially) referitoare la tematicile abordate în activitățile realizate (toate jocurile realizate au fost postate pe un padlet pentru a fi accesate cu ușurință de către elevi).

"Nice activities at school or during my free time"

3. MAI 2023

3.1. Realizarea activităților propuse pentru luna mai. Fiecare profesor a realizat cel puțin 2 activități din lista propusă pentru luna mai: "Let's laugh together" (pentru a marca Ziua Mondială a Râsului – 7 mai), "Europe Day", "Family Day" (pentru a marca Ziua Internațională a Familiei – 15 mai).

3.2. Prezentarea activităților desfășurate și schimbul de experiențe între profesori și elevi, realizarea de jocuri (Wordwall, Kahoot, Quizizz, LearningApp, Genially) referitoare la tematicile abordate în activitățile realizate. (toate jocurile realizate au fost postate pe un padlet pentru a fi accesate cu ușurință de către elevi).

3.3. Activități de diseminare a activităților și rezultatelor proiectului.

3.4. Activități de realizare a produselor finale (cărți electronice pentru prezentarea activităților realizate).

4. IUNIE 2023

4.1. Activități de realizare a produselor finale (**cărți electronice pentru prezentarea activităților realizate**).

4.2. Activități de diseminare a activităților și rezultatelor proiectului.

4.3. Activități de evaluare a proiectului (realizarea de chestionare și completarea acestora de către elevi, părinți și profesori, întâlniri online).

Rezultate intangibile: Elevii și-au dezvoltat cunoștințele, aptitudinile și abilitățile astfel:

- **Cunoștințe:** Cunoștințe despre temele și subiectele abordate în cadrul activităților proiectului, cum ar fi protejarea mediului, importanța lecturii, diversitatea culturală, sărbătorile naționale și internaționale etc., Informații despre țările partenere implicate în proiect (România, Turcia, Grecia), inclusiv despre cultura, istoria și tradițiile acestora, Cunoștințe despre instrumentele și tehnologiile digitale utilizate în cadrul proiectului pentru comunicare, colaborare, creare de conținut și evaluare.
- **Aptitudini:** Abilități de comunicare și colaborare într-un mediu online și multicultural, lucrând cu elevi și profesori din alte țări și culturi, abilități digitale și tehnologice, inclusiv utilizarea și familiarizarea cu diverse instrumente și platforme online pentru realizarea activităților și proiectelor educaționale, abilități de planificare, organizare și gestionare a timpului, necesare pentru a contribui la implementarea activităților proiectului în termenul stabilit, abilități de gândire critică și creativă în procesul de planificare și desfășurare a activităților, precum și în rezolvarea problemelor și generarea de idei noi.
- **Atitudini:** Deschidere și toleranță față de diferitele culturi și perspective, datorită interacțiunii cu elevi și profesori din alte țări și comunități, curiozitate și dorință de învățare continuă, stimulată de expunerea la noi teme și subiecte și de utilizarea tehnologiilor digitale în procesul educațional, respect și apreciere pentru mediul înconjurător și pentru diversitatea culturală și socială, promovate prin temele și activitățile proiectului legate de protejarea mediului și de cunoașterea și înțelegerea diferitelor culturi și tradiții.

Rezultate tangibile

Activitățile comune/colaborative ale proiectului **au fost diverse, interdisciplinare concretizându-se în diverse produse finale (rezultate tangibile), create în echipe mixte precum:**

- Padlet – Instrumente digitale utilizate **în activitățile didactice și extrașcolare** (precum Padlet, Kahoot, Wordwall. LearningApp, **Renderforest, Quizizz, Animoto,** Canva, Genially, Mentimeter, Pixton, StoryJumper, **Avatar maker, Google Forms,** Goosechase, Dotstorming, Voice maker, coggle etc.) **și schimb de opinii privind utilizarea acestora.**
- Padlet cu logo-urile propuse de fiecare **școală parteneră**
- Padlet cu descrierea școlilor partenere
- Padlet cu prezentări ale elevilor
- Padlet cu prezentarea activităților **organizate în luna aprilie 2023: "How to save our planet?" (pentru a marca Ziua Mondială a Pământului), "Let's talk about animals!", "I love books!" (pentru a marca Ziua Mondială a Cărților). "A sightseeing tour in our cities", "National celebrations" (and family time).**
- Padlet cu prezentarea activităților organizate în luna mai 2023: **"Let's laugh together" (pentru a marca Ziua Mondială a Râsului – 7 mai), "Europe Day", "Family Day" (pentru a marca Ziua Internațională a Familiei – 15 mai)**
- Padlet cu circa 60 de jocuri despre temele abordate în cadrul proiectului (Funny evaluation)
- Video cu prezentarea proiectului realizat cu instrumentul Renderforest -
- Padlet cu activitățile de diseminare
- Materiale PPT cu rezultatele obținute **la chestionarele de evaluare finală completate** de elevi, profesori, părinți.
- 5 Broșuri cu prezentarea activităților: **"Let's talk about animals!", "I love books!" (pentru a marca Ziua Mondială a Cărților), "Let's laugh together" (pentru a marca Ziua Mondială a Râsului – 7 mai), "Europe Day", "Family Day" (pentru a marca Ziua Internațională a Familiei – 15 mai)**
- Broșura cu activitățile proiectului realizată **cu isntrumentul storyjumper.com**
- Kitul "Jocuri despre Uniunea Europeană".

Proiectul eTwinning "Let's go green !"

Prof. Mihaela APOPUȚOAIE

Proiectele eTwinning joacă un rol important **în promovarea dezvoltării durabile,** facilitând colaborarea internațională între școli și profesori, **încurajând educația de calitate și conștientizarea** problemelor globale.

Liceul Ștefan Procopiu a fost partener în cadrul proiectului eTwinning „Let's Go Green!", care s-a desfășurat în perioada ianuarie-aprilie 2024. Coordonat de Turcia, proiectul a reunit o echipă de 19 profesori din Turcia, România, Grecia, Italia, Muntenegru și Franța. Obiectivele proiectului includ:

- Promovarea respectului și recunoașterii față de natură
- Conștientizarea importanței menținerii spațiilor ecologice în societate
- Promovarea principiilor economiei circulare (zero deșeuri, reciclare, reutilizare)
- Stimularea prieteniei și colaborării între elevii și profesorii școlilor partenere

În cadrul acestui acest proiect, au participat școli din diferite țări ale Europei care au analizat aspecte despre mediu și școala verde, subiectul reprezentând o provocare pentru toți participanții. Activitățile au vizat reducerea poluării, facilitând conștientizarea importanței educației pentru mediu verde, reciclarea, reutilizarea, economisirea energiei, diminuarea risipei de hârtie. Am lucrat cu partenerii noștri pentru a încuraja salvarea lumii verzi. Îmbunătățirea abilităților de comunicare într-o limbă străină (engleza) a tuturor participanților la proiect și stimularea prieteniei și colaborării între elevii și profesorii școlilor partenere se regăsesc printre principalele obiective.
Prin acest proiect, s-a asigurat sustenabilitatea participării unui număr de 24 elevi la mobilitatea de grup în orașul Katerini, Grecia, în cadrul programului Erasmus+ (nr. contract 2023-1-RO01KA121-SCH-000122513). Obiectivul mobilității se concentrează pe dezvoltarea competențelor legate de dezvoltarea durabilă.

Având în vedere relevanța temei, atât elevii, cât și profesorii participanți au desfășurat o serie de activități, cum ar fi:

- Crearea de postere și afișe pe tematica proiectului
- Organizarea unui Târg de Economie Circulară
- Activități de reciclare, ecologizare și amenajare de spații verzi

Impactul așteptat a vizat:

- Implicarea și responsabilizarea elevilor și cadrelor didactice în promovarea unui comportament orientat spre dezvoltarea durabilă
- Creșterea gradului de conștientizare privind necesitatea unor stiluri de viață durabile, elevii devenind capabili să reflecteze critic asupra propriului rol în adoptarea unor comportamente responsabile.

Oportunități de colaborare și dezvoltare prin proiectele eTwinning GreenGenZ, Let's Go Green și Bees Are Our Friends!

Prof. Alina POPA

eTwinning este o platformă europeană care facilitează colaborarea între școli din diverse țări prin proiecte educative inovatoare și interactive. Aceasta oferă cadrelor didactice și elevilor ocazia de a participa la inițiative internaționale, în care pot împărtăși idei, bune practici și pot dezvolta competențe cheie, precum colaborarea, creativitatea și conștientizarea interculturală. Printre cele mai interesante proiecte derulate prin eTwinning la care am participat împreună cu elevii noștri se numără **GreenGenZ. Let's Go Green** și **Bees Are Our Friends!**. Aceste proiecte au promovat educația ecologică și responsabilitatea față de mediu, ajutând elevii să înțeleagă importanța protejării naturii și să contribuie activ la un viitor sustenabil.

Proiectul GreenGenZ: Educația ecologică pentru o generație responsabilă

Proiectul **GreenGenZ** a avut drept obiectiv principal dezvoltarea unei generații de tineri care să fie conștientă de importanța protejării mediului și a unui stil de viață sustenabil. Prin acest proiect, elevii au fost încurajați să investigheze problemele de mediu actuale, cum ar fi poluarea, schimbările climatice și utilizarea excesivă a resurselor naturale. Elevii au participat la diverse activități, precum dezbateri, cercetări și ateliere de creație, în care și-au dezvoltat gândirea critică și abilitățile practice pentru a contribui la soluționarea problemelor de mediu. Proiectul s-a axat pe implicarea tinerilor în acțiuni concrete, cum ar fi plantarea de copaci, reciclarea materialelor și economisirea resurselor. De asemenea, elevii au avut ocazia să colaboreze cu tineri din alte țări, schimbând idei și bune practici pentru a găsi soluții comune la problemele globale de mediu.

Proiectul Let's Go Green: Inițiative pentru un viitor verde

Let's Go Green este un alt proiect eTwinning care și-a propus să promoveze un stil de viață prietenos cu mediul și să contribuie la formarea unei mentalități ecologice în rândul tinerilor. Elevii implicați în acest proiect au învățat despre schimbările climatice, efectele poluării și măsurile pe care le pot lua pentru a reduce impactul negativ asupra mediului. Proiectul îmbină teoria cu practica, astfel încât elevii să își dezvolte abilitățile necesare pentru a deveni agenți ai schimbării. Printre activitățile desfășurate în cadrul

proiectului se numără reciclarea creativă, utilizarea surselor alternative de energie și realizarea unor campanii de conștientizare a protejării resurselor. Proiectul încurajează implicarea activă a elevilor și a profesorilor în identificarea unor soluții simple și eficiente pentru a reduce amprenta ecologică a fiecăruia.

Proiectul Bees Are Our Friends!: Importanța albinelor în ecosistem

Proiectul Bees Are Our Friends! s-a concentrat pe educarea elevilor cu privire la importanța albinelor și a altor insecte polenizatori în menținerea echilibrului ecosistemului. Albinele joacă un rol crucial în polenizarea plantelor, contribuind astfel la producerea hranei și la menținerea biodiversității. Prin acest proiect, elevii au învățat despre importanța protejării albinelor și a habitatelor lor și au fost implicați în activități care promovează protejarea lor. Proiectul a inclus activități precum construirea de adăposturi pentru albine, plantarea de flori și organizarea de campanii de sensibilizare în cadrul colectivelor de elevi. Elevii au fost încurajați să își dezvolte creativitatea și să folosească metode inovatoare pentru a atrage atenția asupra rolului esențial pe care îl au albinele în natură. De asemenea, colaborarea internațională dintre elevi și profesori a oferit oportunitatea de a descoperi modalități diferite de protejare a biodiversității în alte țări.

Concluzie

Proiectele GreenGenZ, Let's Go Green și Bees Are Our Friends! derulate prin eTwinning nu doar că au promovat educația ecologică, dar au oferit și un cadru de colaborare internațională care încurajează creativitatea, inovarea și responsabilitatea față de mediu. Elevii implicați în aceste proiecte au devenit mai conștienți de impactul pe care îl au asupra planetei și sunt motivați să contribuie la un viitor mai verde și mai sustenabil. eTwinning continuă să fie o platformă esențială pentru dezvoltarea unor proiecte educative relevante, care unește elevi și profesori din întreaga Europă în eforturile comune de a face lumea un loc mai bun.

Proiectul eTwinning „Digital Explorers and Promoters of Cultural Heritage"

Prof. Daniela-Ramona CROITORU

În anul școlar 2024-2025, 5 cadre didactice de la Liceul "Ștefan Procopiu" participă la proiectul eTwinning „**Digital Explorers and Promoters of Cultural Heritage**" alături de alte 5 școli din România, Franța, Grecia și Turcia. Proiectul oferă oportunitatea elevilor și profesorilor din cele 6 școli partenere de a dezvolta competențe și abilități esențiale pentru elevi și profesori.Prin acest proiect, participanții se conectează dincolo de granițe și explorează patrimoniul cultural european, cu scopul de a contribui la conservarea și promovarea acestuia, dar și la turismul durabil. Proiectul încurajează utilizarea tehnologiilor digitale și colaborarea internațională pentru a stimula o conștientizare mai profundă asupra valorilor culturale și identitare.

Unul dintre obiectivele principale este să promoveze o apreciere mai profundă a patrimoniului cultural în rândul elevilor, nu doar în propria țară, ci și la nivel european. Participanții vor explora modalități de conservare a patrimoniului și de promovare a turismului sustenabil, iar acest lucru va fi realizat prin activități practice și implicare activă. De asemenea, proiectul facilitează dialogul intercultural și exprimarea creativă prin colaborarea dintre elevi și profesori din diferite țări europene, accentuând importanța schimbului de bune practici.

Proiectul aduce o contribuție importantă la dezvoltarea competențelor-cheie necesare pentru învățarea pe tot parcursul vieții. Elevii își vor îmbunătăți abilitățile digitale, creativitatea, colaborarea internațională și comunicarea interculturală. Prin participarea activă la conservarea patrimoniului cultural, aceștia vor deveni cetățeni mai conștienți de responsabilitatea lor civică și de importanța protejării diversității culturale.

În prima etapă a proiectul, școlile partenere s-au întâlnit online pentru a stabili regulile de colaborare și calendarul activităților. Ulterior, elevii vor participa la diverse activități precum crearea de videoclipuri despre situri UNESCO din țările lor, contribuind la documentarea patrimoniului mondial, realizarea de postere care promovează patrimoniul cultural european, folosind instrumente digitale precum Google Slides sau Canva. Posterurile create vor fi prezentate într-o expoziție online, în care elevii vor discuta și despre turismul sustenabil.

Până în prezent, în cadrul proiectului, am creat câteva resurse educaționale digitale pe care le-am utilizat în activitățile locale ale proiectului cu scopul de a-i familiariza pe elevi patrimoniul cultural european.

- **2 prezentări CANVA** ("Ce este patrimoniul?", "Uniunea Europeană și patrimoniul european"). Prima prezentare explică ce înseamnă patrimoniul cultural, împărțit în

categoriile material, imaterial și natural, subliniind necesitatea conservării acestuia pentru generațiile viitoare. A doua prezentare explorează inițiativele și proiectele Uniunii Europene care promovează protejarea patrimoniului cultural, punând accent pe unitatea în diversitate și pe importanța cooperării internaționale în acest domeniu.

- **4 jocuri educaționale Wordwall**. Cele patru jocuri educaționale realizate pe platforma Wordwall le oferă elevilor o modalitate interactivă de a clasifica și explora diverse forme de patrimoniu, incluzând patrimoniul material mobil și imobil, patrimoniul natural și patrimoniul imaterial, toate acestea fiind împărțite în patru categorii corespunzătoare celor 4 țări participante (România, Franța, Grecia și Turcia).
- **2 quiz-uri Kahoot**. Primul quiz, „Să discutăm puțin despre patrimoniu", este conceput pentru a evalua înțelegerea elevilor despre ce este patrimoniul cultural și de ce este important să fie protejat. Acesta stimulează reflecția asupra valorilor culturale și a importanței conservării lor. Al doilea quiz. „Uniunea Europeană și patrimoniul cultural", testează cunoștințele elevilor despre rolul Uniunii Europene în protejarea patrimoniului cultural, oferind exemple de proiecte și situri protejate din diferite state membre, de proiecte și inițiative ale Uniunii Europene în promovarea și conservarea patrimoniului cultural.

Aceste resurse educaționale digitale (realizate în limba engleză și românăsunt concepute pentru a facilita procesul de învățare, atât în mod individual, cât și colaborativ.

Primul rezultatul colaborativ al proiectului a fost realizat în octombrie 2024 poate fi accesat la acest link: https://www.youtube.com/watch?v=4h5gAjMiBUg

Proiectul va fi evaluat conform standardelor eTwinning, iar feedback-ul va fi colectat prin chestionare online completate de elevi și profesori. Diseminarea rezultatelor se va face prin articole publicate în reviste online, postări pe blog, videoclipuri colaborative și o colecție Wakelet care va prezenta activitățile și resursele educaționale digitale realizate în cadrul proiectului. Această colecție va ilustra inovația pedagogică, integrarea curriculară și utilizarea creativă a tehnologiilor informaționale și de comunicare.

Datorită participării la acest proiect, elevii vor deveni mai conștienți din punct de vedere cultural și mai implicați civic, dezvoltând în același timp competențe esențiale pentru viitor, precum colaborarea, creativitatea și gândirea critică. De asemenea, școlile partenere vor beneficia de un schimb de experiențe pedagogice și practici digitale, care vor îmbunătăți capacitatea organizațională și rezultatele educaționale. Pe termen lung, „Exploratori și Promotori Digitali ai Patrimoniului Cultural" va avea un impact de durată asupra participanților, ajutându-i să înțeleagă mai bine rolul patrimoniului cultural în construirea identității europene. Acest proiect demonstrează cum tehnologia digitală poate fi folosită pentru a construi punți între culturi și pentru a educa tinerii în spiritul cooperării globale și al conservării patrimoniului comun.

Pentru anul 2025, tema eTwinning este **"Citizenship education: celebrating what unites us"**. Proiectul **"Digital Explorers and Promoters of Cultural Heritage"** se încadrează în tema eTwinning pentru 2025 pentru că promovează educația pentru cetățenie prin intermediul

patrimoniului cultural, care este o componentă esențială a identității comune europene. Prin explorarea și promovarea patrimoniului cultural din diferite țări, elevii devin conștienți de ceea ce ne unește ca cetățeni ai Europei. Proiectul subliniază valori importante pentru educația cetățenească, precum unitatea în diversitate, responsabilitatea civică și dialogul intercultural. Prin colaborarea internațională și utilizarea tehnologiilor digitale, elevii învață să aprecieze atât propriul patrimoniu, cât și patrimoniul altor țări, dezvoltând o înțelegere mai profundă a legăturilor culturale care îi unesc pe cetățenii europeni. Această inițiativă nu doar că promovează conservarea patrimoniului, dar și implicarea activă în comunitate, oferind elevilor ocazia să fie promotori ai turismului sustenabil și ai diversității culturale. Astfel, ei contribuie la celebrarea elementelor care ne unesc, în timp ce își dezvoltă competențe-cheie pentru a deveni cetățeni responsabili și activi în societate. Așadar, proiectul este aliniat cu tema pentru 2025, deoarece educă tinerii în spiritul cetățeniei europene și îi ajută să înțeleagă și să promoveze valorile comune care unesc comunitățile din întreaga Europă.

În concluzie, proiectul "Digital Explorers and Promoters of Cultural Heritage" reprezintă o inițiativă care nu doar că îmbogățește cunoștințele elevilor despre patrimoniul cultural european, dar și contribuie la formarea unei identități comune în cadrul Uniunii Europene. Prin activitățile sale interactive și colaborative, proiectul dezvoltă competențe esențiale pentru viitor, inclusiv gândirea critică, creativitatea și abilitățile digitale. Elevii nu doar că învață despre importanța conservării patrimoniului, ci și despre responsabilitatea civică și valoarea dialogului intercultural. Colaborarea internațională între școlile partenere facilitează schimbul de experiențe pedagogice și bune practici, amplificând impactul educațional al proiectului. Aliniindu-se temei eTwinning pentru 2025, acest proiect încurajează o educație pentru cetățenie care celebrează diversitatea și unitatea, oferind elevilor ocazia de a deveni promotori activi ai culturii și turismului sustenabil.

Proiectul eTwinning EARTH IS OUR HOME

Prof. Daniela-Ramona CROITORU,
Prof. Doina MAZGA

În anul școlar 2024-2025, patru cadre ddiactice de la Liceul „Ștefan Procopiu" din Vaslui participă la proiectul i eTwinning „Earth is our home", alături de școli din România. Croația, Franța, Grecia, Portugalia, Macedonia de Nord, Georgia, Letonia, Italia, Slovacia și Turcia. Proiectul are ca scop principal promovarea importanței păstrării mediului și creșterea conștientizării asupra faptului că Pământul este o casă comună, pentru care suntem cu toții responsabili. Activitățile sunt gândite pentru a-i ajuta să înțeleagă cum pot contribui la protecția mediului înconjurător prin integrarea unor comportamente sustenabile în viața cotidiană. Totodată, proiectul își propune să familiarizeze elevii cu pericolele asociate crizei climatice și să îi încurajeze să folosească resursele naturale în mod responsabil.

Activitățile planificate pe parcursul proiectului includ o serie de evenimente și ateliere educative. În octombrie, elevii au sărbătorit Ziua Mondială a Animalelor pe 4 octombrie, o ocazie prin care au discutat despre protecția animalelor și a mediului lor natural. În perioada decembrie-ianuarie, vor marca Ziua Mierii, care coincide cu data de 7 decembrie, fiind dedicată Sfântului Ambrosie, patronul apicultorilor. În februarie, se va organiza un atelier de lucru intitulat „Reciclăm deșeurile și creăm produse noi", unde elevii vor învăța să reutilizeze materiale pentru a crea noi articole. Luna martie va fi dedicată Zilei Mondiale a Apei, iar în aprilie elevii vor celebra Ziua Mondială a Pământului, moment în care vor discuta despre ecologie și conservarea mediului. În mai va avea loc Săptămâna Laudato Si, în care se vor desfășura activități dedicate protejării mediului, iar în iunie se va realiza evaluarea proiectului și a rezultatelor obținute.

Cu ocazia Zilei Mondiale a Animalelor, elevii de la Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui au participat la o activitate menită să crească conștientizarea asupra protejării faunei și a mediului înconjurător. Activitate a a inclus o prezentare tematică despre Sfântul Francisc de Assisi, considerat patronul animalelor și protectorul ecologiei. Discuția a continuat cu subiectul pericolelor care amenință animalele, inclusiv pierderea habitatului cauzată de defrișări și extinderea urbană, braconajul și schimbările climatice. Elevii au fost informați și despre Lista Roșie a Speciilor Amenințate, elaborată de IUCN, subliniindu-se nevoia urgentă de acțiune pentru conservarea biodiversității.

Un alt subiect important abordat în cadrul activității a fost conexiunea dintre Ziua Mondială a Animalelor și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă, în special acțiunea climatică (ODD 13), viața pe uscat (ODD 15) și viața în apă (ODD 14). Elevii au învățat cum protejarea vieții sălbatice și a habitatelor naturale contribuie la realizarea acestor obiective globale esențiale, subliniind legătura strânsă dintre eforturile de conservare a animalelor și un viitor durabil pentru planetă. Pentru a face activitatea și mai interactivă, elevii au pregătit și prezentat mai multe curiozități despre animale, ceea ce a adus un plus de entuziasm și implicare personală în eveniment. La final, cunoștințele lor

au fost testate printr-un joc Kahoot, o metodă interactivă și distractivă de a evalua informațiile învățate. Elevii s-au bucurat de competiție și au demonstrat un nivel ridicat de înțelegere a subiectelor discutate, răspunzând corect la întrebări despre protecția animalelor, biodiversitate și măsuri de conservare.

Rezultatele așteptate ale proiectului includ crearea unei cărți digitale comune, care va documenta toate activitățile și rezultatele obținute. Proiectul va fi diseminat de fiecare profesor utilizând diverse canale de comunicare. La finalul proiectului, elevii vor dobândi cunoștințe de bază despre ecologie, reciclare și modalități de reducere a impactului negativ asupra mediului.

Prin participarea la „Earth is our home", elevii și profesorii Liceului „Ștefan Procopiu" contribuie la educarea tinerelor generații în spiritul protecției mediului și dezvoltării durabile, consolidând astfel eforturile globale pentru un viitor mai bun.

Competiția MADE FOR EUROPE

Concursul Național Made for Europe este organizat **anual de Ministerul Educației cu scopul de a promova și a pune în valoare** experiențele pozitive și produsele **finale realizate în proiectele finanțate prin programe comunitare**. Criteriile de jurizare au în vedere următoarele **aspecte**:

- Relevanța educațională a produsului proiectului **pentru unitatea de învățământ;**
- Transferabilitatea produsului;
- Caracterul practic (utilitatea produsului);
- Caracterul valorizator al produsului final;
- Calitatea prezentării produsului final.

În data de 31.03.2023, a avut loc faza județeană a concursului pentru anul școlar 2022-2023. Elevii și profesorii de la Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui au participat cu 3 produse, dintre care două realizate în cadrul proiectului de mobilități ERASMUS+ în domeniul educației școlare (2021-1-RO01-KA121-SCH-000007332) implementat în perioada 01.09.2021-30.11.2022 anume:

- Kitul de resurse educaționale deschise "Colaborăm, învățăm și ne distrăm!" prezentat de eleva Ovezea Denisa-Maria. Produsul a obținut Premiul al II-lea
- Site-ul "Memoria Holocaustului" prezentat de elevul Dumbravă Alexandru Ciprian. Produsul a obținut Premiul I și s-a calificat la faza națională a acestui concurs unde a obținut Premiul al III-lea.

Faza națională care a avut loc în Bistrița în perioada 25-29 aprilie 2023.

Aceste rezultate ale proiectului au fost realizate sub coordonarea profesorilor Croitoru Daniela-Ramona, Mazga Doina și Mărăndescu Mihaela care au participat la cursul "Going Digital in a Innovative Classroom" organizat de ITC-International Training Center din Praga în perioada 11-15 iulie 2022.

În data de 23 martie 2024, la faza județeană a concursului "Made for Europe", Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui a participat cu 5 produse finale realizate sub coordonarea profesorilor Croitoru Daniela-Ramona, Mazga Doina, Mărăndescu Mihaela, Maria Ciulei și Cristi Ciulei. Au fost prezentate următoarele produse:

- Kitul de resurse educaționale "la o pauză!" prezentat de eleva Ovezea Denisa-Maria. Produsul, realizat în cadrul proiectului eTwinning "Let's be well together" (implementat în anul școlar 2023-2024), a obținut Premiul al II-lea și s-a calificat la faza națională a concursului.
- Site-ul "Misiunea europeană a dezvoltării durabile" prezentat de eleva Arsene Crina-Georgiana. Produsul, realizat în cadrul proiectului de mobilități ERASMUS+ în domeniul educației școlare (2023-1-RO01-KA121-SCII-000122513) implementat în perioada 01.06.2023-31.08.2024, a obținut Premiul al III-lea și s-a calificat la faza națională.
- Resursa educațională deschisă cu titlul de "Ocolul Pământului în 170 de provocări despre dezvoltarea durabilă" prezentat de eleva Groothuis Melina a obținut mențiune. Produsul a fost realizat tot în cadrul proiectului de mobilități ERASMUS+ în domeniul educației școlare implementat în perioada 01.06.2023-31.08.2024.
- Kitul cu resurse educaționale deschise "Jocuri despre Uniunea Europeană" realizat în cadrul proiectului eTwinning "Nice activities at School or during my free time" (implementat în perioada martie-iunie 2023) a fost prezentat de eleva Zăpodeanu Bianca Gabriela.

Așa cum se menționează în regulamentul concursului "produsele realizate în cadrul proiectelor europene, concepute și create prin contribuția elevilor și profesorilor din fiecare școală parteneră în proiect, reprezintă resurse educaționale ale căror beneficii sunt nelimitate, atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Promovarea și valorificarea acestor produse educaționale stimulează creativitatea și inovația și contribuie la îmbogățirea și diversificarea materialelor suport pentru activitățile de învățare.

ErasmusDays 2023

Evenimentul ErasmusDays 2023 la Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui

În perioada 9-14 octombrie 2023, a fost organizată ediția a șaptea a evenimentului ErasmusDays, prilej cu care procopienii s-au mobilizat pe parcursul acestei săptămâni pentru a celebra oportunitățile oferite de programul ERASMUS+ și pentru a valorifica rezultatele obținute de participanții la cursurile de formare organizate în cadrul proiectului proiectului de mobilități ERASMUS+ pe care Liceul "Ștefan Procopiu" l-a implementat în perioada 01.06.2022-31.08.2023 (2022-1-RO01-KA121-SCH-000059409).

În săptămâna 9-13 octombrie 2023, profesorii au organizat 20 de activități didactice și extrașcolare în care au valorizat rezultatele tangibile și intangibile ale participării lor la cursurile de formare care au abordat teme precum competențe digitale, competențe ȘTIM, bunăstarea psihică și sănătatea mintală a elevilor și profesorilor, cetățenia digitală activă, siguranța și securitatea online.

În data de 12 octombrie 2023, a fost organizat atelierul de lucru "Utilizarea instrumentelor digitale în activitatea didactică" susținut de profesorii participanți la cursul de formare "ICT in the Classroom: Innovative Tools to Facilitate Students Learning, Collaboration and Creativity". Astfel, profesorii au fost provocați să joace rolul de elevi pentru a explora diverse instrumente digitale (precum EdPuzzle, Socrative, Padlet, StudyStack) și unele metode care facilitează învățarea, colaborarea și creativitatea precum Gândiți-Lucrați în perechi-Comunicați (Think-Pair-Share), "Save the last word/picture/quote/title, Visual Thinking Strategy (VTS), clasa răsturnată (flipped classroom).

Vineri, 13 octombrie 2023, 12 profesori din echipa ERASMUS au participat direct la Conferința Internațională "ERASMUS, un plus în educație" organizată de Inspectoratul Școlar Județean Vaslui în colaborare cu Colegiul Economic "Anghel Rugină" Vaslui care a avut ca scop realizarea unui schimb de experiențe și bune practici în implementarea proiectelor ERASMUS+. La conferință au participat online și reprezentanți ai unor instituții europene cu care școlile vasluiene colaborează în implementarea proiectelor de mobilități: Euro Education Services din Grecia, Asociația Edu2Grow din Portugalia, Giovani per l'Europa Organisation, Europass Teacher Academy din Italia, Association Educate din Spania. La conferință, au fost prezentate rezultatele și experiența dobândite de cei 28 de profesori de la Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui care s-au angajat într-o călătorie de dezvoltare profesională și personală marca ERASMUS, o investiție care se va reflecta cu siguranță în calitatea educației pe care o oferim elevilor noștri pe care încercăm să-i pregătim pentru provocările viitorului. De asemenea, profesorii liceului au participat și la expoziția

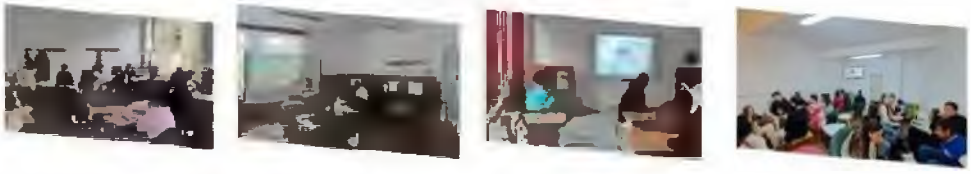
Galeria proiectelor ERASMUS cu foarte multe produse realizate pe parcursul celor doi ani de acreditare (pliante, postere, mape de prezentare, broşuri, roll-up-uri).

Evenimentul ErasmusDays este întotdeauna un prilej pentru a împărtăşi, a învăţa şi de a ne bucura de experienţele ERASMUS care sunt surse de învăţare, de transformare în oameni mai buni pe plan personal şi profesional.

La Liceul "Ştefan Procopiu" Vaslui ...
S-a întâmplat #ErasmusDays şi în 2023!

Activităţi în cadrul proiectului de mobilităţi ERASMUS+ - Acţiunea Cheie 1-Educaţia Şcolară (SCH) - 2022-1-RO01-KA121-SCH-000059409 implementat de Liceul "Ştefan Procopiu" Vaslui în perioada 01.06.2022-31.08.2023.

9-13 octombrie 2023 - Profesorii participanţi la mobilităţi au organizat 20 de activităţi didactice şi extraşcolare cu elevii în care au valorizat rezultatele şi experienţa dobândită.



12 octombrie 2023 - 17 profesori au participat la atelierul "Utilizarea instrumentelor digitale în activitatea didactică".

13 octombrie 2023- Participarea la evenimentele organizate de ISJ Vaslui: Conferinţa Internaţională ERASMUSDAYS „Erasmus, un + în educaţie" şi expoziţia Galeria proiectelor ERASMUS+ (cu pliante, postere, mape de prezentare, roll-up-uri).

ERASMUS+ - EXPERIENŢA CARE "SCHIMBĂ VIEŢI, DESCHIDE MINŢI!"

Experiența mea ERASMUS+ - Testimoniale ale elevilor

Testimoniale ale elevilor participant la mobilități de grup în aprilie 2024, în cadrul proiectului ERASMUS+ pentru mobilități în domeniul educației școlare (2023-1-RO01-KA121-SCH-000122513).

Participarea la proiectul ERASMUS+ a avut un impact semnificativ asupra dezvoltării noastre personale. Noi am dobândit competențe interculturale, ne--am îmbunătățit abilitățile lingvistice și am învățat despre importanța unui stil de viață durabil. Interacțiunea cu elevi și profesori din alte țări ne-a ajutat să dezvoltăm o perspectivă globală și să apreciem diversitatea culturală.

Sfaturi pentru viitorii participanți:

- *Fii deschis și sociabil: Interacționează cât mai mult cu ceilalți participanți și cu gazdele. Vei învăța multe lucruri noi și vei lega prietenii de durată.*
- *Pregătește-te cultural și lingvistic: Învață câteva cuvinte și expresii în limba țării gazdă și familiarizează-te cu obiceiurile și tradițiile locale.*
- *Fii activ și implicat: Participă cu entuziasm la toate activitățile organizate. Fiecare experiență este o oportunitate de învățare.*
- *Păstrează legătura: După terminarea mobilității, menține legătura cu prietenii și colegii întâlniți. Networking-ul internațional poate aduce multe beneficii pe termen lung.*

(Denis și Luca)

Am descoperit mai multe despre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD) și metode de a combate poluarea planetei și noi am reușit să realizăm că orice acțiune realizată de om asupra planetei, bună sau rea, este vizibilă în fața ochilor noștri.

Această experiență m-au ajutat să mă dezvolt profesional și personal. Pentru mine, care a ieșit din țară pentru prima dată în viață, tot ce s-a întâmplat acolo a fost ceva nou și extraordinar. M-am simțit ca o persoană nouă și dornică de a cunoaște și experimenta mai mult.

Sfaturi pentru viitorii participanți: *Dragi viitori participanți Erasmus+, vă recomand cu tot dragul să participați în acest proiect, dar, în primul rând, să vă formați curajul de a participa la selecție. Să nu vă fie teamă de eșec. Eșecul poate fi o lecție important pentru fiecare dintre noi. Și cum spuneam eu în gimnaziu: „Să învăț în continuare limba engleză (sau o altă limbă străină). . Nu se știe niciodată când o să am nevoie de ea. "* **(Cătălina-Ștefania)**

Experiența ERASMUS+ mi-a oferit oportunitatea de a-mi dezvolta abilitățile de comunicare în limba engleză și de a realiza un schimb de experiențe care au contribuit la dezvoltarea mea personală. Am înțeles mai bine informațiile despre obiectivele de dezvoltare durabilă, am înțeles ce înseamnă dezvoltarea durabilă și care sunt obiceiurile sustenabile pe care trebuie să le introduc în viața mea cotidiană. Această experiență m-a ajutat să conștientizez importanța educației ecologice și să învăț cum pot să protejez mai bine mediul înconjurător.

Îi îndemn pe elevi să aibă curajul de a candida pentru participarea la mobilități ERASMUS și le urez multă încredere în propriile forțe! Dacă ai încredere în tine vei reuși! **(Crina-Georgiana)**

Participarea mea la programul ERASMUS a fost o experiență de neuitat, marcată de numeroase oportunități de învățare și dezvoltare personală. Această experiență m-a ajutat să-mi dezvolt abilități esențiale, precum comunicarea interculturală, adaptabilitatea și lucrul în echipă. Am devenit mai încrezător în capacitățile mele și mai deschis către noi oportunități de învățare și dezvoltare personală.

Sfaturi pentru viitorii participanți: *Pentru viitorii participanți la programul ERASMUS+, sfatul meu este să fie deschiși și să profite de fiecare oportunitate de a învăța și de a interacționa cu alți elevi și profesori. Participați activ la toate activitățile propuse, nu ezitați să puneți întrebări și să vă implicați în viața școlară și culturală a țării gazdă. Pregătiți-vă bine înainte de plecare, dar fiți flexibili și gata să vă adaptați la noi experiențe. Bucurați-vă de fiecare moment și creați amintiri care vă vor îmbogăți viața și vor contribui la dezvoltarea voastră personală.* **(George-Eduard)**

Experiența ERASMUS+ ne oferă șansa de a cunoaște, a descoperi și învăța alături de colegi și profesori, dar mai ales de a cunoaște și a conștientiza nevoia de schimbare, de implicare. Prin activitățile zilnice desfășurate în cadrul proiectului, am reușit să ne cunoaștem mai bine, am lucrat împreună și am putut învăța mai multe despre dezvoltarea durabilă. A fost un proces de formare, foarte util și informativ, care, în opinia mea, ar trebui să facă parte din viața fiecărui elev de liceu, pentru viitor dar și pentru deschiderea spre prezent, înspre nevoile țării, a lumii în care trăim.

Experiența ERASMUS+ poate fi definită ca fiind unică, specială. Sunt recunoscătoare că am putut participa și că am ajuns să fiu parte din schimbare, de aceea susțin elevii care își doresc să participe și îi îndemn să încerce și să își dorească să facă parte din proiect în anii ce vor urma. **(Ștefania)**

Pot spune că a fost neașteptat de minunată această experiență. La început am fost sceptic în reușita mea de a fi acceptat în acest proiect, dar mă bucur că m-am înscris și mai ales că am fost selectat în acest proiect de mobilitate. Am legat prietenii, am învățat multe despre istoria și cultura greacă, dar și despre ce înseamnă dezvoltare durabilă și stil de viață sustenabil. Activitatea preferată a fost interacțiunea cu elevii greci, în cadrul orelor și a concursului sportiv. Spontaneitatea, colaborarea, schimbul de experiență au contribuit din plin la dezvoltarea noastră personală ca elevi.

Sfaturi pentru viitorii participanți: *Mesajul meu pentru oricine ar dori să participe la proiectele Erasmus este următorul: "Ieșiți din zona voastră de confort, fiți voi înșivă, iar odată cu îndeplinirea acestor lucruri vor veni și realizări pe măsură"* **(David-Andrei)**

Experiența ERASMUS+ a contribuit foarte mult la dezvoltarea mea personală. în cadrul mobilității, am participat la ore de curs și astfel am avut ocazia de a vedea cum se desfășoară o oră într-o școală străină. Acolo elevii au fost foarte primitori arătându-ne locurile și povestindu-ne despre istoria și cultura Greciei. După activitățile educaționale, am vizitat câteva obiective turistice care au contribuit la îmbunătățirea cunoștințelor mele culturale.

Cel mai mult m-a impresionat vizita la „Meteora", deoarece peisajul în care erau amplasate mănăstirile era minunat!

Le recomand tuturor colegilor mei să aplice cu încredere pentru a participa în cadrul acestui proiect ERASMUS+, deoarece în acest mod își vor putea dezvolta cunoștințele, își vor îmbunătăți competențele de comunicare în limba engleză, vor cunoaște oameni noi și vor lega prietenii frumoase! **(Miruna-Dumiriția)**

Datorită participării la acest proiect, mi-am dezvoltat competențele de comunicare în limba engleză, dar și să apreciez diversitatea culturală.

Sfaturi pentru viitorii participanti:

1. Implică-te în cât mai multe proiecte.
2. Pregătește-te lingvistic: trebuie să comunici în limba engleză.
3. Fii prietenos și sociabil deoarece acest lucru este cheia proiectului.

(Alexandru)

Activitatea mea preferată a fost prezentarea elevilor școlii Platon în legătură cu panourile solare și cum pot fi folosite. Mi-a plăcut mult organizarea lor și modul în care au folosit votul în timp real pentru a răspunde la întrebările lor.

Consider ca această experiență m-a ajutat să mă dezvolt pe plan personal. Am cunoscut oameni noi, atât din Grecia cât și din liceul meu. Mi-am dezvoltat abilitățile de lucru in echipă și am devenit mai responsabilă față de mediul înconjurător De asemenea, am avut ocazia să-mi folosesc cunoștințele de limba engleză ceea ce a fost o oportunitate de ale dezvolta.

Sfaturi pentru viitorii participanți:

Încercați să luați în considerare participarea la o asemenea experiență. Este ceva unic; mie mi-a deschis multe uși spre dezvoltare personală. Nu există nimic de pierdut, dimpotrivă, doar de câștigat din diverse puncte de vedere. **(Bianca-Ștefania)**

Mă bucur că am reușit să particip la prima ediție a proiectului de mobilități ERASMUS deoarece această experiență a avut un impact pozitiv asupra dezvoltării mele personale.

Recomand cu căldură elevilor care doresc să participe, să nu rateze o astfel de șansă deoarece pot învăța foarte multe lucruri dintr-o astfel de experiență, pot lega prietenii cu persoane din alte țări, pot vizita locuri frumoase, pot acumula cunoștințe academici. Vor crea amintiri prețioase și pot avea parte de sentimente unice și emoționante **(Maria-Georgiana)**

A fost o experiență unică de a învăța despre obiectivele de dezvoltare durabila (ODD) și de a cunoaște persoane noi. Această mobilitate ERASMUS+ a fost un schimb de experiență benefic, un prilej de învățare și dezvoltare.

Recomand cu căldură tuturor să participe la astfel de mobilități fiindcă este o experiență unica care îți oferă ocazia să își dezvolți diverse abilități. **(Luca Petru)**

Pe parcursul acestui an școlar am avut privilegiul să fiu implicat într-un proiect de mobilități ERASMUS+ pe tema dezvoltării durabile. În decursul celor 5 zile petrecute în Republica Elenă am participat la diverse activități pe tema proiectului și am conștientizat importanța dezvoltării durabile pentru mediul înconjurător și pentru viața noastră. Am participat la ore de curs și am putut observa cum este sistemul de învățământ din Grecia; am participat la activități de socializare și distractive împreună cu elevii greci, comunicând cu ei în limba engleză.De asemenea, am vizitat obiective turistice printre care Muntele Olimp și Complexul de mănăstiri „Meteora". Pe mine m-a impresionat foarte mult vizita la Complexul „Meteora", deoarece peis

ajul în care erau amplasate mănăstirile era spectaculos

Sfaturi pentru viitorii participanți: *Recomand colegilor mei să aplice pentru a participa la proiecte ERASMUS+, deoarece în acest mod îți poți dezvolta cunoștințele, abilitățile și ai posibilitatea de a vizita locuri noi.* **(Andrei Alistar)**

Fiecare activitate organizată pe perioada mobilității a avut ca scop promovarea dezvoltării durabile Pentru mine, cea mai interesantă activitate a fost ecologizarea plajei, deoarece și-a pus amprenta asupra sănătății mediului. De asemenea, odată întorși, am avut responsabilitatea de a desfășura diferite activități de diseminare și valorizare a experienței pentru a încuraja participarea într-o astfel de mobilitate.

Pe mine, activitățile proiectului m-au determinat să conștientizez importanța obiectivelor de dezvoltare durabilă și a stilurilor de viață durabile, m-au ajutat să lucrez mai eficient în echipă, dar și să-mi dezvolt competențele lingvistice.

Recomand tuturor măcar să aplice pentru mobilitatea Erasmus +, deoarece o astfel de experiență îți poate schimba radical viața și viziunea asupra vieții. **(Denisa Maria)**

Participarea la programul ERASMUS a reprezentat pentru mine o oportunitate unică de a învăța și de a mă dezvolta într-un mediu nou și stimulativ. Impactul acestor activități asupra dezvoltării mele personale a fost imens. Am devenit mai deschisă către noi culturi și perspective, mi-am îmbunătățit abilitățile de comunicare și am dobândit o mai mare încredere în sine. Am învățat să lucrez în echipă într-un mediu multicultural și să apreciez diversitatea ca pe o resursă valoroasă.

În timpul mobilității, am avut ocazia să particip la o serie de activități educaționale și culturale. Am asistat la cursuri și seminarii la școala parteneră, unde am învățat despre metodele de predare utilizate în Grecia. am participat la o serie de activități educaționale și culturale. Am asistat la cursuri și seminarii la școala parteneră și am învățat despre metodele de predare utilizate în Grecia.

Experiența ERASMUS+ nu este doar despre învățare academică, ci și despre creștere personală și dezvoltare într-un context internațional. **(Elena Gabriela)**

Nu știam că aveam să mă distrez așa de mult alături de elevii de la școala Platon din Katerini, Grecia. Am învățat să fim o echipă; am explorat și am învățat lucruri interesante despre dezvoltarea durabilă, ne-am făcut prieteni noi. Profesorii de la școala din Katerini au fost foarte amabil și înțelegători. Am participat la orele de educație financiară de geografie de matematică și chiar muzică și toți profesorii au fost deschiși la întrebările noastre și ne-au încurajat să fim curioși.

Activitățile proiectului mi-au oferit oportunitatea de a comunica în limba engleză și de a-mi dezvolta anumite competențe utile în viitor, în special cele de colaborare și comunicare în echipă.
(Teodora)

Pe lângă activitățile școlare, am avut privilegiul să descopăr cultura greacă prin participarea la diverse activități tradiționale și festivaluri locale. Am fost fascinat de dansurile tradiționale, muzica specifică și de ospitalitatea călduroasă a comunității locale, ceea ce mi-a oferit o perspectivă profundă asupra tradițiilor și valorilor grecești.

Una dintre activitățile care m-a impresionat cel mai mult a fost vizita la Școala nr. 2 din Katerini, unde am participat activ la lecții interactive și am interacționat cu elevii și cadrele didactice. Această experiență mi-a deschis noi perspective asupra metodelor de predare și învățare și m-a inspirat să explorez mai departe domeniul educației.

Această mobilitate a avut un impact profund pozitiv asupra mea. Am dezvoltat abilități interculturale și de comunicare, am învățat să mă adaptez rapid într-un mediu multicultural și să lucrez eficient într-un context internațional. Experiența a stârnit în mine curiozitatea continuă pentru diversitatea culturală și a consolidat dorința de a contribui activ la schimbarea educațională și socială în comunitățile mele. **(Marius)**

Pe parcursul mobilității, am avut ocazia de a participa la ore de curs și am putut observa cum este sistemul de învățământ din Grecia și să fac comparații cu sistemul de învățământ din România. Am participat la activități de de socializare cu elevi greci. Pe mine, acest proiect m-a ajutat să îmi dezvolt anumite competențe precum și competențele lingvistice și m-a ajutat să lucrez mai eficient în echipă, dar în acest proiect mi-am făcut și prieteni noi.

Recomand tuturor să profite de o asemenea oportunitate și să aibă curajul de a-și depune dosarele de candidatură deoarece experiența Erasmus+ este una unică și are un impact deosebit asupra dezvoltării personale, mai precis contribuie la dezvoltareu competențelor de comunicare în limba engleză, de colaborare in echipă, îmbunătățirea cunoștințelor despre dezvoltarea durabilă și protecția mediului înconjurător. În plus, cunoști persoane din alte țări și îți faci prieteni noi și durabili. **(Melina)**

Prima zi a fost cu adevărat memorabilă. Am început prin vizitarea Liceului nr. 2 din Katerini, unde am fost impresionat de atmosfera prietenoasă și de deschiderea elevilor și profesorilor. După activitățile desfășurate la școală, am pornit într-o drumeție pe Muntele Olimp prilej pentru a observa biodiversitatea. Peisajele spectaculoase și aerul curat al muntelui ne-au oferit o experiență de neuitat.

Mi-a plăcut timpul petrecut pentru a observa activitățile zilnice ale elevilor greci și interacțiunea cu cadrele didactice. A fost interesant să vedem cum se desfășoară o zi obișnuită de școală și să comparăm metodele lor de predare cu cele din țara noastră

Această mobilitate ERASMUS+ mi-a oferit o perspectivă profundă asupra istoriei și spiritualității grecești. Dezvoltarea competențelor culturale a fost, fără îndoială, una dintre cele mai remarcabile experiențe ale mobilității. **(Cosmin)**

Experiența mea Erasmus+ a fost una de vis. Nu știu cum să exprim în cuvinte toate emoțiile și lucrurile frumoase de care am avut parte. Activitățile ne-au motivat să ne dorim să devenim mai buni. Deși tot timpul am fost implicați în diverse activități, nu ne-am simțit obosiți, dimpotrivă, totul a fost stimulativ.

Pentru mine a fost o experiență frumoasă, mai ales că a fost prima țară pe care am vizitat-o până în prezent.

A fost o atmosferă atât de plăcută, încât nu m-am simțit o clipă străină în Grecia.

Această mobilitate m-a învățat să prețuiesc mai mult natura și să o protejez mai mult, deoarece ea mă va răsplăti înzecit.
(Florina)

Această experiență m-a ajutat enorm la dezvoltarea mea personală, în sensul că am învățat despre obiectivele de dezvoltare durabilă, am devenit mai conștient de problemele mediului înconjurător și necesitatea introducerii în viața noastră cotidiană a unor obiceiuri durabile, am descoperit alte tradiții și culturi, am învățat să mă adaptez unor situații diferite și mă simt mai motivat să contribui la sănătatea mediului.

Doresc tuturor elevilor să aibă curajul de a participa la proiectele Erasmus+ în anii ce vor urma deoarece este una dintre cele mai frumoase experiențe care te ajută să te dezvolți.
(David)

Mi-a plăcut mult ultima zi deoarece totul a fost bine iar noi ne apropiasem de oamenii din Grecia și de inimile lor așa cum ei s-au apropiat de ale noastre.

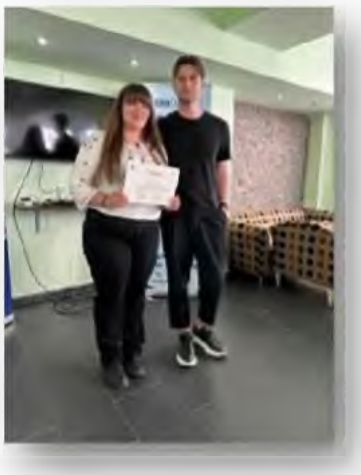
Mobilitatea a avut un impact deosebit asupra dezvoltării mele personale. Am învățat despre stilurile de viață durabile, am aflat lucruri interesante despre Grecia și cultura ei și chiar am mai învățat și câteva cuvinte grecești.

Sper că viitorii participanți la astfel de mobilități vor fi la fel de entuziasmați de această experiență! **(Maria Briana)**

Pe parcursul mobilității, atât la liceul gazdă cât și în timpul liber am promovat stilurile de viață durabile și am contribuit la îmbunătățirea sănătății mediului prin activități precum reciclare selectivă și strângerea deșeurilor de pe plajă.

Această experiență a avut un impact imens asupra dezvoltării mele personale: am obținut noi cunoștințe, mi-am testat competențele lingvistice, am învățat să fiu independentă și să comunic eficient.

Către viitorii participanți: *Îndrăzniți să încercați lucruri noi care sunt spre beneficiul vostru, fiți curajoși și aveți încredere în forțele proprii!* **(Bianca)**



Erasmus+....o experiență unică, plină de momente frumoase alături de oameni frumoși! Acest proiect mi-a dat ocazia să descopăr luc ruri noi. Mulțumesc, Erasmus+ pentru această experiență! Îi încurajez pe toți cei care au ocazia de a participa, să nu ezite nici o clipă! **(Iuliana)**

Analiza testimonialelor a evidențiat câteva aspecte care apar frecvent și reflectă impactul acestei experiențe ERASMUS+ asupra elevilor participanți la mobilitățile de grup.

Dezvoltarea personală și creșterea încrederii în sine

- Experiențele din cadrul mobilităților au contribuit la dezvoltarea personală a elevilor, deoarece au fost expuși la situații noi care le-au cerut să fie mai independenți și să își asume responsabilități. Ei au devenit mai încrezători în capacitatea lor de a face față provocărilor și de a se adapta la medii noi. Mobilitățile au oferit oportunități de ieșire din zona de confort, astfel încât elevii au putut să își descopere și să își dezvolte noi abilități, învățând cum să gestioneze situații complexe. „Am devenit mai încrezător în capacitățile mele și mai deschis către noi oportunități de învățare și dezvoltare personală" ne mărturisește George.

Aprecierea diversității culturale

- Elevii au explorat diverse aspecte ale culturii și civilizației grecești, ceea ce le-a dezvoltat respectul pentru diversitatea culturală. Interacțiunea cu persoane din altă țară i-a făcut mai toleranți și mai deschiși față de diferențele culturale. De exemplu, Marius povestește: „Am fost fascinat de dansurile tradiționale, muzica specifică și ospitalitatea călduroasă a comunității locale".

Creșterea motivației pentru învățare și implicare în comunitate

- Elevii au menționat frecvent că participarea la proiecte ERASMUS+ le-a crescut motivația de a se implica activ în viața școlară și comunitară. Experiențele pozitive trăite le-au oferit o nouă perspectivă asupra importanței educației și a rolului pe care ei îl pot juca în comunitatea lor. Aceștia au revenit din mobilități cu o atitudine proactivă, dornici să aplice ceea ce au învățat și să contribuie la schimbarea pozitivă a mediului școlar și a comunității locale. Elena ne povestește: „Această experiență mi-a oferit ocazia să particip la activități de socializare și educaționale, învățând despre metodele de predare utilizate în Grecia, dar și să mă implic mai mult în comunitatea mea."

Conștientizarea importanței protecției mediului

- Un alt aspect cheie al mobilităților a fost implicarea în activități care promovau dezvoltarea durabilă și protecția mediului. Elevii au participat la diverse acțiuni ecologice, cum ar fi curățarea plajelor sau reciclarea, și au învățat despre impactul schimbărilor climatice. Aceste activități i-au sensibilizat cu privire la responsabilitatea individuală și colectivă față de mediu și i-au motivat să adopte comportamente mai sustenabile în viața lor de zi cu zi.

Îmbunătățirea abilităților lingvistice

- Elevii au menționat că participarea la mobilități i-a ajutat să își îmbunătățească abilitățile de comunicare în limba engleză. „Am participat la activități de socializare și distractive împreună cu elevii greci, comunicând cu ei în limba engleză", ne relatează Andrei despre această experiență.

Învățarea prin activități practice și educație non-formală

- Mulți elevi au subliniat importanța educației non-formale și a activităților practice. Participarea la ateliere de lucru și activități interactive pe teme legate de dezvoltarea durabilă le-a oferit o alternativă la învățarea tradițională, permițându-le să își dezvolte competențe precum colaborare și creativitate, rezolvarea problemelor, gestionarea timpului. „Activitatea mea preferată a fost prezentarea elevilor școlii Platon în legătură cu panourile solare și cum pot fi folosite. Mi-a plăcut mult modul interactiv de învățare", a spus Bianca.

Cei mai mulți dintre elevi își exprimă recunoștința pentru această oportunitate și îi îndeamnă pe toți colegii lor să participe la viitoarele proiecte ERASMUS+, considerând această experiență ca fiind una **transformatoare**, plină de **învățare, descoperiri și dezvoltare personală**.

ERASMUS+ - Experiența care "Schimbă vieți, deschide minți!

IMAGINI DE LA ACTIVITĂȚILE DE ÎMPĂRTĂȘIRE A EXPERIENȚEI

ISSN 2248–0692
ISSN–L = 2248–0692

ERASMUS+ - Experiența care "Schimbă vieți, deschide minți!

Cofinanțat de Uniunea Europeană

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