NOTA INFORMATIVĂ

În urma aprobării finanţării proiectului cu titlul ***Creating Of Digital Environment : Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary, acronim CODE:STEAM, nr. referință 2020-1-RO01-KA229-079986_1,*** în cadrul Programului ERASMUS+, actiunea KA229, parteneriate strategice între şcoli, în baza contractului de finanţare încheiat cu A.N.P.C.D.E.F.P. (*Agenția Națională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale*), **Colegiul National de Informatica Matei Basarab,** Râmnicu Vâlcea, coordonator european al proiectului, trebuie să realizeze:

- **3 schimburi de elevi la şcolile din Turcia, İtalia, Serbia, care prevad mobilitati pentru 4 elevi, însoţiţi de câte 2 cadre didactice (total 12 mobilitati elevi +6 mobilitati profesori);**
- **Schimbde elevi in cadrul scolii noastre la care vor participa toti membrii echipei de proiect din Romania si reprezentantii partenerilor (20 elevi si 10 profesori).**
- **2 activitati de formare pentru profesori care prevad cate 4 mobilitati profesori (total 8 mobilitati).**
- **Grupul tinta al proiectului este reprezentat de elevii din invatamantul primar si cadrele didactice, titulare sau detasate, specialitatile: profesor invatamant primar, profesor limbi straine, profesor IT.**

Cadrele didactice trebuie sa predea elevilor din grupul tinta.

Profesorii IT vor participa in calitate de indrumatori/mentori pentru ceilalti participanti.

ȘCOLILE PARTICIPANTE LA PROIECT SUNT :

- **Colegiul National de Informatica “Matei Basarab”, ROMANIA**
- **Kamilpasa ilkokulu, TURKEY**
- **Scuola Cattolica Paritaria Madonna dell’Asilo, ITALY**
- **Osnovna skola “Svetislav Golubovic Mitraljeta”, SERBIA**
- **CEIP DOCTOR GREGORIO CHIL Y NARANJO, SPAIN**

- **Götene kommun, SWEDEN**

Scopul principal al proiectului:

Elevii să își dezvolte abilitățile de cercetare, anchetă, gândire critică, rezolvarea problemelor și abilitățile de luare a deciziilor trebuie creata o baza de cunostinte si achizitii digitalizate, din acest motiv, profesorii vor include mai multe activități didactice digitale, astfel incat elevii sa foloseasca si sa-si dezvolte abilitățile de calcul.

Gândirea Digitalizată se referă la abilitățile care includ determinarea modalităților de rezolvare a unei probleme prin intermediul tehnologiei cu gândire algoritmică, aplicarea celei mai eficiente și eficiente soluții și transferarea acestui proces către situații similare. O persoană care are abilități de gândire digitalizata poate rezolva probleme folosind un computer sau alt instrument și găsi răspunsuri cu ușurință prin gândirea algoritmică. După cum se poate înțelege de aici, profesorii care sunt ghizi ai elevilot, trebuie să dezvolte noi tehnici pentru o invatare eficientă.

Profesorii noștri își vor spori cunoștințele de codificare la nivelul UE și vor face schimb de informații și idei cu alți colegi din țările europene, vor avea ocazia să observe școlile europene și să examineze asemănările și diferențele de curriculum.

Colegii noștri vor avea ocazia să studieze într-un mediu multilingv și multicultură și vor beneficia din competențele lor digitale.

Copiii care încep educația programată la o vârstă fragedă prezintă mai multe progrese în dezvoltarea mentală, rezolvarea problemelor, planificarea, stabilirea relațiilor între situații și generarea de idei noi.

O parte din activitățile proiectului:

- crearea cluburilor ROBOKOD deschise elevilor si profesorilor din fiecare scoala partenera;
- stabilirea cluburilor SYSTEM;
- începerea proiectului eTwinning „ID Number 208781-Creating od Digital Environment-Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, care este o miniaplicatie a proiectului pentru

colaborarea vitrtuala si introducerea acestuia pentru elevi si parinti;
- introducerea instrumentelor de invatare a unei limbi straine DUOLINGO, DIJIPUZZLE, FSI LANGUAGES COURSES, HAPPYNUMBERS, LEARNINGS TRENING, MEMRISE, VSCREEN WIDEO. CO;
- Pregătirea colțurilor Erasmus;
- Organizarea de evenimente si activități pentru CODEWEEK.

TREBUIE SA PREGATIM:

- ✓ -Prezentarea țării (prezentare geografică și culturală);
- ✓ -Prezentare locala;
- ✓ -Prezentare școală.

Obiective ale proiectului:

- ❖ -Coeziune socială, cooperare, comunicare,
- ❖ -Dezvoltarea gândirii critice,
- ❖ -Dezvoltarea competențelor digitale și lingvistice ;
- ❖ -Încurajarea elevilor să se întâlnească și să discute online atât în grupuri multiculturale individuale, cât și în colaborare (cu colegii lor europeni), participând la evenimente de e-twinning.
- ❖ -Gândirea algoritmică va fi implementată cu cooperarea profesorilor de informatică.
- ❖ -Vom câștiga cunoștințe despre mediile de învățare și logica utilizării instrumentelor de scriptare / robotizate.
- ❖ -Elevii vor capata o perspectivă diferită asupra principiilor de lucru ale instrumentelor informaționale.
- ❖ -Profesorii își vor îmbunătăți abilitățile de exprimare prin diseminare, vizite la instituții și întâlniri.
- ❖ -Succesul social al școlii va crește datorită mediilor educaționale inovatoare.
- ❖ - Participanții vor avea ocazia să își actualizeze metodologiile privind utilizarea gândirii cognitive în desfasurarea activitatii didactice.

Abordarea STEAM se bazează pe o metodă de predare interdisciplinară care implică o combinație de cinci discipline specifice; știință, tehnologie, inginerie, artă și matematică. Robotica integrează domeniile STEAM, așa cum nici o altă disciplină nu poate.

Subiecte precum matematica și știința sunt, în general, predate teoretic elevilor din învățământul primar și gimnazial. Aceleași subiecte pot fi predate elevilor prin robotică, care poate fi mai eficientă și mai diferită.

Elevii pot face diverse activități legate de STEAM folosind diferite dispozitive în funcție de vârsta lor. Aceste activități ajută la dezvoltarea abilităților cognitive și logice ale elevilor.

Elevii vor avea ocazia să vizualizeze un vehicul (autobuz), apoi să îl construiască cu Lego We Do și să construiască un autobuz autonom folosind software-ul Scratch sau WeDo 2.0. În plus, elevilor li se va cere să creeze un oraș virtual unde autobuzele vor opri.

Site-ul web al Proiectului va include rezultatele proiectului pe care toată lumea le poate accesa și descărca gratuit. In urma diseminarii, acesta va ajunge la un public mai larg și va avea un impact la nivel local, regional, național și internațional

Produsele proiectului:

- GHIG coding;
- Album video,
- Album foto,
- Site proiect,
- Proiect eTwinning,
- Prezentari Prezi si Kioza,
- Chestionare (pentru a măsura impactul proiectului);
- Postere,
- Broșuri,
- Manual “Coding-step by step”,
- club ROBOKOD in scoala noastra,
- evenimente si activitati pentru CODEWEEK,
- colt Erasmus,
- certificat pe platforma Sem School Label (https://www.stemschoollabel.eu,
- blogul proiectului,
- logo proiect, GRAPHIC SPRINGS-prezentarea si utilizarea aplicatiei de creare logo, care permite crearea unui logo repede si usor,
- Pentru a atinge obiectivele proiectului vom desfasura urmatoarele activități destinate elevilor din invatamantul primar si profesorilor acestora:

- Lego Wedo 2.0 (in legatura cu Scratch);
- instrumentelor de invatare a unei limbi straine DUOLINGO, DIJIPUZZLE, FSI LANGUAGES COURSES, HAPPYNUMBERS, LEARNINGS TRENING, MEMRISE, VSCREEN WIDEO. CO,
- utilizarea aplicatiilor BLOGGER, FLAVORS.ME, JIMDO, KIDBLOG, TRELLO, WEEBLY, WORDPRESS, WOTO, WIX, fiecare partener isi dezvolta propriul site al proiectului in limba materna utilizand una din aceste aplicatii.
- Studierea Lego Wedo 2.0 (stress wheel),
- Pentru contributia la dezvoltarii limbilor straine se vor introduce si utiliza aplicatiile DUOLINGO, DIJIPUZZLE, FSI LANGUAGES COURSES, HAPPYNUMBER, LEARNING TRAIN, MEMRISE, VOSCREENWIDEO.CO,
- Lego Wedo 2.0 (Snail),
- Introducerea instrumentelor Gaming de la Web 2.0, expunand si impartasind creatii pe conturile social media,
- Introducerea si utilizarea ACTION BOUND (jocuri utilizand telefonul sau tableta) (Orientare virtuala),
- Aplicatiile LEARNING APPS, MUSEEN THINKPORT, SPLODER, STUDYSTACK, WHEEL DECIDE,
- Programar computerless /online,
- Programar Online block-based,
- Studierea Lego Wedo 2.0 (Spay Robot),
- Inscrierea pe platforma eSafety (https://esafetylabel.eu/home) pentru obtinerea certificatului de scoala eSafety,
- Programare Online,
- In aceasta luna se vor introduce si prezenta instrumente mind map ca BUBBL.US, CACOO, COOGLE, CREATELY, CROWMAP (instrumente online de mapping si diagrame),
- Gliffy, MAP MAKER, MAPHUB (un instrument simplu penru crearea de harti mentale),
- Introducerea jocului de orientare (Orienteering) care se va juca in mobilitatea din Serbia,
- Introducerea instrumentelor de VIRTUAL REALITY, dezvoltarea de aplicatii, expunerea produselor pe conturile social media. AURASMA; CHROMVILLE; COLAR MIX; COSPACES (un instrument pentru utilizarea ochelarilor VR si dezvoltarea de continut),
- Introducerea aplicatiilor HOLO MIND MAP AR,
- evenimente STEM Discovery Week 2021,
- Introducerea instrumentului Web 2.0 SOUND AND TRANSLATION TOOL CLYP(un instrument de inregistrare a vocii si de transfer in

mediu web), VOICE TO WRITING TRANSLATIONS TTS, VOICEDOCS si distribuirea rezultatelor,

- Introducerea aplicatiilor WESHOOL; ZENTATION , distribuirea produselor,
- Programare Computerless,
- Programare Online block based,
- Studierea Lego Wedo 2.0 (Launger),
- Organizarea de evenimente festival STEM,
- Instrumente Web 2.0 REVERSE FACE CLASS TOOLS, CLASSFLOW (este o aplicatie gratis de distribuire a cursrilor utilizata 125.000 institutii din lumea intreaga),
- Introducerea FLIPGRID, MEETINGWORDS (o platforma unde se poate scrie cu partenerii din proiect),
- MOVENOTE. Present.me (un instrument web cu care se pot pregati videoclipuri pentru clase „rasturnate” (inverted classes), aplicarea lor in lectii si distribuirea produselor,
- Studierea Lego Wedo 2.0 (Walking Frog),
- produselor create cu Lego wedo 2.0 –mbot-mblock-mankey mankey-arduino,

- Instrumentul Web 2.0 al lunii este CARTOON MAKING TOOLS: Build Your Wild Self (un instrument simplu de creare de avatar),
- BIRDS DESSINES (crearea de desene simple cu pasari pe fire),
- BIRDS FOR SCHOOL, CREAZA, FUNNY TIMES, PHRASE.IT, PIXTON, STORYBOARSTHAT, STORYJUMPER, STRIP GENERATOR, SUPERLAME, TOONDOO, TOONY TOOL (instrumente de creare de desene, colaje, postere),
- Studiere Lego wedo 2.0 (Gorilla),
- Evenimente Erasmus day 2021,
- Introducerea si folosirea instrumentelor Web 2.0 pentru crearea de fotografii, video, colaje,
- 3D GALLERY(un insrument simplu pentru crearea de galerii de imagini si videoclipuri),
- ADOBE SCAN BANNER SNACK BLABBERIZED BLOG GIF (un instrument pentru crearea gif-urilor-imagini animate). Distribuirea produselor pe conturile social media,
- Programare Computerless /online block based
- FODEY, Folio.ink, FREE GIF MAKER, FUNNY PHO.TO, GIFMAKER, GIFMOB, PIXRESIZER, PIGONKEY, PIXEL,

- aplicatiilor ARMORED PENGUIN, BIG HUG LABS; CLASS TOOLS, CLASSCRAFT, CRAM, CROSSWORDLABS, FLUCKY, JIGSAV PLANET, DECISION WHEEL, utilizarea lor in lectii si distribuirea rezultatelor,
- Lego Wedo 2.0 (Parrots),
- Studiere Lego Wedo 2.0 (Pelican),
- competitii de robotic coding,
- Prezentarea videourilor realizate pe parcursul celor 24 de luni cu COFESHOW, EMAZE, Genial.ly, unul din instrumentele web 2.0
- Introducerea instrumentelor de prezentare interactiva
- Unul dintre cele mai avansate, are si mai multe functii ca de ex poster, panou, blog, calendar, etc IN3D GALLERY (creator de prezentare de imagini 3D), Nearpod, PHOTOBUCKET, POWTOON, PRESENTAIN, PREZI, SLIDE.LY,
- SLIDEBOOM, SLIDEROCET, SLIDE SHOW CREATOR, SLIDEDOG, SLIDESNACK, SLIDETALK, STRUT,
- Realizarea de prezentari, incarcarea produselor si expunerea lor,
- canal Youtube (incarcarea tuturor imaginilor si videoclipurilor proiectului).

Rezultate ale proiectului:- documente de management, chestionare, spațiu web, spațiu eTwinning, articole, prezentări, materiale de diseminare, ghid, expozitie, filme, broșuri, postere, tutoriale, PPT scoala/oraș/țară.

Elevii si profesorii din invatamantul primar vor fi beneficiarii si vor participa direct la activitățile proiectului în școli, vor lucra activ în proiect. De asemenea, activitatile proiectului se adreseaza profesorilor IT care vor avea rolul de mentori.

În România, Turcia, Italia, Spania, Serbia sau Suedia Dacă apare orice situație de risc (Coronavirus / terorism/ război / grevă) mobilitatile vor fi amanate pana cand se vor putea desfasura in siguranta. Se vor face asigurări internaționale de călătorie și de sănătate. Daca este nevoie, participanții vor urma cursuri de limba engleza pentru a reduce riscul lingvistic. Se vor utiliza aplicații si dicționare/materiale online.

MOBILITATILE TRANSNATIONALE:

C1- TURCIA-11.2020

Programarea imbunatateste alfabetismul tehnologic al elevilor si abilitatile lor de rezolvare de probleme, abilitatile lor de analiza si creste motivatia acestora. O curiozitate pentru invatare de la o varsta frageda imbunatateste creativitatea. Desi activitatile de codare par concrete, acestea sustin creativitatea si imaginatia si incurajeaza invatarea prin colaborare. Am desfasurat intalniri informative cu colegii si parintii si am organizat vizite scolare pentru a prezenta avantajele activtatii de programare.

Activitatile noastre de programare vor constitui un ghid pentru alte scoli din zona. Mediile noastre flexibile de invatare pentru programare (Flexible coding learning environments) create vor fi prezentate factorilor de decizie locali si vor fi incurajate si alte institutii.

Prin participarea noastra la Erasmus days, Codeweek, evenimentele Codehour, vom introduce abordarea scolii noastre in programare unei audiente mai largi. Datorita proiectului se va schimba perspectiva comunitatii asupra scolii noastre si aceasta va fi sustinuta.

In acest eveniment planificat ca o intalnire de inceput (Opening meeting) partenerii nostri vor fi treansferati de la aeroportsi vor fi cazati la hotelul termal din orasul nostru.

Ziua 1:

Plecare de la hotel, intampinare la scoala, dansuri populare , prezentarea tarilor, prezentare culturala intalnirea grupurilor de elevi, vizitarea claselor, pauza de pranz cu arome locale, vizitarea clasei de programare robotica. Prezentari despre utilzarea instrumentelor web 2.0 in cadrul orelor, activitate kahoot din instrumente web 2.0, instrumente de chestionare online de catre profesorii participanti, crearea unui logo cu aplicatii , vizita la primarie, sosire la hotel, timp liber

Ziua 2:

Atelier de programare robotica cu ajutorul partenerului suedez. Atelier cu seturi de roboti ca de exemplu Mbblock, Lego wedo2.0, prezentarea comparativa a programarii robotice in sistemele de educatie , pauza de pranz

Ziua 3:

5-20 noiembrie evenimente Codeweek in cadrul Erasmus Codeweek , utilizarea instrumentelor online de programare in educatie code org, blocky, petrecere de programare si inmanarea certificatelor, proiectul EBA-FTIH , utilizarea si promovarea tablei interactive, recenzia mobilitatii

Ziua 4:

Procesele de crearea ale programarii robotice, atelier si competitie de roboti creati cu ajutorul profesorilor gazda, competitia de creare de logo cu lego wedo 2.0, mblock si seturile ardunio, pranz, arome culturale locale, prezentarea activitatilor din cele 4 zile, picturi pe peretele Erasmus al scolii, fotografii, cadouri, ceremonia inmanarii certificatelor si ramas bun.

STEM+A este o realitate prin care abordari, metode tehnici si instrumente dau culoare multor lectii si vor avea impact pozitiv asupra nivelului de alfabetism tehnologic din scolile noastre, atat la elevi cat si la profesori. Si anticipam ca acest proiect va oferi scolilor noastre si profesorilor o mai mare constientizare sociala, lingvistica si culturala, dezvoltare profesionala si motivatie.

Participantii nostri vor avea cunostinte noi in legatura cu mediile de invatare si mentalitati prin utilizarea instrumentelor de programare. Profesorii nostri isi vor imbunatati abilitatile de programare si capacitatile digitale, si isi vor dezvolta cariera profesionala.

Gandirea algoritmica va fi adusa la viata pentru elevi iar abilitatile lor de rezolvare de proiecte vor fi dezvoltate in situatii de viata reala.

Ziua 1:

Plecare de la hotel, intampinare la scoala, spectacol de dansuri populare, prezentarea organizatiei gazda, intalirea grupurilorde elevi, vizitarea claselor, pranz cu arome locale, vizitarea clasei de programare robotica. Prezentarea de instrumente web 2.0 utilizate in redare activitate kahoot despre instrumentele web , instrument de chestionare online de catre profesorii gazda, introducere in aplicatia cod QR si activitati despre realitatea virtuala Quiver de catre partenerul spaniol.

Ziua 2:

Ateliere de programare, ateliere de programare cu Mblock lego wedo 2.0 , prezentarea comparativa a programarii in sistemele de educatie, pauza de pranz, prezentarea activitatilor cu Kioza si Prezi de catre toti participantii.

Ziua 3:

Prezentarea activitatilor create in cadrul European Codeweek de catre parteneri, inmanarea certificatelor de excelenta codeorg, blockly, petrecere, recenzia mobilitatii, intanire de proiect

Ziua 4:

Procese de programare, ateliere si competitia de roboti creati de catre profesorii gazda din Romania, competitia pentru crearea de logo cu Lego wedo 2.0 mblock si seturile ardunio, pranz, arome culturale locale, prezentarea celor 4 zile, picturi pe zidul Erasmus, plimbari, fotografii, cadouri, ceremonia inmanarii certificatelor si ramas bun.

C 3 SERBIA-05.2021

Scopul principal al acestui proiect este dezvoltarea creativitatii elevilor si incurajarea de a-si construi propriul viitorș este cea de-a treia intalnire cu elevi:

Ziua 1:

Plecare de la hotel, intampinare la scoala, spectacol de dans popular, prezentarea tarii, prezentarea scolii si salilor de clasa, prezntare culturala, prezentarea salilor de programare STEM, atelier, producerea de creatii STEM din materiale reciclabile(cel putin 3 modele), utilizarea de materiale reciclabile pentru crearea de proiecte STEM handmade. Proiectarea unui robot din materiale reciclabile. Prezentarea de catre profesorii gazda din Serbia despre importanta STEM si reciclarii.

Ziua 2:

Atelier de programare robotica pentru toate grupele de elevi sub indrumarea profesorilor din Spania, recunoasterea elementelor unui circuit electronic.

Proiectarea unui circuit care produce sunete diferite de fiecare data cu ajutorul unui intrerupator utilizand o baterie, o sonerie, LED, lampa, circuit integrat si intrerupator.

Proiecatrea si crearea unui circuit care produce sunete diferite de fiecare data cu ajutorul unui intrerupator folosind o baterie, contactor magnetic, boxa, circuit integrat si intreupator

Ziua 3:

Atelier de programare robotica entru toate grupele de elevi sub indrumarea profesorului Italian, utilizeaza baterie, sonerie, LED, lampa, circuit integrat si interrupator pentru proiectul care aprinde lampa si LED cu sunetul de aplauze.

Proiectarea si construirea unui circuit cu un motor electric care aprinde lampa si produce un sunet, proiectarea de roboti folosind senzori

Aplicatii robotice Mblock, Lego wedo 2.0, crearea de animatii Scratch si jocuri Programare cu Scratch-Arduino, procese de programare robotica, atelier si competitie intre creatii, proiectarea de competitii cu Lego wedo 2.0 , mblock si arduino, prezntarea creatiilor

Ziua 4:

Instrumente Web 2.0 de programare, introducere in aplicatiile ALGO DIGITAL, CODE AVANGER, CODESPARK, KODABLE, ROBOTIZEN care pot fi folosite in proiect, prezentarea de catre partenerul din Serbia, publicarea acestora pe toate platformele de social media , aplicarea de chestionare post-test, fotografii, cadouri.

C 4 ITALIA-10.2021

Aceasta este cea de-a patra intalnire a elevilor din proiectul care urmareste dezvoltarea creativitatii elevilor si incurajarea construirii propriului viitor.

Ziua 1:

Plecare de la hotel, intampinare la scoala, spectacol de dans popular, prezentarea tarii, prezentarea scolii, prezentare culturala, prezentarea clasi STEM-programare robotica, atelier de programare pentru toate grupele de elevi

Partenerii gazda italieni vor prezenta conceptele de robot si senzor in viata de zi cu zi. Prezentarea Ardunio board, conectarea acesteia cu un calculator, aplicatie Led burning pe Ardunio cu programul Mblock

Ziua 2:

Atelier de programare cu toate grupele de elevi sub coordonarea partenerului suedez, recunoasterea elementelor led, fire conductoare, rezistenta si breadboard (?), crearea de diagrame de circuit pe breadboard.

Introducerea senzorului de distanta si prorprietatile acestuia. Dezvoltarea de aplicatii de parcare.

Ziua 3:

Orientarea prin programare –lucru de echipa pentru toti elevii sub coordonarea partenerului din Turcia, Nivelul 1-Tortoisetraining. Acestea incep cu pregatirea traseului de orientarea, activitati distractive. Elevii sunt pregatiti sa citeasca harti, in special cu jocuri educationale care gandesc in 3 dimensiuni. Fiecare grup educational consta in 5 elevi. Elevii care finalizeaza pregatirea primesc certificate si insigna Cute Tortoise. Partenerul din Romania va introduce ACTIONBOUND. Va face o prezentare despre jocuri folosind telefoanele mobile sau tabletele (virtual orienteering)

Ziua 4:

Partenerul din Spania va introduce SURVEY MONKEYS scolilor partenere pentru a evalua mobilitatea online si va distribui rezultatele pe conturile de social media. Se va aplica un chestionar post test. Aranjarea expozitie proiectului, fotografii, cadouri

C 5 SPANIA-04.2022

Scolile noastre vor cunoaste activitatile de programare in sistemele de educatie UE mai aprofundat, va creste motivatia si constientizarea interculturalitatii valorilor UE.

Se vor oferi contexte de invatare bazate pe rezolvarea de probleme si gandire analitica, unde se crste implicarea elevilor, se va asigura schimbul de bune practici prin internet si retele sociale cu participantii si factorii de decizie.

Datorita acestei mobilitati, toate scolile vor oferi oportunitati integrate de invatare in planurile lor de dezvoltare. Va permite profesorilor sa isi revizuiasca nevoile, lipsurile si sa participe la activitati de dezvoltare profesionala in colaborare.

-scoala noastra va fi capabila sa ofere medii interactive de invatare unde va creste participarea activa a elevilor

Scoala noastra va deveni o institutie sociala mai sanatoasa care dse preocupa de dezvoltarea personala a elevilor si de bunastarea lor mentala.

In aceasta activitate planificata ca prima intalnire a profesorilor (cu o persoana de contact si un profesor de limba engleza)

Ziua 1:

Plecarea de la hotel, intampinarea la scoala, spectacol de dans popular, prezntarea tarii, intalnirea grupuilor de elevi, vizitarea scolii, pranz cu arome locale, vizitarea clasi de robotica. Instrumente online de testare de la web 2.0 Quizlet, easytestmaker, activitati cu aplicatiile, timp liber

Ziua 2:

Atelier de programare robotica cu ajutorul profesorilor italieni. Atelier de programare cu Mblock Lego wedo 2.0 , prezentarea omparativa a programarii in sistemele de educatie, pauza de pranz, instrumente web 2.0 Canva, Posterwall, Emaze. Crearea unui poster la finalul zilei de catre toti profesorii participanti.

Ziua 3:

Seminar prezentat de partenerul din Serbia, recenzia mobilitatii, activitate despre importanta contributiei activitatilor de programare computerless pentru structura algoritmica a gandirii in educatie

Ziua 4:

Procese de programare robotica, ateliere si competitie de roboti creati sub indrumarea profesorilor din Spania, competitia de creatii cu Lego wedo 2.0 , mblock si ardunio, pranz, arome culturale locale, prezentarile celor 4 zile, pictarea numelui proiectului, scolilor si tarilor si expunerea lor, fotografii, cadouri, ceremonia de certificate si ramas bun.

C 6 SUEDIA-06.2022

Ne vom indeplini scopul prin cresterea constientizarii culturale de catre profesori si asimilarea calitatii de cetatean european si dezvoltarea carierelor profesionale prin folosirea instrumentelor Tic si instrumentelor web 2.0

Va permite profesorilor sa isi revizuiasca propriile nevoi de invatare si sa ia parte in activitati de dezvoltare profesionala in colaborare.

Un profesor care foloseste instrumentele web 2.0 isi va activa elevii prin activiti diferite, programe si produse.

In loc sa interzicem utilizarea tehnologiei (telefoane, social media, computere), acestia vor creste utilizarea lor si alfabetismul mdeia pentru o sarcina de lucru.

Profesorii isi vor ghida elevii sa utilizeze in mod activ tehnologia moderna pe parcursul vietii lor educationale

Ca rezultat, utilizarea instrumentelor web 2.0 eficient , dezvoltarea profilului nostru rofesional, internationalizarea de noi tehnici de predare va contribui in mod direct la scopurile de revizuire a profilului profesional al profesiei si va creste calitatea scolii (tinte EU 2020 si priorittati Erasmus+)

Pregatirea in domeniul programarii va fi introdusa in currriculum, in aceasta activitat, planificata ca cea de-a doua intalnire de pregatire a profesorilir (un profesor de contact si un profesor de limba engleza din fiecare scoala paretnera)

Ziua 1:

Plecarea de la hotel, intampinarea la scoala, spectacol de dans popular, prezentarea tarii, prezentarea scolii si claselor, prezntarea culturala, introducerea clasei STEM-programare, Ce este Computational thinking, Cum se scrie un Cod (pogram), Robotica pentru copii BeeBot, Dash and Dot, Ozobot Prezentarea Lego Mindstream de catre partenerul spaniol.

Ziua 2:

Ateliere de programare Mblock, Lego wedo 2.0, Scratch-crearea de animatii si jocuri, programare cu Ardunio, procese de programare, ateliere si competitie cu obotii creati, competitii de creatii Lego wedo 2.0, mblock si ardunio, prezentarea creatiilor.

Ziua 3:

Avantajele si dezavantajele instrumentelor web 2.0 in lectii, prezentarea analizei utilizaii anuale de catre fiecare tara, o trecere in revista a celor mai utilizate instrumente web 2.0, pe categorii, instrumente didital panel LINOIT, NOTEAPP; panelul digital al proiectului POSTERMYWALL, si CANVA va fi creat de catre profesoii participanti si va fi distribuit pe conturile de social media.

Ziua 4:

Instrumente web 2.0 de animatie, ANIMAKER, CARTOON MAKER, GOANIMATE si Evertoon 3D Movie and Avatar, se va crea o animatie despre proiect si se va publica pe platforme si conturile social media. Evaluarea pentru raportul final chestionar post test, fotografii si cadouri.

PROJECT TIMETABLE (Anexa 7)

ID	Activity type	Starting period	Description
P1	Other Project Events	10-2020	• publicarea aprobarii proiectului in presa locala, anuntarea lui in grupurile private si oficiale de social media ale institutiei • crearea cluburilor ROBOKOD deschise tuturor elevilor si profesorilor din fiecare scoala partenera • stabilirea cluburilor SYSTEM • incputul proiectului eTwinning „ID Number 208781-Creating od Digital Environment-Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, care este o miniaplicatie a proiectului pentru colaborarea vitrtuala si introducerea acestuia pentru elevi si parinti • introducerea instrumentelor de invatare a unei limbi straine DUOLINGO, DIJIPUZZLE, FSI LANGUAGES COURSES, HAPPYNUMBERS, LEARNINGS TRENING, MEMRISE, VSCREEN WIDEO. CO. • Pregatirea colturilor Erasmus • Organizarea de evenimente si activitati pentru CODEWEEK • Pentru obtinerea certificatului toti partenerii se vor inscrie pe platforma Sem School Label (https://www.stemschoollabel.eu) (partenerul turc are deja certificatul)
C1	mobilitate elevi	11.2020	Prima mobilitate, intalnire in Turcia

P2	Other Project Events	11-2020	• Vizita partenerilor in Turcia • Derularea de ateliere-evenimente de deschidere • In aceasta luna se vor incarca evenimentele pe blogurile proiectului si se vor publica materiale despre mobilitate in presa locala • Inregistrarea activitatilor pentru Codeweek si prezentarea platformei online Code.org pentru scolile partenere • Introducerea instrumentelor de realizare a logo-ului si proiectarea acestuia • GRAPHIC SPRINGS-prezentarea si utilizarea aplicatiei de creare logo, care permite crearea unui logo repede si usor • Programare Computerless • Programare Online block-based • Lego Wedo 2.0 (in legatura cu Scratch) • Inregistrarea in Mobility Tool de catre toti partenerii • Incarcarea evenimentelor si activitatilor pe platforma Stem School Label (https: //www.stemschoollabel.eu//)
P3	Other Project Events	12-2020	• Completarea Mobility Tool de catre toti partenerii • Prezentarea si utilizarea aplicatiilor BLOGGER, FLAVORS.ME, JIMDO, KIDBLOG, TRELLO, WEEBLY, WORDPRESS, WOTO, WIX.fiecare partener isi dezvolta propriul site al proiectului in limba materna utilizand una din aceste aplicatii • Discutie online dupa mobilitatea din Turcia • Programairi Online • Studii de codare robotica si participarea laEuropean robotics week (https://www.eu-robotics.net/robotics_week/) • Studierea Lego Wedo 2.0 (stress wheel) Incarcarea evenimentelor , studiilor si activitatilor pe platforma Stem School Label (https://stemschoollabel.eu/
P4	Other Project Events	01-2021	• Pentru contributia la dezvoltarii limbilor straine se vor introduce si utiliza aplicatiile DUOLINGO, DIJIPUZZLE, FSI LANGUAGES COURSES, HAPPYNUMBER, LEARNING TRAIN, MEMRISE, VOSCREENWIDEO.CO • Distribuirea evenimentelor Erasmus Day pe site-urile proiectelor si social media • Lego Wedo 2.0 (Snail) • Updatatrea si crearea colturilor proiectului Incarcarea evenimentelor si activitatilor pe platforma Stem School Label (https://stemschoollabel.eu/

P5	Other Project Events	02-2021	• Pregatirea mobilitatii din Romania (rezervarea hotelurilor, tranzactiile de calatorie) • Updatarea colturilor de proiect • Introducerea instrumentelor Gaming de la Web 2.0, expunand si impartasind creatii pe conturile social media • Introducerea si utilizarea ACTION BOUND (jocuri utilizand telefonul sau tableta) (Orientare virtuala) • Aplicatiile LEARNING APPS, MUSEEN THINKPORT, SPLODER, STUDYSTACK, WHEEL DECIDE • Programarcomputerless /online • ProgramarOnline block-based • Studierea Lego Wedo 2.0 (Spay Robot) • Inscrierea pe platforma eSafety (https://esafetylabel.eu/home) pentru obtinerea certificatului de scoala eSafety (Scoala din Turcia are deja certificatul silver) • Planificarea activitatilor, intalnirilor de informare pentru Safer Internet Day • Incarcarea evenimentelor si activitatilor pe platforma Stem School Label (https://stemschoollabel.eu/)
C2	mobilitate elevi	03.2021	A doua mobilitate, intalnire in Romania
P6	Other Project Events	03-2021	• Mobilitatea si atelierele din Romania • Diseminarea actiivitatilor din mobilitate, fotografii si videoclipuri in presa locala si distribuirea lor pe retelele de social media • Programare Online • In aceasta luna se vor introduce si prezenta instrumente mind map ca BUBBL.US, CACOO, COOGLE, CREATELY, CROWMAP (instrumente online de mapping si diagrame) • Gliffy, MAP MAKER, MAPHUB (un instrument simplu penru crearea de harti mentale) • Pregatirea mobilitatii din Serbia (transport, cazare) • Introducerea jocului de orientare (Orienteering) care se va juca in mobilitatea din Serbia • Introducerea instrumentelor de VIRTUAL REALITY, dezvoltarea de aplicatii, expunerea produselor pe conturile social media. AURASMA; CHROMVILLE; COLAR MIX; COSPACES (un instrument pentru utilizarea ochelarilor VR si dezvoltarea de continut)

			• Introducerea aplicatiilor HOLO MIND MAP AR • Incarcarea evenimentelor si activitatilor pe platforma Stem School Label (https://stemschoollabel.eu/)
C3	mobilitate elevi	05.2021	A treia mobilitate, intalnire in Serbia
P8	Other Project Events	05-2021	• Mobilitatea si atelierele din Serbia • Completarea chestionarelor de satisfactie de catre participanti si distribuirea rezultatelor • Publicarea de noutati despre mobilitate pe conturile social media si in presa locala • Programare Comouterless • Programare Online block based • Organizarea de evenimente STEM Discovery Week 2021 • Introducerea instrumentului Web 2.0 SOUND AND TRANSLATION TOOL CLYP(un instrument de inregistrare a vocii si de transfer in mediu web), VOICE TO WRITING TRANSLATIONS TTS, VOICEDOCS si distribuirea rezultatelor • Incarcarea evenimentelor si activitatilor pe platforma Stem School Label (https://stemschoollabel.eu/) • Updatarea site-ului proiectului
P9	Other Project Events	06-2021	• Completarea Mobility Tool • Introducerea aplicatiilor WESHOOL; ZENTATION , distribuirea produselor • Programare Computerless • Programare Online block based • Studierea Lego Wedo 2.0 (Launger) • Organizarea de evenimente festival STEM • Incarcarea evenimentelor si activitatilor pe platforma Stem School Label (https://stemschoollabel.eu/) • Chestionare la sfarsitul primului an de proiect, updatarea conturilor social media
P10	Other Project Events	09-2021	• Pregatirea mobilitatii din Italia (cazare , transport) • Instrumente Web 2.0 REVERSE FACE CLASS TOOLS, CLASSFLOW (este o aplicatie gratis de distribuire a cursrilor utilizata 125.000 institutii din lumea intreaga) • Introducerea FLIPGRID, MEETINGWORDS (o platforma unde se poate scrie cu partenerii din proiect)

			• MOVENOTE. Present.me (un instrument web cu care se pot pregati videoclipuri pentru clase „rasturnate” (inverted classes), aplicarea lor in lectii si distribuirea produselor • Studierea Lego Wedo 2.0 (Walking Frog) • Incarcarea evenimentelor si activitatilor pe platforma Stem School Label (https://stemschoollabel.eu/
C4	mobilitate elevi	10-2021	A patra mobilitate, intalnire in Italia
P11	Other Project Events	10-2021	• Mobilitatea si atelierele din Italia • Diseminarea activitatilor din mobilitate, fotografii si videoclipuri in presa locala si distribuirea lor pe conturile social media • Completarea chestionarelor de satisfactie de catre participanti si distribuirea rezultatelor • Programare Computerless • Programare Online block based • Expunerea produselor create cu Lego wedo 2.0 –mbot-mblock-mankey mankey-arduino (?), incarcarea videourilor create pe contrurile social media ale proiectului • Instrumentul Web 2.0 ale lunii esteCARTOON MAKING TOOLS: Build Your Wild Self (un instrument simplu de creare de avatar) • BIRDS DESSINES (crearea de desene simple cu pasari pe fire) • BIRDS FOR SCHOOL, CREAZA, FUNNY TIMES, PHRASE.IT, PIXTON, STORYBOARSTHAT, STORYJUMPER, STRIP GENERATOR, SUPERLAME, TOONDOO, TOONY TOOL (instrumente de creare de desene, colaje, postere) • Incarcarea evenimentelor si activitatilor pe platforma Stem School Label (https://stemschoollabel.eu/) • Updatarea site-ului proiectului
P12	Other Project Events	11-2021	• Completarea Mobility tool • Chestionare de evaluare si de satisfactie pentru mobilitatea din Italia • Acestea vor fi create cu SURVEY MONKEYS si GOOGLE DOCS, unul dintre instrumentele web 2.0. Distribuirea publica a rezultatelor pe contrurile relevante de social media • Studierea proiectelor eTwinning • Studiere Online coding • Studiere Lego wedo 2.0 (Gorilla) • Evenimente Erasmus day 2021 in toate scolile , imagini si rezultate sunt distribuite pe site-ul proiectului si conturile social media u hashtagurile corespunzatoare • Incarcarea evenimentelor si activitatilor pe platforma Stem School Label (https://stemschoollabel.eu/)
P13	Other Project	12-2021	• Schimbul de felicitari de craciun handmade • Studiere online coding

	Events		• Updatarea colturilor de proiect • Introducerea si folosirea instrumentelor Web 2.0 pentru crearea de fotografii, video, colaje ca de ex • 3D GALLERY(un insrument simplu pentru crearea de galerii de imagini si videoclipuri) • ADOBE SCAN BANNER SNACK BLABBERIZED BLOG GIF (un instrument pentru crearea gif-urilor-imagini animate). Distribuirea produselor pe conturile social media • Programare Computerless /online block based • Studierea Lego Wedo 2.0 (Scorpion) • Participarea la European robotics week (https://eu-robotics.net/robotics_week/) • Incarcarea evenimentelor si activitatilor pe platforma Stem School Label (https://stemschoollabel.eu/)
P14	Other Project Events	01-2022	• Expunerea felicitailor de Craciun , distribuirea lor pe conturile de social media , vacanta • Studiere Online coding • Updatarea colturilor de proiect • Introducerea si folosirea instrumentelor Web 2.0 pentru crearea de fotografii, video, colaje ca de ex • 3D GALLERY(un insrument simplu pentru crearea de galerii de imagini si videoclipuri) • ADOBE SCAN BANNER SNACK BLABBERIZED BLOG GIF (un instrument pentru crearea gif-urilor-imagini animate). Distribuirea produselor pe conturile social media • Programare Computerless /online block based • Incarcarea evenimentelor si activitatilor pe platforma Stem School Label (https://stemschoollabel.eu/)
P15	Other Project Events	02-2022	• FODEY, Folio.ink, FREE GIF MAKER, FUNNY PHO.TO, GIFMAKER, GIFMOB, PIXRESIZER, PIGONKEY, PIXEL • Programare Computerless • Programare Online blockbased • Planificarea activitatilor si intalnirilor de informare pentru Safer Internet Day • Incarcarea evenimentelor si activitatilor pe platforma Stem School Label (https://stemschoollabel.eu/)
P16	Other	03-2022	➢ Invitatii oficiale pentru mobilitatea din Spania, pregatirea

	Project Events		pentru mobilitate (rezervarea hotelului, zborurilor, pasapoarte, etc) ➢ Introducerea aplicatiilor ARMORED PENGUIN, BIG HUG LABS; CLASS TOOLS, CLASSCRAFT, CRAM, CROSSWORDLABS, FLUCKY, JIGSAV PLANET, DECISION WHEEL, utilizarea lor in lectii si distribuirea rezultatelor ➢ Activitati de Programare online ➢ Organizarea de activitati pentru Codeweek 2022 ➢ Studierea Lego Wedo 2.0 (Parrots) ➢ Incarcarea evenimentelor si activitatilor pe platforma Stem School Label (https://stemschoollabel.eu/)
C5	Curs profesori	04-2022	A cincia mobilitate, intalnire in Spania
P17	Other Project Events	05-2022	• Mobilitatea si atelierele din Spania • Realizarea de rapoarte pentru presa locala • Distribuirea noutatilor pe conturile de social media • Programare Online si promovarea instrumentelor Web 2.0 din fiecare categorie va fi continuata in aceasta luna • Scolile partenere vor recunoaste instrumentele web 2.0 din fiecare categorie in fiecare luna si le vor folosi in trening-uri, lectii si vor distribui aceste produse pe conturile de social media
P18	Other Project Events	05-2022	• Completarea in Mobility tool de catre toti partenerii • Invitatii ficiale pentru ,obilitatea din Suedia , pregatirea mobilitatii (cazare, zbor, pasapaoarte, etc) • Evenimente STEM festival, updatarea conturilor social media • Completarea deficientelor etwinning • Organizarea de evenimente in cadrul STEM Discovery week 2022 • Studiere Lego Wedo 2.0 (Pelican) • Incarcarea evenimentelor si activitatilor pe platforma Stem School Label (https://stemschoollabel.eu/)
C6	Curs profesori	06-2022	A sasea mobilitate, intalnire in Suedia
P19	Other Project Events	02-2021	✓ Mobilitatea si atelierele din Suedia ✓ Realizarea de rapoarte pentru presa locala ✓ Finalizarea proiectului etwinning, care s-a derulat timp de 2 ani. Aplicarea pentru ertificatul de calitate national si premiul special pentru categoria stem ✓ Expunerea produselor finale ale proiectului si organizarea evenimentului de incheiere la scolile partenere ✓ Expunerea produselor de robotic coding (?) ✓ Realizarea de competitii de robotic coding

			✓ Proceduri in Mobility Tool ✓ Introducerea instrumenelor aplicatiilor CERTFICATE MAGIC, QUICK SERTIFICATES ✓ Updatarea conturilor social media si site-urilor proiectului
P20	Other Project Events	02-2021	• Chestionare de evaluare si de satisfactie pentru mobilitatea din Suedia. Aceste chestionare vor fi realizate folosind SURVEY MONKEYS si GOOGLE DOCS din instrumentele Web 2.0. se vor distribui public rezultatele pe conturile relevante de social media • Prezentarea videourilor realizate pe parcursul celor 24 de luni cu COFESHOW, EMAZE, Genial.ly, unul din instrumentele web 2.0 • Introducerea instrumentelor de prezentare interactiva • Unul dintre cele mai avansate, are si mai multe functii ca de ex poster, panou, blog, calendar, etc IN3D GALLERY (creator de prezentare de imagini 3D), Nearpod, PHOTOBUCKET, POWTOON, PRESENTAIN, PREZI, SLIDE.LY, • SLIDEBOOM, SLIDEROCET, SLIDE SHOW CREATOR, SLIDEDOG, SLIDESNACK, SLIDETALK, STRUT • Realizarea de prezentari, incarcarea produselor si expunerea lor, activitati de diseminare finala • Organizarea unei intalniri de informare in care se vor discuta activitatile desfasurate pe parcursul celor 2 ani pentru elevi, parinti si colegi • Deschiderea unui canal Youtube si incarcarea tuturor imaginilor si videoclipurilor proiectului

Coordonator proiect,

Prof. Neagoie Elena Manuela