Şcoala Gimnaziala ”Zaharia Stancu”
Mun. Roşiorii de Vede
Jud. Teleorman
E-mail: *stancu_zaharia@yahoo.com*
Tel.: 0247/466149, FAX: 0347819482

LET*S CODE FOR ERASMUS DAYS
-Proiect eTwinning-

Scurtă descriere

Proiectul ,,Let*s code for Erasmusdays!,, este un Proiect care se adresează elevilor din noua generație. Jocurile digitale și internetul au un loc important în viața acestora. Învățarea bazată pe jocuri, însușirea noțiunilor de codare și jocurile pot îmbunătăți semnificativ calitatea și eficacitatea educației.

Scopul Proiectului nostru este să-i ajute pe elevi să învețe să folosească resurse educaționale deschise, să dobândească noi abilități de codare, să participe la activități pe platformele eTwinning și Erasmus Days.

Proiectul nostru și-a presupus desfășurarea unor activități inovatoare, colaborative și centrate pe elevi.

Activitățile proiectului nostru au fost pregătite și implementate prin luarea în considerare a următoarelor criterii: omunicare și colaborare cu elevii și școlile partenere prin organizarea unor întâlniri comune, participarea le webinarii și seminarii, vizionarea unor prezentări ale școlilor partenere, echipe de lucru , realizarea unor jocuri care apoi sunt puse la dispoziția tuturor partenerilor din proiect, atribuind sarcini tuturor în ceea ce privește talentul lor și capacitatea de a utiliza instrumentele digitale. Activitățile desfășurate au fost în concordanță cu programele școlare pentru artă, engleză, știință, sport și educație fizică care i-au motivat pe copii în procesul de educație la distanță.

Co-funded by the European Union

Activitațile desfășurate în cadrul proiectului au fost corelate Curriculum-ului și presupune activități de: ascultare, comunicare (întâlnirile online au presupus discuții între elevii din țările partenere, desfășurate în limba engleză) , formarea de abilități sociale, și artistice (realizarea activităților de codare), formarea de abilități digitale (crearea și accesarea jocurilor create de către partenerii din proiect, accesarea platformelor digitale, utilizarea unor instrumente digitale variate precur Word Wall, Canva, Kahoot etc). Elevii și-au format competențe cheie precum : ascultare activă, formarea competențelor lingvistice, realizarea unui desen, realizarea unui joc digital, dezvoltarea competențelor matematice prin accesarea unor jocuri tematice etc.

Colaboraree între școli

La începutul proiectului, descrierea sarcinilor profesorilor a fost pusă la dispoziția partenerilor de către fondatorul proiectului. Sarcinile care vor fi date elevilor în fiecare activitate au fost determinate în funcție de grupele lor de vârstă. Am făcut cunoștință cu școlile și grădinițele partenere/ cu echipele de proiect prin intermediul unor prezentări puse la dispoziție de către aceștia (prezentarea școlii, a orașului, a țării, a echipei de lucru).
Am desfășurat activități de inițiere a unor conversații cu partenerii educaționali din proiect în cadrul unor întâlniri organizate pe platforma eTwinning.
Toate activitățile organizate sunt accesibile tuturor partenerilor pe pagina de eTwinning si de facebook a Proiectului.
Elevii au lucrat împreună la realizarea realizarea jocurilor digitale, accesarea jocurilor create de către ceilalți parteneri, completarea chestionarului de feedback, au împărtășit rezultatele obținute prin postări pe rețelele sociale (grupul de Facebook al proiectului și al școlii).
Produsele finale au fost realizate în urma activităților desfășurate de elevii din școlile partenere, în activitățile desfășurate online sau activitățile defășurate în clasă, prin activități practice și utilizarea instrumentelor digitale puse la dispoziția lor. Au jucat jocuri corelate cu curriculumul si jocuri pentru îmbunatațirea proceselor psihice (Brain Games), au desfășurat activități de codare .

Folosirea tehnologiei

a) Am acordat atenție utilizării tehnologiei în toate domeniile proiectului nostru Am folosit tehnologia în activitățile de mai jos după cum urmează:
1. Folosirea instrumentelor web
S-au folosit numeroase instrumente digitale precum : Canva, Padlet, CapCut (realizarea filmulețului de prezentare a rezultatelor obținute în urma partcipării la activitățile proiectului), Kahoot!
2. Folosirea spațiului eTwinning
Am folosit Twinspace pentru a partcipa la activități comune alături de partenerii din proiect, pentru a face cunoștință cu școlile partenere, a afla informații despre orașe, țări partenere, echipe de proiect. Elevii și-au exprimat părerile în legătură cu activitățile desfășurate etc.

3. Folosirea Platformei Code Week
Am înscris activitatea pe platforma Code Week, am desfășurat activitățile de codare folosind colorarea pe baza unui cod de culor prestabilit, am codat în cadrul activitții,, HELLO!,,. Am realizat Raportul de activitate, am încărcat informațiile pentru a genera diplomele de participare pentru elevi, am imprimat diplomele și le-am înmânat elevilor în cadrul unei ceremonii speciale.
4. Folosirea Platformei Erasmus Days
Am înscris evenimetul pe harta Erasmus Days, am desfășurat activitățile specifice. Am imprimat diplome primite și le-am înmânat elevilor care au participat la activități. Am diseminat rezultatele obținute la nivelul grupului de parinti al clasei, colegilor etc.
5. Publicarea informațiilor pe pagina de lucru a proiectului, pe pagina de Facebook a Proiectului și a școlii, în aplicația Padlet.com.

Legături către rezultatele proiectului

Siteul scolii

https://www.facebook.com/p/%C5%9Ecoala-Zaharia-Stancu-Rosiori-de-Vede-100064406004048/

Pagina de eTwinning și de Facebook a Proiectului

https://www.facebook.com/groups/1483192382457396

https://www.facebook.com/groups/1020688342413856

Let’s Code for ErasmusDays!

https://school-education.ec.europa.eu/ro/etwinning/projects/lets-code-erasmusdays/twinspace/pages/lets-code-erasmusdays-0

Activitate comuna-HELLO!

https://school-education.ec.europa.eu/ro/etwinning/projects/lets-code-erasmusdays/twinspace/pages/hello-our-common-activity

Jocuri digitale

https://school-education.ec.europa.eu/ro/etwinning/projects/lets-code-erasmusdays/twinspace/pages/digital-games

Participarea la webinarii și întâlniri online

https://school-education.ec.europa.eu/ro/etwinning/projects/lets-code-erasmusdays/twinspace/pages/online-meetings-webinars-and-events

Folosirea instrumentelor web

https://school-education.ec.europa.eu/ro/etwinning/projects/lets-code-erasmusdays/twinspace/pages/web-tools-used-project

Participarea la activitatea de evaluare

https://school-education.ec.europa.eu/ro/etwinning/projects/lets-code-erasmusdays/twinspace/pages/evaluation

Obținerea certificatelor pentru activitatea desfășurată pe platformele Erasmus Days si eTwinning

https://school-education.ec.europa.eu/ro/etwinning/projects/lets-code-erasmusdays/twinspace/pages/certificates-achievements-dissemination

Inscriere pe platforma Erasmus Days

https://www.erasmusdays.eu/event/lets-code-for-erasmusdays-41/

https://www.erasmusdays.eu/event/lets-code-for-erasmusdays-42/

Inscrierea activitatii pe platforma Code Week

https://codeweek.eu/view/535411/lets-code-for-erasmusdays

https://codeweek.eu/view/537629/lets-code-for-erasmus-days

Rezultate, impact diseminare

a) Ne-am atins obiectivele urmărind planul de proiect pe care l-am stabilit la începutul proiectului.

b)Evaluarea proiectului s-a realizat prin completarea unor chestionare de evaluare adresate celor trei parteneri implicați: cadre didactice, elevi și părinți ai elevilor.

c)Diseminare

Stiri locale

Pagina eTwinning a proiectului

Paginile de Facebook ale proiectului și ale școlilor partenere

Site-ul web

Evaluarea proiectului folosind eTwinspace

Link-uri

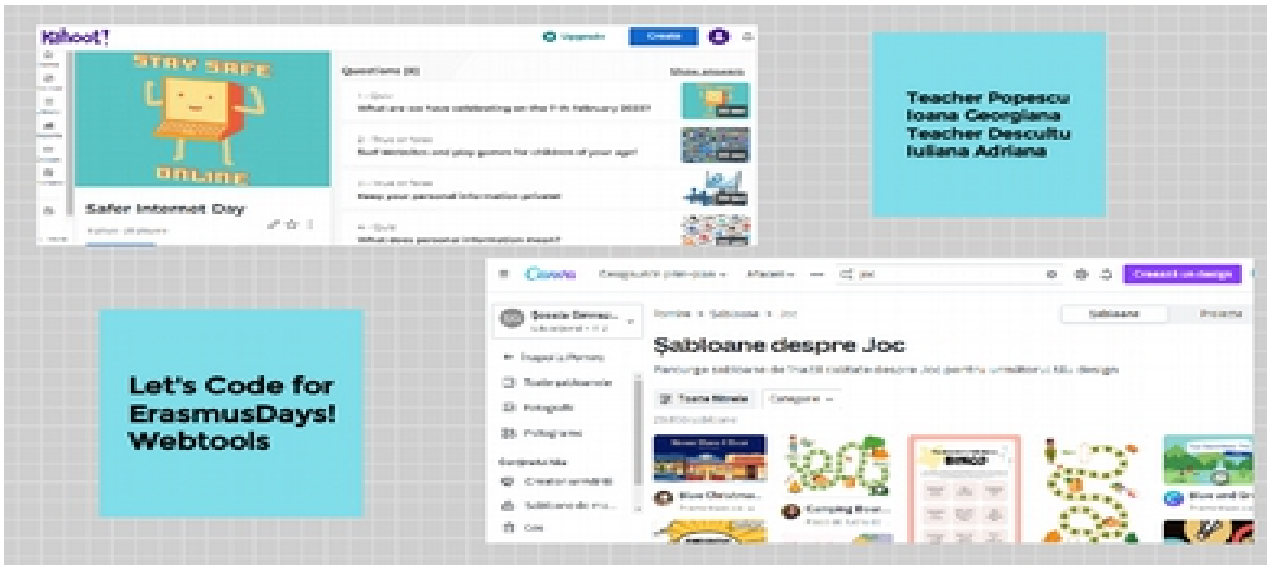
https://school-education.ec.europa.eu/ro/etwinning/projects/lets-code-erasmusdays/twinspace/pages/certificates-achievements-dissemination

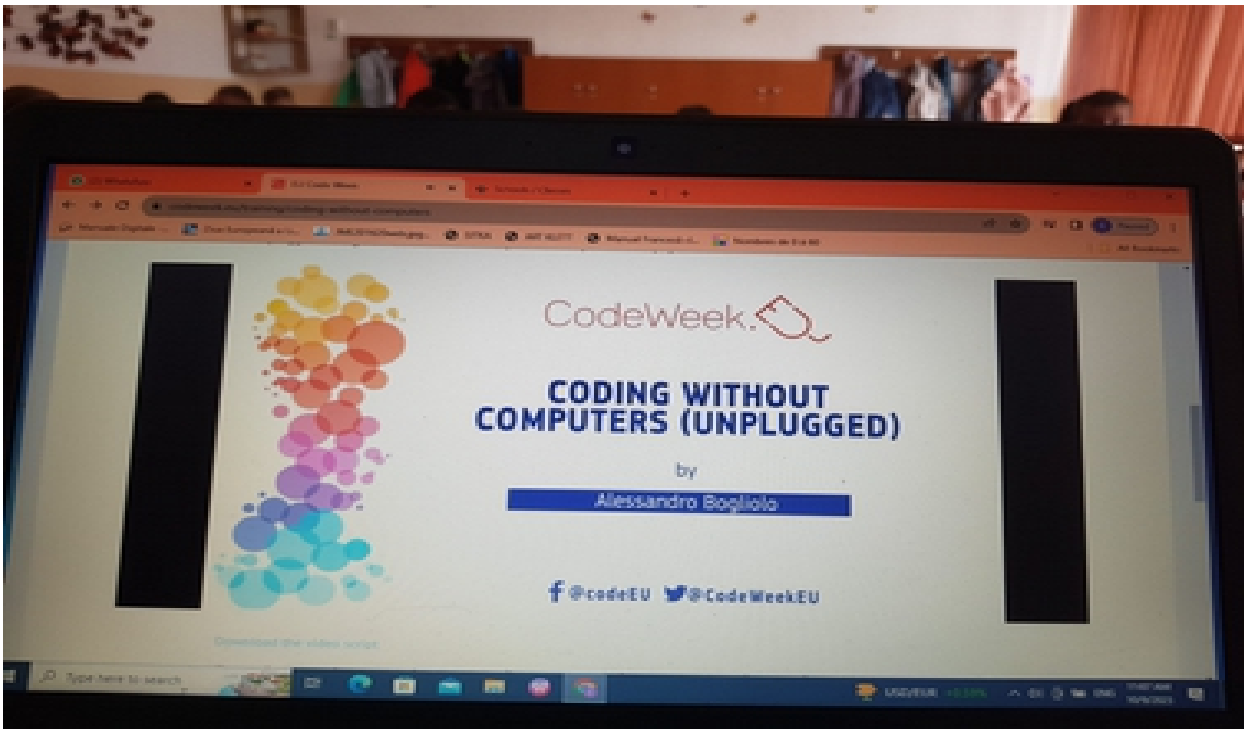
https://school-education.ec.europa.eu/ro/etwinning/projects/lets-code-erasmusdays/twinspace/pages/evaluation




LAURA
eTwinning project
Let's Code for Erasmusdays!
1
2
eTwinning




STAY SAFE
ONLINE
Safer Internet Day
Teacher Popescu Ioana Ceceliana
Teacher Descultu Iuliana Adriana
Let's Code for ErasmusDays! Webtools
Șabloane despre Joc


CodeWeek.
CODING WITHOUT COMPUTERS (UNPLUGGED)
by
Alessandro Bogliolo
@CodeEU
@CodeWeekEU