Cofinantat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene

„Creating Of Digital Environment : Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, Acronim: CODE:STEAM
Nr. referinta: 2020-1-RO01-KA229-079986_1

COLEGIUL NAȚIONAL DE INFORMATICĂ “MATEI BASARAB” Râmnicu Vâlcea, Str. Henri Coanda, nr.21
Telefon/Fax: 0350401741/0350401742 E-mail: liceulmateibasarab@yahoo.com

Nr. 313 / 21.01.2021

PROCEDURA OPERATIONALĂ
privind selectia echipei de implementare a proiectului ERASMUS+
„Creating Of Digital Environment : Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”,
Acronim: CODE:STEAM
2022-09-302020-1-RO01-KA229-079986_1

Aprobat in C.A. in data de 29.01.2021

Director,
Prof. Ciucă Gheorghe

PROCEDURA PRIVIND SELECTIA ECHIPEI DE IMPLEMENTARE A Proiectului ERASMUS KA229 „Creating Of Digital Environment : Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, Acronim: CODE:STEAM Nr. referinta: 2020-1-RO01-KA229-079986_1

Denumire: Procedură operaţională privind **selectia echipei de implementare,**
Grant Agreement number: 2020-1-RO01-KA229-079986_1
Nr.pag.: ....
Nr.pag.anexe:.....
Exemplar nr.1

1. Lista responsabilităților cu elaborarea, verificarea și aprobarea ediției sau, după caz, a reviziei în cadrul ediției P.O.

Nr. crt.	Elemente privind responsabilii/ operațiunea	Numele și prenumele	Funcția	Data	Semnătura
0	1	2	3	4	5
1.1.	Elaborat	Prof. Neagoie Elena Manuela	Coordonator proiect erasmus	14.01.2021	
1.2	Verificat/Avizat	Prof. Cocoș Gabriela Eugenia	Responsabil programe si proiecte scolare si extrascolare	18.01.2021	
1.3	Aprobat	Prof. Ciucă Gheorghe	Director	29.01.2021	

Cofinanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene

„Creating Of Digital Environment : Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, Acronim: CODE:STEAM
Nr. referinta: 2020-1-RO01-KA229-079986_1

2. Situația ediților și a reviziilor în cadrul ediților procedurii operaționale

Ediția sau, după caz, revizia în cadrul ediției	Componentă revizuită	Modalitatea reviziei	Data la care se aplică prevederile sau revizia ediției
1	2	3	4
Ediția I	-	-	19....01.2021
Ediția II			
Ediția III			

3. Lista cuprizând persoanele la care se difuzează ediția sau, după caz, revizia din cadrul ediției procedurii operaționale:

Nr. crt.	Scopul difuzării	Exemplar nr.	Compartiment	Funcția	Nume și prenume	Data primirii	Semnătura
	1	2	3	4	5	6	7
2.1.	Aplicare	1	Proiecte educaționale cu finanțare europeană	Coordonatorul proiectului *“CODE:STEAM”*	Prof. Neagoie Elena Manuela	18.01.2021	
2.2.	Informare	1	Coordonator proiect Erasmus+ Responsabil programe si proiecte			18.01.2021	
2.3.	Arhivare	1	Coordonatorul proiectului *“”CODE:STEAM””*, programul Erasmus+, acțiunea-cheie 2 - KA229			La finalul proiectului	
2.4.	Evidență	1	Coordonatorul proiectului “CODE:STEAM”		Prof. Neagoie Elena Manuela	18.01.2021	
2.5.	Aprobare	1	Director		Prof. Ciucă Gheorghe	22.01.2021	

Dispoziții generale

1. Scopul

Selectarea obiectivă, transparentă şi nediscriminatorie a participanților aparţinând grupului ţintă (cadre didactice și elevi) la activitățile și mobilitățile din cadrul proiectului „Creating Of Digital Environment : **„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, programul Erasmus+, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1**, finanţat de Uniunea Europeană prin ANPCDEFP.

Descrierea procedurii:

1. Identificarea cadrelor didactice și elevilor care doresc să participe la activitățile și mobilitățile proiectului.
2. Verificarea eligibilității persoanelor înscrise pentru participarea la mobilitățile din cadrul proiectului.
3. Aplicarea procedurii de selecție în cazul în care numărul de persoane ce își exprimă dorința de a participa la mobilități este mai mare decât numărul de persoane ce pot participa (conform aplicației de proiect - motivaţia de participare la activităţile proiectului, disponibilitatea de lucru conform programului în cadrul proiectului, puterea de decizie, capacitatea organizaţională, cunoştinţe cu privire la programele UE, competenţe manageriale, abilităţi de lucru în echipă, cunoştinţe IT, integrarea aptitudinilor nou-dobândite în activităţile de la clasă).
4. Aprobarea listei persoanelor eligibile în cadrul Comisiei de selecţie pentru mobilități în cadrul proiectului.
5. Emiterea deciziei privind participanții la activitățile și mobilitățile proiectului.
6. Proiectul se va desfășura în limba engleză.

2. Domeniul de aplicare

2.1 Procedura va fi aplicată pentru constituirea grupului țintă, în vederea implementării proiectului ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, programul Erasmus+, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1,*** in cadrul Colegiului Național de Informatică “MATEI BASARAB” Râmnicu Vâlcea.

2.2. Procedura va fi publicată pe **site-ul şcolii** si pe grupurile de lucru ale cadrelor didactice, va fi adusă la cunoștința elevilor si cadrelor didactice care constituie grupul țintă.

3. Concursul de selecție se organizează în conformitate cu:

3.1. Ghidul Programului Erasmus+ 2020;

3.2 Apelul național Erasmus+ 2020;

3.3. Aplicația proiectului depusa pentru finanțare la Agenția Națională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale;

3.4. Contractul de finanțare încheiat între Agenția Națională pentru Programe

Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale Colegiul National de Informatica Matei Basarab, Rm. Valcea, în calitate de beneficiar al proiectului;

3.5. Legea educaţiei naţionale (nr. 1/2011) cu modificările şi completările ulterioare.

4. Termeni utilizaţi

(1) Echipa de implementare - cadrele didactice si elevii care vor asigura derularea în bune condiţii a tuturor activităţilor propuse în proiect;
(2) Mobilitate transnationala = activitate desfăşurată într-o şcoală parteneră dintr-o ţară membră UE;
(3) Parteneriat strategic =parteneriat şcolar între mai multe şcoli din ţări partenere UE
(4) Comisie de selecţie – comisie formată din 3 membri şi un preşedinte numiţi prin decizie la nivelul unităţii, care se ocupă de selecţia cadrelor didactice şi elevilor în vederea constituirii echipei de proiect.

5. Descrierea procedurii

Prezenta procedură este elaborată în baza formularului de aplicatie finantat pentru Proiectul Erasmus+ apobat de Agenţia Naţională din Romanj, cu nr. de referinţă 2020-1-TR01-KA229-094319_6, Turcia fiind ţara coordonatoare. Prezenta procedură stabilește modalitatea de selecție a grupului tinta al proiectului ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, programul Erasmus+, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1,*** ce se va desfasura in scoala noastra in perioada: 1.10.2020 - 30.09.2022.

Aprobarea proiectului de parteneriat strategic în domeniul educație școlară - proiecte de schimb interşcolar KA229 se regăseşte în centralizatorul pentru proiecte aprobate de ANPCDEFP, runda 24.03.2020.

Procedura se adresează elevilor, cu varste cuprinse intre 6 si 11 ani si profesorilor acestora de la Colegiul Național de Informatică “MATEI BASARAB” Râmnicu Vâlcea, profe

Scopul procedurii, aprobată de Consiliul de Administrație al cadrul Colegiului Național de Informatică “MATEI BASARAB” Râmnicu Vâlcea, este acela de a face o selectie obiectivă, transparentă și nediscriminatorie a persoanelor aparținând grupului țintă în cadrul proiectului.

In selectarea cadrele didactice care vor face parte din echipa de implementare a proiectului, se va ţine cont de:
- motivaţia de participare la activităţile proiectului,
-disponibilitatea de lucru conform programului în cadrul proiectului,
- puterea de decizie,
-capacitatea organizatorică,
-cunoaşterea programelor Erasmus,
-abilitatea de realizare a activitatilor proiectului,
- capacitatea de lucru în echipă,
-cunoştinţele de operare IT,
-cunoştinţele de limba engleză.
-integrarea aptitudinilor nou-dobândite în activităţile de la clasă.

6. Responsabilităţi:

a. Directorul

- este reprezentantul legal în cadrul proiectului;
- monitorizează procesul de selecţie a grupului ţintă;
- numeşte prin decizie comisia de selecţie, precum şi echipa de proiect.

b. Coordonatorul proiectului este esponsabilul cu aplicarea procedurii:

- monitorizeaza procesul de selecţie a grupului ţintă
- elaborează un raport asupra rezultatelor candidaţilor
- transmite directorului şi consiliului profesoral rezultatele obţinute şi modificările ce pot interveni
- stabileşte, alături de directorul şcolii, atribuţii şi responsabilităţi pentru membrii echipei, cu acordul acestora, conform planului de activităţi al proiectului.

7. În vederea selecţiei, vor fi parcurse următoarele etape:

♣Diseminarea proiectului și a informațiilor referitoare la procesul de selecție;

♣Inscrierea si depunerea dosarelor online;

♣Evaluarea dosarelor candidaților;

♣Anunțarea rezultatelor selecției;

Etapele de selecție se organizează în conformitate cu calendarul stabilit. (Anexa 6 a prezentei proceduri);

Dosarele de candidatură pentru profesori si elevi vor fi **încărcate online, prin completarea formularului utilizând adresa de e-mail asociată in cadrul Colegiului Național de Informatică “MATEI BASARAB” Râmnicu Vâlcea.**

SELECTIE CADRE DIDACTICE

Pentru derularea activitatilor din cadrul proiectului ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, programul Erasmus+, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1***, Colegiului Național de Informatică “Matei Basarab” Râmnicu Vâlcea lanseaza Apelul privind selectia a membrilor echipei de proiect, cadre didactice, care vor participa, pe parcursul a 2 ani, 2020-2022, la toate activitatile proiectului, inclusiv la mobilitati transnationale (6), in calitate de profesor insotitor, in una din cele 3 tari partenere (Turcia, Serbia si Italia) si la cursuri de formare (8 mobilitati) in una dintre cele 2 tari partenere (Spania si Suedia).

In prima intalnire a echipei de proiect se va stabili, de comun acord cu participantii, modalitatea de selectie a profesorilor care vor merge in mobilitati (implicare activa in activitati, contributie la realizarea materialelor, respectarea termenelor, îndeplinirea atribuțiilor ce le revin in cadrul proiectului, respectarea regulamentului intern al școlii și a regulamentului proiectului.)

(1) CONDIŢII DE ELIGIBILITATE (CADRE DIDACTICE):

- Participantul trebuie sa fie încadrat in calitate de cadru didactic, titular sau detasat, pentru invatamant primar, profesor limbi straine (trebuie sa predea elevilor din invatamantul primar), profesor IT la Colegiul Național de Informatică “MATEI BASARAB” Râmnicu Vâlcea, au prioritate profesorii care s-au implicat in scrierea si depunerea aplicatiei de candidatură, in grupul țintă incadrându-se profesorii care au desfasurat activități curriculare si extracurriculare relevante pentru tematica proiectului (de exemplu, proiecte si activitati de coding, code week, etc.);
- Competenţe lingvistice - limba engleză (interviu - în cazul unei mobilități);
- A obtinul calificativul „Foarte bine” in ultimii 3 ani;
- Implicarea activa in viata scolii in ultimii trei ani si disponibilitatea de a lucra peste program, in scopul participarii activitatilor locale ale parteneriatului (activitati cu elevii, evaluare, diseminare, realizarea de produse finale, etc.).
- Dosarul de candidatură va fi complet, corect întocmit si depus la termen.

Numarul mobilitati cadre didactice: 6- profesori insotitori; 8- profesori participanti la cursuri

Observatie: se pot inscrie in proiect si profesori, eligibili cu tematica proiectului, care isi asuma toate responsabilitatile stabilite in aplicatia de proiect de catre coordonatorul intregului parteneriat, dar care nu solicită efectuarea de mobilități.

Acestia vor încarca 2 documente in formularul Google:

a) **-1 document pdf care conține: copie CI, Anexa 1, Anexa 2, Anexa 5**
b) **-CV-ul ;**

(2) CONDIŢII DE SELECTIE (CADRE DIDACTICE):

- Experiență în derularea de proiecte europene (scrierea/participarea la activități din cadrul altor proiecte Erasmus/Socrates/Comenius sau eTwinning)-aceste aspecte reies din CV-**10 p**;
- Implicarea activă în viața școlii în ultimii trei ani, motivaţia de participare la activităţile desfăşurate pe parcursul proiectului (activitati cu elevii, evaluare, diseminare, realizarea de produse finale, etc.), timpul alocat pentru proiectarea, implementarea, evaluarea şi întocmirea portofoliului activităţilor, valoarea adusa proiectului, etc. (aceste aspecte reies din CV-ul personal si din Chestionarul de selectie pentru cadre didactice)- **25 p**;
- Competenţe de comunicare în limba engleză (scurtă **prezentare proprie în limba engleză**, maxim 200 de cuvinte)-**15p**;
- Implicarea in activitati de voluntariat sau activitati extracurriculare relevante pentru tema proiectului, conform CV-ului (de exemplu, proiecte si activitati de coding, code week, etc.); **-15p**;

- Competențe digitale si de programare-**realizarea unei prezentari Power Point(** minimum 8 slide-uri) referitoare la tema proiectului “CODE:STEAM”, prezentarea Colegiului Național de Informatică “MATEI BASARAB” Râmnicu Vâlcea, prezentarea orașului Râmnicu Vâlcea sau prezentare țară – România, în limba engleză(la alegere) **-20 p;**
- Implicare in scrierea continutului proiectului cu nr. de referinţă Nr. referinta: 2020-1-RO01-KA229-079986_1**.-15 p;**
- **CV european** – din care care sa rezulte respectarea conditiilor de eligibilitate si selectie.

(3) **Încărcarea dosarului de candidatură** – Veți încarca 4 materiale in formularul Google:

a) **-1 document pdf care conține: copie CI, Anexa 1, Anexa 2, Anexa 3 si Anexa 4;**
b) **- CV-ul ;**
c) -Prezentare PPT -realizată conform cerintelor din criteriile de selectie;
d) -Prezentare personala (scurtă prezentare proprie în limba engleză, maxim 200 de cuvinte).

Atenție! Trebuie pregatite cele 4 materiale inainte de a fi încărcate, încărcarea în formular se poate face **o singura data**, in cazul in care nu reusiti, luati legatura cu coordonatorul de proiect prof. Manuela Neagoie-tel. 0742602016).

Nota: Nu este necesara atasarea unor documente doveditoare. Comisia de selectie poate solicita aceste documente dupa analiza CV-ului.

SELECTIE ELEVI

Pentru derularea activitatilor din cadrul proiectului ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, programul Erasmus+, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1,*** Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab” Râmnicu Vâlcea lanseaza Apelul privind selectia a elevilor care vor participa, pe parcursul a 2 ani, 2020-2022, la toate activitatile proiectului, si la cele 12 mobilitati transnationala in una din cele 3 tari partenere unde se organizeaza intalniri pentru elevi.

In prima intalnire a echipei de proiect se va stabili, de comun acord cu participantii, modalitatea de selectie a elevilor care vor merge in mobilitati (implicare activa in activitati, contributie la realizarea materialelor, respectarea termenelor, îndeplinirea atribuțiilor ce le revin in cadrul proiectului, respectarea regulamentului intern al școlii și a regulamentului proiectului.)

(1)CRITERII DE ELIGIBILITATE (ELEVI):

- Participantul trebuie să fie elev al Colegiului Național de Informatică “Matei Basarab” Râmnicu Vâlcea.
- Candidatul trebuie să aibă vârsta cuprinsă între 7 si 11 ani.
- Dosarul de candidatură va fi complet şi corect întocmit si depus la termen.
- Numarul mobilitatilor pentru elevii din scoala noastra: 12

Dupa finalizarea selectiei cadrelor didactice, profesorii care formeaza echipa de proiect (inclusiv cei voluntari), impreuna cu membrii comisiei de selectie, vor stabili, respectand criteriile de eligibilitate si selectie, elevii participanti de la fiecare clasa, trebuie sa avem cel putin 70/80 elevi beneficiari.

Elevii vor fi selectati **doar de la clasele profesorilor (inclusiv cei voluntari) care fac parte din echipa de proiect.**

(2) CRITERII DE SELECTIE(ELEVI):

- Abilități/ calități/ experiențe personale, participare la activități de coding ce reies din chestionarul de selectie pentru elevi **-25 puncte**;
- **Realizarea prezentării uneia dintre tarile partenere**, (Romania, Turcia, Italia, Serbia, Spania, Suedia), cat mai creativ, la alegere, sub forma de portofoliu, foto-video, etc., (detalii despre asezare, capitala, elemente esentiale, cultura, clima, steag, etc.). Elevul/ eleva va realiza portofoliul si va face **o inregistrare video** cu prezentarea portofoliului sau cu vizita imaginara in țara respectiva (**maximum 3 min.**), prezentarea va fi incarcata împreună cu dosarul de candidatura**.-40 puncte**
- Competente de comunicare orală in limba engleza- scurta prezentare in limba engleza (nume, tara, localitate, hobby-uri, animale preferate, culoarea favorită, etc.)-**inregistrare video de maximum 2 minute**.-**20 puncte**.
- Realizare LOGO proiect (trebuie sa contina neaparat titlul proiectului- acronimul, steagurile tarilor partenere, ERASMUS+), cu incadrare in tematica, sub indrumarea invatatorului/ profesorului de la clasa.- **15 puncte**

Elevul poate aparține următoarelor categorii: elevi cu dizabilități, elevi cu dificultăți de învățare, elevi imigranți, elevi proveniți din medii socio-economice defavorizate (2-3 locuri), caz în care depune un dosar cu acte relevante pentru situația sa.

Observatie: se pot inscrie in proiect si elevi care sunt eligibili cu tematica proiectului, care isi asuma toate responsabilitatile stabilite in aplicatia de proiect de catre coordonatorul intregului parteneriat, dar care nu solicită efectuarea de mobilități.

Acestia vor încarca 2 materiale in formularul Google:

a) **-1 document pdf** care conține: copie certificat de nastere, copie CI tutore, Anexa 1, Anexa 2, Anexa 5

b) **-Prezentarea uneia dintre tarile partenere**/conform cerintelor din criteriile de selectie.

Echipa poate fi formata din mai multi elevi decat participantii la mobilitati.

(3) Selecţia elevilor se realizează în condiţiile respectării egalităţii de şanse (etnie, sex, religie, dizabilităţi, categorie socială).

Încărcarea dosarului de candidatură – Veți încarca 4 materiale:

a) in formularul Google **-1 document pdf care conține: copie certificat de nastere, copie CI tutore, Anexa 1, Anexa 2, Anexa 3 si Anexa 4;**
b) -Prezentare țară parteneră (la alegere)- realizată conform cerintelor din criteriile de selectie;
c) -Prezentare personala-scurta prezentare in limba engleza (nume, tara, localitate, hobby-uri, animale preferate, culoarea favorită, etc.)-inregistrare video de maximum 2 minute.
d) LOGO proiect (lucrarea realizata).

Atenție! Trebuie pregatite cele 4 materiale inainte de a le incarca, încărcarea în formular se poate face **o singura data**, in cazul in care nu reusiti, luati legatura cu coordonatorul de proiect prof. Manuela Neagoie-tel. 0742602016).

8. ATRIBUȚII ALE COMISIEI DE SELECȚIE:

•preluarea dosarelor de înscriere, verificarea îndeplinirii cerinţelor privind conţinutul dosarului de candidatură şi a criteriilor de eligibilitate;
•completarea Fişei de evaluare/candidat, acordă punctajele şi ierarhizează candidaţi în ordinea descrescătoare a punctajelor obţinute;
•întocmirea procesului verbal de selecție;
•centralizarea rezultatelor selecției;
•afişarea rezultatelor selecţiei prin mijloacele de informare (site unitate scolara);
•întocmirea raportului activităţii de selecţie.

Componența comisiei de evaluare este următoarea:

a) -un președinte (coord. proiect), trei membri (responsabil proiecte europene, propunătorul și autorul proiectului, profesori cu experiență în managementul proiectelor Erasmus+);
b) -unul dintre membrii evaluatori îndeplinește și funcția de secretar al comisiei de evaluare.

Membrii comisiei de evaluare vor fi propuși prin referat in ședința C.A., numiți prin decizie la nivelul școlii si vor respecta următoarele reguli:

a) -responsabilitate și obiectivitate în evaluarea dosarelor candidaților în conformitate cu criteriile de selecție stabilite;
b) -transparența procesului de selecție;
c) -respectarea termenelor stabilite.

Eventualele contestaţii se depun in termen de 12 ore de la publicarea rezultatelor.

9. DISPOZIȚII FINALE

Candidatii declarati admisi vor forma echipa de implementare a proiectului ERASMUS+ KA229 cu titlul ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, programul Erasmus+, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1***, pentru care directorul va emite decizie.

Formularele de înscriere şi dosarele candidaţilor, însoţite de toate documentele de evaluare elaborate de comisia de selecţie, semnate de toţi membrii, raportul comisiei, însoţit de listele finale, fac parte din documentaţia proiectului şi vor fi gestionate conform deciziei echipei de management de proiect şi arhivate conform prevederilor legale.

Dosarele de candidatură ale participanților, precum și documentele elaborate de comisia de evaluare pe parcursul procesului de selecție, fac parte din documentația parteneriatului ERASMUS+ cu titlul ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, programul Erasmus+, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1.***

Toată documentaţia referitoare la procesul de selecţie se arhivează şi se păstrează în portofoliul proiectului timp de 5 ani, după încheierea proiectului - de exemplu: decizii interne referitoare la comisia de selectie, un document care menţionează criteriile de selecţie, dovezi ale faptului ca selecţia a fost transparentă şi anunţată public în timp util, alte documente specifice stabilite de beneficiar (de exemplu, copiile actelor de identitate ale participanţilor, documente doveditoare privind nivelul de studii/calificare etc.), documente privind motivaţia retragerii unor candidaţi aprobaţi - dacă este cazul (declaraţii de renunţare din partea persoanelor sau alte acte doveditoare).

Înlocuirea unei persoane retrase se va face respectând ordinea din lista de rezerve.

Anexa 6

Procesul de selecție se va desfasura conform calendarului stabilit:

Etapa	**Termen**
Diseminarea informațiilor referitoare la activitățile proiectului	26 ianuarie – 03februarie 2021
Depunere dosare CADRE DIDACTICE	**04 - 12 februarie 2021**
Evaluarea documentelor CADRELOR DIDACTICE	**13- 14 februarie 2021**
Anunțare rezultate selecție CADRELOR DIDACTICE	**15 februarie 2021**
Depunere dosare ELEVI	**15-21 februarie 2021**
Evaluarea documentelor ELEVILOR	**22-23 februarie 2021**
Anunțare rezultate selecție ELEVI	**24 februarie 2021**

Coordonator de proiect,
Prof. Neagoie Elena-Manuela

(cadre didactice) Anexa 1

Domnule director,

Subsemnatul/a_____, născut/a la data de_____, în localitatea _____, având domiciliul în _____, str._____, nr ._____, judeţ/sector _____, posesor al B.I./C.I. seria nr._____, eliberat de_____,la data_____, valabil pana la data de _____, CNP_____,tel_____E-mail_____, profesor la specialitatea_____la Colegiul Național de Informatică “MATEI BASARAB” Râmnicu Vâlcea, prin prezenta îmi manifest dorința de a face parte din echipa de implementare a Proiectului de parteneriat strategic în domeniul școlar în cadrul programului ERASMUS+ cu titlul ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1,*** derulat în perioada 01.10.2020 – 30.09.2022

Prezentei cereri de înscriere anexez, in ordine, următoarele documente:

– Copie carte de identitate;
– Curriculum Vitae, format Europass;
– Cererea de înscriere a candidatului- **Anexa 1**
– Chestionar de selectie pentru cadre didactice - **Anexa 2**
– Angajament de disponibilitate faţă de activităţile proiectului- **Anexa 3;**
– Declaraţie prelucrare si utilizare date personale-**Anexa 4;**
– Acord de implicare in proiect, fara participare la mobilitati transnationale-**Anexa 5**

Data:_____

Nume prenume Semnătura

_____ _____

Domnului Director al Colegiului Național de Informatică “Matei Basarab”, Râmnicu Vâlcea

Anexa 2(cadre didactice) CHESTIONAR DE SELECTIE PENTRU CADRE DIDACTICE

în vederea participării la activitățile proiectului
„Creating Of Digital Environment : Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”,
Nr. referinta: 2020-1-RO01-KA229-079986_1

NUME ŞI PRENUME CANDIDAT: _____

		Raspuns
1.	Vă rugăm să descrieţi pe scurt activitatea dumneavoastră curentă.	
2.	Vă rugăm să explicaţi în ce mod activităţile proiectului corespund nevoilor dumneavoastră de formare.	
3.	Precizati daca aveti disponibilitate de a desfăşura activităţi non-formale în concordanţă cu obiectivele proiectului (timpul alocat pentru proiectarea, implementarea, evaluarea şi întocmirea portofoliului activităţilor) - exemplificați cu minim două activităţi)	
4.	Vă rugăm să explicaţi în ce măsură participarea la proiect va contribui la îmbunătăţirea activităţii dumneavoastră personale şi profesionale, inclusiv beneficiile lingvistice şi interculturale.	
5.	Care va fi valoarea adăugată pe care selectarea dumneavoastră în echipă o va asigura proiectului?	
6.	Care sunt competenţele dumneavoastra de comunicare în limba engleză (nivel avansat/ mediu/ incepator/ nu pot comunica in limba engleza)	
7.	Precizati daca aveti disponibilitate de de a participa la activităţile locale (timp şi implicare)	
8.	Precizati daca aveti disponibilitate de: - a verifica zilnic emailul; - a incarca material pe Platforma eTwinning, - de a adauga material pe Pagina de Facebook a proiectului ; -a răspunde prompt la solicitările urgente	
9.	Precizati care sunt abilitatile dumneavoastra, necesare pentru întocmirea unor portofolii şi materiale de calitate în cadrul activităţilor derulate (spirit de analiză şi sinteză, coerenţă , selectarea obiectiva si eficienta a materialelor corespunzatoare cerintelor proiectului, etc)	
10.	Prezentati o modalitate de a impărtăşi experienţe si bune practici intalnite/derulate in cadrul reuniunilor transnaţionale; (realizare diseminare la nivel local si national)	

Data:_____

Nume şi prenume:.....
Semnătura

(cadre didactice) Anexa 3

Angajament de disponibilitate faţă de activităţile proiectului

Subsemnatul/a _____, născut/a la data de_____, în localitatea_____, având domiciliul în _____, str. _____, nr ._____, judeţ/sector _____, posesor al B.I./C.I. seria nr._____, eliberat de _____,la data___, valabil pana la data de _____,CNP_____,tel_____E-mail_, profesor la specialitatea _____in cadrul Colegiului Național de Informatică “Matei Basarab”, Râmnicu Vâlcea, îmi exprim acordul scris pentru participarea mea în grupul ţintă de implementare a Proiectului de parteneriat strategic în domeniul școlar, programul ERASMUS+ cu titlul ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1,*** finanţat de Uniunea Europeană.

Mă angajez să respect cerinţele şi calendarul programului, să particip la toate activităţile care îmi revin ca participant, să-mi creez disponibilitate de timp și implicare în activitățile de proiect desfășurate individual sau alături de profesorii din echipa de proiect si să întocmesc documentele necesare. Voi participa la toate întâlnirile de proiect care se vor organiza de către școală sau de către alte instituții partenere și voi sprijini diseminarea produselor de proiect atât în școală cât și în comunitate.

Declar pe propria răspundere ca □mi-au fost / □nu mi-au fost puse la dispozitie informatii referitoare la condiţiile de participare la activitatile proiectului, la mobilitati, precum si modul de derulare a proiectului ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1,*** şi mă angajez să respect cerinţele programului.

Imi exprim acordul ca materialele (fotografii, filmări, etc) in care figurez, rezultate în urma activităţilor (produse finale, articole de presă, site-ul proiectului, albume de proiect, și alte elemente aferente parteneriatului) să fie utilizate, să fie făcute publice în scopul de a promova proiectul Erasmus+ sus-menţionat la nivel local, naţional, transnaţional.

Declar că am fost informat/ă si sunt de acord cu privire la faptul că, dacă a fost realizată plata cheltuielilor de călătorie, iar eu renunț la mobilitate (indiferent de motiv), conform regulamentului financiar Erasmus +, voi rambursa integral contravaloarea cheltuielilor efectuate, inclusiv diferenţa costului pentru achiziţionarea unui bilet de călătorie pentru un alt cadru didactic.

Data: ..... Nume şi prenume:.....
Semnătura

(cadre didactice)Anexa 4

DECLARAŢIE PRELUCRARE SI UTILIZARE DATE PERSONALE

Subsemnatul/a(nume, prenume)……....., domiciliat(ă) în localitatea…….....……..., judeţul ……....……, strada……., posesor al CI seria ……., numărul....., eliberată de ....., la data de…….., CNP....., îmi exprim acordul cu privire la utilizarea şi prelucrarea datelor mele cu caracter personal de către Ministerul Educaţiei, conform prevederilor Legii nr. 677/2001 pentru protecţia persoanelor cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal şi libera circulaţie a acestor date, cu modificările şi completările ulterioare, în cadrul Parteneriatului strategic Erasmus+ ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1***.

De asemenea, îmi exprim acordul cu privire la posibilitatea utilizării materialelor (foto si video) în care figurez, care au fost realizate în cadrul parteneriatului strategic ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1.,*** în activităţi de diseminare, produse finale, articole de presă, site-ul proiectului, albume de proiect, și alte activităţi aferente parteneriatului.

Declar că nu am furnizat informaţii false în documentele prezentate şi îmi asum responsabilitatea datelor conţinute în dosarul de candidatură, garantând că datele furnizate sunt actuale, reale, corecte şi complete şi mă angajez ca, în eventualitatea modificărilor survenite în ceea ce priveste datele personale care fac obiectul dosarului de candidatură depus (reînnoirea cărţilor de identitate, schimbarea numelui, schimbarea adresei de domiciliu etc.), să anunţ echipa de proiectului şi să aduc o copie a actelor doveditoare.

Data: ..... Nume şi prenume:.....
Semnătura

Datele dumneavoastră personale sunt prelucrate de **Agentia Nationala pentru Programe Comunitare in Domeniul Educatiei si Formarii Profesionale (ANPCDEFP)** – Unitatea de Implementare a Proiectelor Erasmus+), în scopul implementării activităţilor specifice proiectului ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1***. Vă puteţi exercita drepturile de acces, de intervenţie şi de opoziţie în condiţiile prevăzute de Legea nr. 677/2001, printr-o cerere scrisă, semnată şi datată, trimisă la MENCS- UIPFFS.

Anexa 5 (cadre didactice)

ACORD DE IMPLICARE IN PROIECT,
FARA PARTICIPARE LA MOBILITATI TRANSNATIONALE

Subsemnatul/a_____, născut/a la data de_____, în localitatea_____, având domiciliul în_____, str._____, nr ._____, judeţ/sector_____, posesor al B.I./C.I. seria nr._____, eliberat de_____, la data_____, CNP_____, tel_____, e-mail _____, cadru didactic la Colegiul Național de Informatică “MATEI BASARAB” Râmnicu Vâlcea”, specializarea_____, sunt de acord să particip ca membru al echipei de proiect, fara a participa la mobilitati transnationale ale proiectului ERASMUS+ ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1***, finanţat de Uniunea Europeană.

În situaţia includerii în echipa de proiect, mă angajez să respect cerinţele şi calendarul proiectului, să particip la toate activităţile care îmi revin şi să întocmesc toate documentele solicitate de echipa proiectului.

Declar pe propria răspundere că □mi-au fost / □nu mi-au fost puse la dispozitie informatii referitoare la condiţiile de participare la activitatile proiectului si la modul de derulare a proiectului proiectului ERASMUS+ şi mă angajez să respect cerinţele programului.

Imi exprim acordul ca materialele (fotografii, filmări video, etc) in care figurez , rezultate în urma activităţilor, să fie utilizate, să fie făcute publice în scopul de a promova proiectul Erasmus+ sus-menţionat la nivel local, naţional, transnaţional.

Data: ..... Nume şi prenume:.....
Semnătura

elevi) Anexa1

Domnule director,

Subsemnatul/a_____, avand CNP_____,domiciliat/ă în_____, str. _____ ,nr._____,ap._____, tel. fix._____,tel. mobil._____, e-mail_____, identificat cu_____seria_____,numărul_____, valabil până la data_____,parintele/ tutorele elevului/ elevei _____, născut/a la data de_____, în localitatea_____, având domiciliul în_____, str._____nr ._____, judeţ/sector_____posesor al certificatului de nastere seria nr._____eliberat de_____la data_____, CNP____ tel_____, e-mail_____, elev/ă în clasa _____, la Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab”, Râmnicu Vâlcea, vă rog să-mi aprobați înscrierea la procesul de selecție pentru Proiectul de parteneriat strategic în domeniul școlar în cadrul programului ERASMUS+ cu titlul **„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1**.

Prezentei cereri de înscriere anexez, în ordine, următoarele documente:

– Copie xerox după certificatul de nastere elev;
– Copie C.I. parinte/tutore,
– Cerere de înscriere-**Anexa 1**;
– Chestionar de selectie pentru elevi; - **Anexa 2**
– Acordul parintelui pentru participarea la proiect -**Anexa 3**
– Declaraţie prelucrare si utilizare date personale; -**Anexa 4**
– Acord de implicare in proiect, fara participare la mobilitati transnationale,-**Anexa 5**

Data completării cererii: _____

Nume și prenume elev/ă, _____

Nume si prenume parinte/tutore, _____

Semnătură elev/ă, _____

Semnătura Părinte/tutore, _____

Domnului Director al Colegiului Național de Informatică “Matei Basarab”, Râmnicu Vâlcea

(elevi) ***Anexa 2*** ***Chestionar de selectie pentru elevi***

în vederea participării la activitățile proiectului Erasmus+

“ERASMUS+ „Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, programul Erasmus+, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1

Numele și prenumele……

Clasa……. Nr. telefon……..

1. Cum apreciezi abilitatile si cunostintele tale in ceea ce priveste:

		Bune	**Medii**	**Slabe**	**Nu stiu/nu raspund**
1	Tehnicile de utilizare a calulatorului				
2	Limba engleză				
3	Educatia ecologica				
4	Abilitati artistice				
5	Lucru in echipa				

Am calculator personal : da □ nu□

2. Care crezi ca sunt abilitatile/ calitățile care crezi că te recomandă pentru participare la proiect ?

……
……
……
……

3. Care sunt aspectele pe care ai vrea să le îmbunătățești prin participarea la proiect?

……
……
……
……

4. Mentionati activitati de code-steam la care ati participat si in ce context ati facut acest lucru:

……
……
……
……

5. Mentionează trei dintre activitatile proiectului la care ai vrea sa participi:

……
……
……
……

6. Sunt dispus să particip la activitățile, întâlnirile si workshop-urile organizate de scoala în vederea realizarii activităților și obiectivelor proiectului.
toate □ câteva □ doar la mobilităţi □

7. Puteți să găzduiți un elev din altă țară, daca va fi cazul?(incercuiti) DA, NU

Data: _____

Nume și prenume elev/ă, Nume si prenume parinte/tutore,

_____ _____

Semnătură elev/ă, Semnătura Părinte/tutore,

_____ _____

(elevi)Anexa 3

ACORDUL PARINTELUI PENTRU PARTICIPAREA LA PROIECT

Subsemnatul/a_____, avand CNP_____,domiciliat/ă în_____, str. _____ ,nr._____,ap.____, tel. fix._____,tel. mobil._____, e-mail_____, identificat cu_____seria_____,numărul_____, valabil până la data_____, îmi exprim acordul scris pentru participarea fiului meu/fiicei mele,_____ în echipa de implementare a proiectului cu titlul ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, programul Erasmus+, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1***, finanţat de Uniunea Europeană.

Mă angajez să respect cerinţele şi calendarul programului, să particip la toate activităţile care îmi revin ca părinte şi să întocmesc documentele solicitate de echipa proiectului (împuternicire la notariat, asigurare medicală, pasaport, atunci cand este cazul, etc.).

Declar pe propria răspundere că □mi-au fost / □nu mi-au fost puse la dispozitie informatii (vezi Nota informativă) referitoare la condiţiile de participare la activitatile proiectului, la mobilitati, precum si la modul de derulare a proiectului proiectului ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, programul Erasmus+, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1*** şi mă angajez să respect cerinţele programului, respectiv cazarea unui elev străin venit în mobilitate în România, daca va fi nevoie, decizia urmand sa fie luata ulterior.

Imi exprim acordul ca materialele (fotografii, filmări video, etc) in care figureaza fiul meu/fiica mea _____, rezultate în urma activităţilor (produse finale, articole de presă, site-ul proiectului, albume de proiect, și alte elemente aferente parteneriatului) să fie utilizate, să fie făcute publice în scopul de a promova proiectul Erasmus+ sus-menţionat la nivel local, naţional, transnaţional.

Declar că am fost informat/ă si sunt de acord cu privire la faptul că, dacă a fost realizată plata cheltuielilor de călătorie, iar elevul sau părintele renunță la mobilitate (indiferent de motiv), conform regulamentului financiar Erasmus +, acesta va rambursa integral contravaloarea cheltuielilor efectuate, inclusiv diferenţa costului pentru achiziţionarea unui bilet de călătorie pentru un alt elev.

Data:_____

Nume si prenume parinte/tutore,

_____

Semnătura Părinte/tutore,

_____

Anexa 4 (elevi)

DECLARAŢIE PRELUCRARE SI UTILIZARE DATE PERSONALE

Subsemnatul/a (nume, prenume) ……....……, domiciliat(ă) în localitatea ……....……, judeţul……, strada ……., posesor al CI seria……, numărul……,eliberată de ……..., la data de ……., CNP ……....……., îmi exprim acordul cu privire prelucrarea datelor copilului meu ....., date cu caracter personal, de către Ministerul Educaţiei, conform prevederilor Legii nr. 677/2001 pentru protecţia persoanelor cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal şi libera circulaţie a acestor date, cu modificările şi completările ulterioare, în cadrul Parteneriatului strategic Erasmus ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, programul Erasmus+, acţiunea-cheie 2 - KA229,*** *PROJECT ACROMIM: CODE:STEAM, nr. de referință: 2020-1-RO01-KA229-079986_1.*

Declar că sunt de acord ca datele personale ale fiului/ fiicei .....
.....să fie utilizate în scopul proiectului sus-menționat. Înțeleg că orice omisiune sau incorectitudine în prezentarea informațiilor în scopul de a obține avantaje patrimoniale sau de orice altă natură este pedepsită conform legii, declar că nu am furnizat informații false în documentele prezentate și îmi asum responsabilitatea datelor conținute în dosarul de candidatură, garantând că datele furnizate sunt actuale, reale, corecte și complete și mă angajez ca, în eventualitatea modificărilor survenite în datele personale care fac obiectul dosarului de candidatură depus să anunț echipa de proiectului și să aduc o copie a actelor doveditoare. Am luat la cunoștință că datele cuprinse în acest formular vor fi tratate confidențial, în conformitate cu prevederile legale.

Data:_____

Nume si prenume parinte/tutore,

_____

Semnătura Părinte/tutore,

_____

Datele dumneavoastră personale sunt prelucrate de **Agenţia Naţională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educaţiei şi Formării Profesionale (ANPCDEFP)** – Unitatea de Implementare a Proiectelor Erasmus+), în scopul implementării activităţilor specifice proiectului Erasmus **Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, programul Erasmus+, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1.** Vă puteţi exercita drepturile de acces, de intervenţie şi de opoziţie în condiţiile prevăzute de Legea nr. 677/2001, printr-o cerere scrisă, semnată şi datată, trimisă la MENCS -UIPFFS.

Anexa 5(elevi)

ACORD PĂRINTE PENTRU IMPLICARE IN PROIECT,
FARA PARTICIPARE LA MOBILITATI TRANSNATIONALE

Subsemnatul/a_____, avand CNP_____,domiciliat/ă în_____, str. _____ ,nr.____,ap._____, tel._____, email_____ _____, identificat cu_____seria_____,numărul_____,valabil până la data_____, parintele/ tutorele elevului/ elevei_____, _____de la Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab” Râmnicu Vâlcea, îmi exprim acordul scris pentru participarea fiului meu/fiicei mele ca membru al echipei de implementare, **fara a participa la mobilitati transnationale** ale proiectului ***„Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary”, programul Erasmus+, acţiunea-cheie 2 - KA229, cu numărul de referinţă 2020-1-RO01-KA229-079986_1*** finanţat de Uniunea Europeană.

În situaţia includerii în echipa de proiect, mă angajez să respect cerinţele şi calendarul proiectului, să particip la toate activităţile care îmi revin şi să întocmesc toate documentele solicitate de echipa proiectului.

Declar pe propria răspundere că □mi-au fost / □nu mi-au fost puse la dispozitie informatii (Vezi Nota informativă) referitoare la condiţiile de participare la activitatile proiectului si la modul de derulare a proiectului proiectului ERASMUS+ şi mă angajez să respect cerinţele programului.

Imi exprim acordul ca materialele (fotografii, filmări, etc) in care figureaza fiul meu/fiica mea _____, rezultate în urma activităţilor, să fie utilizate, să fie făcute publice în scopul de a promova proiectul Erasmus+ sus-menţionat la nivel local, naţional, transnaţional.

Data: _____

Nume și prenume elev/ă, Nume si prenume parinte/tutore,

_____ _____

Semnătură elev/ă, Semnătura Părinte/tutore,

_____ _____

NOTA INFORMATIVĂ

În urma aprobării finanţării proiectului cu titlul ***Creating Of Digital Environment : Stop Traditional Education Approach Multidisciplinary, acronim CODE:STEAM, nr. referinţă 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. (*Agenţia Naţională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educaţiei şi 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 cu statut de titular sau detasat, specialitatile: profesor invatamant primar, profesori limbi straine, profesori IT.**

  Cadrele didactice trebuie sa predea elevilor din grupul tinta.

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

ŞCOLILE 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 îşi dezvolte abilităţile de cercetare, anchetă, gândire critică, rezolvarea problemelor şi abilităţile de luare a deciziilor trebuie creata o baza de cunostinte si achizitii digitalizate, din acest motiv, profesorii vor include mai multe activităţi didactice digitale, astfel incat elevii sa foloseasca si sa-si dezvolte abilităţile de calcul.

Gândirea Digitalizată se referă la abilităţile care includ determinarea modalităţilor de rezolvare a unei probleme prin intermediul tehnologiei cu gândire algoritmică, aplicarea celei mai eficiente şi eficiente soluţii şi transferarea acestui proces către situaţii similare. O persoană care are abilităţi de gândire digitalizata poate rezolva probleme folosind un computer sau alt instrument şi găsi răspunsuri cu uşurinţă prin gândirea algoritmică. După cum se poate înţelege de aici, profesorii care sunt ghizi ai elevilot, trebuie să dezvolte noi tehnici pentru o invatare eficientă.

Profesorii noştri îşi vor spori cunoştinţele de codificare la nivelul UE şi vor face schimb

de informaţii şi idei cu alţi colegi din ţările europene, vor avea ocazia să observe şcolile europene şi să examineze asemănările şi diferenţele de curriculum.

Colegii noştri vor avea ocazia să studieze într-un mediu multilingv şi multicultură şi vor beneficia din competenţele lor digitale.

Copiii care încep educaţia programată la o vârstă fragedă prezintă mai multe progrese în dezvoltarea mentală, rezolvarea problemelor, planificarea, stabilirea relaţiilor între situaţii şi generarea de idei noi.

O parte din activităţile 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 colţurilor Erasmus;
- Organizarea de evenimente si activităţi pentru CODEWEEK.

TREBUIE SA PREGATIM:

- ✓ -Prezentarea ţării (prezentare geografică şi culturală);
- ✓ -Prezentare locala;
- ✓ -Prezentare şcoală.

Obiective ale proiectului:

- ❖ -Coeziune socială, cooperare, comunicare,
- ❖ -Dezvoltarea gândirii critice,
- ❖ -Dezvoltarea competenţelor digitale şi lingvistice ;
- ❖ -Încurajarea elevilor să se întâlnească şi să discute online atât în grupuri multiculturale individuale, cât şi în colaborare (cu colegii lor europeni), participând la evenimente de e-twinning.
- ❖ -Gândirea algoritmică va fi implementată cu cooperarea profesorilor de informatică.
- ❖ -Vom câştiga cunoştinţe despre mediile de învăţare şi logica utilizării instrumentelor de scriptare / robotizate.
- ❖ -Elevii vor capata o perspectivă diferită asupra principiilor de lucru ale instrumentelor informaţionale.
- ❖ -Profesorii îşi vor îmbunătăţi abilităţile de exprimare prin diseminare, vizite la instituţii şi întâlniri.
- ❖ -Succesul social al şcolii va creşte datorită mediilor educaţionale inovatoare.
- ❖ - Participanţii vor avea ocazia să îşi 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, spaţiu web, spaţiu eTwinning, articole, prezentări, materiale de diseminare, ghid, expozitie, filme, broşuri, postere, tutoriale, PPT scoala/oraş/ţară.

Elevii si profesorii din invatamantul primar vor fi beneficiarii si vor participa direct la activităţile proiectului în şcoli, 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 situaţie de risc (Coronavirus / terorism/ război / grevă) mobilitatile vor fi amanate pana cand se vor putea desfasura in siguranta. Se vor face asigurări internaţionale de călătorie şi de sănătate.

Daca este nevoie, participanţii vor urma cursuri de limba engleza pentru a reduce

riscul lingvistic. Se vor utiliza aplicaţii si dicţionare/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.

C 2 ROMANIA-03.2021

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 prioritatti 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	02-2021	• Pregatirea mobilitatii din Romania (rezervarea hotelurilor, tranzactiile de calatorie)

	Events		• 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 Events	12-2021	• Schimbul de felicitari de craciun handmade • 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 • 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 Project Events	03-2022	➢ Invitatii oficiale pentru mobilitatea din Spania, pregatirea 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