NOTA INFORMATIVĂ

În urma aprobării finanțării proiectului cu titlul "**Rebuilding Primary Education with Mind Games"/ "Reconstruirea educației primare prin intermediul jocurilor mintii!", nr. referință 2020-1-PT01-KA229-078570_5,** în cadrul Programului ERASMUS+, actiunea KA229, parteneriate strategice între școli, în baza contractului de finanțare 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, partener european al proiectului, trebuie să realizeze:

- 4 schimburi de experienta pentru grupuri elevi din scoala noastra la școlile partenere din: PORTUGALIA,TURCIA, ITALIA si GRECIA, care prevad 16 mobilitati transnationale pentru elevi, 8 mobilitati pentruprofesori insotitori;
- 1 Schimb de experienta pentru grupuri elevi gazduit de scoala noastra la care vor participa toti membrii echipei de proiect din Romania si reprezentantii partenerilor (16 elevi si 8 profesori).

Grupul tinta al proiectului este reprezentat de elevii din invatamantul primar si de cadrele didactice, incadrate ca titular sau detasat, specialitatile: profesor invatamant primar, profesor limbi straine.

Cadrele didactice trebuie sa predea elevilor din grupul tinta.

ȘCOLILE PARTICIPANTE LA PROIECT SUNT :

- **"Yedi Kuyular Primary School", Antalya/Turkey,**
- **"The Direzione didattica III° circolo B.Bonsignore", Mazara/Italy,**
- **13th Primary School of Rethimno", Rethimno/Greece,**
- **"Colegiul National de Informatica Matei Basarab" Valcea/Romania,**
- **"Agrupamento de Escolas Trigal de Santa Maria School" Tadim/Portugal,**

Proiectul se bazează pe ideea ca, prin activitatea educativă putem influenta semnificativ viata socială a elevilor, prin utilizarea Jocurilor Mintii putem reconstrui o înțelegere inovatoare și modernă în educație.

Obiectivele noastre sunt aliniate cu proritatea utilizării metodelor inovatoare, cum ar fi jocurile minții la școală, așa cum sunt implementate în Ghidul Erasmus + din 2020:

- reducerea ratei de abandon școlar timpuriu;
- obținerea competențelor inovatoare;
- creșterea realizărilor academice și personale, consolidarea valorilor democratice și a coeziunii sociale;
- promovarea activităților de cooperare internațională;
- îmbunătățirea abilităților lingvistice.

Prin intermediul acestui proiect, ne propunem să adaptăm, indirect, jocurile minții la programele de învățământ, să cream noi jocuri, sa facem schimb de experienta aplicand jocuri din tarile partenere, organizand concursuri si îmbunătățind abilitățile psihosociale, competitive, colaborative și de bază ale elevilor. Proiectul se adreseaza elevilor din invatamantul primar.

O parte din rezultatele concrete pe care le pesupune derularea proiectului:

- „Cercetare și articole despre Jocurile minții" la nivelul invatamantului primar;
- „Platforma electronică Mind Games";
- „Manual / Broșură despre Jocurile mintii intalnite la nivel european";
- Activități „Reconstruiți educația cu planuri de lecție!";
- Intalniri naționale și europene "Mind Games";
- Proiect ReMindGames pe platformae-Twinning;
- Interacțiunea școlilor partenere pentru a crește utilizarea jocurilor minții în școlile noastre cu cel puțin 70%;
- Turnee naționale și LTT's activities Mind Games;
- Producerea de jocuri noi/ școală parteneră;
- Reducerea ratei de părăsire timpurie a școliia elevilor din medii defavorizate cu cel puțin 50%.
- Album video,
- Album foto,
- Site proiect,
- Proiect eTwinning,
- Chestionare (pentru a măsura impactul proiectului);
- Postere,
- Broșuri,
- colt Erasmus,
- blogul proiectului,
- logo proiect,

- Realizarea de prezentari, incarcarea produselor si expunerea lor,
- documente de management, articole, prezentări, materiale de diseminare, expozitie, PPT scoala/oraș/țară.

Vor avea loc 5 vizite cu schimburi de elevi pe termen scurt pentru schimbul de bune practici. LTT (Learning Teaching and Training)-urile și proiectul vor fi combinate cu eTwinning, iar evenimentele LTT's vor fi transferate pe portal.

Elevii vor învăța să coopereze în cel mai bun mod prin e-Twinning , se vor alătura întâlnirilor online și se vor simți mai bine înainte de LTT's, astfel diseminarea eficientă și constantă va fi îndeplinită grație schimburilor virtuale. Vor învăța cum se stochează, folosind instrumente web precum Padlet-uri și astfel vor intelege ideea principală a proiectului prin e-Twinning.

Prin activitățile turneelor organizate, ei vor dezvolta lucrul în grup, empatia, vor invata sa analizeze, gândire critică, cercetarea competențelor și consolidarea cu învățarea permanentă. Datorită proiectului nostru, participanții isi vor face noi prieteni, isi vor extinde si promova identitatea cetățeniei in UE, dezvoltand astfel și respectul pentru diversitate. Sinergiile inovatoare care se vor forma cu ocazia desfasurarii activităților proiectului,vor determina școlile noastre sa lucreze pentru a încorpora o abordare de învățare mai sistematică, practică și activă în structurile organizaționale.

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.
- -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 jocurilor mintii în desfasurarea activitatii didactice.

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

Elevii si profesorii din invatamantul primar vor fi beneficiarii si vor participa direct la activitățile proiectului în școli, vor lucra activ în proiect.

În România, Turcia, Italia, Portugalia, sau Grecia, 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.

PROJECT TIMETABLE (Anexa 7)

ID	Activity type	Starting period	Description
P1	Other Project Events	10-2020	*Acordurile vor fi semnate. ✓ Prima întâlnire a echipelor de proiect: Personalul cheie se va reuni pentru a examina Programul de implementare a proiectului, să lucreze la detalii, să distribuie sarcini și să discute despre jocurile mintii care vor fi utilizate în proiect. ✓ Reuniunile vor continua timp de o săptămână, iar la sfârșitul unei săptămâni, vor fi remise următoarele produse: a-Planul de introducere a proiectului (pentru introducerea proiectului la un public larg la nivel local) b-Draft Mind Games pentru a fi utilizate în proiect. *Întâlnire pentru informare in cadrul proiectului: ✓ Prin această întâlnire, partenerii noștri vor introduce proiectul în propriile școli în conformitate cu prevederile Planului de introducere a proiectului, bazat pe distribuirea sarcinilor în prima intalnire a echipelor de proiect. ✓ Introducerile vor fi făcute într-o atmosferă distractivă, cum ar fi o sărbătoare,seara de cocktail cu activitati practice. ✓ Produsele (fotografii, videoclipuri etc.) dezvăluite în cadrul reuniunii menționate vor fi distribuite pe mass-media și pe site-urile școlilor.
P2	Other Project Events	10-2020	Echipa de proiect Webinar pe eTwinning: ✓ Coordonatorii proiectului se vor întâlni online cu ocazia acestui webinar. ✓ În timpul reuniunii, vor fi oferite informații,se vor pune întrebări și se vor ofei răspunsuri despre ce trebuie cunoscut privind aplicatia eTwinning și sarcinile programul de implementare a proiectului pin schimbul de idei cu privire la "Planul de acțiune eTwinning".

			Conturile social media: ✓ Proiectul include distribuirea sarcinilor pentru utilizarea eficientă a mass-media timp de 2 ani și dupa finalizarea proiectului, precum și păstrarea fiecărui cont mass-media (Twitter, Instagram, YoutubeCanal, Facebook) distribuite personalului echipelor de proiect. ✓ În acest sens, proiectul nostru va fi capabil să să utilizeze în mod activ rețelele sociale pentru promovarea și diseminarea proiectelor în cadrul școlii. ✓ Partenerul turc va gestiona canalul Youtube, ✓ Partenerul grec va gestiona contul de Twitter, ✓ Partenerul italian va gestionarea contului de Instagram al proiectului, ✓ Partenerul nostru român va gestiona pagina de Facebook.
P3	Other Project Events	11.2020	**Crearea echipelor de proiect:** ✓ Partenerii vor selecta echipele lor de proiect jocuri ale mintii în școlile lor, în conformitate cu criteriile pe care le-am specificat în formularul de proiect. **Site-ul proiectului și blogurile țărilor:** ✓ Partenerii vor deschide bloguri gratuite pentru a publica, disemina și promova activitățile de proiect. ✓ Școala care va gestiona site-ul web al proiectului, va încărca datele de pe blog-uri și de pe canalele de social media din alte țări, pe site-ul proiectului. **Concurs pentru stabilire logo proiect:** ✓ Competitia va începe cu organizarea concursului de logo-uri în școlile partenere, la nivel local, pentru a determina ce logo va participa la concursul de stabilire al logo-ului proiectului. ✓ Logo-urile câștigatoare în școli vor fi publicate online pe rețelele de socializare și vor fi supuse votului. Logo-ul proiectului care primește cel mai bun scor va fi utilizat în toate ieșirile și produsele. ✓ Elevilor care participă la concursurile de logo-ul în școlile lor, le vor fi acordate premii, iar știrile legate de concurs vor fi diseminate.
P4	Other Project Events	11-2020	**Școli partenere eTwinning –initierea elevilor si profesorilor:** ✓ Persoanele cheie selectate ca si coordonatori eTwinning în cadrul proiectului nostru vor oferi instruire eTwinning pentru a utiliza mai eficient portalul eTwinning. ✓ Fiecare școală este responsabilă pentru furnizarea acestei în cadrul propriei organizații. ✓ După instruire, profesorii vor deschide conturi eTwinning sau își vor actualiza profilul pentru a-și activa conturile existente. ✓ Profesorii vor participa apoi la proiectele Re'MindGames eTwinning, care vor fi create la nivelul fiecarei scoli și vor contribui la proiect. ✓ Profesorii care primesc instruire eTwinning și învață să folosească portalul își vor instrui, la randul lor, elevii, în cadrul orelor de curs. ✓ În același timp, elevii vor trebui să își creeze conturi de eTwinning pentru a participa in mod activ la activitățile proiectului.
P5	Other Project Events	12-2020	Draft Mind Games pentru a fi utilizate în proiect: ✓ Fiecare școală va întocmi un proiect scris de jocuri locale / naționale / internaționale utilizate în sistemele de educație și in fiecare tara . ✓ Partenerii vor pregăti o prezentare care să introducă jocurile mintii bazate pe draftul care

			conține aceste jocuri și le vor partaja cu ceilalti parteneri. ✓ Această prezentare va fi, de asemenea, pregatita si in primul LTT care va avea loc în Portugalia, iar exemplele de jocuri care vor fi partajate și prezentate vor fi expuse si partenerilor
P6	Other Project Events	12-2020	**A- Prezentarea planurilor de acțiune:** ✓ Partenerii noștri își vor prezenta propriile planuri de acțiune pentru domeniile lor de pentru a-și îndeplini responsabilitățile și implementarea proiectului. Aceste planuri vor fi prezentate dupa cum reiese din formularul de aplicatie: ✓ Grecia, e-Twinning LTTA și Planul general eTwinning ✓ Italia, contribuțiile altor părți interesate și activitățile comune de evaluare ✓ România, actualizarea conținutului programului LTTA ✓ Portugalia, activitățile generale ale proiectului și planul de acțiune al studenților defavorizați ✓ Turcia, Mind Games curriculum-studiu-interdisciplinare abordare activități-/ pregătirea planurilor de lecție **B- Crearea echipelor pe clase mind games:** ✓ toate țările partenere își vor alege propriile echipe de jocuriîn conformitate cu criteriile pe care le-am specificat în formularul de proiect.
P7	Other Project Events	12-2020	*** Crearea proiectelor eTwinning Re'MindGames:** • Toți partenerii vor pregăti un proiect eTwinning, cum ar fi "Re'MindGamesIT, Re'MindGamesGR" după ce au lucrat cu echipele lor de proiect, pentru a le utiliza și asocia în mod activ in portalul eTwinning. • În cadrul acestor proiecte, vor fi desfășurate o serie de activități pentru a răspândi ideea de jocuri ale mintii la alte școli din Europa. • Coordonatorul Portugalia va lansa un proiect numit Re'MindGamesPOR și va împărtăși diverse activități, cum ar fi știri, anunțuri, ieșiri, reuniuni on-line ale elevilor și alte instrumente pentru activitățile LTT, cu participarea doar a școlilor partenere.
P8	Other Project Events	12-2020	**Pre-Mobility eTwinning "Întâlnire online de pregătire":** ✓ Elevii noștri care s-au înscris anterior pe platforma vor participa in secțiunea Twinspace a proiectului, care va fi pregătită ca Re'MindGamesETW, cu elevi din alte școli partenere . Acestia vor participa la întâlniri online în mod regulat și vor împărtășii exemple din activitățile lor în școală. ✓ În proiectul nostru eTwinning "ReMindGameseTw", un program detaliat de vizită va fi transferat în spațiul de găzduire LTTA de către partenerul Portugalia, precum si lista de participantii și sarcinile partenerilor. Toti partenerii vor fi responsabili pentru accesarea programului prin Twinspace , verificarea și punerea în aplicare a pregătirile necesare. ✓ Broșura de sprijin LTTA va fi pregătită și distribuită participanților. ✓ Primul program Detaliat LTTA va fi partajat pe Twinspace. ✓ * Stabilirea unui Padlet pentru elevii participanți să se poata prezenta, țara lor, hobby-urile lor, si jocurile de minte preferate în Twinspace.
P9	Other Project Events	12-2020	**Mind Games Training-uri pentru profesori:** ✓ Trainingurile vor fi efectuate de un mentor, desemnat de catre fiecare partener. ✓ În acest sens, părțile interesate pe care le-am specificat în formularul de proiect vor fi puse in contact cu partenerii și își vor oferi formatorii pentru a-i instrui pe profesorii noștri prin canale oficiale.
C1	Schimb	01.2021	Prima intalnire, 1st Mind Games Tournament, in Portugal

	elevi		
P10	Other Project Events	01-2021	**Abordare interdisciplinară; "Reconstruiți educația cu planuri de lecție!" Activitatea 1:** ✓ *Scopul său este de a pregăti planurile originale de lecție pentru utilizarea activă a jocurilor minții în lecții și de a le introduce în curricula școlilor partenere.* ✓ *Lecții: Matematică, Știință, Arte, TIC, Limba Maternă și Engleză sunt decise luând în considerare competențele de bază și domeniile comune.* ✓ *Fiecare școală va fi responsabil pentru această activitate, planurile de lecție vor fi împărtășite cu alte școli.* ✓ *S-a decis că partenerul nostru turc va fi responsabil pentru controlul și supravegherea acestui studiu.* *Ca prima activitate, partenerul nostru portughez va asocia Matematica cu jocurile Mintii, va pregăti o lecție pe care o va trimite celorlalti parteneri, iar lectia va fi pusa în aplicare în toate școlile. Această abordare interdisciplinară va fi partaja pe toate portalurile de diseminare.* ✓ *Partenerii vor prezenta un raport care descrie aplicarea planurile de lecție raport ce va fi inaintat partenerului turc.*
P11	Other Project Events	01-2021	**"Mind Games Lectia Planuri de studiu":** ✓ Acesta are scopul de a pregăti planurile de lecție originale pentru utilizarea activă a jocurilor mintii in lecțiile de la clasa și să le introduca în programa școlară a școlilor partenere. ✓ Lecții: Matematică, Știință, Arte, TIC, Limba maternă și Engleza sunt decise luând în considerare competențele de bază și domeniile comune. ✓ Fiecare școală va fi responsabilă pentru această activitate, planurile de lecție vor fi împărtășite cu celelalte școli. ✓ S-a decis că partenerul nostru român va fi responsabil pentru controlul și supravegherea acestui studiu.
P12	Other Project Events	01-2021	**Întâlniri și rapoarte de evaluare post-LTTA:** ✓ Echipele de proiect și participanții se vor reuni pentru a pregati un raport care să includă activitățile desfășurate la nivel de activitate, precum și un proiect din care sa reiasa produsele ezultate in urma acestor activitati. ✓ Raportul va fi elaborat de partenerul portughez și va fi partajate cu ceilalti parteneri. ✓ Partenerii vor discuta pe baza raportului ce se poate imbunatati pentru urmatoarea"Pre-Mobility eTwinning Întâlnire a pregătirii online". • Studiile de diseminare LTTA: Este activitatea de răspândire a produselor rezultatei din mobilitate / a produselor participanților cu echipele de proiect. ✓ Acest eveniment va avea loc în trei etape: diseminarea în școală, la nivel local și național.
P13	Other Project Events	02-2021	**Turneu nr.1 al Jocurilor Mintii in cadrul ecipelor din clasele de curs:** Echipele clasei de proiect vor participa la turneul care va avea loc la școală. • Turneele vor fi organizate de către fiecare partener local după LTTA. • Jocurile folosite în LTTA vor fi transferate la turnee școlare între echipele de clasă. • Participanții LTTA vor gestiona activitatea, vor pregăti programul și vor face toate activitatile împreună cu personalul-cheie al proiectului. • Fiecare școală va fi responsabilă pentru organizarea turneelor proprii. • Toate rezultatele legate de turnee vor fi incarcate pe social media, precum și alte

			portaluri de diseminare. **Platforma School Education Gateway va fi folosită pentru implementarea activităților proiectului nostru.** • Exemplele planurilor de lectie vor fi gasite în "Materiale didactice" din secțiunea Academia Profesorilor si vor fi studiate, Planurile de Lectie Jocurile Mintii vor fi folosite, iar profesorii noștri vor participa la diferite "Webinars" în aceeași secțiune. • În acest sens, fiecare școală va folosi SEG în activitățile sale educaționale.
P14	Other Project Events	02-2021	Abordare interdisciplinară; "Reconstruiți educația cu planuri de lecție!" Activitatea 2: Scopul său este de a pregăti planurile originale de lecție pentru utilizarea activă a jocurilor minții în lecții și de a le introduce în curricula școlilor partenere. ✓ Lecții: Matematică, Știință, Arte, TIC, Limba Maternă și Engleză sunt decise luând în considerare competențele de bază și domeniile comune. ✓ Fiecare școală va fi responsabil pentru această activitate, planurile de lecție vor fi împărtășite cu alte școli. S-a decis că partenerul nostru turc va fi responsabil pentru controlul și supravegherea acestui studiu. ✓ In cea de-a doua activitate, partenerul nostru italian va asocia Engleza cu jocurile Mintii, va pregăti o lecție pe care o va trimite celorlalti parteneri, iar lectia va fi pusa în aplicare în toate școlile. Această abordare interdisciplinară va fi partajate pe toate portalurile de diseminare. ✓ Partenerii vor prezenta un raport care descrie aplicarea planurile de lecție raport ce va fi inaintat partenerului turc.
P15	Other Project Events	02-2021	Eveniment de diseminare specific partenerilor 2 (România): ✓ Aceste evenimente includ o activitate specială pe care partenerii o vor face pe cont propriu pe parcursul acestui eveniment.\ ✓ Acest eveniment va fi pentru o singură dată, dar partenerii vor fi responsabili pentru realizarea tuturor celorlalte activități de diseminare in cadrul acestui proces. ✓ Partenerul nostru român va face un scurt metraj despre țările din proiectul nostru în acest eveniment special. ✓ Conținutul filmului va fi direcționat către promovarea atât a proiectului, cât și a țărilor. Filmul de scurt metraj va fi diseminat în toate canalele noastre de social media.
P16	Other Project Events	03-2022	"Jocurile mintii activitatea de cercetare și articol" Primul studiu: Pregătirea de sondaje: ✓ Aceasta implică efectuarea unei cercetări care măsoară nivelul de utilizare și eficacitatea jocurilor minții în școli și publicarea unui articol academic despre cercetare într-o revistă educațională. Partenerul nostru portughez va fi responsabil pentru această idee. ✓ Studiul va fi finalizat la sfârșitul perioadei de Proiect. ✓ Aceasta va fi prima etapă.
P17	Other Project Events	03-2022	* "Mind Games e-Platform" Studiu 1- Determinarea Jocurilor: ✓ Acesta activitate presupune publicarea a 60 de jocuri ale minții utilizate în școlile primare din Europa, împreună cu un ghid de orientar a acestora pe domenii de invatare, publicare pe platforma electronică care urmează să fie creată. ✓ Ghidul va acoperi imaginile, descrierile, zonele de utilizare și grupurile țintă ale jocurilor. ✓ Fiecare partener este responsabil pentru oferirea a 12 jocuri. ✓ Colectarea datelor și stabilirea eplatformei a fost decis să fie responsabil pentru

			partenerul nostru turc. Rezultatul va fi dezvăluit în 8 etape. ✓ Aceasta va fi prima etapă a studiului. ✓ Personalul-cheie al școlilor partenere va decide ce jocuri doresc să pună în platforma electronică. Discuțiile vor fi făcute într-o întâlnire cu participarea profesorilor relevanți la școală. ✓ Jocurile vor fi căutate, ideile schimbate și partenerii determină jocurile lor.
P18	Other Project Events	03-2022	Eveniment nr.3 de diseminare specific partenerilor (Italia): ✓ Aceste evenimente includ o activitate specială pe care partenerii o vor face pe cont propriu pe parcursul acestui eveniment. ✓ Acest eveniment va fi pentru o singură dată, dar partenerii vor fi responsabili pentru realizarea tuturor celorlalte activități de diseminare in cadrul acestui proces. ✓ În acest eveniment special, partenerul nostru italian va contacta o școală din apropiere înainte de eveniment și vor organiza un concurs mind games împreună. ✓ Elevii celor două școli vor desfasura activitatile impreuna, privind Jocurile Mintii. ✓ Un videoclip care va fi pregătit pe baza evenimentelor din concurs va fi diseminat pe toate canalele media ale proiectului
C2	Schimb elevi	04.2021	A doua intalnire, 2'nd Mind Games Tournament, in TURCIA
P19	Other Project Events	04-2021	* A doua întâlnire pre-mobilitate eTwinning "Online Preparation Meeting": ✓ Elevii noștri care s-au înscris anterior la platforma va participa la secțiunea Twinspace a proiectului, care va fi pregătită ca Re'MindGamesETW, cu elevii din alte școli partenere, iar in cadrul intalnirilor online vor exemplifica din activitățile lor în școală. ✓ În proiectul nostru eTwinning "ReMindGameseTw", * al doilea program detaliat LTTA va fi distribuit pe Twinspace de catre partenerul nostru din Turcia- totrodata, cu aceasta ocazie va fi prezentata lista de participare și sarcinile partenerilor. ✓ Toți partenerii vor fi responsabili pentru accesarea programului relevant prin Twinspace, verificarea și punerea în aplicare a pregătirilor necesare. ✓ Broșura de asistență LTTA va fi pregătită de catre structurile organizatoare și distribuită participanților înainte de vizita. ✓ *Stabilirea unui Padlet pentru elevii participanți prin care să se prezinte, sa prezinte țara lor, hobby-urile lor si jocurile mintii preferate din Twinspace.
P20	Other Project Events	4.2021	Întâlniri și rapoarte de evaluare post-LTT: ✓ Echipele de proiect și participanții se vor reuni pentru a pregati un draft al unui raport care să includă activitățile desfășurate în timpul celei de-a doua LTTA și un proiect al produselor care rezultă din aceste activitati. ✓ Raportul va fi intocmit de catre partenerul turc si va fi diseminat celorlalti parteneri. Partenerii vor discuta pe baza raportului ce se poate imbunatati pentru urmatoarea"Pre-Mobility eTwinning Întâlnire a pregătirii online". ✓ Studiile de diseminare LTTA: Este activitatea de prezentare a produselor rezultate din mobilitate / a produselor participanților cu echipele de proiect. ✓ Acest eveniment va avea loc în trei etape: diseminarea în școală, la nivel local și național.
P21	Other Project Events	04-2021	"Mind Games e-Platform" Studiul 2: Pregătirea liniilor directoare: ✓ Acesta activitate presupune publicarea a 60 de jocuri ale minții utilizate în școlile primare din Europa, împreună cu un ghid de orientar a acestora pe domenii de invatare, publicare pe platforma electronică care urmează să fie creată. ✓ Ghidul va acoperi imaginile, descrierile, zonele de utilizare și grupurile țintă ale jocurilor.

			Fiecare partener este responsabil pentru oferirea a 12 jocuri. ✓ Colectarea datelor și stabilirea eplatformei a fost decis să fie responsabil pentru partenerul nostru turc. Rezultatul va fi dezvăluit în 8 etape. ✓ Aceasta va fi a doua etapă a studiului. Orientarea catre jocurile selectate va fi pregătita de școlile partenere într-un proiect ce va fi trimis catre partenerul turc..
P22	Other Project Events	04-2021	"Jocurile mintii activitatea de cercetare și articol" al 2 studiu: Determinarea scolilor: ✓ Aceasta implică efectuarea unei cercetări care măsoară nivelul de utilizare și eficacitatea jocurilor minții în școli și publicarea unui articol academic despre cercetare într-o revistă educațională. Partenerul portughez va fi responsabilă pentru această idee. ✓ Studiul va fi finalizat la sfârșitul perioadei deProiect. ✓ Aceasta va fi a doua etapă.
P23	Other Project Events	05-2021	Turneu nr.2 al Jocurilor Mintii in cadrul echipelor din clasele de curs: ✓ Echipele clasei de proiect vor participa la turneul care va avea loc la școală. ✓ Turneele vor fi organizate de către fiecare partener local după LTT. ✓ Jocurile folosite în LTTA vor fi transferate la turnee școlare între echipele de clasă. ✓ Participanții LTTA vor gestiona activitatea, vor pregăti programul și vor face toateactivitatile împreună cu personalul-cheie al proiectului. ✓ Fiecare școală va fi responsabilă pentru organizarea turneelor proprii. ✓ Toate rezultatele legate de turnee vor fi incarcate pe social media, precum și alte portaluri de diseminare.
P24	Other Project Events	05-2021	*Formulare de informare familială 1:* ✓ *În acest studiu, care este una dintre activitățile de evaluare, vor fi comunicări față în față și întâlniri școlare pentru a întrebat părinții dacă elevii folosesc Mind Games acasă, dacă își includ copiii în Competițiile Mind Games, dacă vor să devină în viitor un sportiv / educator al Mind Games, aceasta activitate desfasurandu-se de asemenea prin chestionare.* ✓ *Întâlnirea cu familiile ne va ajuta școlile partenere să măsoare obiectivele pe care noi le-am setat. Întâlnirile vor avea loc în primul an al proiectului la sfârșitul lunii mai 2021 și la începutul lunii iunie 2021, iar în al doilea an, decembrie 2021, februarie 2022 și aprilie 2022.* ✓ *Vor fi aplicate chestionare, iar Formularele de informare pentru familie vor fi completate în cadrul întâlnirilor de către personalul cheie al proiectului.* ✓ *S-a decis că România va fii responsabil pentru urmărirea și examinarea acestor formulare și redactarea Buletinului la sfârșitul proiectului.*
P25	Other Project Events	05-2021	*"Jocurile mintii activitatea de cercetare și articol" al 3 studiu- Aplicarea chestionarelor:* ✓ *Aceasta implică efectuarea unei cercetări care măsoară nivelul de utilizare și eficacitatea jocurilor minții în școli și publicarea unui articol academic despre cercetare într-o revistă educațională. Partenerul portughez va fi responsabilă pentru această idee.* ✓ *Studiul va fi finalizat la sfârșitul perioadei deProiect.* ✓ *Aceasta va fi a treia etapă.*
P26	Other Project	05-2021	*Abordare interdisciplinară; "Reconstruiți educația cu planuri de lecție!" Activitatea 3:*

	Events		✓ *Scopul său este de a pregăti planuri originale de lecție pentru utilizarea activă a jocurilor minții în lecții și de a le introduce în curricula școlilor partenere.* ✓ *Lecții: Matematică, Știință, Arte, TIC, Limba Maternă, Educatie Fizica și Engleză sunt decise luând în considerare competențele de bază și domeniile comune. Fiecare școală va fi responsabil pentru această activitate, planurile de lecție vor fi împărtășite cu alte școli.* ✓ *S-a decis că partenerul nostru turc va fi responsabil pentru controlul și supravegherea acestui studiu.* ✓ *In cadrul celei de-a treia activitate, partenerul nostru grec va asocia TIC cu Jocurile Mintii, va pregăti o lecție pe care o va trimite celorlalti parteneri, iar lectia va fi pusa în aplicare în toate școlile. Această abordare interdisciplinară va fi partajate pe toate portalurile de diseminare.* ✓ *Partenerii vor prezenta un raport care descrie aplicarea planurile de lecție raport ce va fi inaintat partenerului turc.*
P27	Other Project Events	06-2021	*"Mind Games e-Platform" Studiul 3: Strangerea datelor:* ✓ *Acesta activitate presupune publicarea a 60 de jocuri ale minții utilizate în școlile primare din Europa, împreună cu un ghid de orientar a acestora pe domenii de invatare, publicare pe platforma electronică care urmează să fie creată.* ✓ *Ghidul va acoperi imaginile, descrierile, zonele de utilizare și grupurile țintă ale jocurilor. Fiecare partener este responsabil pentru oferirea a 12 jocuri.* ✓ *Colectarea datelor și stabilirea eplatformei a fost decis să fie responsabil pentru partenerul nostru turc. Rezultatul va fi dezvăluit în 8 etape.*
P28	Other Project Events	06-2021	*Formulare de informare familială 2:* ✓ *În acest studiu, care este una dintre activitățile de evaluare, vor fi comunicări față în față și întâlniri școlare pentru a întrebat părinții dacă elevii folosesc Mind Games acasă, dacă își includ copiii în Competițiile Mind Games, dacă vor să devină în viitor un sportiv / educator al Mind Games, aceasta activitate desfasurandu-se de asemenea prin chestionare.* ✓ *Întâlnirea cu familiile ne va ajuta școlile partenere să măsoare obiectivele pe care noi le-am setat Vor fi aplicate chestionare, iar Formularele de informare pentru familie vor fi completate în cadrul întâlnirilor de către personalul cheie al proiectului.* ✓ *S-a decis că România va fii responsabil pentru urmărirea și examinarea acestor formulare și redactarea Buletinului la sfârșitul proiectului.*
P29	Other Project Events	06-2021	*"Jocurile mintii activitatea de cercetare și articol" al 4-lea studiu-Analiza rezultatelor sondajelor:* ✓ *Aceasta implică efectuarea unei cercetări care măsoară nivelul de utilizare și eficacitatea jocurilor minții în școli și publicarea unui articol academic despre cercetare într-o revistă educațională. Partenerul portughez va fi responsabilă pentru această idee.* ✓ *Studiul va fi finalizat la sfârșitul perioadei deProiect.* ✓ *Aceasta va fi a patra etapă.*
P30	Other Project Events	07-2021	*"Mind Games e-Platform" Studiul 4: Crearea platformei electronice pentru colectarea datelor:* ✓ *Acesta activitate presupune publicarea a 60 de jocuri ale minții utilizate în școlile primare din Europa, împreună cu un ghid de orientar a acestora pe domenii de invatare, publicare pe platforma electronică care urmează să fie creată.* ✓ *Ghidul va acoperi imaginile, descrierile, zonele de utilizare și grupurile țintă ale jocurilor.*

			Fiecare partener este responsabil pentru oferirea a 12 jocuri. ✓ *Colectarea datelor și stabilirea eplatformei a fost decis să fie responsabil pentru partenerul nostru turc. Rezultatul va fi dezvăluit în 8 etape.* ✓ *Aceasta va fi a patra etapă a studiului.* ✓ *Turcia va începe să creeze platforma electronică în timpul verii.* ✓ *Datele vor fi completate pentru a fi trimise de parteneri până la sfârșitul lunii iunie 2021.*
P31	Other Project Events	07-2021	*Raportul de evaluare a studiilor eTwinning 1:* ✓ *Acest raport va fi pregătit pentru a evalua toate studiile eTwinning efectuate timp de 1 an.* ✓ *Personalul responsabil pentru pregătirea rapoartelor sunt profesori care au experiență în domenii cheie, cum ar fi cercetarea și îndrumarea în personalul cheie al proiectului.* ✓ *Fiecare școală își va pregăti propriul raport și îl va trimite instituției solicitante Agrupamento de Escolas Trigal de Santa Maria.* ✓ *Coordonatorul proiectului, Rocha António, va aduna rapoartele și va scrie Raportul general eTwinning. Acest raport va fi diseminat prin canale de comunicare, iar studiile eTwinning vor fi efectuate pentru anul următor prin raport.*
P32	Other Project Events	07-2021	** Prima revistă Mind Games* ✓ *Partenerul italian va fi responsabil pentru proiectarea unei reviste Mind Games, care include știri despre proiecte și prezentări de activitate.* ✓ *Partenerii vor sprijini partenerul italian să colecteze date și să le ofere idei.* ✓ *Revista va fi tipărită și publicată online și distribuită publicului pentru difuzare.*
P33	Other Project Events	07-2021	*Portugalia, în calitate de școală solicitantă, va scrie raportul intermediar cu ajutorul celorlalti parteneri.* ✓ *La sfârșitul lunii iunie, va avea loc o întâlnire online și va discuta raportul intermediar.* ✓ *Pregătirile și întâlnirea vor fi îndeplinite de Portugalia, toți partenerii vor face tot posibilul să sprijine.* ✓ *Raportul va fi trimis la timp Agenției Naționale a Portugaliei*
P34	Other Project Events	08-2021	*În lunile iulie și august 2021, toți partenerii vor continua activități de diseminare legate de rezultatele proiectului din primul an.* ✓ *Canalele de socializare vor fi utilizate în mod activ de toți partenerii.* ✓ *Fiecare partener va fi, de asemenea, responsabil pentru publicarea de știri despre proiectele noastre în ziarele locale / naționale pe parcursul a 3 luni cât de mult pot.*
P35	Other Project Events	09-2021	** Prima întâlnire a echipelor de proiect pentru al 2-lea an:* ✓ *Personalul cheie se va reuni pentru a examina programul de implementare a proiectului din anul 2, pentru a lucra la detalii, pentru a distribui sarcini și pentru a discuta despre jocurile Mind care vor fi utilizate în proiect.* ✓ *Întâlnirile vor continua o săptămână, iar la sfârșitul unei săptămâni vor fi produse următoarele produse:* o *-al 2-lea plan de introducere a proiectului (pentru prezentarea proiectului la un public numeros la nivel local)* o *-Draft Mind Games pentru al doilea an pentru a fi folosit în proiect.*

			* *Întâlnire de informare a proiectului:* ✓ *Odată cu această întâlnire, partenerii noștri vor introduce activitățile proiectului din anul II în școlile lor, în conformitate cu cel de-al doilea plan de introducere a proiectului bazat pe distribuirea sarcinilor.* ✓ *Prezentările vor fi făcute într-o atmosferă distractivă, cum ar fi o sărbătoare, seara de cocktail cu activități practice.* ✓ *Produsele (fotografii, videoclipuri etc.) dezvăluite în cadrul întâlnirii menționate vor fi distribuite pe rețelele de socializare și pe site-urile școlilor.*
P36	Other Project Events	09-2021	*Prezentarea planurilor de acțiune din al doilea an:* *Partenerii noștri își vor prezenta propriile planuri de acțiune pentru domeniile lor specifice de activitate, pentru a-și îndeplini responsabilitățile și implementarea proiectului.* *Aceste planuri vor fi prezentate după cum urmează, după cum se menționează în formularul de cerere:* ▪ *Grecia, e-Twinning LTT și Planul general eTwinning,* ▪ *Italia, contribuțiile altor părți interesate și activități comune de evaluare,* ▪ *România, actualizarea conținutului programului LTTA ,* ▪ *Portugalia, activitățile generale ale proiectului și planul de acțiune al elevilor defavorizați,* ▪ *Turcia, curiculum de urmat/ planurilor de lecție Mind Games.*
P37	Other Project Events	09-2021	*Webinarul echipei de proiect pe eTwinning pentru anul 2:* ✓ *Persoanele de contact ale proiectului se vor întâlni online cu acest seminar web.* ✓ *În timpul ședinței, vor fi furnizate informații, întrebări și răspunsuri despre ce să știți despre eTwinning și despre sarcinile din cadrul Programului de implementare a proiectului prin schimbul de idei cu privire la „Planul de acțiune eTwinning al doilea an".*
P38	Other Project Events	10-2021	*Proiecte de jocuri ale mintii care urmează să fie utilizate pentru anul 2 în proiect:* ✓ *Fiecare școală va întocmi un proiect scris de jocuri locale / naționale / internaționale utilizate în sistemele educaționale ale tarilor.* ✓ *Partenerii vor pregăti o prezentare expunand jocurile mintii pe baza schiței care conține aceste jocuri și le vor împărtăși cu alți parteneri.* ✓ *Această prezentare va fi afișată și în cea de-a treia LTT care va avea loc în România și vor fi expuse exemple de jocuri care vor fi împărtășite și prezentate.*
P39	Other Project Events	10-2021	*Platforma electronică „Jocurile mintii " Studiul 5-Publicarea platformei electronice:* ✓ *Acoperă publicarea a 60 de jocuri de minte utilizate în școlile primare din Europa, împreună cu ghidurile lor pe platforma electronică care urmează să fie creată.* ✓ *Ghidul va acoperi imaginile, descrierile, zonele de utilizare și grupurile țintă ale jocurilor. Fiecare partener este responsabil pentru oferirea a 12 jocuri.* ✓ *Colectarea datelor și crearea platformei e a fost decisă să fie responsabilă pentru partenerul nostru turc.* ✓ *Rezultatul va fi dezvăluit în 8 etape.* ✓ *Aceasta va fi a cincea etapă a studiului.* ✓ *Turcia va finaliza colectarea datelor și va pregăti platforma electronică până la sfârșitul lunii octombrie 2021.*
P40	Other	10-2021	*"Jocurile mintii activitatea de cercetare și articol" al 5 lea studio-Evaluarea rezultatelor sondajului:*

	Project Events		✓ *Aceasta implică efectuarea unei cercetări care măsoară nivelul de utilizare și eficacitatea jocurilor minții în școlile primare și publicarea unui articol academic despre cercetare și publicarea acestuia într-un jurnal educațional.* ✓ *Școala noastră parteneră portugheză va fi responsabilă pentru această idee.* ✓ *Studiul va fi finalizat la sfârșitul proiectului.* ✓ *Aceasta va fi a cincia etapă.*
C3	Schimb elevi	11.2021	A treia intalnire, 3'rd Mind Games Tournament, in Romania
P41	Other Project Events	11-2021	*„Manualul / broșura europeană a jocurilor minții" Activitatea 1-Selecția a 50 de jocuri locale / naționale:* ✓ *Acoperă procesul de realizare a versiunilor în limba engleză a 50 de jocuri locale / naționale pentru a fi selectate de parteneri ca manual sau broșură.* ✓ *Fiecare partener va proiecta 10 jocuri pentru carte în acest proces și va fi responsabil să pregătească schițele pentru a trimite partenerul responsabil.* ✓ *Italia va gestiona procesul.* ✓ *Manualul relevant va fi produs în următoarele 8 etape.* ✓ *Aceasta va fi prima etapă a studiului.* ✓ *Fiecare partener va face o întâlnire în școala sa cu echipele de proiect și va selecta ce jocuri vor dori să includă în manual până în decembrie.*
P42	Other Project Events	11-2021	** A treia ediție de pre-mobilitate eTwinning „Întâlnire de pregătire online":* - *Elevii noștri care s-au înscris anterior pe platformă vor participa la secțiunea Twinspace a proiectului, care va fi pregătită ca Re'MindGamesETW, cu elevi din alte școli partenere, și vor participa în cadrul întâlnirii online și împărtășiți exemple din activitățile lor în școală în timpul acestor întâlniri.* - *Al treilea program detaliat LTTA va fi distribuit pe Twinspace de către partenerul de găzduire România, lista de participare și sarcinile partenerilor vor fi prezentate.* - *Toți partenerii vor fi responsabili pentru accesarea programului relevant prin Twinspace și verificarea și implementarea pregătirilor necesare.* - *Broșura de asistență LTTA va fi pregătită de organizațiile de trimitere și distribuită participanților înainte de vizită.* - *Crearea unui Padlet pentru ca elevii să se prezinte, țara lor, hobby-urile, jocurile lor de minte preferate în Twinspace.*
P43	Other Project Events	11-2021	*Întâlniri și rapoarte de evaluare post-LTTA:* - *Echipele de proiect și participanții vor veni împreună pentru a pregăti un raport care să includă ce activități au fost desfășurate în timpul celui de-al treilea LTTA în România și un proiect al produselor rezultate din aceste studii. Raportul va fi pregătit de partenerul din România și va fi împărtășit cu ceilalti parteneri.* - *Partenerii vor discuta despre ce se poate face mai bine în următoarea „Întâlnire de pregătire online e -Twinning înainte de mobilitate" pe baza raportului.* - *Studiile de diseminare LTTA: este activitatea de răspândire a rezultatelor mobilității / produselor participanților cu echipele de proiect.* - *Acest eveniment va avea loc în trei etape: diseminare în școală, local și național.*
P44	Other Project Events	12-2021	** Turneul al 3-lea al jocurilor mintii:* - *Echipele de proiect vor participa la turneul care va avea loc la școală.*

			• *Turneele vor fi organizate de fiecare partener local după LTTA.* • *Jocurile folosite în LTTA vor fi transferate la turneele școlare dintre echipele claselor.* • *Participanții la LTTA vor gestiona activitatea, vor pregăti programul și vor face toate aranjamentele împreună cu personalul cheie al proiectului.* • *Fiecare școală va fi responsabilă de organizarea turneelor in scoli.* • *Toate rezultatele legate de turnee vor fi diseminate pe rețelele de socializare și pe alte portaluri de difuzare.*
P45	Other Project Events	12-2021	*Studiul al șaselea „Cercetarea jocurilor minții și articolul" - Scrierea articolelor legate de rezultate:* • *Aceasta implică efectuarea unei cercetări care măsoară nivelul de utilizare și eficacitatea jocurilor minții în școlile primare și publicarea unui articol academic despre cercetare și publicarea acestuia într-un jurnal educațional.* • *Școala noastră parteneră portugheză va fi responsabilă pentru această idee.* • *Studiul va fi finalizat la sfârșitul proiectului.* • *Aceasta va fi a șasea etapă.*
P46	Other Project Events	12-2021	*Activitatea „Manualul / broșura europeană a jocurilor mintale" Activitatea 2-schițe de carte a 50 de jocuri locale / naționale:* • *Acoperă procesul de realizare a versiunilor în limba engleză a 50 de jocuri locale / naționale pentru a fi selectate de parteneri ca manual sau broșură.* • *Fiecare partener va proiecta 10 jocuri pentru carte în acest proces și va fi responsabil să pregătească schițele pentru a trimite partenerul responsabil. Italia va gestiona procesul.* • *Manualul relevant va fi produs în următoarele 8 etape.* • *Aceasta va fi a doua etapă a studiului.* • *Fiecare partener va trimite o schiță pdf, inclusiv jocurile pe care le-au ales în noiembrie 2021 în Italia. După primirea proiectelor, Italia va începe să proiecteze Manualul în termen de o lună.*
P47	Other Project Events	12-2021	*Formulare de informare familială 3:* • *În acest studiu, care este una dintre activitățile de evaluare, vor avea loc comunicări față în față și întâlniri școlare pentru a întreba părinții dacă elevii lor folosesc Mind Games acasă, dacă își includ copiii în competițiile Mind Games , fie că vor să devină sportiv / educator al jocurilor minții în viitor și altele asemenea, prin chestionare.* • *Întâlnirea cu familiile ne va ajuta școlile partenere să măsoare obiectivele pe care ni le-am stabilit. Vor fi aplicate chestionare, iar formularele de informare pentru familie vor fi completate în cadrul întâlnirilor, de către personalul cheie al proiectului.* • *Se decide că România va fi responsabilă de urmărirea și examinarea acestor formulare și de redactarea Buletinului la sfârșitul proiectului.*
P48	Other Project Events	01-2022	*„Manualul jocurilor minții europene" Activitatea 3: Editarea schițelor a 50 de jocuri locale / naționale:* • *Acesta acoperă procesul de realizare a versiunilor în limba engleză a 50 de jocuri locale / naționale pentru a fi selectate de parteneri ca manual sau broșură.* • *Fiecare partener va proiecta 10 jocuri pentru carte în acest proces și va fi responsabil să pregătească schițele pentru a trimite partenerul responsabil. Italia va gestiona procesul.* • *Manualul relevant va fi produs în următoarele 8 etape.* • *Aceasta va fi a treia etapă a studiului.* • *Italia va trimite schița manualului / broșurii celorlalți parteneri.* • *Partenerii vor verifica schița Manualului / broșurii și vor da ultimele idei și vor face*

			ultimele modificări pentru ediție. - *De asemenea, procesul va dura o lună și până în ianuarie, vor finaliza examinarea proiectului și vor trimite ultima versiune în Italia.*
P49	Other Project Events	01-2022	*Studiul 6 „Platforma electronică a jocurilor minții": Pregătirea videoclipului promoțional al platformei electronice:* - *Acoperă publicarea a 60 de jocuri de minte utilizate în școlile primare din Europa, împreună cu ghidurile lor pe platforma electronică care urmează să fie creată.* - *Ghidul va acoperi imaginile, descrierile, zonele de utilizare și grupurile țintă ale jocurilor. Fiecare partener este responsabil pentru oferirea a 12 jocuri.* - *Colectarea datelor și înființarea platformei electronice s-au decis să fie responsabile pentru partenerul nostru turc.* - *Rezultatul va fi dezvăluit în 8 etape.* - *Aceasta va fi a șasea etapă a studiului.* - *Partenerul portughez va realiza un videoclip promoțional despre platforma electronică pentru diseminare în etapa următoare.*
P50	Other Project Events	01-2022	** Eveniment de diseminare specific partenerului 4 (Grecia):* - *Aceste evenimente includ o activitate specială pe care partenerii o vor face singuri în proces.* - *Acest eveniment va fi pentru o singură dată, dar partenerii vor fi responsabili pentru desfășurarea tuturor celorlalte activități de diseminare orientate spre proces.* - *În acest eveniment special, partenerul nostru grec va pregăti o broșură care promovează activitățile proiectului școlar.* - *Broșura relevantă va fi distribuită de studenții echipei de proiect în diferite magazine, centre comerciale, restaurante, cafenele etc. din provincie.* - *O prezentare distractivă va fi pregătită în instrumente precum Prezi cu pozele făcute în timpul evenimentului și va fi făcută diseminata pe toate canalele noastre de socializare.*
P51	Other Project Events	12-2021	*Activitate e-Twinning de Anul Nou:* - *Pentru a sărbători Anul Nou și Crăciunul, toți elevii participanți vor pregăti cărți poștale de sărbătoare cu ajutorul profesorilor responsabili din proiect.* - *Profesorii vor face această activitate ca un eveniment e-Twinning printr-un Padlet.* - *Padletul va fi instalat în proiectul ReMindGamesETW de Turcia.* - *Elevii își vor schimba cărțile poștale (vor putea, de asemenea, să utilizeze Web 2.0 Toolos).*
C4	Schimb elevi	02.2022	**A patra intalnire, 4'th Mind Games Tournament, in GRECIA**
P52	Other Project Events	02-2021	** A 4-a „Întâlnire de pregătire online" eTwinning pentru pre-mobilitate:* - *-Elevii noștri care s-au înscris anterior pe platformă vor participa la secțiunea Twinspace a proiectului, care va fi pregătită ca Re'MindGamesETW, cu elevi din alte școli partenere, și vor participa în cadrul întâlnirii online și împărtășiți exemple din activitățile lor în școală în timpul acestor întâlniri.* - *Al patrulea program detaliat LTTA va fi partajat pe Twinspace de către partenerul gazdă Grecia, lista de participare și sarcinile partenerilor vor fi prezentate.* - *Toți partenerii vor fi responsabili pentru accesarea programului relevant prin Twinspace și verificarea și implementarea pregătirilor necesare.*

			▪ *Broșura de asistență LTTA va fi pregătită de organizațiile de trimitere și distribuită participanților înainte de vizită.* ▪ *Crearea unui Padlet pentru ca elevii participanți să se prezinte, țara lor, hobby-urile lor, jocurile lor de minte preferate în Twinspace.*
P53	Other Project Events	02-2021	** Activitatea „Manualul jocurilor minții europene" 4: Pregătirea manualului / broșurii:* ▪ *Acoperă procesul de realizare a versiunilor în limba engleză a 50 de jocuri locale / naționale pentru a fi selectate de parteneri ca Manual sau broșură.* ▪ *Fiecare partener va proiecta 10 jocuri pentru carte în acest proces și va fi responsabil să pregătească schițele pentru a trimite partenerul responsabil.* ▪ *Italia va gestiona procesul.* ▪ *Manualul relevant va fi produs în următoarele 8 etape.* ▪ *Aceasta va fi a patra etapă a studiului.* ▪ *Italia va începe să pregătească manualul / broșura până în prima săptămână a lunii martie 2022.* ** Formulare de informare familială 4:* ▪ *Părinții vor fi întrebați despre situația actuală a copiilor lor în utilizarea jocurilor minții.* ▪ *În cadrul ședințelor de la școală, personalul cheie va pune în aplicare familiilor un chestionar și va obține informații despre faptul dacă copiii folosesc Mind Games acasă, sunt dornici să includă copii în activitățile Mind Games etc.).* ▪ *România va fi responsabilă pentru colectarea datelor de la parteneri și va efectua evaluarea.*
P54	Other Project Events	02-2021	*Studiul „Cercetarea jocurilor minții și articolul" Studiul al șaptelea: Publicarea și diseminarea articolului 02.2020* ▪ *Aceasta implică efectuarea unei cercetări care măsoară nivelul de utilizare și eficacitatea jocurilor minții în școlile primare și publicarea unui articol academic despre cercetare și publicarea acestuia într-un jurnal educațional.* ▪ *Școala portugheză va fi responsabilă pentru această idee.* ▪ *Studiul va fi finalizat la sfârșitul proiectului.* ▪ *Aceasta va fi a șaptea etapă.*
P55	Other Project Events	03-2021	*Scopul său este de a pregăti planurile originale de lecție pentru utilizarea activă a jocurilor minții în lecții și de a le introduce în curricula școlilor partenere.* ▪ *Lecții: Matematică, Știință, Arte, TIC, Limba Maternă și Engleză sunt decise luând în considerare competențele de bază și domeniile comune.* ▪ *Fiecare școală va fi responsabil pentru această activitate, planurile de lecție vor fi împărtășite cu alte școli. S-a decis că partenerul nostru turc va fi responsabil pentru controlul și supravegherea acestui studiu.* ▪ *In cadrul celei de-a patra activitatI, partenerul nostru roman va asocia Stiinta cu Jocurile Mintii, va pregăti o lecție pe care o va trimite celorlalti parteneri, iar lectia va fi pusa în aplicare în toate școlile. Această abordare interdisciplinară va fi partajate pe toate portalurile de diseminare.* ▪ *Partenerii vor prezenta un raport care descrie aplicarea planurile de lecție raport ce va fi inaintat partenerului turc.*
P56	Other Project	03-2021	*Întâlniri și rapoarte de evaluare post-LTTA:*

	Events		▪ *Echipele de proiect și participanții vor colabora pentru a pregăti un raport care să includă ce activități au fost desfășurate în timpul celui de-al 4-lea LTTA în Grecia și un proiect al produselor rezultate din aceste studii.* ▪ *Raportul va fi pregătit de partenerul grec și va fi împărtășit cu alți parteneri.* ▪ *Partenerii vor discuta despre ceea ce se poate face mai bine în următoarea „Întâlnire de pregătire online pentru pre-mobilitate eTwinning" pe baza raportului.* ** Studiile de diseminare LTTA: este activitatea de răspândire a rezultatelor mobilității / produselor participanților cu echipele de proiect.* ▪ *Acest eveniment se va desfășura în trei etape: în școală, diseminare locală și națională.*
P57	Other Project Events	03-2021	*Turneul al 4-lea al jocurilor mintii:* ▪ *Echipele clasei de proiect vor participa la turneul care va avea loc la școală.* ▪ *Turneele vor fi organizate de fiecare partener local după LTTA.* ▪ *Jocurile folosite în LTTA vor fi transferate la turneele școlare dintre echipele clasei.* ▪ *Participanții la LTTA vor gestiona activitatea, vor pregăti programul și vor face toate aranjamentele împreună cu personalul cheie al proiectului.* ▪ *Fiecare școală va fi responsabilă de organizarea turneelor de la sine.* ▪ *Toate rezultatele legate de turnee vor fi extinse pe rețelele de socializare și pe alte portaluri de difuzare.*
P58	Other Project Events	03-2021	*Manualul / broșura „Jocurile minții europene" Activitatea 5: Ediția manualului:* ▪ *Acoperă procesul de realizare a versiunilor în limba engleză a 50 de jocuri locale / naționale pentru a fi selectate de parteneri ca manual sau broșură.* ▪ *Fiecare partener va proiecta 10 jocuri pentru carte în acest proces și va fi responsabil să pregătească schițele pentru a trimite partenerul responsabil.* ▪ *Italia va gestiona procesul.* ▪ *Manualul relevant va fi produs în următoarele 8 etape.* ▪ *Aceasta va fi a cincea etapă a studiului.* ▪ *Manualul / broșura va fi gata pentru ediție în limba engleză.* ▪ *Manualul / broșura pdf va fi trimisă școlilor partenere pentru editare și publicare.*
P59	Other Project Events	04-2022	** Eveniment 5 de diseminare specific partenerului (Portugalia):* ▪ *Aceste evenimente includ o activitate specială pe care partenerii o vor face singuri în acest proces.* ▪ *Acest eveniment va fi pentru o singură dată, dar partenerii vor fi responsabili pentru desfășurarea tuturor celorlalte activități de diseminare orientate spre proces.* ▪ *În cadrul acestui eveniment special, partenerul nostru portughez se va întâlni cu oficiali din provincie și / sau district și va organiza o mică expoziție de fotografie Erasmus +, pregătind o varietate de fotografii profesionale care conțin lucrările lor până în prezent, într-o zonă mică rezervată lor în oraș.* ▪ *Alte rezultate ale proiectului pot fi, de asemenea, prezentate în expoziția aferentă. Portugalia va publica un scurt interviu cu impresiile participanților (oficiali locali, public și personal școlar) asupra expoziției.* ▪ *Produsele vor fi disseminate.*
P60	Other Project Events	04-2022	*Studiul 7 „Platforma electronică a jocurilor minții": Introducerea și diseminarea platformei e-Platform:*

			• *Acoperă publicarea a 60 de jocuri de minte utilizate în școlile primare din Europa, împreună cu ghidurile lor pe platforma electronică care urmează să fie creată.* • *Ghidul va acoperi imaginile, descrierile, zonele de utilizare și grupurile țintă ale jocurilor.* • *Fiecare partener este responsabil pentru oferirea a 12 jocuri.* • *Colectarea datelor și înființarea platformei electronice s-au decis să fie responsabilitatea pentru partenerul nostru turc.* • *Rezultatul va fi dezvăluit în 8 etape.* • *Aceasta va fi a șaptea etapă a studiului.* • *Platforma electronică va fi prezentată personalului școlii. Introducerile vor fi facute. Profesorii și elevii vor fi sprijiniți să utilizeze platforma electronică.* • *Diseminarea platformei electronice se va face.* • *Toți membrii proiectului și participanții la LTTA vor disemina platforma electronică într-un cadru larg de diseminare, incluzând site-ul web al proiectului, site-urile școlii, trimiterea către AN, săli de e-Twinning și toate canalele de socializare.*
P61	Other Project Events	04-2022	*„European Mind Games Handbook" Activitatea 6: Manevrarea manualului către public:* • *Acoperă procesul de realizare a versiunilor în limba engleză a 50 de jocuri locale / naționale pentru a fi selectate de parteneri ca manual sau broșură.* • *Fiecare partener va proiecta 15 jocuri pentru carte în acest proces și va fi responsabil să pregătească schițele pentru a trimite partenerul responsabil. Italia va gestiona procesul.* • *Manualul relevant va fi produs în următoarele 8 etape.* • *Aceasta va fi a șasea etapă a studiului.* • *Fiecare partener va finaliza ediția Manualelor / Broșurilor.* • *Manualele / broșurile vor fi tratate la diferite școli cu ocaziaîntâlnirilor față în față.* • *Proiectul va fi prezentat și acestor școli în timpul activității*
P62	Other Project Events	05-2022	*A 5-a "Întâlnire de pregătire online" eTwinning pentru pre-mobilitate:* • *Elevii noștri care s-au înscris anterior pe platformă vor participa la secțiunea Twinspace a proiectului, care va fi pregătită ca Re'MindGamesETW, împreună cu elevii din alte școli partenere, și vor participa în cadrul întâlnirii online și împărtășiți exemple din activitățile lor în școală în timpul acestor întâlniri.* • *Al cincilea program detaliat LTTA va fi partajat pe Twinspace de către partenerul gazdă Italia, lista de participare și sarcinile partenerilor vor fi prezentate.* • *Toți partenerii vor fi responsabili pentru accesarea programului relevant prin Twinspace și verificarea și implementarea pregătirilor necesare.* • *Broșura de asistență LTTA va fi pregătită de organizațiile de trimitere și distribuită participanților înainte de vizită.* • *Crearea unui Padlet pentru ca elevii participanți să se prezinte, țara lor, hobby-urile lor, jocurile lor de minte preferate în Twinspace.*
C5	Schimb elevi	02.2022	**A cincia intalnire, 4'th Mind Games Tournament, in ITALIA**
P63	Other Project Events	05-2022	*Întâlniri și rapoarte de evaluare post-LTTA:* • *Echipele de proiect și participanții se vor reuni pentru a pregăti un raport care include ce activități au fost desfășurate în timpul celui de-al cincilea LTTA în Italia și un proiect al produselor rezultate din aceste studii.* • *Raportul va fi pregătit de partenerul italian și va fi împărtășit cu alți parteneri.* • *Studiile de diseminare LTTA: este activitatea de răspândire a rezultatelor mobilității / produselor participanților cu echipele de proiect.*

			- *Acest eveniment va avea loc în trei etape: diseminare în școală, locală și națională.*
P64	Other Project Events	05-2022	*Jocurile mintii Turneul 5:* - *Echipele de proiect vor participa la turneul care va avea loc la școală.* - *Turneele vor fi organizate de fiecare partener la nivel local după LTTA.* - *Jocurile folosite în LTTA vor fi transferate la turneele școlare dintre echipele clasei.* - *Participanții la LTTA vor gestiona activitatea, vor pregăti programul și vor face toate problemele împreună cu personalul cheie al proiectului.* - *Fiecare școală va fi responsabilă de organizarea turneelor de la sine.* - *Toate rezultatele legate de turnee vor fi extinse pe rețelele de socializare și pe alte portaluri de difuzare.*
P65	Other Project Events	5.2022	*„European Mind Games Handbook" Activitatea 7: Implementarea jocurilor din manual / broșură: Acoperă procesul de realizare a versiunilor în limba engleză a 50 de jocuri locale / naționale care să fie selectate de parteneri ca manual sau broșură.* - *Fiecare partener va proiecta 12 jocuri pentru carte în acest proces și va fi responsabil să pregătească schițele pentru a trimite partenerul responsabil. Italia va gestiona procesul.* - *Manualul relevant va fi produs în următoarele 8 etape.* - *Aceasta va fi a șaptea etapă a studiului.* - *Fiecare partener va pregăti un program pentru implementarea jocurilor în propriile școli.* - *Planificarea va fi realizată de personalul cheie al proiectului.* - *Programul va include, de asemenea, familiile și reprezentanții părților interesate.* - *Elevii vor juca jocurile din alte țări cu familiile și reprezentanții părților interesate.* - *Toți participanții vor primi, de asemenea, manualul / broșura.* - *Procesul de planificare și implementare va putea fi finalizat până la începutul lunii iunie 2022.*
P66	Other Project Events	05-2022	*Abordare interdisciplinară; „Reconstruiți educația cu planuri de lecție!" Activitatea 5:* - *Acesta își propune să pregătească planuri originale de lecții pentru utilizarea activă a jocurilor minții în lecții și să le plaseze în programa școlilor partenere.* - *Lecții: Matematică, știință, artă, TIC și engleză se decid luând în considerare competențele de bază și ariile comune.* - *Fiecare școală va fi responsabilă pentru această muncă, planurile de lecție vor fi împărtășite cu alte școli.* - *Se decide că partenerul nostru turc va fi responsabil pentru controlul și supravegherea acestui studiu.* *Cea de-a 5-a activitate, partenerul nostru turc va asocia jocurile Arta cu jocurile mintii, va pregăti un plan de lecție și îl va trimite altor parteneri, iar planurile vor fi implementate în toate școlile.* - *Acest eveniment de abordare interdisciplinară va fi distribuit pe toate portalurile de diseminare. Partenerii vor transmite un raport care descrie aplicarea planurilor de lecție partenerului turc*
P67	Other Project Events	06-2022	*Studiul al 8-lea „Cercetare și articole despre jocurile minții": Traducerea și răspândirea articolului în limba maternă a partenerilor:* - *Aceasta implică efectuarea unei cercetări care măsoară nivelul de utilizare și eficacitatea jocurilor minții în școlile primare și publicarea unui articol academic despre cercetare și*

			publicarea acestuia într-un jurnal educațional. - *Școala noastră parteneră portugheză va fi responsabilă pentru această idee. Studiul va fi finalizat la sfârșitul proiectului.* - *Aceasta va fi a opta etapă.* - *Partenerii vor începe să traducă articolul în propria lor limbă și să difuzeze în portalurile educaționale din țările lor, cum ar fi site-urile școlii, forumurile pentru profesori, paginile NA și conturile de socializare, învățarea și predarea paginilor sau grupurilor de Facebook etc.*
P68	Other Project Events	06-2022	*Formularele de informare familială 5 și Buletinul formularelor de informare familială:* - *În acest studiu, care este una dintre activitățile de evaluare, vor avea loc comunicări față în față și întâlniri școlare pentru a întreba părinții dacă elevii lor folosesc jocurile minții acasă, dacă includ copiii lor în competițiile Mind Games, indiferent dacă vor să devină sportiv / educator Mind Games în viitor și altele asemenea prin chestionare.* - *Întâlnirea cu familiile ne va ajuta școlile partenere să măsoare obiectivele pe care ni le-am stabilit. Chestionarele vor fi aplicate, iar formularele de informare pentru familie vor fi completate în cadrul întâlnirilor de către personalul cheie al proiectului.* - *România va fi responsabilă de urmărirea și examinarea acestor formulare și de redactarea Buletinului la sfârșitul proiectului.* - *Buletinul va consta dintr-o scurtă declarație oficială sau un rezumat difuzat al profilurilor, ambițiilor, ideilor, viselor studenților la finalul jocului.* - *Buletinul va fi distribuit în diferite portaluri educaționale și canale de diseminare.*
P69	Other Project Events	06-2022	*"European Mind Games Handbook" Activitatea a 8-a: Diseminarea manualului* - *Acoperă procesul de realizare a versiunilor în limba engleză a 90 de jocuri locale / naționale pentru a fi selectate de parteneri ca manual sau broșură.* - *Fiecare partener va proiecta 15 jocuri pentru carte în acest proces și va fi responsabil să pregătească schițele pentru a trimite partenerul responsabil.* - *Italia va gestiona procesul.* - *Manualul relevant va fi produs în următoarele 8 etape.* - *Aceasta va fi ultima etapă a studiului.* - *Manualul / broșura va fi arhivat în școli, trimis bibliotecilor și organizațiilor educaționale etc. Diseminarea efectivă se va face pe internet.* - *Toate canalele de diseminare vor fi informate cu privire la noutățile din Manual / Broșură pentru durabilitate.* - *Fiecare școală parteneră va folosi Manualul după proiect pentru a acoperi lecțiile și cu jocuri de minte.*
P70	Other Project Events	06-2022	❖ *După studiul nostru „Cercetare și rezultate intelectuale ale articolelor", participanții vor face schimb de idei despre integrarea jocurilor minții în sistemele educaționale și vor arăta cum aceste jocuri pot fi utilizate mai eficient de către fiecare țară parteneră.* ❖ *La sfârșitul proiectului, un raport de evaluare va fi solicitat de la școala parteneră portugheză pentru a analiza ideile partenerilor în procesul de cercetare și va fi evaluată eficacitatea realizării unui astfel de tip de cercetare în școlile primare.*
P71	Other Project Events	06-2022	*Ceremoniile de închidere ale proiectului - Festivaluri de jocuri mintale - Expoziție:* - *Toate școlile partenere vor organiza un festival Mind Games la sfârșitul proiectului.* - *În cadrul festivalului, autoritățile educaționale, familiile, numărul limitat de alți profesori și elevi din școlile partenere, personalul școlii și elevii vor fi invitați oficial.* - *Elevii vor prezenta activitățile proiectului, vizitele lor LTTA, evenimentele de e-Twinning și*

			competițiile de jocuri mintale în interior și în aer liber vor fi implementate în rândul participanților. - *Participanții vor primi rezultate ale proiectului, cum ar fi Manual, broșură, broșuri etc.* - *Rezultatele vor fi diseminate și vor fi publicate știrile din presă.*
P72	Other Project Events	06-2022	*Revista a 2-a Mind Games: partenerul italian va fi responsabil pentru proiectarea celei de-a doua reviste Mind Games, inclusiv știri despre proiecte și prezentări de activitate pentru al doilea an.* - *Partenerii vor sprijini partenerul italian să colecteze date și să le ofere idei. Revista va fi tipărită și publicată online și distribuită publicului pentru diseminare.*
P73	Other Project Events	07-2022	*Studiul 8 „Platforma electronică a jocurilor minții":* - *Raportul de eficacitate a platformei electronice va fi scris de partenerul portughez după ce a observat baza de date a platformei timp de 2 luni până în septembrie 2022.* - *Va fi posibil să evalueze efectul platformei electronice prin observarea datelor, inclusiv câte persoane utilizează platforma electronică, care documente sunt descărcate mai mult, în ce țări este utilizată mult platforma electronică etc.* - *Raportul va fi, de asemenea, actualizat și reînnoit după finalizarea proiectului la sfârșitul școlii termeni de cel puțin 2 ani.*
P74	Other Project Events	07-2022	*Examinarea ratei de creștere a utilizării jocurilor minții în sălile de clasă:* - *Pentru a măsura rata utilizării jocurilor minții, sondajele de evaluare online vor fi trimise profesorilor și elevilor din școlile noastre prin e-mail timp de 3 ani la fiecare 3 luni de către școlile lor după proiect. Primele sondaje online vor fi trimise în IULIE, 2022.* - *În aceste sondaje, li se va solicita să răspundă la câteva întrebări cu privire la rata și frecvența de utilizare a Mind Games în sălile lor de clasă, efectul activităților proiectului asupra acestora, etc. Rezultatele vor fi evaluate și analizate de partenerul portughez.* - *În acest fel, efectul asupra participanților va fi dezvăluit în ceea ce privește utilizarea jocurilor minții și vor fi efectuate studii suplimentare în funcție de rezultatele din școlile noastre.*
P75	Other Project Events	07-2022	*Procesul de raportare va dura până în septembrie și următoarele lucrări vor fi finalizate în coordonare cu partenerii:* *1- Raportul privind eficacitatea proiectelor e-Twinning va fi pregătit de partenerul grec după examinarea proiectelor și activităților e-Twinning.* *2- Instrumentul de mobilitate funcționează: utilizatorii vor identifica rezultatele instrumentelor de mobilitate. Instrumentul va fi utilizat în mod activ pentru a genera rapoarte de participanți și beneficiari. În acest scop, toate informațiile necesare vor fi introduse în instrument la timp și înainte de a scrie Raportul final, toate rezultatele vor fi completate de fiecare partener cu atenție* *3- Platforma de rezultate a proiectului Erasmus +: Toate rezultatele, informațiile partenerilor și activitățile care vor fi selectate prin coordonarea personalului cheie vor fi încărcate în Instrumentul de mobilitate pentru diseminarea corectă și cea mai bună și sustenabilitate a proiectului în platforma de rezultate a proiectului Erasmus +.* *4- Rapoarte finale ale proiectului către AN.*

Coordonator proiect,

Prof. Neagoie Elena Manuela