



Erasmus+

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

Colegiul Ion Kalinderu, Bușteni-România

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

(magazine)

Anul I

Nr. 1

nov. revista
anuala

[2024]



115 pagini



ISSN - 3061-5410 ISSN-L- 3061-5410



PRINTHAUS

IAȘI - 2024

ÎN ARMONIE CU UNIVERSUL



Ambasador eTwinning -Maria Țuca- Gradinita PP 1 Ostroveni-Rm. Vâlcea

Motto

Albert Einstein

Învățarea nu trebuie să se facă așa cum am făcut-o în școală. Este în mare parte plictisitor și greu de ținut pasul.

Continuați să învățați și să creșteți în cunoștințe!

Știați că universul se extinde constant? Dacă vrem să trăim în armonie cu ea, putem, de asemenea, să continuăm să ne extindem facultățile mentale, cufundându-ne în noi cărți, cunoștințe și abilități.

Odată ce încetezi să înveți, începi să mori.

Motto

Albert Einstein

Învățarea nu trebuie să se facă așa cum am făcut-o în școală. Este în mare parte plictisitor și greu de ținut pasul.

Creați o listă de redare cu muzică înălțătoare

A trăi în armonie cu universul nu înseamnă a fi deprimat și descurajat. Din păcate, multă muzică de acolo îi face pe oameni să se simtă triști, sceptici, furioși, dor sau deprimați după ascultare.

Muzica are puterea de a schimba emoțiile și sentimentele.

Dacă întrebi orice persoană de pe stradă dacă preferă să se simtă fericită sau tristă, este un pariu de 99% că majoritatea oamenilor ar spune că vor să se simtă **FERICIȚI**.

Dacă vrem să ne controlăm starea emoțională, alegerea muzicii care este înălțătoare este un drum lung pentru a răspândi energie pozitivă în jurul tău.

Dezvoltați autodisciplina

Universul curge în ordine perfectă cu un ritm specific în timp și spațiu. Acest flux ne amintește de importanța menținerii structurii și ordinii în propriile noastre vieți. Disciplina înseamnă să alegi între ceea ce îți dorești acum și ceea ce îți dorești cel mai mult.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET - eTwinning STEAM project

A te refuza într-un mod sănătos de dragul de a te îndrepta către obiectivul tău este o modalitate excelentă de a practica disciplina.

Autodisciplina ne oferă recompense mari pe termen lung. Ne rafinează caracterul, ne întărește voința și ne dă putere să trăim în armonie unul cu celălalt și cu universul.

Urmați regulile la locul de muncă

Știm cu toții că uneori este greu să urmați toate regulile la locul de muncă 100% din timp. Dar când ne uităm la ordinea, legile și regulile precise ale universului, vedem că trăim mai în armonie unul cu celălalt atunci când ne conformăm și unei structuri care susține ordinea.

Regulile sunt acolo de dragul ordinii și înțelegerii. Ele nu sunt create de dragul de a pedepsi sau de a enerva pe cineva, chiar dacă uneori pare așa.

Pacea și armonia la locul de muncă sunt cheia succesului.

Hrăniți-vă sănătatea emoțională

O modalitate de a trăi în armonie cu universul este să vă hrăniți sănătatea emoțională. Dacă te lupti în acest domeniu, s-ar putea să fii încântat să descoperi ușurarea pe care o poate oferi o îndrumare profesională.

A avea grijă de sănătatea mentală și emoțională a cuiva a devenit la fel de popular și necesar ca și îngrijirea sănătății fizice. Este o opțiune înțeleaptă și respectată în zilele noastre. Multe companii de asigurări acoperă mai multe vizite de sănătate mintală, realizând beneficiile și necesitatea medicală a acestora.

Când suntem mai fericiți, suntem mai bine pregătiți pentru a-i ajuta și a-i servi pe alții care suferă. Dacă suntem nefericiți, suntem mai puțin motivați să-i ajutăm pe alții.

Iubiți-vă unii pe alții!

Una dintre cele mai bune moduri de a trăi în armonie cu universul este să vă iubiți unii pe alții.

Într-o lume plină de diviziuni, critici și concurență, este ușor să puneți dragostea pe plan secundar. Este fiecare om pentru el însuși.

Dragostea nu trebuie să fie enervantă, falsă sau exagerată. Uneori doar deschide ușa pentru cineva. Sau să zâmbești cuiva despre care știi că este singur.

Sistemul Solar

Sistemul solar este un exemplu perfect de armonie în natură. Toate planetele orbitează în jurul Soarelui în sincronizare, ritm și ordine perfecte pentru a crea un echilibru care să susțină viața pentru ființele umane de pe Pământ.

Dacă Soarele sau Luna și-ar schimba brusc cursul sau modelul, ar provoca o mare perturbare a planetei noastre.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET - eTwinning STEAM project

Mișcarea planetară este foarte fiabilă și previzibilă. Poate fi calculat și măsurat cu sute de ani înainte. Planetele urmează o cale stabilă și armonioasă.

- Planetele se învârt în perfectă armonie în jurul Soarelui pentru a crea sistemul solar așa cum știm
- Echilibrul luminii zilei și întinericului
- Soarele și Luna sunt exemple grozave de armonie în natură. Soarele oferă lumină pentru zi și Luna pentru noapte.
- În funcție de zi și anotimp, există întotdeauna un echilibru armonios între lumina zilei și întineric. Pentru jumătate de an, lumina în timpul zilei crește din ce în ce mai mult. Pentru cealaltă jumătate, lumina zilei devine din ce în ce mai scurtă.
- În orice zi, există întotdeauna un echilibru armonios de lumină și întineric pentru a separa ziua de noapte.
- Schimbul de oxigen și dioxid de carbon între plante și oameni
- Un exemplu clasic de armonie în natură se găsește între plante și oameni. Există un flux continuu de a da și de a primi.
- Oamenii respiră oxigenul pe care plantele îl eliberează ca deșeu. Plantele iau dioxid de carbon pe care oamenii îl expiră ca deșeu. Acest echilibru perfect al schimbului de gaze creează armonie și coexistență pașnică între cele două forme de viață.
- Oamenii sunt de folos plantelor, iar plantele beneficiază de oameni.
- Oamenii au nevoie de oxigen pentru a supraviețui. Plantele au nevoie de dioxid de carbon pentru a supraviețui. Acest exemplu ne ajută să învățăm mai multe despre relațiile din natură și despre modul în care a oferi și a primi promovează viața și susține ciclul.
- **Fazele Lunii afectează marea**
- Luna și oceanul lucrează împreună în armonie perfectă. Atracția gravitațională dintre Pământ și Luna creează marea înalte în oceanele noastre în luna nouă și luna plină.
- Creșterea și descreșterea lunii într-un ciclu echilibrat de 28 de zile asigură un flux armonios de valuri de-a lungul liniei țărmului.
- Efectul Lunii asupra oceanului este un exemplu excelent de armonie în natură.
- **Cele patru anotimpuri**
- Cele patru anotimpuri servesc ca exemplu clasic de armonie în natură. Echilibrul dintre cald și rece creează un contrast care uniformizează extremele.
- O primăvară caldă este echilibrată de o toamnă răcoroasă. O vară fierbinte este echilibrată de o iarnă rece.
- În cele patru anotimpuri, ciclurile de schimbare armonioasă creează unitatea timpului de un an

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

- Unirea spermatozoizilor și ovulele
- Unul dintre cele mai inspirate exemple de armonie în natură este unirea spermatozoizilor cu ovulul. Ceea ce pare a fi două structuri complet diferite, ajunge să formeze viața unui om așa cum îl cunoaștem.
- Este posibil ca două obiecte aparent opuse să se unească pentru a crea cel mai magnific rezultat.
- Ceea ce pare dizarmonic individual, pare armonios atunci când este unit

În armonie cu apa

Circulația naturală a apei determinată de energiile naturale regenerabile este cel mai important factor care conduce sistemele de bază ale pământului. • Omul este o mică parte a viețuitoarelor de pe pământ, totuși activitățile antropice desfășurate până acum au adăugat sarcini mari asupra ecosistemelor naturii. • Cum să găsim modalități pozitive ale naturii în managementul activităților umane legate de mediul acvatic, este una dintre provocările urgente în realizarea sistemelor sustenabile pentru om și biosferă.

Importanța serviciilor ecosistemice forestiere

- Depozitarea apei („Barajul verde”, soluri, turba, cernoziom etc.)
- Circulația apei (Transpirație, rădăcini, vase, frunze)
- Fotosinteza (aprovizionarea cu oxigen, stocarea carbonului etc.)
- Purificarea aerului, Controlul calității apei
- Atenuarea dezastrelor
- Altele (valori culturale, spirituale etc.)

FĂCÂND PACE CU NATURA!

Potrivit ONU, sănătatea publică și prosperitatea, sistemele alimentare și energetice, productivitatea economică și integritatea mediului se bazează pe un ciclu al apei care funcționează bine și este gestionat echitabil.

Explicând cum să creăm un efect de undă, spune ONU, atunci când cooperăm cu privire la apă, creăm un efect de undă pozitiv, favorizând armonia, generând prosperitate și construind reziliența la provocările comune.

Trebuie să acționăm pe baza faptului că apa nu este doar o resursă care trebuie folosită și care trebuie să se concureze - este un drept uman, intrinsec fiecărui aspect al vieții. În această Zi Mondială a Apei, toți trebuie să ne unim în jurul apei și să folosim apa pentru pace, punând bazele unui mâine mai stabil și mai prosper. Prosperitatea și pacea se bazează pe apă. Pe măsură ce națiunile gestionează schimbările climatice, migrația în masă și tulburările politice, ele trebuie să pună cooperarea în domeniul apei în centrul planurilor lor. Apa ne poate scoate din criză. Putem promova armonia între comunități și țări prin unirea în jurul utilizării

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

echitabile și durabile a apei – de la convențiile ONU la nivel internațional, până la acțiuni la nivel local.

Asigurarea disponibilității și gestionarea durabilă a apei și canalizării pentru toți.

Apa pentru pace

Unul din trei oameni trăiește fără salubritate. Acest lucru provoacă boli inutile și moarte. Deși s-au făcut progrese uriașe în ceea ce privește accesul la apă potabilă curată, lipsa de canalizare subminează aceste progrese. Dacă oferim echipamente la prețuri accesibile și educație în practicile de igienă, putem opri această suferință fără sens și pierdere de vieți.

Nu abuzați de apă. Asigurați-vă că închideți robinetul atunci când spălați vase, faceți dușuri scurte - Căzile necesită mai multă apă decât un duș de 5-10 minute. Luați în considerare obținerea unui contor de apă pentru a fi conștient de utilizarea apei.

4 miliarde de oameni nu au acces la serviciile de salubritate de bază. Împrumută-ți vocea pentru a vorbi despre lipsa toaletelor în multe comunități din întreaga lume!

PROTEJAȚI ȘI RESTAURAȚI ECOSISTEMELE LEGATE DE APĂ

Până în 2020, protejați și restabiliți ecosistemele legate de apă, inclusiv munții, pădurile, zonele umede, râurile, acvifere și lacuri.

Energie eoliană

Hidroelectric

Putere

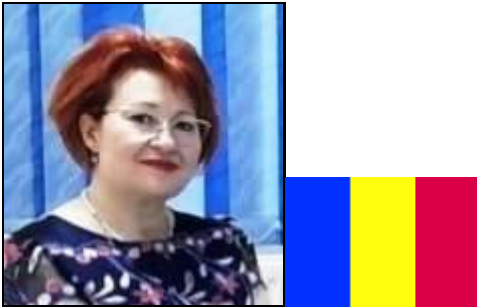
Energie solară

În armonie cu Pădurea

Indiferent dacă suntem conștienți sau nu, viața noastră depinde în mare măsură de sănătatea și bunăstarea pădurilor lumii. Pentru nevoile noastre zilnice, pădurile oferă apă curată de consumat și aer curat de respirat și continuă să ofere omenirii nenumărate beneficii pentru sănătate și trai. În ciuda valorii lor pentru viețile noastre, pădurile sunt continuu sub amenințarea defrișărilor din cauza incendiilor, inundațiilor, dăunătorilor și, mai frecvent, acțiunilor umane.

Împreună, trebuie să facem un efort mai concertat pentru a ne conserva pădurile! Ziua Internațională a Pădurilor, care cade pe 21 martie anual, este un memento oportun pentru noi toți. Cu tema din acest an „Păduri și sănătate”, să dăm înapoi cât am luat din pădure. Nu putem continua să împrumutăm și să furăm de la generațiile viitoare. Este responsabilitatea noastră colectivă să ne asigurăm că pădurile lumii sunt conservate pentru copiii copiilor noștri.

ZIUA MONDIALĂ A ALBINEI



Prof. Banea Laureta Speranța

Grădinița cu PP nr. 4 Măcin, județul Tulcea-RO

Proiectul STEAM – „Armonia naturii” 2024 a fost pentru Grădinița cu PP nr. 4 Măcin, jud. Tulcea extrem de generos în teme, dacă ne gândim la infinitele posibilități de realizare și la faptul că atins toate cele 8 competențe cheie: competențe de alfabetizare, competențe multilingvistice, competențe în domeniul științei, tehnologiei, ingineriei și matematicii, competențe digitale, competențe sociale, competențe cetățenești, competențe antreprenoriale și competențele ce vizează sensibilizarea culturală și exprimarea artistică.

Deosebit de interesante mi s-au părut activitățile dedicate unor zile special marcate în calendar – Ziua Mondială a Apei, Ziua Meteorologiei, Ziua Păsărilor, Ziua Educației Financiare, Ziua Familiei, Ziua Mondială a Mediului, Ziua Mondială a Albinei.

Pentru că albinele joacă un rol crucial în creșterea randamentului culturilor și promovarea siguranței alimentare, precum și în atenuarea schimbărilor climatice și a conservării mediului, m-aș opri la modul în care am sărbătorit Ziua Mondială a Albinei – 20 mai 2023.

În prezent, populațiile de albine au scăzut dramatic din cauza schimbărilor climatice, diminuării suprafeței pădurilor și a pășunilor cu plante melifere și a utilizării intensive a pesticidelor. O treime din producția agricolă la nivel mondial depinde de polenizarea realizată cu precădere de albine, iar dispariția acestora amenință siguranța

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

alimentației globale. Totodată, beneficiile produselor apicole sunt binecunoscute – mierea, lăptișorul de matcă, polenul, propolisul, veninul de albine și ceara – contribuie la întărirea organismului, astfel încât persoanele care le consumă reușesc să-și întărească sistemul imunitar.

În acest context, am propus activități care să îi facă pe cei mici să conștientizeze importanța albinelor în viața noastră și sper că am reușit să dezvolt **competențe în domeniul științei, tehnologiei, ingineriei și matematicii**. Concret, am pornit de la vizionarea unei prezentări power-point cu titlul „Totul despre ciclul de viață al unei albine”, apoi am mers în natură pentru a vedea o stupină. Aici, în spiritul binecunoscut al activităților out-door, am respirat aerul proaspăt al primăverii dar am și numărat stupi, am observat fagurii cei perfect hexagonali. Am hotărât împreună cu copiii că cel mai mare bijutier al naturii este albina, dar este și farmacist prin produsele pe care le oferă. Aceste mici viețuitoare ne oferă produsele apicole care sunt cele mai valoroase și miraculoase daruri din natură.

Apoi, ca niște adevărați arhitecți am încercat să realizăm un stup al nostru din materiale puse la dispoziție de un tâmplar local. Copiii au observat și subliniat rolul fiecărei piese – corpul stupului, rame, podișorul, hrănitorul, capacul, bara de fixare. Cuibul l-am format central, pe mai multe rame. Lateral stânga și dreapta copiii au așezat ramele pentru depozitarea rezervelor de hrană. Între timp, am discutat cu cei mici despre componența unei familii de albine și rolul fiecăreia în stup. Scopul activității a fost îmbogățirea cunoștințelor copiilor despre părțile componente ale albinei, dar mai ales aprecierea muncii minuțioase ale acesteia. Simbol al hărniciei, ea ne va aminti mereu de importanța muncii în echipă.



În final, am împărtășit concluzii și impresii părinților, comunității locale și partenerilor păstrând în suflet o fărâmbă de lumină aurie cu aromă de miere. Mulțumim fondatorilor pentru experiențe de neuitat!

INTEGRAREA COMPETETELOR ELEVILOR ÎN CURRICULUM PRIN PROIECTUL eTwinning STEAM „THE HARMONY OF NATURE 2024”



*Prof. DOINA CIOBANU
LICEUL ALEXANDRU CEL BUN
BOTOȘANI -ROMÂNIA*

Proiectul eTwinning The Harmony of Nature STE(A)M project 2024 este la ediția aXVa și este dedicat Anului european al competențelor cu integrare în curriculum. Am participat în fiecare an, din 2009, la acest proiect, cu tematica specifică problematicii și cerințelor la nivel internațional, adoptată de O.N.U.

Prin conceptul de proiect STEAM inovativ, s-a creat posibilitatea de a realiza o integrare a științelor, artelor, dezvoltării sustenabile, pentru o viață verde, alături de obiectivele educaționale. La baza activităților proiectului au stat inovația și creativitatea, printr-o utilizare nouă a combinării metodelor și tehnicilor pedagogice inovative. A fost aplicată învățarea mixtă, care combină formarea tradițională în clasă cu predarea utilizând internetul și tehnologia, ce oferă elevilor mai multă flexibilitate pentru a crea medii de studiu eficiente și a personaliza experiențele de învățare. Elevii au fost implicați prin metode participativ-active în scenarii didactice bazate pe aplicații practice, lucrări pentru natură, aplicații TIC, care le-au stârnit curiozitatea și interesul și a dus la dezvoltarea competențelor. În metodele de învățare activă, profesorul lucrează ca ghid, iar elevii se ocupă de călătoria lor de învățare. Studiul în acest fel poate duce la o bună implicare și înțelegere, stârnește creativitatea și promovează învățarea pe tot parcursul vieții. Am adaptat metodele moderne la nivelul de pregătire a elevilor, cu activități de colaborare, lucru în echipă și utilizarea noilor tehnologii și a internetului. Prin metode interactive de lucru, prin lucrul în echipă, colaborare activă, s-au dezvoltat aptitudinile creative ale elevilor și aptitudinile științifice, abordând inter, intra, multi și transdisciplinar majoritatea temelor, am indicat elevilor să utilizeze cât mai multe instrumente web 2.0.

Expoziții cu produse realizate de elevi

Activitate Safer Internet Day

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

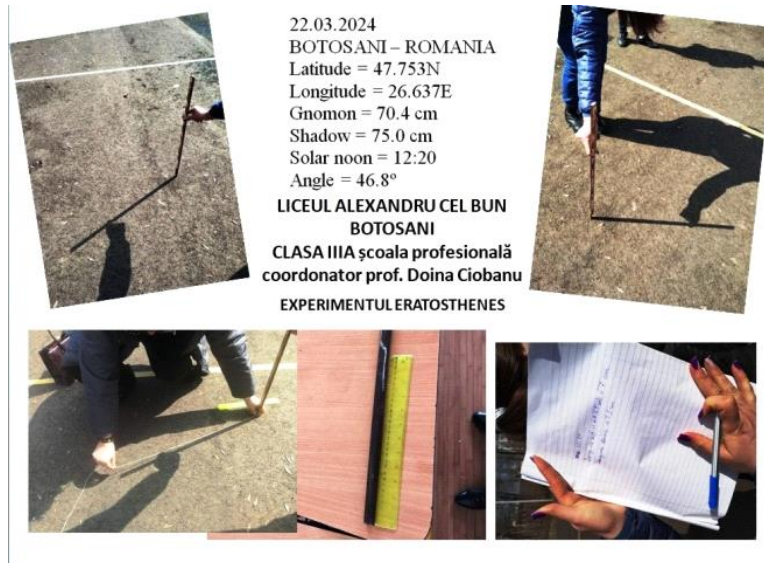


S-au realizat în cadrul proiectului activități practice și experimentale, care stau la baza înțelegerii și cunoașterii vieții. Elevii și-au împărtășit reciproc experiența, dobândind competențe utile la toate disciplinele din curriculum și în viață. Pentru elevii cu nevoi speciale, cu deficiențe fizice și CES integrați în învățământul de masă, au fost adaptate activități conform nevoilor și posibilităților, acești elevi au dovedit că sunt creativi și implicați în proiect.

În proiect au fost implicați elevii clasei a XIIa C calificarea Tehnician designer vestimentar și elevii anului III A școala profesională calificarea Confeccioner produse vestimentare, elevi din clase terminale care au format competențe pentru viitoarea profesie. Majoritatea sarcinilor de lucru au fost integrate în curriculum, pentru încadrarea în timpul de lucru și pentru a aborda temele intra, inter, multidisciplinar și transdisciplinar. Utilizarea cunoștințelor din proiect și integrarea în curriculum se referă la domenii științifice, limbi străine, creații artistice și design, educația pentru mediu și sănătate. Prin activități practice s-au realizat produse privind importanța matematicii în viață, creații de design vestimentar utilizând elemente din natură, importanța apei în natură, necesitatea siguranței pe internet, respectarea naturii și a fenomenelor acesteia. Activitățile proiectului adaugă la competențele și abilitățile formate elevilor prin curriculum de bază pentru dezvoltare profesională, competențele secolului XXI, necesare pentru o dezvoltare personală și socială: cetățenie, conștientizare și exprimare culturală, competențe digitale, antreprenoriat, matematică, știință, tehnologie, comunicare lingvistică, competențe personale, sociale și învățarea de a învăța.

Experimentul Eratosthrenes

A PROJECT FOR A GREEN PLANET - eTwinning STEAM project



22.03.2024
BOTOSANI – ROMANIA
Latitude = 47.753N
Longitude = 26.637E
Gnomon = 70.4 cm
Shadow = 75.0 cm
Solar noon = 12:20
Angle = 46.8°
**LICEUL ALEXANDRU CEL BUN
BOTOSANI**
CLASA IIIA școala profesională
coordonator prof. Doina Ciobanu
EXPERIMENTUL ERATOSTHENES



Niveluri de integrare în curriculum

Nivelurile de integrare în curriculum se referă la:

-abordări interdisciplinare- “Ziua Mediului” și “Ziua Pământului”: TIC+ educația pentru mediu.

-abordări intradisciplinare- “Ziua Păsărilor”: tehnologie+ design+ creație+ educația pentru mediu.

-abordări multidisciplinare- Atelier de creație “Armoniile primăverii” (Echinocțiul de primăvară): artă+ astronomie+ geometrie+ creație design+ lucru de mână.

-abordări transdisciplinare- “Experimentul Eratosthene” (Echinocțiul de primăvară): astronomie+matematică+ geometrie+ geografie+ metode experimentale.



A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

În realizarea activităților pentru colaborare și schimb de experiență între elevi, s-au utilizat instrumente și aplicații digitale. Utilizarea tehnologiei digitale, a instrumentelor de comunicare, a rețelelor pentru a accesa, gestiona, integra, evalua și crea informații pentru a funcționa într-o economie bazată pe cunoaștere, a dus la atingerea obiectivelor pedagogice stabilite prin proiect.

Pentru fiecare activitate există o gamă diferită de instrumente. Am utilizat instrumentele din TwinSpace pentru a împărtăși experiențele și rezultatele proiectului. Fiind inginer în domeniul textile-pielărie, liceul meu cu profil tehnic în acest domeniu, folosesc la clasă și în activitățile proiectului cu elevii internetul, laptopul, telefonul mobil, aplicațiile și canalele cu materiale didactice pentru activitățile de învățare: Classroom, Zoom, Canva, WordArt, Jigsawplanet, Padlet, Genially, GoogleDrive, Pinterest, YouTube, Didactic.ro, WhatsApp, Google Slides, Calameo, site-uri de socializare și alte aplicații. Elevii sunt atrași de utilizarea în activitățile didactice și de proiect a laptopurilor, telefoanelor, lucrează cu plăcere și știu să utilizeze internetul și instrumentele web2.0.

Elevii școlii care provin din medii defavorizate, din mediul rural, deși nu au toți telefoane performante, au participat la activități și au creat produse cu noile tehnologii. Prin colaborare cu ajutorul tehnologiilor digitale și a internetului cu elevi din alte zone geografice, elevii au împărtășit experiențe comune și idei despre activitățile și rezultatele proiectului. Elevii au dobândit competențe TIC și de comunicare în limba engleză. Pentru evaluarea activităților proiectului s-au folosit canalele furnizate de internet prin Chestionare GoogleForm și Padlet. Atunci când au fost utilizate canalele digitale și aplicațiile, elevii au fost coordonați să realizeze produse originale, să își utilizeze creativitatea. S-a ținut cont de protecția datelor și de siguranța navigării pe internet.

Activitate Ziua Păsărilor

Certificate EUCODE WEEK

A PROJECT FOR A GREEN PLANET - eTwinning STEAM project



Impactul proiectului asupra elevilor participanți a fost pozitiv, elevii și-au dezvoltat competențe pentru integrarea în profesie și viață. Atitudinile formate ajută elevii să se integreze în societate și colective profesionale, abilitățile dezvoltate sunt benefice pentru viitorul profesiei lor, cunoștințele disciplinelor tehnologice au fost actualizate și legate de practică și viață. Activitățile proiectului au dus la îmbunătățirea la elevi a competențelor de comunicare în limba engleză și utilizarea tehnologiei ca instrument de căutare, organizare, evaluare și comunicare a informațiilor, înțelegerea fundamentală a problemelor etice și legale privind accesul la informații și utilizarea informațiilor. Faptul că numeroase activități au putut fi integrate în lecții, au făcut lecțiile mai atractive, interesante și interactive.

Deoarece la activitățile proiectului elevii au folosit imaginația și creativitatea, a crescut stima de sine și încrederea elevilor în forțele proprii, în ideile și deciziile luate în timpul activităților.

Evaluarea proiectului s-a realizat prin produsele finale rezultate din activitatea elevilor (planșe, colaje de design, lucrări de design ale elevilor, creații TIC, fotografii, video), expuse în incinta școlii și au primit aprecierea colegilor și profesorilor și prin publicarea lucrărilor pe grupul Facebook al proiectului, pe site-ul școlii, YouTube.

S-au completat chestionare on line privind evaluarea pentru elevi și coordonatori. Elevii implicați în proiect au primit diplome și premii. Pentru activitatea Safer Internet Day din 6.02.2024 elevii și profesorul coordonator au primit diplome de la EUCodeWeek.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET - eTwinning STEAM project

Proiect STEAM creativ și interactiv, a dat elevilor șansa de a participa la activități atractive cu rezultate foarte bune. Contribuția mea este utilizarea abordărilor inovative, cu următoarele consecințe:

-încurajarea cercetării- elevii încurajați să exploreze și să descopere instrumente noi pentru a-și lărgi mințile.

-îmbunătățirea abilităților de rezolvare a problemelor și de gândire critică- elevii au învățat în propriul ritm, au aplicat noi modalități de a aborda probleme în loc să caute răspuns în manuale.

-abordări noi în oferirea informațiilor- informațiile au fost împărțite în părți mici, mai accesibile, menținerea lucrurilor scurte i-a ajutat pe elevi să obțină mai repede noțiunile de bază.

-adoptarea mai multor abilități soft- elevii au folosit instrumente complexe pentru a finaliza munca, i-a ajutat să învețe lucruri noi și să stimuleze creativitatea. Prin implicarea în proiect, elevii au învățat să-și gestioneze timpul, să prioritizeze sarcinile, să comunice, să lucreze mai bine cu ceilalți.

-verificarea înțelegerii elevilor- s-a permis monitorizarea și cunoașterea problemelor cu care se luptă elevii pentru a găsi soluțiile cele mai potrivite.

-îmbunătățirea autoevaluării- elevii au înțeles ce au învățat, au descoperit ceea ce mai trebuie să știe, au înțeles de ce să învețe anumite lucruri și au devenit dornici să le facă.

-însuflețirea sălilor de clasă- am oferit elevilor ceva diferit, care i-a entuziasmat, încurajându-i să vorbească și să interacționeze mai mult.



Activitatea mea la proiect de la prima ediție 2009 a adus implicarea creativă a elevilor, proiectul a primit multe premii naționale și internaționale, am participat la volumul bunelor practici eTwinning, ajuns în colțurile lumii (articol în volum aniversar The Harmony of Nature- Iași, PIM, 2021–pag. 181 ISBN). In anul 2023 și 2024 munca



A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

elevilor mei și a mea a primit Certificatul de calitate național și Certificatul de calitate european, iar ca recunoaștere școala mea a devenit Școală eTwinning 2024-2025.



HARMONY OF NATURE 2024

dedicadet to International Year of Competences



Olivera Çaushti/General High School "Vasil Kamami"/Elbasan- ALBANIA

The 8 main competencies that I developed during my didactic activities within the eTwinning projects that I implemented at the "Vasil Kamami" High School are:

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

1. Communication and expression competence
2. Thinking competence.
3. Learning competence.
4. Competence for life, entrepreneurship and the environment.
5. Personal competence.
6. Civic competence.
7. Digital competence.
8. mathematical competence in science, technology and engineering

1. Communication and expression competence

The first key competence of the learning process is the competence of communication and expression. The purpose of this competence is for the student to be able to communicate in the most useful way. Thus, the student acquires excellent skills to express himself and communicate in his mother tongue and in a foreign language. The student expresses his thoughts through verbal communication (words and artistic and scientific expressions) and through non-verbal communication (signs, codes, symbols, etc.). This skill was developed by my students by participating in eTwinning projects such as: "Pros and Cons Tik Debate", "Health and Safety", "Spring and Students", SUMMER DAY Celebration March 14 "Wedding Traditions" tradition of cooking in the area.

2. Thinking competence.

Thinking competence helps us to think critically and creatively. During the acquisition of this competence, the learner forms and then defends his own positions independently by analyzing, synthesizing, judging, evaluating and interpreting them. The student learns how to make decisions based on the veracity of the information gathered. My students exercise these skills by working on projects, making 3D models, doing creative tasks, researching natural phenomena, planting seeds, seedlings, scientific experiments. students acquired the main knowledge in all disciplinary fields (literature, mathematics, physics, chemistry, citizenship, foreign language, technology, etc.) by combining and adapting the acquired knowledge in daily personal and community life.

3. Learning competence

This competence gives students the opportunity to talk about topics from everyday life, as well as to carry out tasks or activities that are required of them in the classroom. Also, a very important point related to this competence is that students have the opportunity to use different sources of information to prepare a certain topic. Through this competence, the students, using the help of the teacher, solve and present tasks in front of their classmates.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

This skill was developed by my students by including in the project a selection of data from various sources (books, magazines, guides, dictionaries, encyclopedias or the Internet), which i

used for the realization of the given topic/task and I classifies those resources according to the importance they have for the topic: the weather in our city, diversity, the importance of water, love for animals, how to protect forests.

4. Competence for life, entrepreneurship and the environment.

Competence for life, entrepreneurship and the environment. Since the school organizes different activities, this competence helps students to get involved in them and highlight what they have in common and what differs from one activity to another. In a way, it prepares the students for the future. This skill was developed by my students by including in the activities - We are a Community Center School and we do many activities such as: keeping the environment around us clean, painting the school's trees with gel, planting flowers and seedlings in the school yard. We have the environment club, the agriculture club, the cultural heritage club, the amateur radio club .

5. Personal competence.

Personal competence helps students lead healthy lives and commit to the common good. This competence, expressed through learning outcomes, enables students to be able to make choices and make informed decisions at the end of higher education. Through personal competence, they become independent and responsible, being aware of the consequences of their actions. This skill was developed by all the pupils I have involved in the eTwinning projects A GRAM OF ART, UNDER THE MAGNIFYING GLASS OF SCIENCE, SCIENCE AND ART PEOPLE AMONG US, M.A.M. ,NEXT GENERATION.

6. Civic competence.

Next to personal competence, there is civic competence. As learning to live together is a challenge of today's world, this competence ensures that students are able to act as responsible citizens, taking into account the narrow and broad context. Civic competence, expressed through learning outcomes, enables students at the end of higher education to understand the laws of their social development and how they function (culture, habits, rules, expectations

7. Digital competence.

Digital competence means the critical and effective use of ICT in the workplace, at school, during free time and in daily communication. This competence relies on the basic skills to find, create, exchange information, communicate and collaborate with social networks on the Internet.

Based on the competence-based school curriculum, digital competence is said to be achieved when the student is able to interact with his peers but also with adults, using a

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

variety of digital media. The safety of the student is also of great importance, therefore, in order to meet the criteria for digital competence, the student must be able to stay safe while surfing the Internet. Digital competence gives the student a clearer framework of how he/she can find, process, and analyze a certain information, which is sourced from the Internet. My students developed this skill by working on eTwinning projects such as: a trip to the planet MARS :

2 twin students - one traveled to earth and the other to us

plans how their age changed, "Eratosthenes"

8. Mathematical competence in science, technology and engineering

Mathematical competence is the ability to develop and apply mathematical thinking and knowledge to solve a variety of problems in everyday situations. I have developed these competencies in my students by including them in eTwinning projects such as: SCIENCE AND ART PEOPLE AMONG US, LIFE IS MATH, MATH IS LIFE, Math After Movie (M.A.M), Math Poem, Next Generation, ARTĂ PENTRU NATURĂ, Harmony of nature -2022, (RECYCLING), Eratosthenes 2023, STE(A)M project, "SAVVY CONSUMER", Mathematics in Real Life, THINKING ,MACHIN.



A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



World Bee Day 2024-May 20



Student: Gersi Dh
Teacher: Olivera Ç



30.04.2024
"VASIL KAMAMI" HIGH SCHOOL
ELBASAN-ALBANIA
latitude: 41.111N
longitude: 20.084E
gnomon: 100cm
shadow: 70.1cm
solar noon -10:50
angle :54.2



VALENȚE FORMATIVE ALE ACTIVITĂȚILOR DE COMUNICARE ÎN DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII



Prof. POPAN MARIANA CRISTINA
LICEUL CU PROGRAM SPORTIV BAIA MARE -România

criterii orientative:

- 1. Conceptul de creație, creativ**
- 2. Influențarea dimensiunilor psihice și cognitive ale copilului prin educarea creativității**
- 3. Criterii definitorii ale creativității în literatura de specialitate**
- 4. Educarea creativității în școala românească**
- 5. Rolul profesorului în educarea creativității din școala românească**
- 6. Ponderea resurselor implicate în educarea creativității școlare**
- 7. Exemple de lucrări create ale elevilor Clasei Pregătitoare B, de la L P S, Baia Mare**
- 8. Concluzii**
- 9. Bibliografie**

1. Conceptul de creație, creativ

Ca totul să ni se imprime mai ușor trebuie apelat, ori de câte ori este posibil, la simțuri ... să fie unite auzul cu vederea și gustul, cu mâna ..., materia care trebuie învățată să nu fie doar expusă, ca să pătrundă numai în urechi, ci ea trebuie prezentată și prin imagini, ca astfel reprezentarea să se imprime ochiului, urechii, intelectului și memoriei.(...) Prin intuiția reală se începe învățarea și nu prin descrierea verbală a lucrurilor.

(J.A. Comenius , Didactica Magna: extras din cursul de Pedagogie, de Adriana Nicu, 2002, DPPD, pagina 9)

De origine latin, cuvântul “creare” semnifică “făurire”, “zămislire”, “naștere”. Fenomenul însuși definește un act dinamic, un proces care se dezvoltă, se desăvârșește de la origine, până la atingerea scopului.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

Creativul aduce ceva nou în realitate, original, autentic, expresiv, generativ, imaginativ, inventiv, ori inovator.

Niciodată nu este prea devreme pentru începerea educării creativității; activitatea creatoare nu ar trebui să fie îngrădită de nici un fel de restricții, limitări, critici.

(V. Lowenfeld).

2. Influențarea dimensiunilor psihice și cognitive ale copilului prin educarea creativității

Dezvoltarea creativității la copii implică respectarea ideilor acestora. Presupune a se da curs inițiativelor lor. Astfel ei își fixează în conștiință încrederea în propriile posibilități și respectul pentru ceea ce cred și cum se exprimă colegii.

În educarea creativității există numeroase disponibilități psihice și cognitive ale copilului:

- Nevoia de a lărgi experiența cognitivă;
- Curiozitatea și interesul pentru cunoaștere;
- Dezvoltarea competențelor lingvistice;
- Constituirea formelor voluntare ale unor procese psihice;
- Câștigarea anumitor abilități;
- Apariția competitivității ca factor catalizator al tuturor activităților desfășurate și ca expresie a creșterii și implicării în colectivitate.

3. Criterii definitorii ale creativității în literatură de specialitate

Schaub și Zenke susțin că *gândirea productivă și divergența sunt elemente componente ale gândirii creative.*

(Schaub și Zenke, 2001, pag. 52)

În literatura de specialitate, creativitatea este considerată o funcție a psihicului care face posibilă creația, sub forma unui produs nematerial sau material. Numeroși cercetători susțin că, în psihologie, termenul a fost introdus în anul 1937 de G. Allport, conceptual semnificând *capacitatea de a produce noul, sau desemnând predispoziția generală a personalității umane spre nou, precum și o anumită organizare a proceselor psihice în sistemul personalității.*

Astăzi sunt recunoscute trei criterii pentru definirea modului creativ de gândire:

- a) ineditul comportamental;
- b) produsele acestui tip de raportare la realitate trebuie să aibă o finalitate;
- c) creația trebuie să implice o elaborare a unei intuiții neașteptate, a cărei abordare să fie coerentă cu sine.

Din perspectiva didactică, un elev creativ este acela care, cel puțin într-un domeniu de studiu, rezolvă probleme și oferă soluții logice, fără ajutor, într-un mod eficient și într-o manieră nonconformistă.

Creativitatea se poate caracteriza prin fluiditate (crearea mentală), plasticitate (ușurința cu care se poate schimba un punct de vedere) și prin originalitate (inovația în sine).

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

Literatura de specialitate (T. Amabile) vorbește despre existența a trei factori de care depinde creativitatea unei persoane într-un anumit domeniu:

1. Deprinderile specifice domeniului

Acestea reprezintă resursele talentului, educației și experienței într-o anumită sferă a cunoașterii; într-o anumită măsură, aceste date definesc ființa înainte de a se naște. Educația și experiența pot face mult pentru dezvoltarea unor talente; se știe însă că orice talent trebuie cultivat, oricât de intensă ar fi manifestarea lui.

2. Gândirea creativă și deprinderile de lucru

Folosirea deprinderilor într-un anumit domeniu, în mod diferit, depinde în bună măsură de stilurile de lucru, de modul de gândire și chiar de particularitățile personalității fiecăruia. Se pare că unele facultăți ale gândirii sunt moștenite genetic, dar sunt și ipostazieri ale gândirii creative – este vorba despre stilurile de lucru – a căror ameliorare poate fi realizată prin educație și prin experiență.

3. Motivația intrinsecă

Aceasta reprezintă energia ce pune în mișcare activitatea creativă. Motivația intrinsecă poate fi și ea, într-o anumită măsură, înnăscută. Dar ea este legată în bună măsură de realitatea socială care definește existența persoanei. Motivația intrinsecă a cuiva este dependentă de interesul pentru o sarcină de lucru sau alta, ori de referentul social la care se raportează individul. Interesul poate fi așadar considerat o coordonată a motivației intrinseci. Aceștia i se adaugă anumite competențe pe care persoana le are într-un domeniu.

4. Educarea creativității în școala românească

C. Crețu(1998) atrage atenția că în categoria copiilor cu abilități performante se găsesc și elevi aflați în condiții dezavantajate de viață care corelate cu anumite variabile de personalitate împiedică nu numai atingerea unor cote maxime în școală și apoi în profesie ci și obținerea unor succese comparabile cu cele ale colegilor cu aptitudini medii sau submedii. Se află în această situație de risc (după studii occidentale) elevii care:

1. aparțin unui grup minoritar rasial/etnic
2. aparțin unor familii cu venituri materiale mici
3. aparțin unor familii monoparentale
4. mama nu are educație cel puțin la nivel liceal
5. limba vorbită în familie este alta decât limba oficială a țării.

În România se află în această situație și alte categorii specifice:

1. copii substimulați educațional, în special din mediul rural
2. copii neglijați de familie
3. copii care trăiesc sub limita existenței materiale
4. copii abuzați fizic, emoțional sau intelectual

Elevii cu status socio-economic scăzut și cu potențial înalt au o atitudine față de educație total diferită în raport cu colegii lor nedezavantajați. Aceștia

- devalorizează educația
- optează pentru a-și găsi o slujbă imediată și nu pentru prelungirea școlarității
- manifestă o mai mare preocupare pentru prezent comparativ cu preocuparea pentru viitor

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

Creativitatea, curiozitatea și gândirea sunt stimulate prin sarcini de învățare autentică, relevante și originale pentru fiecare elev.

În România se află în această situație și alte categorii specifice:

- 1.copii substimulați educațional, în special din mediul rural
- 2.copii neglijăți de familie
- 3.copii care trăiesc sub limita existenței materiale
- 4.copii abuzați fizic, emoțional sau intelectual

Elevii cu status socio-economic scăzut și cu potențial înalt au o atitudine total diferită în raport cu colegii lor nedezavantajați fața de educație. Aceștia

- devalorizează educația
- optează pentru a - și găsi o slujbă imediată și nu pentru prelungirea școlarității
- manifestă o mai mare preocupare pentru prezent comparativ cu preocuparea pentru viitor.

Creativitatea, curiozitatea și gândirea sunt stimulate prin sarcini de învățare autentică, relevantă și originale pentru fiecare elev.

5.Rolul profesorului în educarea creativității din școala românească

Ce poate face profesorul/învățătorul care predă limba și literatura română pentru elevii supradotați?

- să le formeze *deprinderi de exprimare a ideilor, oral și prin desen*
- să-i ajute să-și dobândească o *autonomie competentă*
- să-și adapteze metodele la nevoi și viteze variate de învățare
- să folosească *dezbaterile/discuția* în locul prelegerii
- să-i ajute să vorbească inteligibil, să aștepte să le vină rândul, să evite întreruperile inutile, să asculte când vorbesc ceilalți, să se mențină la tema aleasă, fără a introduce idei străine de subiect, să învețe să contrazică în mod agreabil
- să practice *predarea problematizată* care permite elevilor să-și dezvolte și să practice deprinderi de gândire critică
- să le formeze *deprinderi de cercetare*, de înțelegere a legăturilor dintre scopurile urmărite și localizarea unei surse de informații demne de încredere
- să îmbogățească programa prin adaptare curriculară
- să realizeze activități pe grupe mici în cadrul clasei
- să realizeze evaluarea prin proiecte (metoda proiectelor presupune o abordare integrată a curriculumului.Se asigură legătura cu alte discipline, cu realitatea concretă și experiențele dobândite de către elev).
- să utilizeze portofoliul ca metodă de evaluare

În viziunea actuală profesorul vorbește puțin, structurează riguros discuția, iar elevul este cel care întreabă despre conținutul temei. Răspunsurile sunt date de către colegii lor, comunicarea decurge constructiv, cu accent pe formarea abilității creative în echipă.

6. Ponderea resurselor implicate în educarea creativității școlare

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

A comunica înseamnă cu mult mai mult decât a stăpâni cuvintele; putem vorbi fără să comunicăm și să ne „împărtășim” celorlalți fără a rosti nici un cuvânt. Prin natura misiunii sale, omul școlii este obligat să conștientizeze aceasta și să acționeze ca un profesionist al comunicării.

(Ouvier, B. , 1992; Romano, C, ș.a., 1987)

Ponderea metodelor de cercetare, de comunicare, de experimentare și de aplicație angajate în activitatea didactică permite avansarea următoarei taxonomii:

a) activități în care predomină metodele didactice de comunicare: lecția, cursul universitar;

b) activități în care predomină metodele de cercetare: activități în cabinetul școlar, studiul în bibliotecă, vizitele, excursiile didactice;

c) activități în care predomină metodele de experimentare: activități didactice de laborator, elaborarea unor proiecte;

d) activități în care predomină metodele didactice aplicative: activitatea în atelierul școlar; activitatea pe lotul școlar, activitatea în sala de sport a școlii.

Ponderea resurselor școlare-extrașcolare implicate în realizarea activității didactice permite avansarea următoarei taxonomii:

a) activități realizate în mediul școlar: lecția, consultațiile, meditațiile individuale și de grup, studiul în biblioteca școlară; activitățile realizate în cabinetul școlar, în laboratorul școlar, în atelierul școlar, pe lotul școlar, în sala de sport a școlii; concursurile (inter) școlare;

b) activități realizate în mediul extrașcolar: cercuri artistice, tehnice și sportive; activități de timp liber (realizate în cluburi și palate ale copiilor, sau în tabere ale elevilor/studentilor etc.), activități artistice, sportive și tehnologice; excursii, vizite, vizionări de spectacole etc.

Vom exemplifica, în următoarele rânduri activități de comunicare care permit dezvoltarea creativității la școlarul mic.

Mintea cu cunoștințe fragmentare și neordonate seamănă cu o cămară plină, în care găsești ceva doar din întâmplare

(K.D. Ușinsky-extras din cursul de Pedagogie, de Adriana Nicu, 2002, DPPD, pagina 17)

7.Exemple de lucrări create ale elevilor Clasei Pregătitoare B, de la L P S, Baia Mare

În continuare vă prezint câteva din activitățile copiilor Clasei Pregătitoare B, cel puțin una pe fiecare disciplină de învățământ. Ca în orice școală, aici, la liceul sportiv, elevii sunt dornici de afirmare. Creația, fie matematică, literară, conturată prin desen și culoare, este produsul finit al muncii lor, o activitate densă, de învățare permanentă, mereu pe drumul perfecționării.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project



8. Concluzii:

Să nu-i educăm pe copiii nostri pentru lumea de azi. Această lume nu va mai exista când ei vor fi mari; și nimic nu ne permite să știm cum va fi lumea lor. Atunci să-i învățăm cum să se adapteze. (Maria Montessori) (Burnett.A,1962,p. 71)

Înșuși copilul este o creație, iar lumea lui înseamnă rezultatul muncii noastre, astfel încât noi să le putem transmite, dincolo de metode și tehnici, valori educative, fondate pe dezvoltarea permanentă a propriei lor personalități. Prin egoul lor intern fiecare este unic, valoros, împreună putând ridica valoarea societății în care noi existăm.

Bibliografie:

1. Benito, Yolanda, 2002, *Copiii Supradotați (Educație, Dezvoltare Emoțională și Adaptare Socială)*, Editura Polirom, Iași
2. Crețu, Carmen, 1998, *Curriculum Diferențiat și Personalizat (Ghid Metodologic pentru învățătorii, profesorii și părinții copiilor cu disponibilități aptitudinale înalte)*, Editura Polirom, Iași
3. Jigău, M., 1994, *Copiii Supradotați*, Editura Societății Știință și Tehnică S.A., București.
4. Maria Liana Stănescu, *Instruirea diferențiată a elevilor supradotați*, Ed. Polirom, Iași, 2002
5. Caiete de pedagogie modernă, *Copiii capabili de performanțe superioare*, Ed. didactică și pedagogică, București, 1981
6. http://www.intime.uni.edu/model/Romanian_Model/center_of_learning_files/principles.htm
7. Crengu, D., (1999), *Psihopedagogie – elemente de formare a profesorilor*, Editura Imago, Sibiu
8. Grigoraș, I., (1995), *Normativitatea activității școlare*, în Neculau, A. și Cozma T., (coord.),
9. *Psihopedagogie pentru examenul de definitivat și gradul didactic II*, Editura „Spiru Haret”, Iași
10. Nicola, I., (1996), *Tratat de pedagogie școlară*, EDP București
11. Emilia Barboș, Ana Maria Barboș, *Adaptare, compenso-recuperare, integrare*, Editura Risoprint, Cluj-Napoca, 2008 (româna clasa I și a II-

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

12. Tony Booth, Mel Ainscow, *Indexul incluziunii școlare. Promovarea educării și a participării tuturor copiilor la învățământul de masă*, Presa Universitară Clujeană, 2007
13. Horațiu C. Catalano, *Dificultăți de învățare transversale*, Paralela 45
14. Simina Coman, *Adaptare curriculară: limba și literatura română, clasa a V-a*, Material suport pentru profesorii itineranți, Editura Casei Corpului Didactic Cluj, 2011
15. Simina Coman, *Adaptare curriculară: limba și literatura română, clasa a VI-a*, Material suport pentru profesorii itineranți, Editura Casei Corpului Didactic Cluj, 2011
16. Alois Gherguț, *Evaluare și intervenție psihoeducațională, Terapii educaționale, recuperatorii și compensatorii*, Polirom, 2011
17. *Situația copiilor cu cerințe educative speciale incluși în învățământul de masă*, coord. Irina Horga, Mihaela Jigău; UNICEF, Ed. VANEMONDE 2009)
18. Vasile Marcu (coordonator), *Vademecum de psihopedagogie specială*, Universitatea din Oradea, 2007
19. Preoteasa, L., Aldescu, L., (2005), *Proiect CREI (Centru de Resurse pentru Educație Incluzivă)*



COMPETENȚE CHEIE, ÎN PROIECTELE eTwinning



*Ambasador eTwinning Alina Ștefania Lazăr,
Profesor Liceul Tehnologic Forestier Rm Vâlcea*

. Proiectul eTwinning STEAM “*THE HARMONY OF NATURE 2024*” a fost dedicat “Anului european al competențelor cu integrare în curriculum”.

Printre obiectivele proiectului se numără schimbul de experiență, urmărirea științifică a fenomenelor din natură, aplicarea cunoștințelor TIC și utilizarea limbilor străine în colaborare între școli, educația pentru mediu, drepturile copilului, drepturile familiei, educația științifică etc.

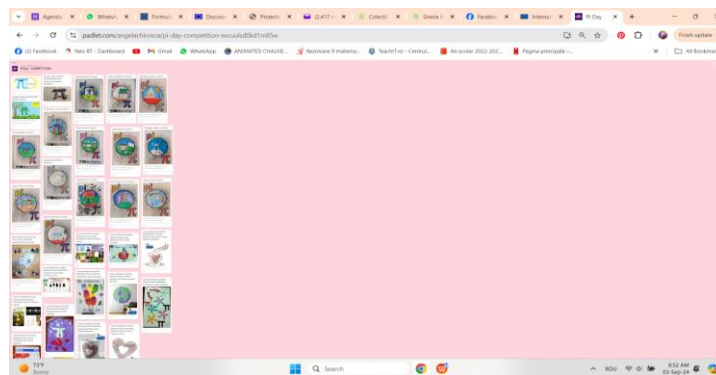
Activitățile au fost organizate astfel încât elevii din diferite școli și țări să interacționeze, să comunice și să colaboreze la un scop comun, în vederea realizării unui produs final comun. Munca a fost organizată în echipe multinaționale. Partenerii din proiect au fost din țări diverse- **România(26), Albania(9), Turcia(3), Bulgaria(2), Italia(1), Armenia(1), Republica Moldova(1)**, dintre care au primit Certificat National de Calitate 12 profesori din 3 țări, iar activitățile de colaborare au mers dincolo de

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

comunicare. De comun acord au fost stabilitate sarcinile din proiect, pe luni, fiecare profesor prezentându-se , direcționându-i pe elevi să se prezinte cu ajutorul diverselor intrumente online, dar făcând și o prezentare a orașului din care provin.

În fiecare lună au fost realizate activități tematice și sarcini specifice, dedicate pentru “Ziua internațională a numărului PI”, “Echinocțiul de primăvară - experimentează determinarea circumferinței Pământului”, “Ziua Mondială a Apei – determinarea unor factori fizico-chimici ai apei din diverse surse”, “Ziua Mondială a Sănătății (Hai să mâncăm sănătos - rețete de meniu sănătos)”, “Ziua Acțiunii Climatice”, “Schimbările Climatice”, “Ziua Mondială a Mediului” - spectacol omagiu -teatrul școlar - dramatizarea schiței „Suntem artiști și ecologiști”, autoare- Iuliana Ciubuc, “Ziua Biodiversității”-concurs „Copiii și Biosfera”, “ Ziua Soarelui” - Solstițiul de vară - schiță „Sistemul nostru solar etc.

Activitățile proiectului s-au pliat pe toate categoriile de vârstă ale elevilor implicați în proiect- de la grădiniță până la liceu, interval de vârstă: 4-19! Rezultatele proiectului au fost produsul colaborării dintre diverse discipline

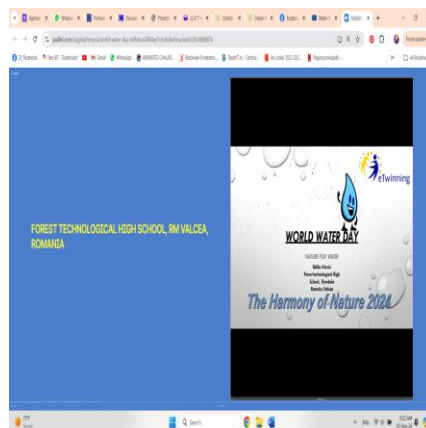


A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

Pentru a accesa, gestiona, integra, evalua și crea informații dar și pentru a îmbogăți activitățile proiectului a fost necesară și foarte utilă utilizarea tehnologiei digitale, a instrumentelor de comunicare și/sau a rețelelor adecvate, pentru fiecare activitate existând o gamă diferită de instrumente.

Încă de la început, dar și pe parcurs, au fost afișate instrumentele web 2.0 pe pagina de proiect, o sursă de inspirație pentru toți! Astfel, pentru poster s-a utilizat Canva, Pictochart, pentru siglă -Pixiz, la video-Animoto, Kizoa, la avatar-Blabberiz, Bitmoji, Voki, crearea animației-Powtoon, Animaker, pregătirea prezentării-Calameo, Padlet, - Google Classroom, munca în colaborare-Mentimeter, Padlet, Genially, aplicații alternative etc.

Ca la orice proiect eTwinning participanții au aflat despre *Codul de conduită pe internet* ce a fost afișat pe pagina de proiect, pentru a-l răsfoi de câte ori este nevoie. Deasemenea, ne-am asigurat că părinții sunt de acord ca imaginea copiilor să fie folosită în cadrul proiectului, prin semnarea unui acord.



A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

Toate activitățile desfășurate în cadrul proiectului conduc la integrarea proiectului în curriculumul, urmărind o abordare multidiscplinară din ariile curriculare de științe (biologie, chimie, fizică, matematică), tehnologie (Informatică / TIC), om și societate (istorie, geografie, geologie), limbi străine, discipline pentru școala primară, discipline preșcolare.

În cadrul proiectului eTwinning *Armonia Naturii 2024*, s-a urmărit dezvoltarea celor opt competențe-cheie naționale la elevi prin activități colaborative și experiențe directe care să îi ajute să înțeleagă importanța naturii și a sustenabilității. Iată cum am integrat dezvoltarea acestor competențe prin activitățile proiectului:

1. Competențe de comunicare în limba maternă și în limbi străine

- Elevii au redactat și prezentat lucrări despre biodiversitate, poluare și reciclare, atât în limba română, cât și în engleză, având ocazia să își dezvolte vocabularul specific în ambele limbi. Prin colaborarea cu școli din alte țări, au fost încurajați să comunice eficient, adaptându-și mesajele la partenerii de proiect.

2. Competențe digitale

- Folosind platforma eTwinning, elevii au învățat să utilizeze instrumente digitale pentru comunicare și colaborare, precum și aplicații pentru crearea de prezentări, video-uri sau hărți interactive. Prin aceste activități, au dezvoltat abilități de căutare a informațiilor online și de utilizare a tehnologiei în mod responsabil.

3. Competențe sociale și civice

- Temele proiectului, legate de protecția naturii și conservarea mediului, au contribuit la conștientizarea importanței implicării civice. Elevii au participat la acțiuni de ecologizare, promovând respectul pentru natură și asumându-și roluri active în comunitate. În plus, au învățat să lucreze în echipă, respectând opiniile și ideile colegilor.

4. Competența de a învăța să înveți

- Prin activitățile de documentare, observație și prezentare, elevii și-au dezvoltat autonomia în învățare, fiind motivați să caute informații despre biodiversitate și soluții pentru protecția naturii. Au învățat să își organizeze munca, să sintetizeze informații și să fie responsabili în realizarea sarcinilor.

5. Competențe de sensibilizare și expresie culturală

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

- Elevii au creat lucrări artistice inspirate de natură (desene, picturi, poezii), explorând și împărtășind frumusețea naturii prin artă. Acest aspect a contribuit la dezvoltarea expresiei personale și a sensibilității față de mediu, întărind legătura dintre cultură și natură.

Exemplu concret: Un exemplu de activitate în proiect a fost organizarea unei campanii de conștientizare asupra importanței reciclării. Elevii au creat afișe digitale și materiale de promovare pe care le-au distribuit în școală și în comunitate. Prin această activitate, au aplicat competențele digitale, de comunicare, civice și sociale, învățând să transmită un mesaj important pentru protejarea mediului și să fie responsabili în acțiunile lor.

Proiectul etwinning *Armonia Naturii 2024* a fost, așadar, o platformă integrată prin care elevii au dezvoltat competențe-cheie relevante pentru viața personală și profesională, învățând, totodată, să își asume un rol activ în comunitatea lor. Toate acestea sunt mai esențiale decât oricând în contextul societății noastre aflate în schimbare rapidă și îi vor ajuta pe viitor atât la școală cât și în viața de zi cu zi!

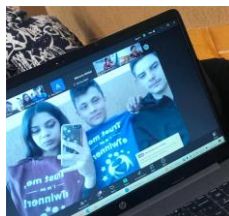
Impactul pe care acest proiect l-a avut asupra elevilor mei și asupra muncii mele ca profesor a fost unul important, deoarece am atins setul de obiective ale proiectului, am creat conținut nou ce poate fi folosit la clasă și de alți colegi profesori, fiind un exemplu de bună practică! Rezultatele proiectului sunt produsul colaborării dintre diverse discipline. Astfel, profesorii planifică și monitorizează învățarea și crearea de produse multidisciplinare, care pot fi diferite.

Proiectul a fost diseminat în școală în cadrul consiliilor profesionale, pe site-ul școlii și pe rețelele de socializare, dar și la cercurile pedagogice de matematică sau în reviste de specialitate, la seminarii și conferințe ca exemplu de bună practică. Ca recunoaștere a calității muncii depuse în proiect atât a elevilor dar și a cadrelor didactice coordonatoare, putem menționa acordarea unui număr de 12 Certificate de Calitate!!!

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



Participarea la acest proiect a avut un ecou pozitiv, atât personal, cât și profesional. Mi-au fost perfecționate competențele TIC și lingvistice, dar și modul de a gândi și stilul de a preda la clasă. Am cunoscut oameni noi, țări noi, am legat prietenii, mi-am dezvoltat creativitatea, munca în echipă, suportul didactic și luarea deciziilor, gândirea critică, managementul timpului. Sunt sigură că voi continua colaborarea cu partenerii și în alte proiecte de viitor!



THE HARMONY OF NATURE-UN PROIECT eTwinning STEAM al STARII DE BINE



Prof. Măzăroaie Violeta,
Școala Gimnazială „Dan Barbilian” Galați-România

Starea de bine a devenit un deziderat în școli, un obiectiv esențial pentru crearea unui mediu care să susțină nu doar învățarea, ci și sănătatea fizică și mentală a elevilor și profesorilor. Din acest punct de vedere, „The Harmony of Nature” este mai mult decât un proiect educațional, este o inițiativă care demonstrează cum integrarea elementelor naturale în educație poate sprijini starea de bine a comunității școlare și poate forma cetățeni responsabili și implicați. Prin promovarea conștientizării de mediu, a colaborării internaționale și a sănătății mentale, proiectul oferă elevilor și profesorilor dezvoltarea unor competențe cheie printr-o experiență educațională cu impact durabil, atât în plan personal, cât și în cel ecologic. Desfășurat la nivel european, acest proiect își propune să aducă starea de bine în școli, prin activități care îmbină educația ecologică, colaborarea internațională și dezvoltarea personală.

Prin acest proiect, elevii sunt încurajați să exploreze fenomenele naturale și să înțeleagă frumusețea și complexitatea mediului înconjurător. Înțelegerea acestora contribuie la o atitudine respectuoasă și responsabilă față de natură, ajutând elevii să

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

devină mai conștienți de importanța protejării mediului. Presupunând un efort comun pentru a oferi un spațiu curat, sigur și stimulant, în care comunitatea școlară să se simtă protejată, motivată și respectată, starea de bine în școli încurajează nu doar o abordare ecologică responsabilă prin crearea unui mediu ambiant sănătos.

Prin competențele cheie vizate, proiectul integrează educația ecologică în procesul de învățare, conectând disciplina științelor naturale cu alte materii, precum arta sau tehnologia. Elevii au participat la activități interdisciplinare care nu doar că au îmbogățit cunoștințele, dar au și sporit interesul față de problemele de mediu și soluțiile inovatoare. Desigur, reducerea poluării și promovarea unor practici sustenabile cum ar fi reducerea deșeurilor, reciclarea, utilizarea resurselor regenerabile și economia de energie, constituie un prim pas semnificativ în îndeplinirea unor parametri necesari dezvoltării armonioase a elevilor. Pe de altă parte, sănătatea psihică este un alt factor esențial în atingerea stării de bine. Elevii și profesorii au petrecut timp împreună în vederea realizării produselor din proiect și a desfășurării activităților, iar atmosfera din acest mediu le-a influențat în mod pozitiv starea emoțională.

Unul dintre aspectele esențiale ale proiectului a fost colaborarea internațională, ceea ce a dus la dezvoltarea unei alte competențe cheie propusă prin obiectivele proiectului. Elevii și profesorii au colaborat cu școli partenere din diferite țări europene, comunicând în limbi străine și utilizând platforma proiectului și diverse aplicații digitale pentru realizarea activităților propuse în proiect. Astfel, elevii și-au dezvoltat abilitățile de comunicare și și-au îmbunătățit competențele digitale. Școlile care au promovat starea de bine prin intermediul acestui proiect au înțeles importanța unor activități menite să reducă stresul și anxietatea, cum ar fi orele de mindfulness, sesiuni de consiliere sau activități creative și recreative. Aceste inițiative au contribuit la crearea unui spațiu sigur, în care elevii s-au simțit liberi să își exprime sentimentele și să vorbească despre problemele lor, ajutând la prevenirea burnout-ului și a problemelor emoționale.

De asemenea, promovarea relațiilor pozitive și a colaborării între elevi și profesori a avut un impact benefic asupra sănătății mentale a fiecăruia. Respectul reciproc, sprijinul, toleranța și empatia sunt valori de bază într-o comunitate sănătoasă, iar starea

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

de bine în școală presupune cultivarea acestora în fiecare activitate. Astfel, starea de bine în școli a devenit un deziderat complex, care, prin grija pentru mediu și pentru sănătatea mentală și emoțională a elevilor și a cadrelor didactice.

Harmony of Nature a venit în sprijinul tuturor participanților și a adus un aport semnificativ în școlile participante cu privire la dezvoltarea armonioasă a elevilor, contribuind nu doar la sănătatea lor fizică, ci și la bunăstarea emoțională și la performanțele școlare și extrașcolare. Într-un astfel de mediu, elevii sunt mai puțin expuși la factori de stres, ceea ce le permite să se concentreze mai bine la ore și să absoarbă mai eficient informațiile. Este bine cunoscut că o atmosferă sănătoasă reduce riscul de îmbolnăviri și absențe, asigurând continuitatea procesului educativ. Un mediu sănătos implică și un cadru social echilibrat, în care elevii să se simtă în siguranță, acceptați și respectați. Când interacțiunile sociale sunt armonioase, copiii dezvoltă abilități de comunicare și colaborare mai bune, esențiale atât pentru viața lor personală, cât și pentru viitorul profesional. Acest aspect este susținut de programe care promovează toleranța și empatia, precum și de o cultură a respectului între profesori și elevi.



A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

The Harmony of Nature 2024 –Albania- Romania



***Teacher Mentor Kovaçi-projesct cofounder
Qamil Metalia School, Has, ALBANIA***

Teacher at "Qamil Metalia" school. I have harbored the aspiration to teach since his youth. He pursued studies in History and Geography at the University of "Luigj Gurakuqi" in Shkoder and later earned a master's degree in the field. I adept in computer programs and has participated in various projects at his school, throughout Albania, and on an international level. I is recognized as an Ambassador for the EU Scientific Network, an Ambassador for the Innovative Learning Network Community, and a Coordinator for the eTwinning network. I involvement spans numerous national and international conferences on subjects including STEM, LIFE TERRA, environmental protection, and global warming. Passionate about the arts and nature, I dedicates I free time to developing various art-related projects.

I have been an eTwinning Network Coordinator and an eTwinning Network Mentor for five years.

I have been project coordinator with myocrobit for 5 years

I m ambassador STEM

Education through eTwinning projects!

STEM is a concept that proposes the promotion and use of teaching methods based on direct research and analysis to directly engage students. It is an integral approach of the four fields Science, Technology, Engineering and Mathematics, the book was joined by Art becoming STEAM. Children are curious by nature, and STEAM activities are firmly rooted in this innate curiosity. Questions, exploration and a sense of wonder about the world around them are encouraged. The large number of boys in my class (20 where 10

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

boys and 10 girls) made me approach this type of education more, thus introducing an etwinning project "The Harmony of Nature 2024" into the curriculum. This project was carried out in the 2022-2023 school year with 9th grade students with the aim of developing the skills of the century in which we live.



The objectives pursued within the project are:

The Harmony of Nature -2024. The project is dedicated to the European Year of Competences with integration into the curriculum. Exchange of experience, scientific pursuit of phenomena in nature, the application of ICT knowledge and use of foreign languages in collaboration between schools, environmental education, children's rights, family rights, the rights, scientific education, etc. There are three sections, on workshops at the International Contest, for the following levels of education: preschool, primary, gymnasium and lyceum plus a section for special education students. SECTION I - literary creation (in prose, in lyrics, riddles, scenes, papers, scientific-fantasy creations, sketches, papers, portfolios etc..) SECTION II - plastic creation, scientific experiments, drawings, recycling, paintings, collages, layouts, leaflets, posters, posters, origami, computer painting ,etc... SECTION III - SPECIAL EDUCATION - for all levels (preschool, primary, gymnasium, lyceum)

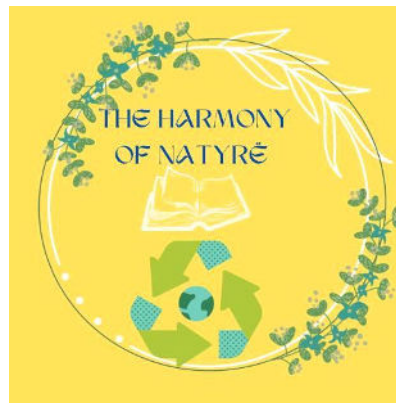
A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



Activity Design



Logo The Harmony of Nature



Together for a better internet!

Safer Internet Day aims to create both a safer internet and a better internet, where everyone has the power to use technology responsibly, respectfully, critically and creatively. The campaign aims to reach children and young people, parents and carers, teachers, educators and social workers, as well as industry, policymakers and politicians, to encourage everyone to play their part in creating a better internet. Celebrating the positive power of the internet, Secure Internet Day's slogan "Together for a Better

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

Internet" encourages everyone to join the movement, participate and make the most of the internet's potential to bring people together.

Children and young people can help create a better internet by being kind and respectful to others online, protecting their online reputation (and that of others), and seeking positive opportunities to create, engage and share online.



Spring equinox

*The March equinox or northward equinox is the **equinox** on the **Earth** when the **subsolar point** appears to leave the **Southern Hemisphere** and cross the **celestial equator**, heading northward as seen from Earth. The March equinox is known as the **vernal equinox** (spring equinox) in the **Northern Hemisphere** and as the **autumnal equinox** (autumn equinox or fall equinox) in the Southern Hemisphere.*

*On the **Gregorian calendar**, the northward equinox can occur as early as 19 March or as late as 21 March at **0° longitude**. For a **common year** the **computed time slippage** is about 5 hours 49 minutes later than the previous year, and for a leap year about 18 hours 11 minutes earlier than the previous year. Balancing the increases of the common years against the losses of the leap years keeps the calendar date of the March equinox from drifting more than one day from 20 March each year.*

*The March equinox may be taken to mark the beginning of **astronomical spring** and the end of astronomical **winter** in the Northern Hemisphere but marks the beginning of astronomical **autumn** and the end of astronomical **summer** in the Southern Hemisphere.*

*In **astronomy**, the March equinox is the zero point of **sidereal time** and, consequently, the **right ascension** and **ecliptic longitude**. It also serves as a reference for calendars and celebrations in many cultures and religions.*

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



Water for peace

Water can create peace or spark conflict.

When water is scarce or polluted, or when people have unequal, or no access, tensions can rise between communities and countries.

More than 3 billion people worldwide depend on water that crosses national borders. Yet, only 24 countries have cooperation agreements for all their shared water.

As climate change impacts increase, and populations grow, there is an urgent need, within and between countries, to unite around protecting and conserving our most precious resource.

Public health and prosperity, food and energy systems, economic productivity and environmental integrity all rely on a well-functioning and equitably managed water cycle.

World Water Day!

The first World Water Day was celebrated in 1993. It was first proposed at the United Nations (UN) conference on environment and development in Rio de Janeiro in 1992 and has been celebrated annually on 22 March since then. Every year the UN releases its World Water Development Report on or around this date. Each year has a different theme, looking at things like the role of clean water in the world of work, ways to stop wasting water, finding ways to supply water to underprivileged!

A PROJECT FOR A GREEN PLANET - eTwinning STEAM project



World Biodiversity Day

Biodiversity is all the different kinds of life you'll find in one area—the variety of animals, plants, fungi, and even microorganisms like bacteria that make up our natural world. Each of these species and organisms work together in ecosystems, like an intricate web, to maintain balance and support life.



Students made posters and presentations using Padlet/Canva, used Pixton to create their avatar in the class group, used "WordArt" for word clouds to make a poster for Europe Day - 9 May, Story jumper to create an audiobook for eTwinning Day, which contributed to the development of their digital competences in ICT classes. In the English Language class, the pupils carried out numerous projects in which they compared their own lifestyle to that of their project partners', as well as various cultural aspects, exchanged letters and developed their writing skills by producing.



A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

THE HARMONY OF NATURE 2024- Romania- Türkiye



*Teacher Ferman Çetin -Gaziantep Şehitkamil Mahmut Hümayun Özhelvacı Ortaokulu /
Türkiye*

The "Harmony of Nature 2024" project stands out as a comprehensive educational initiative aimed at developing students' multifaceted skills and competencies. The project focuses on cultivating ten main competencies in students: creativity, emotional intelligence, critical thinking, new area exploration, decision-making, interpersonal communication, behavioral skills, cultural intelligence, technological aptitude, and capacity for talent. In the process of imparting these competencies to students, teachers prioritized guidance, encouraging research, and fostering empathy.

Throughout the project, students had the opportunity to enhance their skills through various activities. For example, during science fair visits, they drew inspiration from technological innovations, advancing their technological competencies. Additionally, the biodiversity garden they created in the school yard contributed to their new area exploration and behavioral skills. By illustrating their dream birds, they developed their creativity, while Pi Day activities allowed them to actively demonstrate their cultural intelligence.

Overall, the "Harmony of Nature 2024" project provided students with a multi-dimensional development that includes not only academic but also emotional and social skills. This initiative helped students take significant steps toward acquiring a broad skill set that will support them throughout their educational journey.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



ARMONIA NATURII ÎN COMUNIUNE CU SUFLETELE COPIILOR



Prof. Daniela MARCU

Liceul Teoretic „Dumitru Tăușan” Florești, jud. Cluj

„Dacă nu vom gospodări cu înțelepciune rezervele planetei și nu vom ocroti natura, vom rămâne în cele din urmă singuri pe o planetă pustie.”

Acad. St. Milcu

Educația înseamnă sămânță într-o glabelă. Oricât de modestă ar fi glabelă și oricât de mică sămânța, ea va rodi. Din acest punct de vedere, consider că noi, dascălii, dispunem de resursele necesare, astfel încât semințele din glabelle noastre să rodească bogat; altfel spus, prin activitățile școlare și extrașcolare să le trezim elevilor interesul pentru a ocroti natura. Participarea la proiectul **eTwinning „The harmony of Nature”** mi-a oferit prilejul să ating toate competențele cheie ale acestuia, cultivând armonia naturii în comuniune cu sufletele copiilor

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



Dacă dorim ca „semințele” educației ecologice să dea roade, trebuie ca grupul-țintă să fie alcătuit din copii, în primul rând, deoarece, precum spune și un proverb mai vechi, „pomul când e mic se-ndreaptă”. Copiii trebuie obișnuiți de la vârste fragede cu principalele noțiuni, priceperi și deprinderi de educație ecologică, trebuie ca ei să manifeste interes încă de mici, pentru a putea fi adevărați ecologiști în timp. Dacă ecologia ar face parte sistematic din educarea copiilor, ar fi un mare pas pentru salvarea TERREI. Așa cum ne ocupăm de educația intelectuală, de cea morală și estetică, de dezvoltarea aptitudinilor și sentimentelor, de educarea voinței, este momentul să ne ocupăm și de educația ecologică, prin care să-i învățăm pe copii, de ce și cum trebuie protejată natura. Copiii sunt publicul cel mai important deoarece ei sunt consumatorii de mâine ai resurselor naturii. Trezindu-le interesul față de natură, putem aprinde o scânteie a sentimentului de stimă față de sine și nu trebuie să ne facem griji dacă nu putem face totul. Aprinderea unei scânteii este un început bun.... să-i învățăm să facă bine, și să-și ridice mereu ochii spre cer, așa vor reuși să prețuiască darul lui Dumnezeu pentru oameni, care este NATURA.

Este extrem de important ca problemele de mediu să fie transmise cât mai interesant, mai accesibil, să se desfășoare ca o sărbătoare, astfel încât copiii să simtă că au contribuit cu adevărat la protecția mediului care ne înconjură. De exemplu, lecțiile predate în aer liber sunt mult mai interesante, oferă elevilor posibilitatea de a cunoaște direct elementele despre care învață.

Educarea copiilor în spiritul protecției și conservării mediului, al atitudinii de respect și valorificare a tot ceea ce oferă mediul în mod natural este o datorie permanentă și a noastră, a cadrelor didactice. Copilul trăiește intens minunata stare de freamăt lăuntric în permanentă armonie cu mediul înconjurător. El trebuie atras în diferite forme de activitate prin care să nu fie forțat să se adapteze unei realități străine lor, ci să-i facilităm asimilarea treptată a realității. Astfel, copilăria-simbolul bucuriei și al primăverii vieții, al zborului uman dă startul pentru acea sublimă competiție a omului cu el însuși.

În cadrul activităților extrașcolare dar și școlare, am încercat, prin fapte și trăiri autentice, să-i ajut pe copii să ocrotească natura. Scopul planului de acțiune a fost colectarea deșeurilor reciclabile și valorificarea lor în activitățile copiilor, crearea unor obiecte din materiale reciclabile, realizarea unui acvariu cu peștișori în laborator, crearea unor afișe, participarea la concursuri, plantarea și îngrijirea unor plante, confecționarea unor căsuțe pentru păsări și multe altele. Dar cel mai important obiectiv propus este acela de a-i sensibiliza pe copii și de a-i

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

stimula să devină participanți activi la colectarea selectivă a deșeurii refolosibile, devenind creatori de frumos, practic și util.



Fiind preocupată de educația ecologică în școală, am căutat să selectez și să desfășor activitățile cele mai accesibile-prin formă și conținut, care să-i conducă pe elevi spre educarea dragostei lor față de natură, a dorinței de a contribui la păstrarea frumosului, la educarea capacității de a ocroti și respecta natura. Am utilizat cu deosebită eficiență observări asupra mediului, identificarea unor specii de plante și animale, jocuri distractive, legende despre animale și flori, plimbări, drumeții, excursii, vizite, discuții libere. Toate acestea au fost mijloace prețioase de a-i educa pe copii pentru cunoașterea mediului înconjurător, prezentându-le relația dintre plante, animale, om. Totodată le-am dezvăluit și unele aspecte negative, pentru a-i pregăti mai bine în dorința de a ocroti natura. Am încercat să le dezvolt creativitatea și am planificat activități conform calendarului ecologic și care să corespundă interesului de formare educativă și optim concepute pentru acoperirea problematicilor educației ecologice în școală.

Plimbările și drumețiile noastre au constituit un bun prilej pentru educarea dragostei față de mediul înconjurător, oferind copiilor contactul direct cu natura. Pădurea a constituit obiectul mai multor activități ce mi-a dat ocazia de a răspunde curiozității neobosite a copiilor. Am desfășurat mai multe excursii în pădure unde culoarea verde a frunzelor pădurii care apăreau ne-a fermecat. În decorul primăverii am observat pădurea care, dacă toamna părea tăcută și tristă, acum se trezea la viață. În mijlocul naturii copiii au sesizat și perceput zgomotul frunzelor uscate; dar am început să ne bucurăm de florile de primăvară care începeau să înfrumusețeze din nou pădurea.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project



Aceste excursii au condus la îmbogățirea cu noi semnificații a noțiunii de pădure, la îmbogățirea vocabularului copiilor cu termeni din domeniul ecologic, au contribuit la cunoașterea faunei și a florei pădurii, a relației dintre om și mediu și în special, a efectelor pozitive și negative pe care le are impactul activităților omului asupra pădurii.

Urmărind educarea atitudinii ecologice față de mediul înconjurător, cu prilejul acestor excursii am atras atenția copiilor asupra unor aspecte de distrugere a mediului: copaci tăiați, cu tulpina scrijelită, resturi menajere, iarbă arsă, deșeuri de hârtie, sticle sparte și ambalaje de plastic aruncate la întâmplare. Pentru a nu proceda astfel și a întări comportamentele pozitive, de fiecare dată am ținut cont să lasăm totul curat în urma noastră. Elevii au înțeles că fiecare dintre noi trebuie să devină prieten al naturii și un susținător al vieții pe Pământ. Am încercat să îmbogățesc experiența copiilor în contact cu frumusețile naturii, să-i sensibilizez față de acestea, să le sădesc în conștiință dorința de a le păstra intacte.

Când copilul începe să fie atras de locuitorii colțului viu, când sare în ajutor celor care nu cuvântă, oferind, de pildă, păsărelelor adăpost sau hrană pe pervazul ferestrei sau când îl vom vedea grăbindu-se să așeze o floare ruptă într-un vas cu apă, vom putea spune că munca noastră nu a fost zadarnică. Numai cunoscând bine natura, tot ceea ce este viu și-l înconjoară, copilul va înțelege importanța acesteia în viața sa, va ști cum să o ocrotească și să o îngrijească.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

PRIETENIE ÎN... ARMONIE...



Prof. Alina Sorinela Didu

Liceul Tehnologic „Alexandru Macedonski”

Melinești, Dolj

Sunt peste 14 ani de când eu și elevii mei de la Liceul Tehnologic „Alexandru Macedonski” Melinești, Dolj am devenit prietenii și colaboratorii „Armoniei naturii”, și bineînțeles, ai doamnei profesor Iuliana Ciubuc. Anii care au trecut nu au șubrezit colaborarea noastră, ci, dimpotrivă, au făcut-o mai fructuoasă.

Au trecut câteva generații de copii de la începuturile colaborării noastre, iar copiii mititei de atunci, astăzi sunt studenți sau tineri cu aspirații înalte. Îmi amintesc cu drag de creațiile lor de atunci, de contribuția pe care au avut-o la desfășurarea activităților din cadrul proiectului. „Povestea fulgului de nea și a tunetului”, „Povestea zăpezii” sunt doar câteva dintre creațiile copiilor care au umplut paginile culegerilor și ale revistelor „Armoniei naturii”, coordonate de doamna prof. Ciubuc.

Colaborăm și astăzi, utilizând platforme și gadgeturi care ușurează comunicarea. Nu este în zadar efortul tuturor celor implicați, pentru că reușim să descoperim talente ascunse ale elevilor, și anume de a scrie poezie, proză, de a picta. De asemenea, copiii învață să planteze flori și arbori, să descopere tainele lor, contribuind, astfel, la însănătoșirea planetei. Astfel de activități sunt elementele de bază necesare formării unui copil. Cum poți avea empatie, drag de frumos, de oameni, de natură, dacă nu cunoști oamenii și mediul în care ești integrat?

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

Mă bucur că astfel de activități, care armonizează sufletele tinere, au un rol important în dezvoltarea emoțională, dezvoltarea spiritului de echipă, integrarea în societate și înțelegerea ei. Ajută la descoperirea cu ușurință a vocației, la depășirea problemelor din copilărie și adolescență și la pășirea către viața adultă, la dezvoltarea cognitivă și la descoperirea nevoilor mediului din care fac parte. Acest proiect îmbină artele cu științele, iar rezultatele sunt pe măsură: se leagă prietenii și se creează amintiri frumoase.

Îi mulțumesc doamnei profesor Iuliana Ciubuc pentru oportunitatea de a participa la acest proiect, pentru prietenia dumneaei, pentru sprijinul oferit din pasiune, și nu din obligație!

Cu prietenie, Alina-Sorinela Didu!



A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



**THE HARMONY OF NATURE – UN MIJLOC DE DEZVOLTARE A
COMPETENȚILOR CHEIE LA ELEVI**



Ambasador eTwinning, prof Angela Chiroșcă
Școala Gimnazială Nr. 29 Galați, România

Platforma europeană de educație școlară ESEP este punctul de întâlnire pentru toate părțile interesate din sectorul educației școlare – personal școlar, cercetători, factori de decizie – pentru a găsi știri, interviuri, publicații, exemple de practică, cursuri și parteneri pentru proiectele lor Erasmus+ și eTwinning.

În vremurile actuale, promovarea perspectivelor globale și cultivarea competențelor de alfabetizare digitală devin din ce în ce mai vitale. O abordare inovatoare care abordează aceste nevoi este implementarea proiectelor eTwinning în școlile. eTwinning, comunitatea pentru școli din Europa, o inițiativă a Comisiei Europene, facilitează proiecte de colaborare între școli din diferite țări folosind instrumente digitale.

Anul acesta am finalizat cu certificate de calitate trei proiecte eTwinning: The Harmony of Nature, Blue-Green și Our cultural treasure.

Unul din proiectele de succes a fost proiectul ”The Harmony of Nature”, fondator al proiectului prof Iuliana CIUBUC. Iată ce am urmărit pe parcursul anului în acest proiect:

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

1. **Conștientizarea și înțelegerea culturală:** proiectul a oferit elevilor o oportunitate unică de a se implica cu colegi din diferite culturi. Colaborând, elevii și-au dezvoltat o înțelegere și o apreciere mai profundă pentru diverse perspective, tradiții și moduri de viață. Această expunere directă le-a stimulat conștientizarea culturală și i-a ajutat la distrugerea stereotipurilor încă de la o vârstă fragedă.

2. **Îmbunătățirea competențelor lingvistice:** comunicarea i-a determinat pe elevi să interacționeze cu colegii lor într-o altă limbă decât limba română. Acest lucru nu numai că le-a îmbunătățit abilitățile lingvistice, dar le-a crescut și încrederea în utilizarea diferitelor limbi. Aplicarea practică a învățării limbii engleze într-un context real le-a făcut procesul mai semnificativ și mai plăcut.

3. **Alfabetizarea digitală și abilitățile secolului 21:** Pe măsură ce tehnologia a devenit parte integrantă a vieții noastre de zi cu zi, dezvoltarea competențelor de alfabetizare digitală a fost crucială. Proiectul "The Harmony of Nature" a integrat perfect instrumentele și platformele digitale, expunând elevii la medii online colaborative. Acest lucru nu numai că le-a îmbunătățit alfabetizarea digitală, dar le-a cultivat și gândirea critică, rezolvarea problemelor și munca în echipă - abilități esențiale pentru succesul în secolul XXI.

4. **Educație pentru cetățenia globală:** proiectele eTwinning "The Harmony of Nature" a contribuit la dezvoltarea cetățeniei globale prin insuflarea unui simț al responsabilității și al interconectării. Elevii au învățat despre problemele globale despre mediu, preocupările de mediu și provocările sociale prin proiecte de colaborare, încurajându-i să gândească dincolo de mediul lor imediat și să își ia în considerare rolul într-un context global.

5. **Integrarea în programa școlară:** Integrarea activităților din proiectul eTwinning "The Harmony of Nature" s-a realizat prin experimente științifice, cercetări legate de biodiversitatea mediului, numărul PI. Scopul a fost de a integra proiectul în mod organic în curriculum, mai degrabă decât de a-l trata ca pe o activitate izolată.

Încurajarea colaborării inter-curriculare între cadrele didactice din diferite discipline a fost o altă strategie eficientă în cadrul acestui proiect. Această abordare colaborativă a îmbunătățit experiența generală de învățare, permițând elevilor să recunoască interconexiunea dintre diferitele materii. Ea subliniază importanța unei abordări multidisciplinare, ilustrând faptul că problemele de mediu din lumea reală necesită adesea o înțelegere cuprinzătoare care acoperă mai multe discipline.

Recunoașterea flexibilității a proiectului eTwinning "The Harmony of Nature" a fost esențială. Noi, profesorii, a trebuit să adaptăm activitățile pentru a se potrivi în programul școlii, fie prin alocarea unor intervale de timp specifice, fie prin dedicarea săptămânilor întregi de proiect cum a fost Săptămâna Verde". Procedând astfel, activitățile din cadrul proiectului au devenit țesute perfect în structura experienței de învățare, asigurându-ne că sunt percepute nu ca o povară suplimentară, ci ca o parte integrantă și gestionabilă a călătoriei educaționale.

Proiectul eTwinning "The Harmony of Nature" a oferit elevilor mei o poartă către o lume a cunoașterii, promovând înțelegerea culturală, competențele lingvistice, alfabetizarea digitală și cetățenia globală. Prin integrarea strategică a acestor proiecte în programa școlară, educatorii își pot valorifica întregul potențial, pregătind elevii pentru

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

provocările și oportunitățile lumii noastre interconectate. Prin eTwinning, școlile primare pot oferi viitoarei generații abilitățile și mentalitatea necesare pentru a prospera într-o societate din ce în ce mai globalizată.

Copiilor le place să descopere lucruri misterioase despre universul în care trăiesc, despre energia verde, despre cum pot conserva mediul în care trăiesc, să realizeze experimente, să se bucure pur și simplu de natură. Iată o dovadă vie a bucuriei copiilor de a participa la aceste activități:



Mulțumim întregii echipe pentru colaborare și implicare în acest proiect minunat!

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

THE HARMONY OF NATURE-
a key to unlocking key competences



Author: Mădălina Neagoe
Liceul Teoretic, oraşul Azuga-Romania

The project The Harmony of Nature has a long-established tradition in the eTwinning community. During the past 16 years, it has tackled a variety of topics, touching subjects of interest in education such as environmental problems, social issues, matters of personality and behaviour, or developing ICT skills. In 2024, the project focused on forming competences through a variety of activities.

Liceul Teoretic Azuga was one of the project participants, with students from various grades involved in the proposed activities and developing numerous skills. This article aims to highlight some of the competences built up during the past year with the help of this eTwinning project.

The main competence that we focused on in this project was raising awareness of environmental issues and being active in this field both as individual people and as a society. **Environmental education** is key for the future, and we put a lot of effort into it.

We had several planting activities organized in partnership with different institutions, such as the Forestry Council or the local Church. The students cleaned up entire areas by removing trash, dug out buried rocks and other polluting items, and instead planted trees and flowers that continued to bloom until late autumn.

For World Water Day, the students came up with water-related riddles and created a board of riddles and drawings, at the same time drawing attention to the problem of water supply, water pollution and waste reduction.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

To showcase the STE(A)M nature of the project, we celebrated international days, such as Earth Day, through art activities – drawings, paintings, clay moulds, collages, even songs and poems were involved in celebrating and learning about various nature-related topics.



For a better connection with nature, we organized trips to Natural History Museums, to Zoos and Botanical Gardens, as well as outings to enjoy the beauty of nature. The students learnt about different species of trees and how to recognize them, about gardening and plant care, about the beauty and suffering of animals in captivity and many other topics.

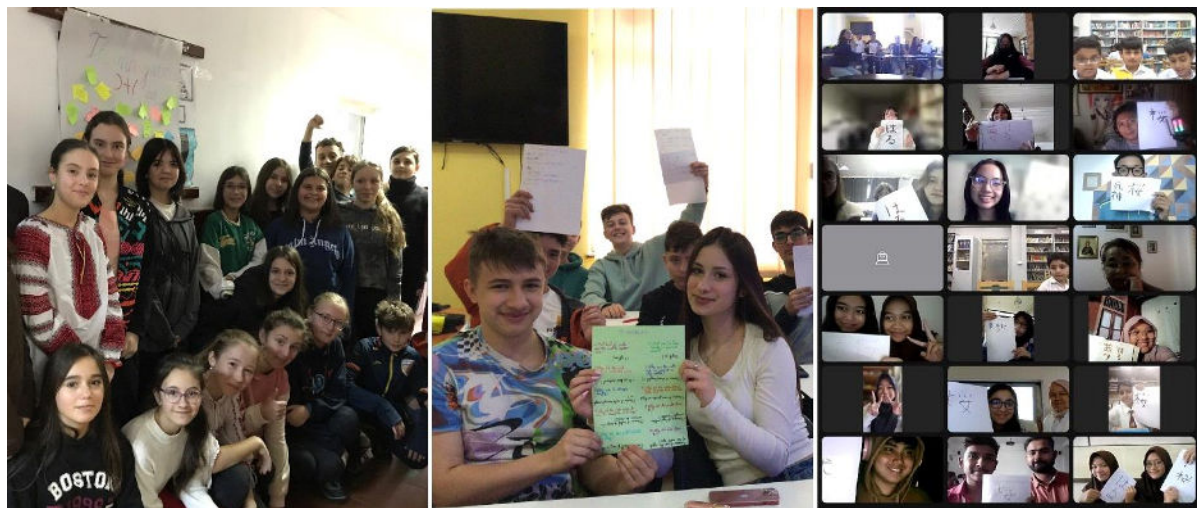
Two important competences that go hand in hand and that we tried to cultivate together are **multilingual competence** and **cultural awareness**.

As an English teacher and the main coordinator of eTwinning activities in my school, I made sure that most of the activities took place in the English language. Whether we did art projects about the environment, took part in conferences or online meetings, wrote poems and riddles, we pushed for the use of English as much as possible.

In order to celebrate the European Day of Languages, the children came up with recorded excerpts as well as interesting facts about various languages spoken in Europe, with a special focus on lesser-known languages and dialects.

For Thanksgiving Day, students made a tree of gratitude, writing on sticker notes the things that they are grateful for – again, using the English language.

For the Day of European Authors, the students were presented with pictures of authors, which they had to identify and look up information about. They subsequently created a wall of fame of both Romanian and foreign writers.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET**- eTwinning STEAM project**

We had several online meetings with partners from other Romanian schools involved in the projects, as well as with partners from other countries. This helped our students expand their cultural horizons and build their understanding and tolerance towards other customs and traditions.

Another important skill that we tried to develop was **digital competence**, as well as **competence in science, technology and engineering**.

Due to our school being under construction, the past year has been difficult, with restricted access to computers or an ICT lab. However, we managed to keep the students' computer abilities honed through shared laptops and with hands-on activities that required mathematical thinking.

Several of these activities took place during Code Week. The students understood coding concepts such as data encryption, data patterns, or decryption key, simply by solving cryptograms or deciphering binary text.

In order to develop engineering skills, we organized an activity for International Bird Day, in which the students had to build bird houses using recycled materials. They came up with shoe boxes, milk cartons, wood scrapes, ice cream sticks, and art supplies, and built a variety of lovely bird houses, which they donated afterwards to the community.

All the activities were done in pairs or teams, which also improved **collaboration and cooperation skills** between students, an essential competence for future requirements of teamwork in an education as well as a professional setting.

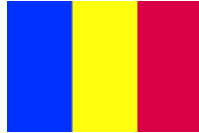
A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



The evaluation of most of our activities was done through Kahoot! quizzes, to further enhance our students' use of ICT tools, as well as to ensure a fun and relaxing way for students to check their own understanding of the discussed issues.

All in all, taking part in the project The Harmony of Nature 2024 offered us opportunities to organise a wide range of activities and touch up a great number of competences. The project is extensive and has immense potential for future years as well. Liceul Teoretic Azuga is bound to continue as a member in the vast team of this project, and develop more competences for lifelong learning.

Învățăm împreună pentru viitor: dezvoltarea competențelor cheie prin proiectul eTwinning STEAM The Harmony of Nature



Profesor: Gavrilă Elena-Irina

Clubul Copiilor, Municipiul Câmpina

Proiectele eTwinning sunt oportunități excelente pentru dezvoltarea competențelor cheie la elevi, întrucât îmbină colaborarea internațională cu integrarea tehnologiei și a metodelor moderne de învățare. În cadrul proiectului nostru eTwinning, am reușit să stimulăm dezvoltarea competențelor lingvistice, digitale, sociale și civice ale elevilor, ajutându-i să devină cetățeni activi ai unei lumi interconectate. Prin activități diverse și colaborare constantă cu parteneri din alte țări, elevii și-au dezvoltat abilități esențiale pentru viață și pentru o carieră de succes.

1. Competențe de comunicare în limbi străine

Unul dintre principalele obiective ale proiectului a fost îmbunătățirea abilităților de comunicare în limba engleză și limba franceză. Elevii au participat la activități interactive de schimb de informații și idei cu colegi din alte țări, prin intermediul platformelor online eTwinning. Activitățile au inclus scrierea de mesaje și e-mailuri, prezentări video și discuții în timp real, care le-au permis elevilor să își exerseze atât capacitățile de scriere, cât și cele de vorbire în limba engleză. Comunicarea cu colegi din alte țări a avut un impact semnificativ asupra încrederii lor în utilizarea limbii străine, ajutându-i să depășească bariera limbii și să se exprime mai liber.

2. Competențe digitale

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

Utilizarea tehnologiei a fost un element esențial al proiectului. Elevii au fost implicați în activități online pe platforme variate, cum ar fi TwinSpace, dar și pe alte instrumente digitale precum Padlet, Kahoot și Canva. Fiecare instrument digital a fost ales strategic pentru a îmbunătăți competențele elevilor în funcție de specificul fiecărei activități. De exemplu, elevii au creat postere digitale și infografice pe tema proiectului folosind Canva, ceea ce le-a permis să exploreze creativitatea digitală. În plus, activitățile colaborative din TwinSpace au contribuit la dezvoltarea abilităților lor de navigare online și de colaborare digitală, crescându-le conștientizarea asupra responsabilității digitale și siguranței online.

3. Competențe sociale și civice

Colaborarea cu elevi din alte țări i-a ajutat pe participanți să își dezvolte competențele sociale și civice prin înțelegerea și respectul față de diversitatea culturală. În cadrul unor activități de cunoaștere reciprocă, elevii au avut ocazia să descopere și să aprecieze cultura și obiceiurile colegilor lor europeni. Am organizat sesiuni de „schimb cultural”, unde fiecare grup și-a prezentat tradițiile, obiceiurile și aspectele unice ale țării lor. Astfel, elevii au învățat nu doar despre cultura altor națiuni, dar și să comunice respectuos, să coopereze și să accepte perspective diferite. Activitățile de colaborare și lucru în echipă au avut un rol esențial în crearea unui sentiment de comunitate și solidaritate, aspecte fundamentale ale educației civice.

4. Competențe de învățare autonomă și dezvoltare personală

Proiectul a fost structurat în așa fel încât elevii au fost încurajați să fie autonomi și să ia inițiativă în activitățile de învățare. Fiecare sarcină a inclus un element de cercetare sau documentare personală, permițându-le elevilor să își dezvolte abilități de organizare, autoevaluare și gândire critică. În unele activități, elevii au fost puși în situația de a-și planifica singuri etapele de lucru, de a aloca timp pentru realizarea sarcinilor și de a reflecta asupra progresului lor. Această abordare le-a crescut motivația pentru învățare și le-a oferit un sentiment de responsabilitate și încredere în propriile abilități.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

5. Competențe de bază în matematică și știință

Unul dintre obiectivele proiectului a fost să stimuleze gândirea logică și abilitățile de rezolvare a problemelor prin activități interdisciplinare. În cadrul unor activități, elevii au avut ocazia să aplice cunoștințe matematice în crearea unor infografice statistice legate de tema proiectului, iar alte exerciții au implicat abordarea unor teme științifice într-o manieră creativă și practică. Aceste sarcini interdisciplinare au adus un plus de valoare proiectului, transformându-l într-o experiență de învățare integrată și atractivă pentru elevi.

6. Impactul general al proiectului asupra elevilor

La finalul proiectului, elevii și-au dezvoltat nu doar competențele specific menționate, dar și o atitudine pozitivă față de învățare și colaborare internațională. Participanții și-au exprimat entuziasmul față de ideea de a continua să colaboreze cu elevi din alte țări, iar unii dintre ei au devenit mai interesați de domeniul tehnologic și de învățarea limbilor străine. Proiectul a creat un cadru prielnic pentru formarea unui set variat de competențe cheie, pe care elevii le vor putea aplica atât în parcursul lor educațional, cât și în viața de zi cu zi.

Concluzie

Proiectul nostru eTwinning a reprezentat o modalitate eficientă de a dezvolta competențe cheie la elevi, prin activități de colaborare internațională, utilizarea tehnologiei și abordarea interdisciplinară. Elevii au devenit mai autonomi, mai responsabili și mai pregătiți să facă față provocărilor unei societăți globalizate. Această experiență i-a ajutat să își îmbunătățească competențele de comunicare, gândire critică și colaborare, punând bazele unei educații moderne, care să îi pregătească pentru viitor.

eTwinning – o abordare integrată a competențelor cheie



*profesor -Global Teacher Award-Corina Șujdea
Școala Gimnazială „M. Sadoveanu” Huși*

„Învățarea bazată pe proiecte abordează o gamă largă de competențe și, mai important decât atât, le împletește, în contexte semnificative, ancorate în problematica lumii reale. Participarea la proiecte aduce multe satisfacții.”

(Maria Țuca)

Majoritatea țărilor din Uniunea Europeană au introdus noțiunea de competențe-cheie în programele școlare naționale. Introducerea acestora în educație nu presupune doar menționarea lor în programa școlară, ci și conceperea de structuri și metode de predare adecvate. Învățarea bazată pe proiecte este o metodă care se pretează foarte bine formării de competente în rândul elevilor. Astfel, aceasta permite abordarea simultană a mai multor competente-cheie, într-o manieră interdisciplinară.

Proiectele eTwinning sunt recomandate în acest scop, iar prin intermediul acestora se dezvoltă:

- competențe de limbă maternă;

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

- competențe de comunicare într-o limbă străină;
- competențe digitale;
- a învăța să înveți;
- competențe matematice; sociale; înțelegerea sănătății, a stării de bine etc.



Toate acestea fac din parteneriatele eTwinning o resursă inedită de dezvoltare profesională sau instituțională, o cale de inovare pedagogică.

Pe platforma eTwinning se pot derula proiecte, pot avea loc schimburi de experiențe, de învățare și de interacțiune. Cunoaștem importanța siguranței online, iar platforma eTwinning oferă această siguranță, aduce multe avantaje atât elevilor, profesorilor, dar și școlii. Elevii îndrăgesc implicarea în aceste proiecte și interacțiunea online cu colegi din alte școli partenere.

Proiectul eTwinning „The Harmony of Nature”, inițiat și implementat de dna prof. Iuliana Ciubuc, de la Colegiul „Ioan Kalinderu” din Bușteni, în parteneriat cu școli din întreaga lume, a dovedit că educația nu se face doar între cei 4 pereți ai sălii de clasă, dar e nevoie de conectare cu natura, de aceea activitățile din proiect s-au desfășurat atât în clasă, cât și în natură.



A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

Protejarea mediului, încălzirea globală, recunoașterea schimbărilor climatice pentru a crea un mediu rezistent și sănătos, protejând mediul natural, toate acestea au fost ca un semnal de alarmă pentru inițiatorii acestui proiect.

Pentru a sprijini ecologizarea pădurilor noastre și împădurirea zonelor goale, împreună ne-am droit să ne unim mâinile în eforturile de reîmpădurire între școli în cooperare cu profesori, elevi, părinți și alți membri ai societății. Crearea conștientizării ecologice la copii și furnizarea de conștientizare a mediului pentru un viitor durabil este cea mai importantă datorie a noastră față de generațiile care privesc viitorul cu speranță.

Activitățile derulate în cadrul acestui proiect au putut fi integrate în curriculumul școlar și au constituit activități transdisciplinare pentru procesul didactic, ceea ce arată clar crearea de competențe cheie la elevi.

– Măsurarea zilnică a temperaturii aerului a fost folosită la **matematică**, unde am făcut calcule cu temperaturile aflate zilnic.

– La **cunoașterea mediului**, elevii au venit direct în contact cu aspectele din natură, au făcut observații cu privire la florile înflorite în acea perioadă, au realizat o machetă cu schimbările survenite în viața păsărilor, a animalelor, a pomilor fructiferi.

– La **limba română** au compus mici texte pentru prietenii din celelalte țări partenere, felicitari care apoi au fost trimise școlilor participante.

– La **arte vizuale** și abilități practice au desenat felicitări, au modelat tablouri cu aspecte de primăvară, au împletit coronițe din flori, etc

– La **muzică** au învățat un cântecel care a fost însoțit de mișcări speciale, au organizat jocuri inspirate de cântece: joc liber „Barza și broaștele”, inspirat de personajele cântecului „Brotăceii și broscoiul”, etc.

Au învățat cuvinte în **limba engleză**. Aceste cuvinte au fost adunate într-un dicționar român-englez ilustrat, realizat chiar de copii.

Proiectul i-a implicat pe elevi în procesul de căutare și descoperire, în procesul de învățare a unor noțiuni noi. Ei au putut vedea și activitatea altor elevi, din alte țări. Aceste activități au creat un suport de studiu și de discuții despre anotimpul primăvara în orașul Huși, și anotimpul primăvara în alte orașe ale lumii.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



Între școlile partenere a fost o colaborare deosebită, deoarece am fost sfătuiți și îndrumați de doamna coordinator la fiecare pas. Dumneaei a venit mereu în întâmpinarea noastră cu informații utile, cu postări, cu aprecieri.

Elevii din clasa mea aveau, la acel moment, puține cunoștințe TIC, dar pe parcursul proiectului aceștia au învățat să încarce fotografii și să facă o prezentare PPT.

Proiectul a fost foarte îndrăgit de elevi. Ei au dobândit multe cunoștințe referitoare la armonia naturii, la schimbările majore ce se petrec în natura din orașul nostru dar și din alte locuri din Europa. Activitățile didactice au adus un plus de voie bună, distracție, jocuri și plimbări în natură. Proiectul a fost popularizat în școală, elevii învățând lucruri inedite despre orașelul nostru, și a avut impact și asupra părinților și comunității.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

Competențe cheie vizate în Proiectul eTwinning

The Harmony of Nature



Prof. învă. primar Lazăr Mariana Mihaela

Școala Gimnazială Nr. 6, Iacob Mureșianu, Brașov-Romania

Proiectul eTwinning The Harmony of Nature ne-a permis să dezvoltăm toate cele 8 competențe cheie care sunt necesare pentru dezvoltarea personală și pentru ocuparea unui loc de muncă.

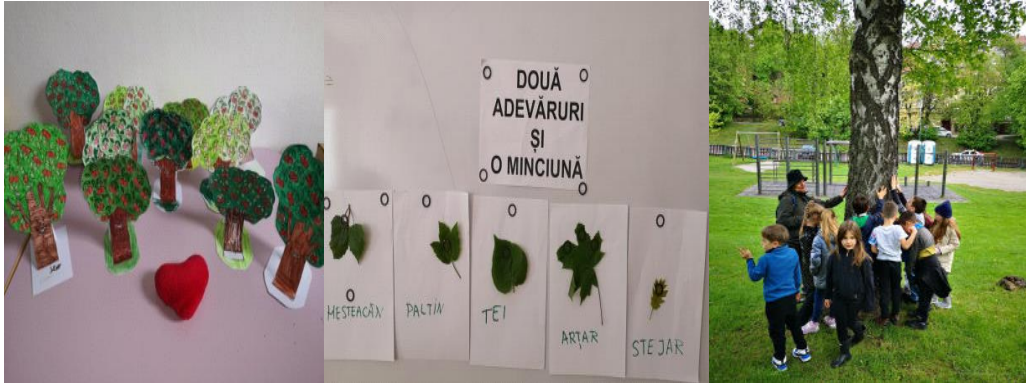
Comunicare în limba maternă am dezvoltat-o prin activități în care elevii au avut ocazia să își exprime opiniile, gândurile sau emoțiile în mesaje orale sau scrise simple în contexte familiare de comunicare sau pentru rezolvarea unor probleme de școală sau de viață.



Comunicare în limbi străine a fost dezvoltată prin cântecele în limba engleză învățate în cadrul proiectului.

Competențele matematice și competențe de bază în științe și tehnologii au fost stimulate prin rezolvarea diferitelor probleme practice, familiare, utilizând instrumente și procedee specifice matematicii precum și prin aplicarea unor reguli elementare de igienă personală și de comportament responsabil în raport cu mediul.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



Competență digitală a fost dezvoltată prin utilizarea unor aplicații digitale, dar și prin activități de respectare a unor norme de bază privind siguranța în utilizarea dispozitivelor și a internetului.



A învăța să înveți –Elevii au avut de Identificat elementele necesare pentru a rezolva diferite sarcini de lucru înainte de începerea activităților de învățare, au formulat întrebări pentru clarificarea unei sarcini de lucru, au utilizat metode simple pentru a învăța și înregistra informații, s-au concentrat atenția și au perseverat în lucru pentru a duce o sarcină până la sfârșit.



Competențe sociale și civice Elevii au manifestat interes pentru autocunoaștere și-au asumat diverse roluri și responsabilități prin participarea la acțiuni practice, au pus în practică norme elementare de conduită în contexte cotidiene.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



Spiritul de inițiativă și antreprenoriat a fost stimulat prin implicarea în sarcini noi de învățare, angajându-se în realizarea unor obiective manifestând curiozitate, inițiativă, creativitate și cooperare

Sensibilizarea și exprimarea culturală a fost dezvoltată prin participarea la proiecte culturale organizate în școală și comunitatea locală.



A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

COMPETENȚELE CHEIE NECESARE MESERIILOR VIITORULUI



Prof. Ana Stanciu- Colegiul Ion Kalinderu, Bușteni-România
Școala Gimnazială Sanatorială Bușteni

Competențele-cheie [1] sunt definite ca fiind acele abilități pe care un elev ar trebui să le stăpânească până la sfârșitul învățământului obligatoriu pentru a realiza împlinirea personală, cetățenie activă, ajungerea cu succes la maturitate și capacitatea de a învăța permanent de-a lungul vieții nu doar prin acumularea de cunoștințe, ci și prin diferite aptitudini și abilități câștigate.

Proiectele eTwinning sunt foarte potrivite pentru realizarea de competențe-cheie. eTwinning este măsură acompaniatoare a programului Comenius, parte a Programului de învățare pe toată durata vieții al Comisiei Europene. Pe platforma online gratuită dedicată cadrelor didactice din țările europene și elevilor lor sunt în derulare astăzi sute de proiecte educaționale însoțite de schimburi de experiențe, învățare, interacțiune. Începând din 14 ianuarie 2005, eTwinning a crescut constant, ajungând la peste 201.000 membri în mai 2013, devenind astfel cea mai mare comunitate a cadrelor didactice din Europa.

eTwinning înseamnă, în esență, să lucrezi în colaborare. Această colaborare este încorporată în desfășurarea activităților de proiect și în realizarea produselor comune, cu scopul de a dezvolta abilități diferite la elevi. Prin urmare, un bun motiv pentru a include

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

proiecte eTwinning în practica noastră de predare este reprezentat de faptul că eTwinning facilitează dobândirea și perfecționarea competențelor-cheie.

Caracterul internațional al proiectelor eTwinning, realizate între două sau mai multe școli din țări diferite, face ca aceste proiecte să fie asociate uneori, în mod eronat, ca tipice pentru limbile străine. În plus, utilizarea tehnologiei informației și a comunicațiilor presupune competențe digitale și utilizarea instrumentelor TIC. Dar doar atât? Proiectele eTwinning adună de fapt laolaltă într-un mod complementar diferite domenii și/sau discipline. Comunicarea și informarea joacă, este adevărat, un rol esențial, dar și alte abilități sunt puse în practică, în plus față de cele lingvistice și digitale: interacțiunea cu mediul social, cetățenie europeană, cultură etc., la care se adaugă și consolidarea strategiilor de învățare care alcătuiesc competența de a învăța să înveți de-a lungul vieții.

eTwinning în România

Profesorii români utilizatori ai portalului eTwinning consideră în proporție de 81,3% că proiectele eTwinning desfășurate prin colaborare oferă o modalitate eficientă de abordare a educației în secolul al XXI-lea, după cum reiese din datele Raportului preliminar realizat în urma investigației „eTwinning RO12” [2]. Această nouă dezvoltare a competențelor personale implică schimbări în cele mai multe componente ale școlii din acest moment – sunt binevenite diferitele tipuri de grupare a elevilor, accesul și utilizarea de resurse externe, materiale și umane, și includerea de noi metodologii, cum ar fi dezvoltarea învățării colaborative și de la egal la egal, utilizarea TIC și încorporarea dimensiunii europene în învățare; de asemenea, consolidarea activităților de tip complementar favorizează dobândirea de cunoștințe.

Astfel, desfășurând proiecte colaborative online pe platforma eTwinning, cadrele didactice din România contribuie la formarea la elevii lor a celor 8 competențe-cheie necesare în secolul al XXI-lea, definite în 2006 de către Parlamentul European și Consiliul Uniunii Europene: 1. competențe lingvistice în limba maternă; 2. competențe lingvistice în limbi străine; 3. competențe matematice, științifice și tehnologice; 4. competențe digitale; 5. competențe de învățare; 6. competențe civice, interpersonale,

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

interculturale și sociale; 7. competențe antreprenoriale; 8. competențe de exprimare culturală.

Comunicarea în limba maternă

Competența în comunicare lingvistică în limba maternă este concepută pentru a dezvolta abilitățile de a comunica, de a dialoga, de a rezolva conflicte, de a crea rețele de comunicare, de a construi relații cu ceilalți, de a aborda noi culturi.

Comunicarea în limbi străine

Proiectele eTwinning se bazează pe stabilirea de relații academice, dar și personale între parteneri din culturi diferite și sunt realizate prin comunicare, interacțiune, negociere și dialog cu scopul de a atinge obiective comune. Toate acestea înseamnă, în cazul limbilor străine, să fii capabil să comunici în altă limbă / alte limbi și, prin urmare, să fii în stare să îți îmbogățești relațiile sociale și să te dezvolti în contexte care sunt altele decât propriul context. De asemenea, accesul la mai multe – și mai diverse – surse de informare este facilitat, iar comunicarea și învățarea conduc participanții la un echilibru într-un cadru care este diferit față de cel obișnuit.

Competențe sociale și civice

Metodologia eTwinning permite flexibilitate în gruparea participanților, munca în echipă, responsabilitate, inițiativă și autonomie personală. Prin comunicare cu elevi care aparțin altor culturi, elevii își îmbunătățesc competențele sociale și se formează ca cetățeni responsabili. Cooperarea în proiectele eTwinning implică dialog, dezbateri, discuții, exprimarea și susținerea propriilor idei, capacitatea de a asculta ce spun alții, respectarea diferitelor puncte de vedere, evaluarea intereselor individuale, dar și de grup.

Competența matematică și competențe de bază privind știința și tehnologia

Competența în cunoașterea și interacțiunea cu lumea fizică include abilitatea de a face față în mod corespunzător, autonom și cu inițiativă personală, diferitelor provocări din domenii de viață și cunoștințe diverse – sănătate, activitatea de producție, de consum, știința, procese tehnologice etc. Pentru a interpreta lumea, este necesară punerea în aplicare a conceptelor și principiilor care permit analiza fenomenelor din diferitele domenii de cunoaștere implicate. Proiectele eTwinning extind orizontul elevilor, îi pun în

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

contact cu lumea și cu variate domenii de cunoaștere, oferindu-le o mai largă informare pentru a fi în stare să interpreteze lumea și să analizeze critic realitatea bazându-se pe argumente științifice.

Competența matematică implică și utilizarea de elemente matematice pentru a interpreta și produce informații, pentru a rezolva probleme de zi cu zi, pentru a lua decizii. De asemenea, proiectele eTwinning permit integrarea conceptelor matematice cu alte tipuri de cunoștințe – instrumentele matematice folosite sprijină interpretarea și evaluarea rezultatelor.

Competența digitală

Competența în procesarea informațiilor și competențele digitale înseamnă a avea capacitatea de a căuta, obține, prelucra și comunica informații și de a le transforma în cunoaștere. Abilitățile sunt variate, de la accesul la informații la transmiterea prin mass-media. Proiectele eTwinning nu sunt numai comunicare, ci și găsirea de informații și prezentarea de rezultate – care se fac de obicei prin intermediul noilor tehnologii. Și nu doar elevii, ci și profesorii își îmbunătățesc aceste abilități!

Într-o societate în care suntem „bombardați” zilnic cu informații, este esențial să fim bine informați, să fim selectivi în ceea ce privește informațiile pe care le primim, să fim capabili să interpretăm cunoașterea științifică, pe scurt să ne integrăm în mod activ în această societate a cunoașterii.

Conștiința și expresia culturală

Competențele culturale și artistice sunt necesare pentru a avea inițiativă, pentru a da dovadă de imaginație și creativitate pentru exprimare prin intermediul codurilor artistice. În măsura în care activitățile culturale și artistice implică de multe ori un colectiv de muncă, sunt necesare abilități de cooperare – ele contribuie la atingerea rezultatului final și la conștientizarea importanței susținerii și aprecierii eforturilor și contribuțiilor altora. Sunt, de asemenea, importante libertatea de exprimare, dreptul la diversitate culturală, dialogul intercultural și punerea în aplicare a experiențelor artistice comune. Proiectele eTwinning extind orizontul tuturor participanților cu privire la patrimoniul cultural și artistic al altor țări și chiar și al țării fiecăruia.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

Simțul inițiativei și antreprenoriatului

În ceea ce privește capacitatea de autonomie și inițiativă personală, aceste capacități implică adesea altele – abilități sociale de interacțiune, de cooperare, de lucru în echipă. Participanții învață să se pună în locul altuia, să valorizeze ideile altora, să dialogheze, să negocieze, să fie responsabili pentru propriile decizii, să lucreze cooperând.

O altă dimensiune importantă a acestei competențe constă în acele abilități și atitudini legate de conducerea proiectului, incluzând încrederea în sine, empatie, dezvoltare personală, competențe pentru dialog și cooperare, organizarea timpului și a sarcinilor, capacitatea de a-și afirma și apăra drepturile, asumarea riscurilor. Toate aceste elemente intră în joc în orice proiect eTwinning – activitatea de colaborare necesită o serie de negocieri înaintea și în timpul proiectului.

Capacitatea de a învăța să înveți

În ceea ce privește competența de a învăța să înveți, o dimensiune critică o constituie conștientizarea propriilor capacități – intelectuale, emoționale, fizice. De asemenea, de importanță majoră sunt procesul și strategiile necesare pentru a le dezvolta și ce se poate face singur pe de o parte, și cu ajutor de la alte persoane sau resurse pe de altă parte. eTwinning oferă elevilor abilități de a continua învățarea pe tot parcursul vieții și îi învață să își organizeze propriul proces de învățare, să își asume responsabilitatea pentru învățare, fără a uita însă de angajamentele în cadrul grupului, le dezvoltă capacitatea de a depăși eventualele obstacole pentru a învăța cu succes.

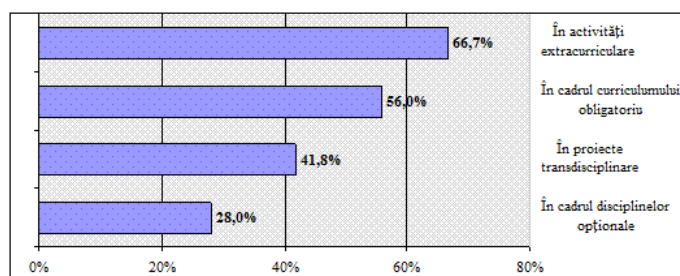
Concluzii

Pe scurt, eTwinning este valoros nu numai datorită motivației crescute a elevilor și cadrelor didactice implicate, dar și pentru că este o metodă excelentă pentru dezvoltarea competențelor-cheie atât de necesare în secolul al XXI-lea.

Mai mult, fiecare competență-cheie contribuie la dezvoltarea de abilități diferite și, la rândul lor, fiecare dintre ele va fi realizată ca un rezultat al muncii în mai multe domenii. Iată un motiv în plus pentru a lucra în proiecte transdisciplinare, în care membrii echipei de cadre didactice din aceeași școală colaborează din cadrul domeniului lor de

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

expertiză la proiectul comun. Raportul preliminar realizat în urma investigației „eTwinning RO12” [3] evidențiază faptul că activitățile și rezultatele elevilor din cadrul proiectelor eTwinning derulate de profesorii români înscriși pe platforma eTwinning sunt valorificate în activități extracurriculare (66,7%), în cadrul disciplinelor predate din curriculumul obligatoriu (56%), în proiecte transdisciplinare realizate în echipă prin colaborare cu alte cadre didactice de alte discipline din școală (41,8%) și în cadrul disciplinelor opționale predate (28%).



A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

MODALITĂȚI DE DEZVOLTARE A
COMPETENȚELOR CHEIE LA ELEVI



prof. Delia Gabriela CACOVEAN-prof. biologie

Liceul Tehnologic Mediensis, Mediaș, România

Introducere

Proiectul "The Harmony of Nature" permite realizarea unei game extrem de largi de activități care vizează implicarea omului în atingerea echilibrului cu natura. Dacă pentru echilibru este nevoie de 2 părți implicate, părerea mea este că în echilibrul on-natură, natura își face datoria și este mai mult decât darnică și răbdătoare cu noi. Modul în care noi oamenii ne facem datoria este o problemă discutată și discutabilă. De aceea consider că implicarea elevilor în activități care să vizeze dezvoltarea conștientizării rolului pe care fiecare îl are în raport cu Natura-mamă este esențială pentru adulții de mâine. În cadrul proiectului din acest an (2024) au fost vizate mai multe competențe cheie, fiecare importantă în sine și în legătură cu celelalte. În încercarea de a dezvolta aceste competențe, am realizat activități diverse care au implicat elevii și i-au motivat să vrea mai mult și să fie conștienți că pot mai mult.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

Competențe și modalitățile de dezvoltare a acestora

- **Cetățenie și naționalitate**

Prin activități practice și colaborare, tinerii pot înțelege mai profund legătura dintre individ, comunitate și mediu, dezvoltând totodată competențe esențiale pentru viața într-o societate globală. În cadrul activităților am avut în vedere de fiecare dată sublinierea apartenenței la o țară și o cultură care sunt unice și care trebuie valorizate. În prezentarea școlii și a orașului am încercat să-i motivez pe elevi să folosească simbolurile specifice locului: însemnele școlii, stema orașului sau drapelul național ori de câte ori s-a putut.

Activitățile desfășurate au fost de tipul:

Prezentări în echipă: echipele au prezentat rezultatele proiectelor lor în fața clasei sau a comunității.

Reflecții scrise: elevii au reflectat asupra experiențelor lor, asupra a ceea ce au învățat și asupra impactului activităților asupra lor.

Chestionare: s-au utilizat chestionare pentru a evalua cunoștințele dobândite și atitudinile față de mediu și cetățenie.

Ca beneficii am sesizat următoarele:

- Dezvoltarea competențelor: elevii își îmbunătățesc abilitățile de comunicare, colaborare, gândire critică, rezolvare de probleme și creativitate.
 - Conștientizarea mediului: activitățile contribuie la o mai bună înțelegere a interconexiunilor dintre oameni și natură în contextul apartenenței la o anumită țară/județ/localitate/școală.
- **Conștientizare și expresie culturală**

Un proiect internațional oferă o platformă excelentă pentru a cultiva la elevi o înțelegere profundă și aprecierea diversității culturale. Iată câteva activități pe care le-am implementat, de exemplu pentru marcarea Zilei familiei (15 mai):

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

Cercetări comparative: elevii au comparat aspecte ale culturii lor cu cele ale altor elevi participanți, precum obiceiuri, sărbători, artă, muzică și literatură.

Interviuri culturale: elevii și-au interviuat membri ai comunității locale legat de numărul de membri ai familiei și de cunoșterea arborelui genealogic.

Jurnale culturale: elevii și-au ținut un jurnal în care și-au notat gândurile asupra propriilor experiențe culturale și a celor descoperite în cadrul activităților.

Crearea de prezentări multimedia: elevii au putut crea prezentări interactive pentru a împărtăși descoperirile lor cu ceilalți participanți din proiect.

În cadrul activităților 3R (Reduce-Reuse-Recycle), am integrat și activități de expresie creativă: ateliere de artă interculturală în care elevii au putut crea opere de artă inspirate de diferite culturi, folosind diverse tehnici și materiale.

Prin implementarea acestor activități și utilizarea unor indicatori clari de evaluare, putem măsura cu succes impactul unui proiect internațional asupra dezvoltării conștientizării și expresiei culturale la elevi. Este important să ne adaptăm activitățile la interesele și nevoile specifice ale elevilor și să creăm un mediu sigur și incluziv în care aceștia să se poată exprima liber și să învețe unii de la alții.

- **Folosirea tehnologiei**

Utilizarea tehnologiei este parte intergarantă a acestui proiect, deoarece telefoanele smart, tabletele, calculatoarele și toate aplicațiile utilizate demonstrează că fără tehnologie rezultatele proiectului nu ar fi vizibile. Cautarea informațiilor necesare a făcut apel la internet, iar aplicațiile folosite au fost variate: Word, PowerPoint, Canva, Padlet, Kahoot. Rezultatele activităților desfășurate au devenit vizibile prin crearea de conținut digital variat:

Infografice: crearea de infografice interactive pentru a vizualiza date, compara informații și a prezenta rezultatele cercetărilor.

Prezentări digitale: utilizarea unor instrumente precum Prezi sau Canva pentru a crea prezentări dinamice și atractive.

Videoclipuri: realizarea de videoclipuri scurte explicative, prezentări de proiecte, animații sau vloguri pentru a împărtăși cunoștințe și perspective.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET - eTwinning STEAM project

Ca pentru orice proiect, mai ales internațional a fost necesară colaborarea online eficientă, prin folosirea unor platforme de colaborare: utilizarea unor instrumente precum Google Drive, Microsoft Teams sau Padlet pentru a lucra împreună la documente, prezentări și alte materiale, precum și forumuri de discuții: organizarea de discuții online pe teme specifice proiectului pentru a stimula schimbul de idei și a dezvolta abilități de comunicare scrisă.

Folosirea tehnologiei permite elevilor să dezvolte:

- Competențe digitale de bază: utilizarea eficientă a calculatorului, a internetului și a diferitelor aplicații.
- Competențe digitale avansate: crearea de conținut digital, colaborarea online, cercetarea informațiilor și prezentarea rezultatelor.
- Gândire critică: evaluarea surselor de informare, analiza datelor și luarea deciziilor.
- Creativitate: generarea de idei noi, rezolvarea de probleme în mod inovator.
- Comunicare eficientă: exprimarea ideilor în mod clar și concis, atât în scris cât și oral.

Aceste competențe vor fi de mare utilitate pentru elevi în viața personală și profesională. Utilizarea tehnologiei face parte din desfășurarea proiectului la fiecare etapă a lui și în toate activitățile realizate.

- **Antreprenoriat**

Activitatea din proiect la care m-am axat pe dezvoltarea competenței legate de antreprenoriat a fost cea dedicată ”Zilei de Educație Financiară” (11 aprilie). De exemplu am încercat un joc legat de ”Crearea unei întreprinderi virtuale”, ținând cont de toate provocările și costurile pe care aceasta le implică:

- Identificarea unei nișe: elevii au cercetat piața și au identificat un produs sau serviciu care ar putea fi solicitat.
- Planificarea afacerii: elevii au creat un plan de afaceri complet, incluzând studiul de piață, analiza concurenței, strategia de marketing și proiecțiile financiare.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

- Dezvoltarea produsului/serviciului: elevii au lucrat în echipă pentru a crea un prototip al produsului și/sau pentru a elabora detaliile serviciului.
 - Promovarea afacerii: elevii au utilizat platformele online pentru a crea o prezență online pentru afacerea lor (site web, rețele sociale) și pentru a lansa o campanie de marketing.
- **Alfabetizare și exprimare**

Dezvoltarea competențelor de exprimare este un punct forte al proiectului, deoarece beneficiile se extind mult după finalizarea acestuia și influențează toate domeniile de activitate ale elevilor. La toate activitățile desfășurate am insistat pe o folosire adecvată a limbii și pe o transmitere clară a mesajelor. Acest lucru s-a realizat prin:

- Activități de exprimare scrisă:

Scriere creativă: am organizat concursuri de scriere creativă, cu teme diverse, cum ar fi povestiri, poezii sau eseuri. (Ex pentru "Ziua Păsărilor" – 1 aprilie sau "Ziua Mondială a apei" – 22 martie)

Proiecte de cercetare: elevii au colaborat la proiecte de cercetare. (Ex pentru "Ziua Pământului" – 22 aprilie)

Crearea de materiale informative: elevii au realizat prezentări, infografice sau videoclipuri scurte pentru a prezenta rezultatele proiectului. (Ex. pentru "Ziua Biodiversității" – 22 mai)

- Activități de exprimare orală:

Dezbateri: am organizat dezbateri pe teme controversate, pentru a-i încuraja pe elevi să-și argumenteze punctul de vedere. (ex legat de alimentația sănătoasă)

Jocuri de rol: Simulări ale unor situații reale pot ajuta elevii să-și dezvolte abilitățile de comunicare și negociere. (ex. în planul de afaceri legat de o anumită activitate/produs în cadrul "Zilei Financiare")

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

- Combinația activităților de exprimare orală și scrisă:

Creația de conținut pentru rețelele sociale: elevii au putut crea conținut pentru paginile de social-media ale proiectului, utilizând diverse formate (texte, imagini, videoclipuri).

- **Matematică și științe**

În cadrul unui proiect eTwinning axat pe relația om-natură, există numeroase oportunități de a integra activități care să stimuleze și să dezvolte competențele elevilor în domeniul matematicii și științelor. Iată câteva exemple de activități:

Activități de colectare și analiză a datelor:

Monitorizarea biodiversității: elevii au putut colecta date despre speciile de plante și animale dintr-un anumit ecosistem, folosind aplicații mobile de identificare. Ulterior, datele pot fi analizate statistic pentru a identifica tendințe și a compara diversitatea între diferite zone. (Ex. pentru ”Ziua Biodiversității” – 22 mai)

Măsurători climatice: elevii au putut construi stații meteo simple și au putut înregistra date despre temperatură, umiditate, precipitații etc. Aceste date pot fi reprezentate grafic și analizate pentru a identifica modele climatice și a studia impactul schimbărilor climatice asupra mediului. (Ex. pentru ”Ziua de Acțiune pentru Climă” – 15 mai)

Analiza calității apei: elevii au putut colecta probe de apă din diferite surse (râuri, lacuri) și au putut efectua teste simple pentru a determina nivelul de poluare. Rezultatele pot fi comparate și prezentate sub formă de diagrame sau hărți. (Ex. pentru ”Ziua Apei” – 22 martie)

Proiecte de cercetare interdisciplinare:

Impactul schimbărilor climatice asupra ecosistemelor locale: elevii au putut studia efectele schimbărilor climatice asupra unui ecosistem specific, combinând cunoștințe din biologie, geografie și matematică.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

Gestionarea deșeurilor: elevii pot studia diferite metode de gestionare a deșeurilor și pot propune soluții pentru reducerea impactului asupra mediului. (Ex. 3R)

Activități creative și de comunicare:

Crearea de materiale informative: elevii au fost invitați să realizeze prezentări, infografice sau videoclipuri pentru a comunica rezultatele cercetărilor lor către un public mai larg.

Beneficiile acestor activități:

- Dezvoltarea gândirii critice: Elevii sunt încurajați să analizeze date, să formuleze ipoteze și să tragă concluzii.
- Îmbunătățirea abilităților de rezolvare a problemelor: Elevii trebuie să găsească soluții creative pentru provocările întâlnite în timpul proiectului.
- Însușirea de cunoștințe interdisciplinare: Elevii integrează cunoștințe din diferite domenii (matematică, științe, geografie, informatică) pentru a aborda probleme complexe.
- Dezvoltarea competențelor de comunicare: Elevii își îmbunătățesc abilitățile de prezentare, de lucru în echipă și de comunicare în limba engleză.
 - Creșterea conștientizării față de problemele de mediu: Elevii devin mai conștienți de importanța protejării mediului și a adoptării unui comportament responsabil.
- **Multilingvism**

Folosirea unei limbi de circulație internațională nu mai este în prezent ceva neobișnuit, ci dimpotrivă a devenit o necesitate în această lume a globalizării. Cu accentul căzut pe limba engleză, elevii și-au dezvoltat capacitatea de a comunica și de a gândi într-o limbă străină, ceea ce le conferă o șansă în plus pentru a avea succes în viață. Rezultatele activităților și dezvoltarea competențelor de multilingvism, s-au concretizat în:

- **Crearea de conținut multimedia:**

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

Prezentări interactive: elevii au creat prezentări digitale interactive, utilizând diverse instrumente online, pentru a prezenta rezultatele cercetărilor lor despre un anumit aspect legat de natură. Aceasta le-a permis să își îmbunătățească abilitățile de prezentare și de utilizare a tehnologiei.

- **Colaborări online:**

Forumuri de discuție: elevii au participat la forumuri de discuție online pentru a-și exprima opiniile, a pune întrebări și a colabora cu colegii din alte țări. Aceasta le-a permis să își îmbunătățească abilitățile de scriere și de comunicare în scris.

Schimb de e-mailuri: elevii pot corespunde cu elevi din alte țări pentru a-și împărtăși experiențele și cunoștințele despre natură. Aceasta le permite să își îmbunătățească abilitățile de scriere și de comunicare în scris într-o altă limbă.

- **Activități de cercetare:**

Crearea de infografice: elevii au putut crea infografice pentru a prezenta rezultatele cercetărilor lor într-un mod vizual atractiv. Aceasta le permite să își îmbunătățească abilitățile de comunicare vizuală și de sintetizare a informațiilor.

Toate aceste activități au trebuit adaptate la nivelul de limbă al elevilor și la interesele lor individuale. De asemenea, este important să se creeze un mediu de învățare sigur și favorabil în care elevii să se simtă încrezători să își exprime opiniile și să facă greșeli.

- **Dezvoltare personală, socială și învățarea de a învăța**

Dezvoltarea personală este plus-ul pe care orice participare într-un proiect o aduce. Cu siguranță integrarea activităților astfel încât fiecare elev să devină versiunea lui cea mai bună presupune mult efort de proiectare și o cunoaștere foarte bună a elevilor. Ceea ce am folosit în proiect în scopul dezvoltării acestor **competențe este:**

- **Pentru dezvoltarea personală:**

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

Jurnale de reflecție: elevii au fost invitați să țină jurnale personale unde să reflecteze asupra propriei relații cu natura, a emoțiilor pe care le trăiesc în timpul activităților în aer liber și a modului în care aceste experiențe îi influențează.

Autoportrete ecologice: elevii au putut crea autoportrete artistice care să reflecte modul în care se văd ei înșiși conectați cu natura. Aceste autoportrete pot fi realizate folosind diverse materiale naturale.

Meditație și mindfulness în natură: în cadrul ieșirilor în natură am organizat de sesiuni mindfulness în natură care ajută elevii să se conecteze mai profund cu ei înșiși și cu mediul înconjurător.

- Pentru dezvoltarea socială:

Jocuri de rol: elevii au putut simula roluri diferite într-o comunitate care se confruntă cu o problemă de mediu, pentru a înțelege mai bine perspectivele diferite și a găsi soluții comune.

Concluzii:

Toate activitățile proiectului "The Harmony of Nature" vizează o dezvoltare armonioasă a EU-lui copiilor, participarea lor aducând beneficii pe care elevii le vor descoperi în timp, dacă nu o fac la momentul respectiv. Dintre aceste fac cu siguranță parte:

- Dezvoltarea competențelor digitale: Elevii vor învăța să utilizeze o varietate de instrumente digitale pentru a comunica, colabora și crea conținut.
- Îmbunătățirea competențelor lingvistice: Elevii vor avea oportunitatea de a-și exprima ideile în limba engleză și de a comunica cu elevi din alte țări.
- Consolidarea legăturilor interpersonale: Colaborarea cu elevi din alte culturi va ajuta la dezvoltarea toleranței, respectului și a unei perspective globale.
- Stimularea gândirii critice și a creativității: Elevii vor fi încurajați să găsească soluții inovatoare pentru problemele de mediu.
- Promovarea învățării pe tot parcursul vieții: Proiectul va ajuta elevii să dezvolte o pasiune pentru învățare și să devină cetățeni activi și responsabili.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

- Îmbunătățirea relațiilor sociale: elevii vor avea ocazia să colaboreze cu colegi din diferite culturi și să își dezvolte abilitățile de comunicare interculturală.

Deci, prin implicarea în proiecte de acest tip, elevii vor deveni cetățeni mai activi și mai responsabili, capabili să contribuie la construirea unui viitor sustenabil pentru planetă.



THE HARMONY OF NATURE: PROIECTUL eTWINNING CARE FACE ÎNVĂȚAREA UȘOARĂ PENTRU ELEVII CU CES



Prof. Lavric Mariana
Școala Gimnazială Sanatorială-structură a Colegiului Ion Kalinderu Bușteni-România

Proiectul STEAM eTwinning „The Harmony of Nature” (fondatori: Iuliana Ciubuc-România și Mentor Kovaçi-Albania) are drept scopuri principale: promovarea schimbului de experiență în urmărirea științifică a fenomenelor din natură, aplicarea cunoștințelor ICT și utilizarea limbilor străine în colaborarea dintre școli, promovarea educației ecologice și a drepturilor copiilor și ale familiei.

Competențele științifice vizate constau atât în abilitatea cât și în disponibilitatea de a explica fenomene științifice cu ajutorul cunoștințelor și metodologiei actuale, inclusiv al observației și al experimentelor, de a formula ipoteze, cât și de a trage concluzii bazate pe dovezi.

Proiectul se adresează atât preșcolarilor cât și elevilor din ciclul primar, gimnazial și liceal, iar activitățile sunt structurate pe trei secțiuni:

-secțiunea I: creații literare (proză, poezie, schițe, scenete, creații științifico-fantastice, eseuri, portofolii, etc.)

-secțiunea II: creații plastice, desene, experimente științifice, colaje, picturi, creații din materiale reciclate, postere, origami, desene pe computer, etc.

-secțiunea III: adresată elevilor cu cerințe educaționale speciale

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

Ediția a -XV-a a proiectului eTwinning „The Harmony of Nature”, 2023-2024, a fost dedicată Anului European al Competențelor (European Year of Skills), propunându-și să dezvolte la elevii participanți competențe precum: creativitatea, inteligența emoțională, gândirea critică, învățarea activă, luarea deciziilor, comunicarea interpersonală, abilități de conducere, inteligența culturală, abilități tehnologice, capacitatea de schimbare, etc.

Formarea competențelor științifice la elevii cu CES poate părea în unele situații o adevărată provocare, în funcție de gradul de afectare a proceselor și funcțiilor psihice implicate în procesul învățării precum: procesele cognitive, limbajul și capacitatea de comunicare, atenția, funcțiile psihomotrice, etc. Frumusețea proiectului “The Harmony of Nature” constă, din această perspectivă, tocmai în oportunitatea pe care o oferă în mod explicit elevilor cu diferite dizabilități (precum dizabilități neuropsihomotorii, autism, deficiență mintală, sindromul Dawn, etc.) de a fi imersați în lumea cunoașterii științifice prin mijloace accesibile, atrăgătoare și care oferă acestor copii sentimentul de siguranță și încredere, precum arta și jocul, în variatele lor forme de manifestare.

Așadar, ne-am jucat, am creat și ne-am familiarizat astfel cu diverse concepte științifice în cadrul variatelor activități ale proiectului pe care le-am derulat cu elevii Școlii Gimnaziale Sanatoriale, pe parcursul anului școlar 2023-2024.

Astfel, în luna martie, elevii și-au dezvoltat și manifestat creativitatea prin activitățile de tipul 3R (Reduce-Reuse-Recycle), dar și de îngrijire și creștere a plantelor, îmbinând pictura, desenul, cântecul și poezia cu activitățile practice. Un mare avantaj al activităților desfășurate a fost acela că elevii au lucrat în echipă, ceea ce a dus la optimizarea abilităților de comunicare interpersonală, dar și de conducere și luare de decizii, facilitând astfel învățarea activă și accesibilizarea unor concepte matematice abstracte, precum cele abordate în cadrul *Zilei Internaționale a Numărului Pi* și a *Zilei Internaționale a Matematicii*.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



ÎN ARMONIE CU NATURA



Profesor învățământ preșcolar: IOANA EVELINA ANDREEA

Colegiul Ion Kalinderu, Școala Gimnazială Sanatorială, Bușteni, România

MOTTO

Tot ce se află pe fața pământului se transformă necontenit, fiindcă Pământul e viu și are suflet. Noi facem parte din acest suflet și rareori ne dăm seama ca el lucrează pentru binele nostru.” – Pablo Coelho

De ce e important să trăim în armonie cu natura?

Pentru ca pașii noștri să poată atinge covorul fraged și verde al ierbii, pentru ca florile să coloreze pajiștile cu petalele lor multicolore și să le parfumeze, pentru ca brazii asemeni unor făclii, să ardă cu flacăra verde, iar copiii să știe de gustul apelor pure de izvor și să asculte cântecul păsărelelor înălțându-se către cerul albastru- senin, este important să ocrotim planeta noastră, casa tuturor ființelor.

Averea naturală a Terrei constă în atmosferă, apă, pământ, plante, animale și oameni. Împreună facem parte din ecosistemele planetei noastre și tot ceea ce facem ca oameni, influențează lumea în care trăim fie într-un mod pozitiv, fie într-unul negativ.

Noi avem resurse limitate. Stă în puterea noastră să protejăm sau să distrugem mediul înconjurător și este important să-i învățăm pe copiii noștri să aibă grijă și să respecte lumea în care trăim. Este important ca ei să înțeleagă că „*omul sfințește locul*”.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

Natura este elementul cel mai important care ne ajută să ne dezvoltăm atât fizic cât și psihic. Fără natură, oamenii nu ar putea supraviețui. Cu ajutorul naturii trăim și ne îmbogățim sufletul.

Pentru a apropia preșcolarii mai mult de natura înconjurătoare și pentru a le forma deprinderi și competențe cheie de protejare a acesteia, am folosit JOCUL. Jocul este forma de activitate prin care preșcolarii se dezvoltă permanent. Prin joacă, preșcolarii pot înțelege natura cu ajutorul simțurilor prin: văz, auz, miros, gust și pipăit. De asemenea, natura la rândul ei dezvoltă simțurile preșcolarii. Putem spune astfel că omul este în armonie cu natura.

Pentru ca preșcolarii să înțeleagă că natura dezvoltă omul și omul dezvoltă natura, am realizat cu copiii cu vârste cuprinse între 3 și 7 ani, diverse activități care i-au ajutat în formarea competențelor cheie de a ocroti și respecta natura. Aceste activități sunt următoarele:

- Am plantat în ghivece semințe de Crizanteme, Dalii și Flori de Gălbenele (florile specifice anotimpului toamna). Aceștia au format competente de creare și respectate a naturii. Prin această activitate, am putut observa, în timp, cât de frumos și cât de greu se formează o plantă, o floare și cât este de important să le protejăm. Am observat că plantele, florile, au viață la fel ca noi și este esențial să avem grijă de ele, deoarece ne oferă următoarele beneficii: OXIGEN (fără de care nu putem respira), iar în cazul altor plante și flori cum sunt de exemplu florile de gălbenele, putem produce din acestea creme care sunt benefice pielii omenești.
- În a doua activitate am construit și colorat cu acuarele căsuțe din lemn pentru păsărele, pentru a le amplasa în curtea școlii. Această activitate a fost plăcută și distractivă pentru copiii, deoarece le-au stârnit interesul pentru viețuitoarele cu aripi. Totodată, am realizat în cadrul acestei activități o pasăre și o casă din frunzele specifice toamnei. Copiii au înțeles de ce trebuie să protejăm natura și ce înseamnă să facă ARTĂ folosindu-se de elementele naturii înconjurătoare.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



- Cea de-a treia activitate care simbolizează armonia dintre natură și om s-a numit „Albinele, prietenele oamenilor”. În cadrul acestei activități am discutat cu copiii la domeniul ȘTIINȚE despre totalitatea beneficiilor pe care le oferă albinele. Aceste discuții i-au determinat pe cei mici să aprecieze efortul depus de către albine pentru a produce MIERE și deprinderea de a le proteja și respecta.

„Mierea este un produs obținut de albine din nectarul florilor sau din propriile secreții. Deși conține în mare parte apă și zaharuri, mierea este bogată în diverse alte substanțe benefice pentru sănătate, precum enzime, vitamine, minerale, antioxidanți și compuși antibacterieni.”

În continuarea activității, preșcolarii au primit albinuțe din lemn pe care le-au colorat. Am demonstrat încă o dată că din natură putem face artă și că omul este în armonie cu natura prin prisma faptului că ne-am folosit de natura înconjurătoare pentru a obține albinuțele din lemn.



În concluzie, ca NATURA să rămână mereu vie, interesele oamenilor trebuie să fie corelate cu legile acesteia. „În armonie cu natura” reprezintă un efect vindecător a relației cu noi înșine și a relației unul cu celălalt

The 8 Key Competences for the Benefit of My Pupils



Gabriela Mirela Jugar, “Constantin Noica” Theoretical High School Sibiu

The 8 key competences that I developed throughout my didactic activities within the eTwinning projects I implemented in “Constantin Noica” Theoretical High School Sibiu, Romania together my pupils along the years are:

- literacy competence;
- multilingual competence;
- mathematical competence in science, technology and engineering;
- digital competence;
- personal, social and learning to learn competence
- citizenship competence;
- entrepreneurship competence;
- cultural awareness and expression competence.

The literacy competence is the ability to identify, understand, express, create and interpret concepts, feelings, facts and opinions in both oral and written forms, using visual, sound/audio and digital materials across disciplines and contexts. It implies the ability to communicate and connect effectively with others, in an appropriate and creative way. I have developed this skill in the description of our school, town, country, in the guide of good practices, in the poems about nature and in the articles posted on the website of the projects “Ecological Literacy” and “The Harmony of Nature”.

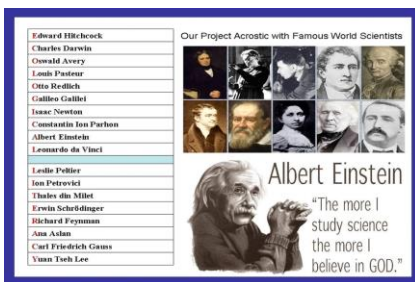
A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

English	Romanian	Cypriot	Lithuanian	Turkish	Portuguese	Croatian
Good appetite!	Poftă bună!	Καλή όρεξη!	Geras apetitas!	İyi iştahl!	Bom apetitel!	Dobar tek!
Thank you!	Mulțumesc!	Ευχαριστώ!	Ačiū!	Teşekkür ederim!	Obrigadol!	Hvala ti!
Welcome!	Bun venit!	Καλώς ορίσαστε!	Sveikil!	Hosgeldiniz!	Bem-vindol!	Dobrodošil!
With pleasure!	Cu plăcere!	Με ευχαρίστηση!	Su malonum!	Mennuniyetle!	Com prazer!	Sa zadovoljstvom!
See you soon!	Pe curând!	Το Αργά σου γράφω!	Greitai pasimatysim!	Yakında görüşürüz!	Até logo!	Vidimo se uskoro!
Good night!	Noapte bună!	Καληνύχτα!	Labanakt!	İyi geceler!	Boa noite!	Laku noć!
Glad to meet you!	Încântat de cunoștință!	Χαίρομαι που σε γνωρίζω!	Malonu suspažinti!	Tanıştığma memnun oldum!	Prazer em te conhecer!	Drago mi je upoznat! tel!
Cheers!	Noroc!	Στην υγεία σας!	I sveikata!	Serefe!	Saúde!	Zivjeli!
Please!	Te rog!	Παρακαλώ!	Prašone!	Lütfen!	Por favor!	Molim!
Let's go!	Sa mergem!	Πάμε!	Eime!	Haydi gidelim!	Vamos!	Idemo!
Good bye!	La revedere!	Αντίο σας!	Sudie!	Hoşcakal!	Adeus!	Zbogom!
Don't worry!	Nu-ți face griji!	Μην ανησυχείτε!	Nesjaudinkite!	Endişelenmel!	Não se preocupel!	Ne brinite!



The multilingual competence defines the ability to use different languages appropriately and effectively for communication. It broadly shares the main skill dimensions of literacy: it is based on the ability to understand, express and interpret concepts, thoughts, feelings, facts and opinions in both oral and written form (listening, speaking, reading and writing) in an appropriate range of societal and cultural contexts according to one's wants or needs. I have developed this skill to my pupils by making them to communicate in groups created on Facebook, on Whatsapp, on e-mail or by sending each other postcards in eTwinning projects like: "Together for a Green World", "Let's Take Care of Our Values", "Zero waste and citizenship", "Forest breathes, nature" and "More than a picture".

The mathematical competence is the ability to develop as well as to apply mathematical thinking and insight in order to solve a range of problems in everyday situations. I have developed this competences to my pupils by involving them in three Erasmus+ projects and in eTwinning projects such as: "Discover the Magic of Science and the Arts by Experimenting STEAM", "Together for Education", "The Place of Happiness", "I am a European of the 21st Century", and "English Blogs".



The digital competence involves the confident, critical and responsible use of engagement with, digital technologies for learning, at

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

work, and for participation in society. It also includes some information and data literacy, communication and collaboration, media literacy, and digital content creation (including programming), safety (including digital well-being and competences related to cybersecurity), intellectual property related questions, problem solving and critical thinking. My pupils developed this skill by working in eTwinning projects like: “Travelling Diary”, “Eratosthenes”, “A map of Europe through postcards”, and “Our Life across The Borders”.

The personal, social and learning to learn competence is the ability to reflect upon oneself, effectively manage time and information, work with others in a constructive way, remain resilient and manage one’s own learning and career. It includes the ability to cope with uncertainty and complexity, learn to learn, support one’s physical and emotional well-being, to maintain physical and mental health, and to be able to lead a health-conscious, future-oriented life, empathize and manage conflict in an inclusive and supportive context. This skill was developed by all the pupils I have involved in the eTwinning projects “Miracle of Nature”, “Paperless School”, as well as in the Erasmus+ project entitled “Folklorica”.

The citizenship competence is the ability to act as responsible citizens and to fully participate in civic and social life, based on understanding of social, economic, legal and political concepts and structures, as well as global developments and sustainability. The pupils involved in the Erasmus+ project “RELIABLE” and in the eTwinning project “Children and flowers” and “The Folk Costumes, the Authentic Testimonies of Culture and Civilization” have managed successfully to develop this skill. Besides, for the project “Happy Europe Day”, my pupils have got a National Quality Label” and the leadership of my school was proud of them.

The entrepreneurship competence refers first of all to the capacity to act upon opportunities and ideas, and to transform them into values for others. It is founded upon creativity, critical thinking and problem solving, taking initiative and perseverance and the ability to work collaboratively in order to plan and manage projects that are of cultural, social or financial value. My pupils have proved this competences by organizing an autumn festival with pumpkins, apples, pears, grapes, nuts, pies, doughnuts, and jam.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



PERFORMANCE
VOLITION
INTEGRITY
CREATIVITY
ATTITUDE

The competence in cultural awareness and expression involves having an understanding of and respect for how ideas and meaning are creatively expressed and communicated in different cultures and through a range of arts and other cultural forms. It involves being engaged in understanding, developing and expressing one's own ideas and sense of place or role in society in a variety of ways and contexts. This skill was developed by my pupils involving in eTwinning projects like: "Fabulists", "Our Drops Never Be Tears", "Health and Safety", "The Spring in the Children eyes", "Wedding Traditions" and "Superstitions", for the last project receiving a European Quality Label.

Good practices that promote key competence development include examples in the following areas: teaching and learning approaches and environments; support to educational staff; assessment and validation of competences. We add pedagogical tact and didactic mastery to the development of skills for an education at European standards.

THE HARMONY OF NATURE, A PROJECT EXAMPLE OF GOOD PRACTICES



Stoyana Stoyanova Ilieva

biology and chemistry teacher

Vocational School of Economics "Dr. Ivan Bogorov", Varna, Bulgaria

The eTwinning project "The Harmony of Nature - 2024" is an international STEAM initiative aimed at topics like natural phenomena, ecologically education and rights on the person. Part of the project initiatives were dedicated to 2024 - International year on the competencies. The project includes joint activities between schools, exchange on experience and encouragement on the use of ICT and foreign languages. The activities in different months were dedicated on topics like recycling, biodiversity, healthy nutrition, environmental environment.

The project "The Harmony of Nature - 2024" provided on the students valuable opportunity for developing on key competencies in science, technology, engineering, arts and mathematics (STEAM). This one international project collected students and teachers from different countries, for yes they work jointly by environmental and scientific themes, as well as yes exchange experience and cultural prospects.

One of the main competencies that the students acquired is the ability to think critically. They everything they study yes observe and analyze natural phenomena through experiments and scientific research which them it helps yes they understand complicated processes and yes they take informed solutions. The skills for solving on problems too everything develop active, so like the students participate in various

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

activities which they cause yes they find sustainable decisions for ecological questions like recycling and biodiversity.

Communication and work in international environment are too key competences which everything absorb within on the project. The students they use foreign languages for communication with peers from others countries which they prepares for the global one and it helps yes develop empathy and respect to the cultural diversity.

The project it also encourages creativity expression through tasks like creation on posters, drawings, scientific projects and even writing on literary works. These activities allow on the students yes express their own ideas by innovative ways and yes they use the art like means for awareness on important ecological questions.

With the participation you are in "The Harmony of Nature - 2024", the students develop scientific, technological and engineering competences, as well as skills in the media communication and the digital creation on content. These competencies they prepare for the challenges on the future and they give confidence yes be active and responsible citizens who they can yes contribute for the sustainable development on society.

Except scientific and communication skills, the project encourages students and development on personal qualities like responsibility, independence and ethical awareness. The topics that everything discuss - rights on children and ecologically education - enrich understanding on the young people for the social justice and for their contribution to the community and the environment. These aspects on the project they help for the formation on responsible

citizens who are sensitive to the global ones problems and done yes everything include in their solving.

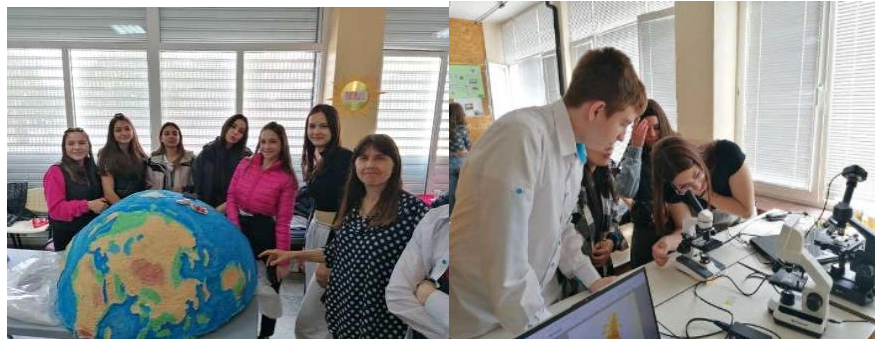
Through the various ones practically tasks like planting on bio plants, recycling and organizing on themed days, the students acquire skills for ecologically thinking and behavior. This they gives basis yes they understand the importance on the sustainable development and they encourages yes accept active way on life in harmony with nature. So everything build habits for care and responsibility to the planet, which is extraordinary important in context on the modern ones ecological challenges.

The project also stimulates interest to the digital one literacy and use of ICT (information and communication technologies). Through work with different online platforms and tools, the students absorb skills for computerized coding, creating on digital graphics and efficiently presentation on the results from their own research. These skills are from extremely meaning for their future in one everything more digital a world in which the technologies occupy central place in the professional and personal development on everyone.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET - eTwinning STEAM project

Finally, the project encourages transdisciplinarity, which means that the students everything they learn yes combine knowledge and methods from different areas - from science and mathematics to art and ethics. This one approach it helps for the creation on complex skills and knowledge which will them serve as in academic plan as well as in reality life as them allow yes everything adapt and yes react effectively on different situations.

Through his own participation in "The Harmony of Nature - 2024", the students no only receive precious knowledge, but also develop competencies which are essential for success in modern times society - from the ability yes they think critically and creatively to the skill yes they work team and yes communicate effectively. This them prepares for the future, as them does more confident, better informed and more capable yes contribute for the world about them.



A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



A lesson on the role of bees in nature



In Ecopark and Botanical Garden - Balchik



In Institute of Fish Resources and Aquarium, Varna

Presentation of the project "The Harmony of Nature - 2024" at the National School Conference on Natural Sciences - March 2024, Sofia

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



A great project, cooperation and new skills and abilities.



Teacher Narine Galstyan

Vanadzor, school No 24 , Seconddary School Vanadzor, Armenia

The love for nature matures from early childhood, then it develops during kindergarten, school and is accompanied throughout life. When working with students, you understand their preferences, worldview, understand that each of them offers their own ideas and solution options.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

During the work, they develop their social, creative, informational, cultural and economic abilities. They are one of the most important abilities of the 21st century, thanks to which they are able to take care of their homeland, the wonderful country of Armenia, by cooperating and maintaining the human-nature connection.

I managed to develop the following skills in my students:

Creativity

Emotional intelligence

Active learning

Leadership

We lovingly cooperated with children from many countries, identified each other's problems, responded to them, analyzed and offered solution options. Learners share their experience with younger people, and they listen and help adults. Thank you for a great program, cooperation and new skills and abilities.



A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



Creativitatea - competență dezvoltată în cadrul proiectului eTwinning



Prof.înv.primar Cristea Simona

Școala "Dan Barbilian" Galați

Proiectele eTwinning reprezintă o oportunitate pentru elevi de a-și dezvolta creativitatea, inovația, gândirea critică, rezolvarea problemelor, comunicarea, colaborarea, făcându-i mult mai încrezători în abilitățile lor fizice și intelectuale, devenind mai sociabili, iar pentru cadrele didactice de astăzi, multă creativitate în

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

concepere, dinamism în derulare, responsabilitate în monitorizare și flexibilitate în luarea deciziilor.

Prin implicarea în proiectele eTwinning, elevii noștri fac schimb de informații pe diferite teme de interes comun, folosesc internetul cu scopul de a afla cât mai multe informații despre subiectele care îi interesează, comunică cu alți elevi din țările participante, se familiarizează cu diversitatea culturală sau cu specificul educației în țările partenere, își perfecționează competențele de comunicare în limba străină.

Creativitatea reprezintă o dimensiune complexă a personalității care este semnificativ dezvoltată prin intermediul activităților din proiectele eTwinning. Creativitatea este înțeleasă în sens larg, ca fiind punctul de întâlnire dintre aptitudini, proces și mediu, prin care un individ sau grup realizează un produs perceptibil care este atât nou, cât și util, așa cum este definit în cadrul unui context social.

Parteneriatul educational este un astfel de concept. Inițierea și derularea de activități în parteneriat reprezintă o provocare pentru cadrul didactic, necesitând multă creativitate în concepere, dinamism în derulare, responsabilitate în monitorizare, flexibilitate în luarea deciziilor.

Acest tip de proiecte au un impact puternic atât asupra copiilor implicați, cât și asupra noastră ca profesori, așa cum a fost participarea în cadrul proiectului STEAM eTwinning **"The Harmony of nature"** dedicate anului 2024 - Anul Internațional al Competențelor.

Printre acțiunile educative întreprinse de către elevi cu multă implicare s-a numărat și Ziua Albinelor – pe care au celebrat-o pe 20 mai, activitate prin care s-a urmărit realizarea următoarelor competențe: creativitatea, învățarea activă, abilitățile tehnologice.

Elevii au realizat proiecte în echipă de Ziua Albinelor, constând în căutarea de informații despre viața minunatelor insecte, prezentarea lor pe planșe frumos colorate, realizarea de stupi din diverse materiale reciclabile, albine prin tehnica origami etc.

Lucrul în cadrul proiectului eTwinning a stimulat înclinațiile creative ale elevilor și i-a încurajat să găsească soluții inovatoare pentru situațiile întâlnite, i-a învățat să învețe, dezvoltându-le inițiativa, perseverența, implicarea, gândirea critică, i-a pus în situația de a-și organiza propria învățare.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



Beneficii asupra elevilor:

- transformarea personală a participanților și a practicilor lor;
- achiziționarea de cunoștințe și de competențe;
- facilitarea inserției sociale în instituția școlară și în afara ei;
- motivarea să ia măsuri, să conducă, să împărtășească, să facă schimb de idei și cunoștințe, ceea ce este mult mai important decât să aiba teama de a nu face greșeli;
- copiii devin mai încrezători în sine, comunicarea, colaborarea, creativitatea și autonomia se îmbunătățesc foarte mult.

Proiectele eTwinning sunt foarte potrivite pentru realizarea competențelor cheie, fiind o metodă excelentă pentru dezvoltarea acestora, atât de necesare în secolul al XXI-lea. Acesta contribuie decisiv la valorificarea creativității potențiale ale elevilor, la stimularea lor creative și la educarea creativității.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

„Armonia naturii”, o provocare acceptată!



Profesor Picu Liliana, Școala Gimnazială Malovăț, județul Mehedinți

La realizarea proiectului „The Harmony of Nature” m-am alăturat în anul 2010, iar de atunci, an de an, împreună cu elevii și cadrele didactice din școala noastră, am realizat zeci de activități, una mai frumoasă și mai interesantă decât alta, am colaborat cu elevi și cadre didactice din țară și din străinătate, am schimbat impresii, metode de lucru, am legat prietenii dincolo de frontiere și ne-am îmbogățit din punct de vedere spiritual și cultural! Toate acestea n-ar fi fost posibile fără implicarea și tenacitatea inițiatorului său, doamna Iuliana Ciubuc, un profesor modern și entuziast al învățământului actual!

În ceea ce ne privește, proiectul s-a dovedit o mare provocare datorită multitudinii de teme abordate din punct de vedere interdisciplinar, permițând echipelor de lucru formate să colaboreze eficient, să schimbe idei în vederea găsirii soluțiilor necesare rezolvării sarcinilor de lucru, să ia decizii, să fie creative, să cerceteze și să-și îmbogățească cunoștințele. Altfel spus, să învețe cum să învețe, pentru a aplica noile cunoștințe și deprinderi în diverse contexte sociale, nu doar în prezent, ci și în viitor, ca adulți responsabili!

O altă provocare a reprezentat-o vârsta copiilor din școala noastră angrenați în diverse activități: de la 4 la 15 ani! Cei mici au învățat de la „cei mari”, elevi și cadre didactice, deopotrivă! Rezultatele elevilor noștri nu pot decât să ne bucure și să ne încurajeze să ne dorim mai mult, să ne stabilim noi limite pe care să le depășim împreună cu ei, copiii!

Activitățile desfășurate în cadrul acestui proiect au avut ca scop principal obținerea competențelor cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții numite și **competențe STE(A)M**. Iată câteva exemple!

- Ziua Siguranței pe internet: „Cyber Security”, „Zilele Erasmus” → competențe digitale
- Ziua Europeană a Limbilor (26 septembrie), „Francofonia fără frontiere” (20 martie), Ziua Europei (9 Mai) → activități pentru obținerea competențelor multilingvistice și de comunicare
- „Moș Ion Roată și Unirea lui A.I. Cuza” sau Mica Unire de la 1859, „Cum s-a săvârșit Unirea la români!” - Marea Unire de la 1 Decembrie 1918, „Festivalul toamnei”, „Floare,

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

floare! Dă valoare!” (dezbateră transcurriculară, având ca punct de plecare florile de pe bancnotele românești și personalitățile aferente acestora) etc. → competențe de sensibilizare și expresie culturală

- 1 Martie, Ajunul lui Moș Nicolae sau Ajunul Crăciunului: copiii au realizat măștișoare, felicitări de Moș Nicolae și Moș Crăciun, ghetuțe, coronițe și diverse aranjamente din materiale reciclabile, pe care apoi le-au vândut, pentru a-și ajuta unii colegi aflați în situații de risc → competențe de antreprenariat

- „Să-l sărbătorim pe magnificul Pi!”, „Măsurarea umbrei gnomonului”, „Cosmosul, așa cum îl știm noi!”, „Toamna prin ochi de copil”, „Traistuța cu sănătate” etc. → competențe în domeniul științei, tehnologiei, ingineriei și matematicii

- „Mai curat în jurul nostru!”, „Ziua curățeniei” - ecologizare, „În lumea florilor de mai” - plantare de flori, „Dar din dar se face Rai!” - voluntariat → competențe cetățenești

- excursii tematice – „Explorezi fără să poluezi!”, „Natura, darul lui Dumnezeu pentru om!”, șezători → competențe de sensibilizare și expresie culturală

Dobândirea acestor competențe cheie de către elevi și cadre didactice (există un schimb permanent de informații între copii și copii, între adulți și copii, dar și între adulți) permite tuturor dezvoltarea personală, incluziunea socială și găsirea unui loc de muncă adecvat, în conformitate cu cunoștințele, abilitățile și atitudinile obținute de-a lungul timpului prin educație și instruire.



A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

Ghiozdănelul de comori



Profesor învățământ preprimar Costea Agnes Ildico

Liceul Tehnologic „Stănescu Valerian,, Tîrnava

Utilizarea curiozității naturale pentru a explora lumea prin intermediul tehnologiei și diversificării practicilor de sprijin derivate din noile pedagogii: accesul la tehnologie și educație ecologică, joc liber, STEAM

Activitățile care includ folosirea echipamentelor din sfera tehnologiei, nu înlocuiesc și nu limitează jocul. Preșcolarii de la G.P.N. Tîrnava s-au implicat direct, activ, în învățare. Am urmărit să-și însușească următoarele capacități și atitudini în învățare: curiozitate și interes - observare, STEAM; creativitate; initiative - alegeri, risc, autonomie; persistență și perseverență prin dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii: încorporarea STEAM în cât mai multe experiențe de învățare, joc liber pentru dobândirea abilităților matematice, învățare outdoor.

Exemple de activități

De exemplu, în zilele însorite m-am jucat cu copiii conturând pe o foaie albă umbrele obiectelor aflate la îndemână: jucării, obiecte din gospodărie. I-am încurajat să așeze obiectele cum își doresc astfel încât umbrele lor să fie clare și să nu se suprapună. Ei au putut folosi culori diferite, care au legătură cu culoarea obiectelor. După câteva ore, când soarele s-a mișcat, am observat împreună că umbrele și-au schimbat forma sau chiar au dispărut și am vorbit despre acest fenomen.

Matematică în natură, cu elemente concrete - Matematica prin joc, în natură, poate arăta astfel:

- copilul poate număra castane, frunze, conuri de brad, pietre etc., după care poate scrie cu bățul pe pământ cifra corespunzătoare elementelor numărate;
- castanele, ghindele, pietrele se pot pune în coșuri, cutii sau pur și simplu pe pământ, în două părți diferite, iar copiii pot aprecia cantitățile, respectiv în care cutie/coș/parte sunt mai multe, mai puține sau tot atâtea;

A PROJECT FOR A GREEN PLANET

- eTwinning STEAM project

-se poate porni și invers: se dă numărul, iar copilul trebuie să așeze în dreptul lui tot atâtea elemente, câte arată numărul respectiv;

-rezolvare de probleme simple cu ajutorul obiectelor concrete

„Avem zece castane, din care una este spartă. Câte castane sunt întregi?”;

-copilul poate să așeze elementele și să numere în ordine crescătoare sau în ordine descrescătoare; în locul elementelor din natură se pot folosi dopuri colectate de la sticle de plastic, dopuri de plută, nasturi mari (fără pericol de înghițire!);

-cu două elemente diferite se pot compune șiruri, pe care copiii trebuie să le continue, observând regula care se respectă în șirul dat: o castană, două bețe, o castană, două bețe, o castană.

Numărarea obiectelor concrete, aflate zi de zi la îndemâna copilului se face înainte de folosirea numărătorii cu bile.

Sortări, înșirui

-amestecați boabe de fasole de culori și forme diferite, semințe de floarea soarelui, de dovleac, boabe de năut, grâu, linte apoi rog copii să le sorteze

-plantăm împreună câteva semințe într-un vas mic; învăț copii să ude semințele și urmărim împreună creșterea lor; pune tot timpul întrebări, care să îi ajute să se gândească la cauze și efecte:

„De ce este nevoie să punem apă la semințe?„

-desenăm pe foi linii continue diverse: linii șerpuite, frânte, în formă de spirale; rog copii să înșire pe linie semințe sau pietricele la alegere - așa cum ar înșira mărgelile pe o ață - până când acoperă lungimea liniei; atenție, nu se lipesc semințele pe foaie, pentru a putea fi refolosite.

Conturarea formelor

Pietrele și crengile sunt de un real folos și în pregătirea mușchilor mici ai mâinii pentru activitatea de scriere. Se pun pe foaie și se conturează cu creioane colorate. Se strâng în cutie, după care copilul e invitat să pornească invers și să găsească conturul fiecărei crengi, pietre.

Construcții cu diverse subiecte din materiale din natură

Cu ajutorul materialelor din natură, prin joc, am făcut construcții diverse prin care și-au consolidat cunoștințele despre viețuitoare. De exemplu, după ce au observat cu atenție furnicile sau alte animale, preșcolarii au reprezentat corpul acestora apoi i-am întrebat: Câte picioare are o furnică? Ce altă insectă mai are șase picioare? Ce face furnica cu antenele? La ce folosește ariciul țepii? În construcție am folosit doar acele materiale care nu sunt nocive pentru mediu.

Vânătoarea de comori

Vânătoarea de comori este o activitate în natură, care poate fi făcută în orice anotimp. „Comorile” sunt toate elementele pe care copilul le întâlnește în drumul lui, în timp ce facem plimbări împreună: pietre, crengi mici căzute din arbori, flori sălbatice, frunze căzute, semințe, cochilii de scoici, melci, dar și nori, trunchiuri de arbori, păsări, insecte. La fiecare ieșire în natură luăm cu noi o ramă făcută dintr-un carton de reciclat, cu forme diferite. Copiii au pus rama pe pământ și au creat un tablou din elementele enumerate, în interiorul lui. Am vorbit despre ce reprezintă tabloul creat. La final, l-am fotografiat cu telefonul și am strâns pozele într-o colecție pe care o revedem în alte

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

momente petrecute împreună. Am atras atenția copiilor să nu rupă crengile vii sau plantele cultivate special-florile din grădini. Am folosit acele elemente căzute sau deteriorate deja, ceea ce înseamnă grijă și respect față de mediu.

Competențele STEM în general și de codare în special sunt o necesitate în timpurile noastre, având multiple beneficii în ceea ce privește însușirea și fixarea cunoștințelor matematice, dar și formarea și consolidarea deprinderilor de orientare în spațiu, planificare a activității. Aceste activități au un caracter de joc, sunt distractive pentru copii și constituie un bun prilej de fixare a pozițiilor spațiale și a numerației, de exersare a gândirii, creativității.





Importanța proiectului *THE HARMONY OF NATURE* în procesul instructiv-educativ

Prof. Iordaiache Mariana-Mirela
Liceul Tehnologic " Decebal" Drobeta-Turnu Severin

"A instrui pe tineri cum se cuvine nu constă în a le vâri în cap mulțime de cuvinte, fraze, expresiuni și opinii din diferiți autori, ci a le deschide calea cum să priceapă lucrurile"

John Amos Comenius

Conform principiului unui învățământ activ, elevul construiește propriile cunoștințe. Orice proiect educativ trebuie să fie realizat în așa fel încât să-i permită să observe, să manipuleze, să experimenteze, să exploreze, să creeze, să construiască, să exprime, să intre în contact, să facă schimbări, să ia decizii, să-și asume riscuri și să-și exploateze greșelile pentru a învăța din ele.

Proiectele educative nasc experiențe de viață pentru elevi și pentru câmpurile lor de interes. Ele își au izvorul în ideile pe care le propun elevii, într-un eveniment, o acțiune care îi interesează sau într-o situație neprevăzută care le stârnește curiozitatea. Proiectele educative reprezintă o ocazie pentru educatori de a trezi elevilor, plăcerea descoperirii, a uceniciei și a creației. Proiectele se înscriu întotdeauna într-o pedagogie ludică și eclectică, proprie dezvoltării fiziologice și psihice a elevilor.

Proiectele educative sunt avantajoase pentru elevi, deoarece permit aprofundarea cunoștințelor, perfecționarea abilităților, descoperirea lumii înconjurătoare. Acestea facilitează colaborarea pornind de la interese convergente., dezvoltă concentrarea și perseverența pentru o anumită sarcină, trezesc interesul și curiozitatea, dezvoltă observația, reflexia și strategiile cognitive, favorizează achiziția de atitudini pozitive în raport cu descoperirea, învățarea, creația.

Astfel, Colegiului Tehnic "Decebal" Drobeta-Turnu Severin este partener al proiectului internațional *THE HARMONY OF NATURE* din anul 2022.

În cadrul acestui proiect, cu ocazia *Săptămânii Mondiale a Spațiului Cosmic*, care se desfășoară în perioada 4-10 octombrie, în fiecare an, ne-am propus derularea proiectului

A PROJECT FOR A GREEN PLANET - eTwinning STEAM project

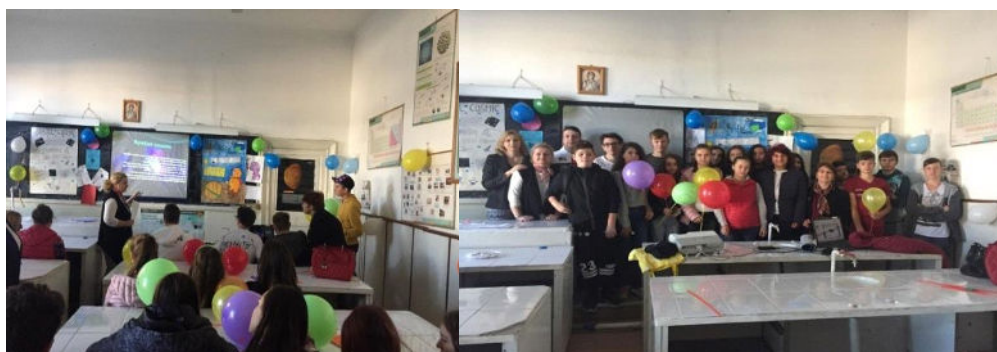
„Noi și Spațiul Cosmic”, din dorința de a ne alătura celor care doresc să cunoască, să studieze și să înțeleagă tainele Universului.

Această săptămână este coordonată de către Națiunile Unite cu sprijinul Asociației pentru Săptămâna Mondială a Spațiului Cosmic și a coordonatorilor locali din multe țări.

Săptămâna Mondială a Spațiului Cosmic este cel mai mare eveniment educativ din domeniul spațiului la nivel mondial.

Dintotdeauna am fost fascinați de imensitatea Universului dincolo de Terra, fascinați și intrigăți în același timp. De fiecare dată când privim seara cerul înstelat ne întrebăm ce se ascunde oare în spatele acestor milioane de puncte sclipitoare, ce forme îmbracă acest vast necunoscut și ce-am descoperi dacă am putea vedea mai departe decât ne permite modestul nostru văz sau telescoapele optice construite în acest sens...Posibilitatea de a zbura în spațiu a revoluționat știința spațiului cosmic.

Elevii au răspuns cu entuziasm, realizând desene și planșe tematice, machete, prezentări Power Point, edificatoare fiind imaginile următoare:



A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



Pe parcursul desfășurării proiectului am constatat:

- interes crescut pentru lecții pe durata implementării activităților;
- disponibilitatea elevilor participanți pentru implicarea în astfel de activități;
- disponibilitatea pentru oferirea de explicații și realizarea de demonstrații pentru colegii lor.

Consider că derularea Proiectului Educațional *THE HARMONY OF NATURE* în școala noastră a avut un impact pozitiv asupra elevilor, antrenându-i în activități care presupun învățare STEAM și care le-a dezvoltat competențe cheie precum: comunicarea, spiritul de echipă, creativitatea și curiozitatea intelectuală, inovația, gândirea critică și sistemică.

De aceea, proiectele educaționale, desfășurate în unitățile școlare, reprezintă un mod de a conferi deschidere și viață muncii de la catedră, fiind un exercițiu transdisciplinar, ca metodă didactică interactivă, cu rol instructiv – educativ.

Actualele orientări în învățământul românesc, dar mai ales schimbarea abordării de la curriculum centrat pe disciplină la unul centrat pe elev, care este situat în centrul organizării procesului de predare – învățare, au atras după sine necesitatea găsirii acelor soluții didactice care să stimuleze performanța elevului cel puțin la nivelul descris de potențialul său.

BIBLIOGRAFIE:

- Simona Alecu, „Dezvoltarea organizației școlare”, E.D.P, Bucuresti, 2007
Venera Cojocariu, Liliana Sacară,, *Managementul proiectelor pedagogice*”, E.D.P, 2005

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR CHEIE LA PREȘCOLARI PRIN INTERMEDIUL PROIECTULUI ETWINNING “ THE HARMONY OF NATURE”



PROF. SUMI NOEMI

*GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 11 SATU MARE,
JUD. SATU MARE, ROMÂNIA*

Am implicat preșcolarii din mai multe grupe de la Grădinița cu Program Prelungit Nr. 11 Satu Mare, în proiectul “ **THE HARMONY OF NATURE**”, deoarece am dorit ca aceștia să conștientizeze importanța mediului și să -și dezvolte sensibilitatea față de mediu încă de la o vârstă fragedă, încercând să evite deteriorarea acestuia.

Cunoașterea unor aspecte ce privesc mediul presupune nu numai „învățarea” despre diversele elemente ale acestuia, ci mai ales luarea în considerare a urmărilor și implicațiilor acțiunilor umane neprietenoase față de acesta. Prin încurajarea copiilor să identifice soluții, să formuleze răspunsuri proprii la problemele de mediu, se va dezvolta o etică personală privind societatea și mediul. Astfel, procesul didactic trebuie să se îndrepte spre dezvoltarea atitudinilor pozitive față de valorile umane, implicând respect și grijă față de mediul din care omul face parte.

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

”Captarea interesului copiilor pentru mediu și problemele sale este chiar mai importantă decât acumularea de cunoștințe în acest sens, care se realizează cu certitudine din timp.” (Wals, 1982)

Prin parcursul acestui proiect am urmărit următoarele obiective:

- Evidențiază influența mediului înconjurător asupra organismului uman (factori de risc, variații de temperatură, umiditate, poluare etc.)
- Promovează valorile ecologice/participarea la campanii de conștientizare: realizarea de pliante, fluturași, ecusoane, panouri etc.); implicarea în activități de voluntariat;strângerea de fonduri prin valorificarea deșeurilor;
- Explorează rezultatele acțiunii omului asupra mediului înconjurător pornind de la situații concrete;
- Participă conștient la acțiuni de păstrare și îmbunătățire a calității mediului înconjurător;
- Compară influența diferiților factori de mediu (apă, aer, sol) asupra animalelor și plantelor din mediul apropiat;
- Utilizează un limbaj specific activităților de protejare a mediului (refolosire, recondiționare, reciclare, igienizare, factori de mediu);
- Exersează deprinderi de comportament ecologic în situații concrete/ să interpreteze aspecte observate din mediul înconjurător (cauze, efecte);
- Își exprimă părerea cu privire la diferite comportamente în relația omului cu mediul;
- Formulează întrebări referitoare la realitățile observate în mediul înconjurător(casă, școală, parc);
- Își dezvoltă gândirea critică și abilitățile de argumentare;
- Integrează materialele de reciclabile în mediile de învățare.
- Participă la jocurile realizate de parteneri;
- Realizează jucarii și lucrări originale cu deseuri reciclabile;

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

- Realizează împreună cu membrii familiei, produse originale din materiale reciclate;
- Marchează Zilele importante : Ziua Matematicii, Ziua Biodiversității, etc
- Colectează deseurile în sala de clasa;
- Participă activ la webinarii de formare, conferințe, activități, jocuri în colaborare cu elevii din școlile partenere.

Prin activitățile desfășurate în cadrul proiectului, am dezvoltat cele 8 competențe cheie reprezintă suma cunoștințelor, abilităților și atitudinilor care contribuie la capacitatea unei persoane de a-și îndeplini eficient sarcinile și responsabilitățile pe care le are. De competențele cheie au nevoie toți cetățenii pentru dezvoltarea personală, precum și pentru ocuparea unui loc de muncă. Aceste competențe se dezvoltă pe tot parcursul vieții, din copilărie și pe toată perioada vieții adulte. Soluționarea problemelor, gândirea critică, capacitatea de a coopera, creativitatea, sunt mai esențiale decât oricând în contextul societății noastre aflate în schimbare rapidă.

Cele 8 competențe cheie

- competențe de alfabetizare;
- competențe multilingvistice;
- competențe în domeniul [științei](#), tehnologiei, ingineriei și [matematicii](#);
- competențe digitale;
- competențe personale, sociale și de a învăța să înveți;
- competențe cetățenești;
- competențe antreprenoriale;
- competențe de sensibilizare și expresie culturală.

De ce este obligatoriu să începem de la vârsta fragedă?

Pentru că aceasta este vârsta la care începe formarea viitorului cetățean al planetei din toate punctele de vedere. În prezent societatea umană a dovedit că este pe cale să devină distructivă și autodistructivă, iar puterea de a schimba acest lucru se află în

A PROJECT FOR A GREEN PLANET - eTwinning STEAM project

mâinile noastre, în mâinile profesorilor responsabili, cărora le pasă de mediul în care trăiesc și în care vor crește copiii și nepoții.

Proiectul prin teme și subtemele sugerate, poate fi adoptat oricărui nivel de vârstă. Am selectat, am filtrat informațiile pe care mi-am propus să le transmit, în funcție de particularităților de vârstă și individuale ale copiilor din grupele pe care am implicat cu succes în acest proiect!



A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project





Erasmus+

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project



PRINTHAUS

Tipar realizat la Tipografia PRINTHAUS
Iași, Șoseaua Ștefan cel Mare și Sfânt nr. 109, 700497
Tel. : 0729 992 971
E-mail: editura@printhus.ro, tipografia@printhus.ro
www.printhus.ro



Erasmus+

A PROJECT FOR A GREEN PLANET
- eTwinning STEAM project

COLECTIVUL DE REDACȚIE

Redactor șef-Iuliana Ciubuc

Tehnoredactarea computerizată-
Mentor **Kovaçi**(Albania),
Bogdan Andrei **Mareș**(elev)-România

Secretar de redacție- Mariana **Lavric**
Corectori- Ana **Stanciu**, Mădălina **Neagoe**,
Mariana Cristina **Popan**

Colaboratori

Maria **Țuca**, Evelina Andreea **Ioana**, Florin Petre **Șandru**,
Simona **Vlase**, Laureta Speranța **Banea**, Doina **Ciobanu**,
Olivera **Çausi**(Albania), Mariana Cristina **Popan**, Alina
Stefania **Lazăr**, Violeta **Măzăroaie**, Mentor **Kovaçi**
(Albania), Ferman **Cetin**(Turcia), Daniela **Marcu**, Alina
Sorinela **Didu**, Angela **Chiroșcă**, Madalina **Neagoe**, Elena
Irina **Gavrilă**, Corina **Sujdea**, Ana **Stanciu**, Delia Gabriela
Cacovean, Agnes Ildico **Costea**, Evelina Andreea **Ioana**,
Mariana Mirela **Iordaiche**, Liliana **Picu**, Gabriela Mirela
Jugar, Simona **Cristea**, Narine **Galstyan**(Armenia), Noemi
Sumi, Stoyna **Ilieva**(Bulgaria), Mariana Mihaela **Lazăr**