



Erasmus+



MADE FOR EUROPE

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.1

BRĂNEȘTI, ILFOV



ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.1 BRĂNEȘTI

Str. Slt. Petre Ionel nr. 147, Loc. Brănești, Jud. Ilfov, Cod poștal 077030, Cod Sirues 400569654.

e-mail: scoala1branesti@yahoo.com, Tel/ Fax: 021 / 3501331, CUI 24965718





TAKING A LEARNING JOURNEY ON THE STEAM TRAIN (2019- 2021/2022)

The screenshot shows the eTwinning Live website interface. At the top, there's a navigation bar with 'PORTAL', 'ETWINNING LIVE', 'MY GROUPS', and 'MY TWINSPACES'. The main header includes the eTwinning Live logo, a search bar, and 'Support' with notification and email icons. Below the header, there are tabs for 'PEOPLE', 'EVENTS', 'PROJECTS', 'GROUPS', 'PARTNER FORUMS', and 'PROFESSIONAL DEVELOPMENT'. The main content area features a project card for 'Can Ozobot influence pupils' creativity development?' with a small image of an Ozobot robot. The card indicates it was registered on 07.12.2020 and is closed. Below the card, there are tabs for 'ACTIVITY', 'ABOUT', 'MEMBERS', and 'PICTURES', along with a '# LIKES 0' button. A 'GO TO TWINSPACE' button is also visible. The 'About the project' section contains text about 21st-century skills and the project's goals. A sidebar on the left lists project details: ID (246998), Languages (English, hrvatski, română), Age range (From 9 to 11), Subjects (Art, Design and Technology, Foreign Languages, Informatics / ICT, Technology), and Awards (two circular icons).



Can Ozobot influence
pupils' creativity
development?

SEPT. 2020- JUNE 2021

DESPRE PROIECT

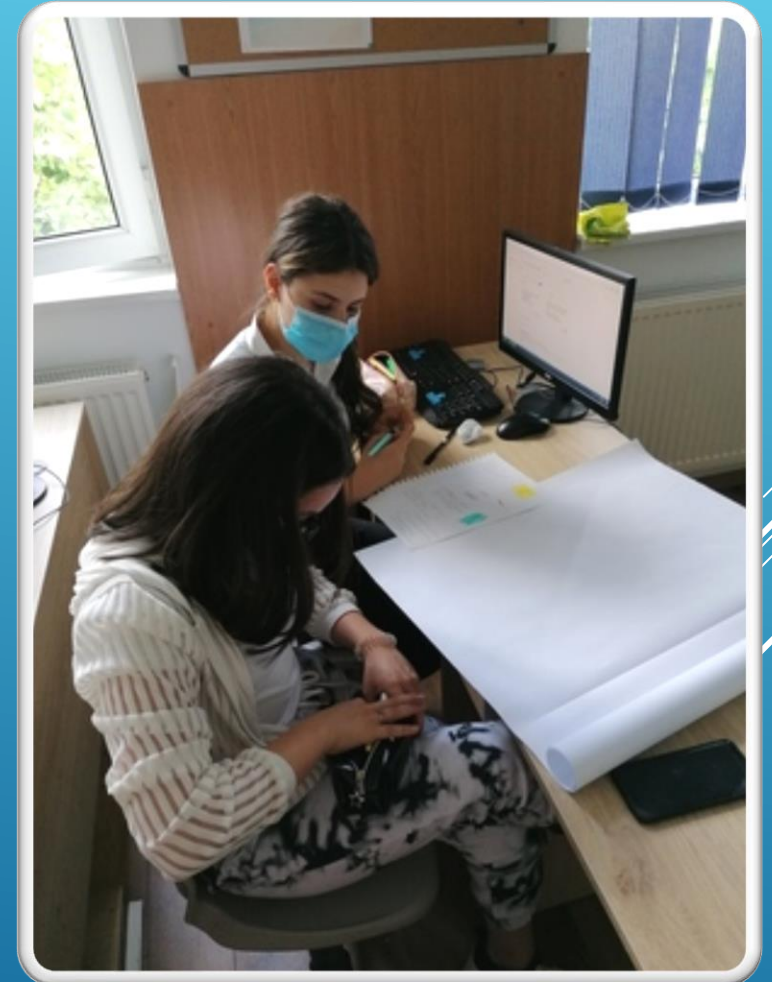
Abilitățile secolului 21 sunt esențiale: comunicare, colaborare, gândire critică și creativitate. Jocul este o modalitate prin care copiii învață mai bine și mai repede, devin creativi, își dezvoltă imaginația, găsesc soluții originale la situațiile cu care se confruntă. Codarea și roboții au devenit parte din experiența lor de viață. Mentalitatea de creștere este importantă în dezvoltarea lor. Dacă elevul crede că poate dezvolta o competență sau o abilitate prin practică și dedicare, atunci elevul are o mentalitate de „creștere”. Timp de 6 luni, elevii din HR și RO se vor conecta, vor comunica și vor participa la ateliere săptămânale, vor completa chestionare, vor lucra în colaborare și vor împărtăși rezultatele. Ei vor alege independent unul dintre cele 17 Obiective de Dezvoltare Durabilă adoptate de toți membrii ONU și vor inova un joc în care vor încerca să rezolve o problemă selectată. La videoconferința finală se vor evalua reciproc. Vom determina eficacitatea atelierelor implementate.



SCOPUL PROIECTULUI: DEZVOLTAREA MENTALITĂȚII DE CREȘTERE A ELEVILOR

OBIECTIVE

1. Să încurajăm adoptarea unei mentalități de creștere de către elevii noștri prin limbaj structurat, supraveghere pozitivă și activități;
2. Să identificăm un instrument de evaluare care măsoară creativitatea;
3. Să producem jocuri inovatoare pe SDG folosind Ozobots (OER) - fiecare student implicat în proiect va crea un joc final
4. Să îmbunătățim competențele lingvistice, TIC și sociale ale elevilor și profesorilor din școlile partenere implicați în proiect.



PROCESUL DE LUCRU

Activitățile s-au desfășurat în „Clubul Ozobot” al fiecărei școli partenere.

În prima săptămână:

proiectarea jocului și upgrade-ul în fiecare săptămână cu cod nou și sarcini legate de SDG până în ultima săptămână: sondaje, chestionare, discuții, ateliere de lucru, avatarmaker, videoclipuri folosind abilități TIC.

Durata: septembrie 2020 - iunie 2021.2020.

Reuniunea de management - videoconferință: Cunoașteți-vă reciproc! - prezentarea elevilor și a profesorilor pe padlet/avataruri.

Sondajul elevilor „ Aveți abilități de creativitate?” la începutul 9.2020. și sfârșitul 5.2021.10.2020.- 5.2021.

Ateliere Codare Ozobot;

Autoevaluarea inițială a elevilor din 1 10.20210. și final 5.2021.

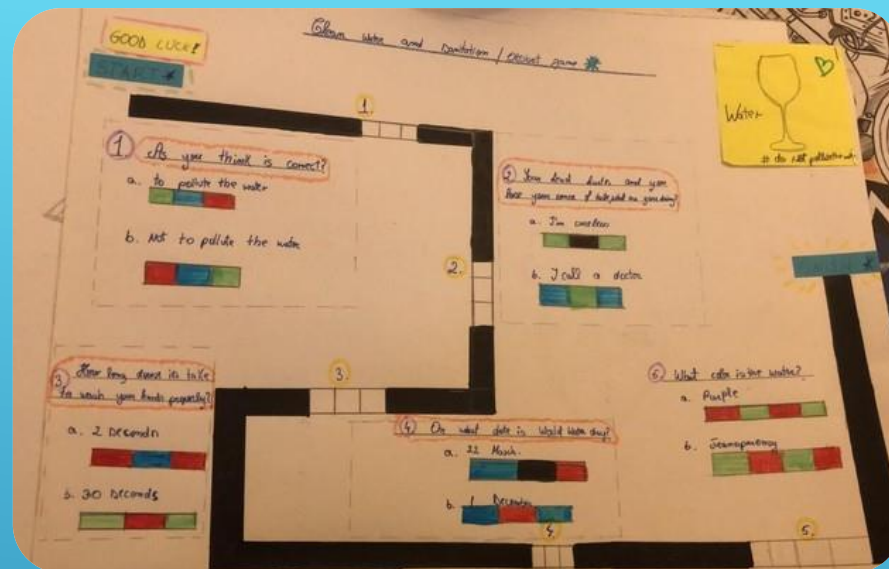
Produse: 6.2021. Elevii își vor prezenta produsul final al jocului.

6.2021. Reflecție și raport final: A crescut creativitatea și ce s-a schimbat la final?

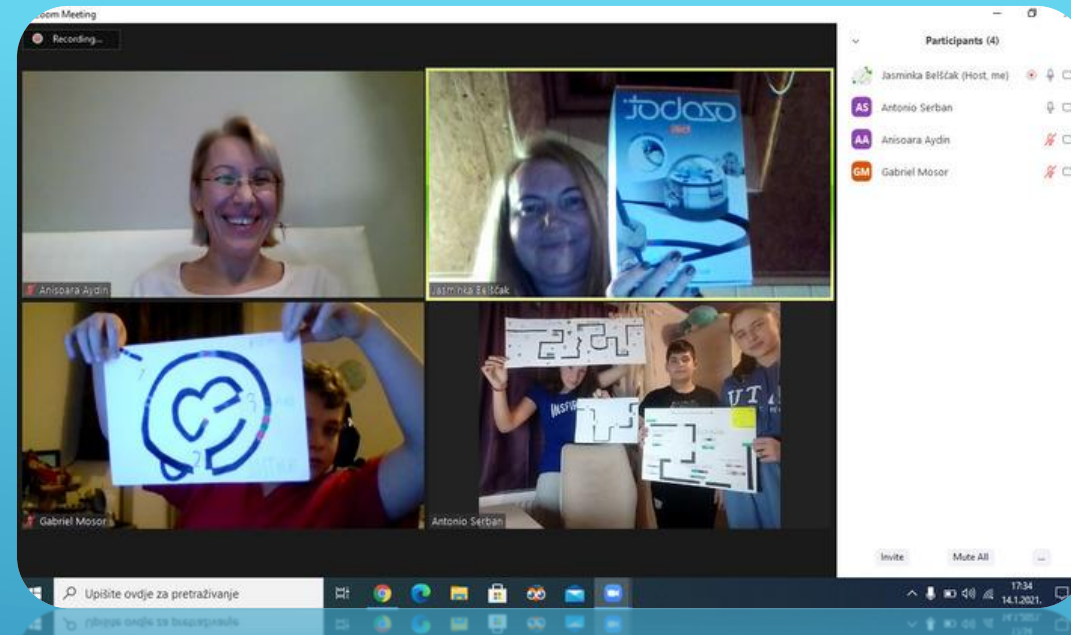


REZULTATE AȘTEPTATE

- Motivație crescută de a învăța limba engleză;
- Permitearea utilizării abilităților și instrumentelor TIC cu competență;
- Dezvoltarea și creșterea creativității elevilor prin utilizarea codării roboților Ozobot;
- Declanșarea mentalității de creștere ca parte inseparabilă a creativității la elevii implicați;
- Jocuri inovatoare pe SDG folosind Ozobots ca OER (fiecare elev implicat va crea un joc).



RELEVANȚA EDUCAȚIONALĂ A PRODUSULUI PENTRU ȘCOALA NOASTRĂ



Relevanță

Jocul educativ are capacitatea dovedită de a dezvolta competențele TIC, de limba engleză, comunicarea, colaborarea și gândirea critică, contribuind la dezvoltarea creativității copiilor, precum și la declanșarea mentalității de creștere, totul ducând la inovare încă de la vârste mici.

Jocul poate fi utilizat la toate disciplinele, de la clasa a II-a până la clasa a VIII-a, cu adaptările necesare vârstei copiilor.

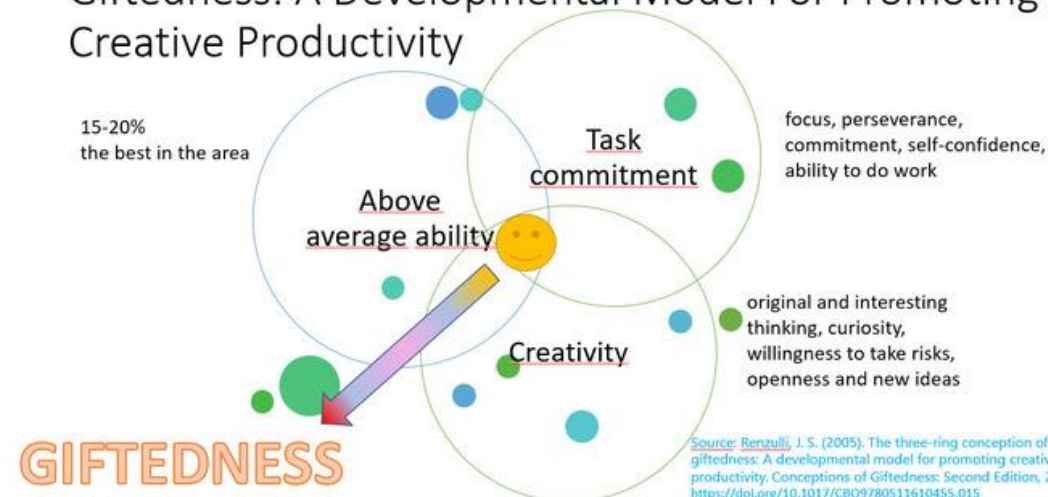
TRANSFERABILITATEA PRODUSLUI

Jocul poate fi utilizat la toate disciplinele, de la clasa a II-a până la clasa a VIII-a, cu adaptările necesare vârstei copiilor.

- DIRIGENȚIE
- MATEMATICĂ ȘI EXPLORAREA MEDIULUI (P-1-2)
- ȘTIINȚE ALE NATURII (3-4)
- LIMBA ENGLEZĂ
- LIMBA ROMÂNĂ
- TIC
- MATEMATICĂ
- BIOLOGIE
- FIZICĂ
- CHIMIE
- GEOGRAFIE
- DESEN
- ISTORIE
- ACTIVITĂȚI EXTRASCOLARE/ EXTRACURRICULARE/CLUBURI ȘCOLARE

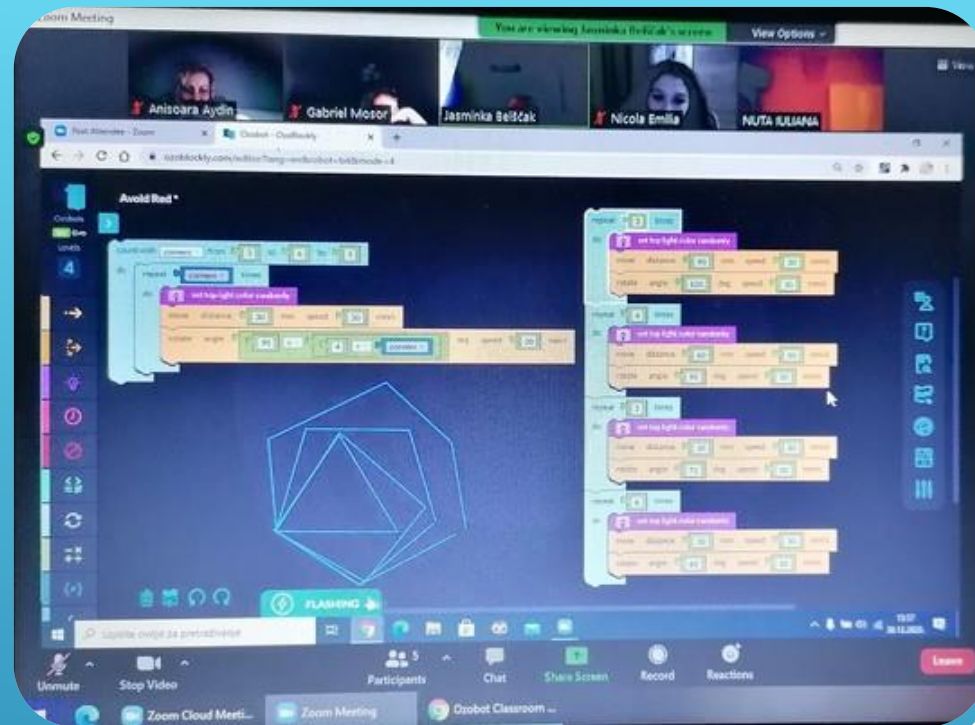
Basic theoretical background

Joseph Renzulli: The Three-Ring Conception of Giftedness: A Developmental Model For Promoting Creative Productivity



CARACTERUL PRACTIC

- observarea și perceperea lumii în întregul său, cu componentele, procesele și fenomenele caracteristice;
- învățarea prin înțelegere și aplicare a faptelor reale
- și a lucrurilor concrete, începe să cunoască mediul în care trăiește și procesele din jurul său.
- Acest joc educativ implică transformarea elevului din spectator în actor al activității științifice. Astfel, copilul cetățean care utilizează demersul științific în vederea înțelegerii și participării active la viața socială .



CARACTERUL VALORIZATOR AL PRODUSULUI FINAL

Valorizeaza competențele dobândite la diferite discipline, interesele/talentele și calitățile elevilor.

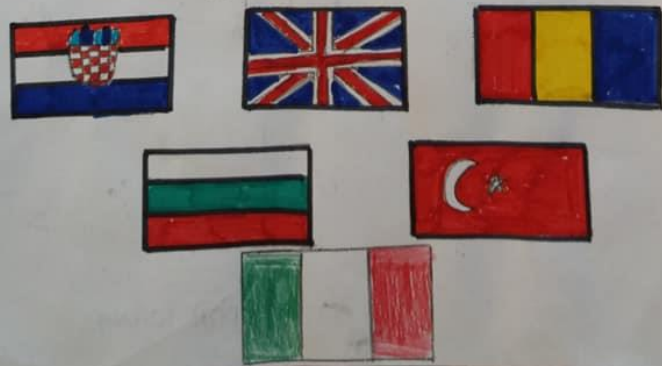
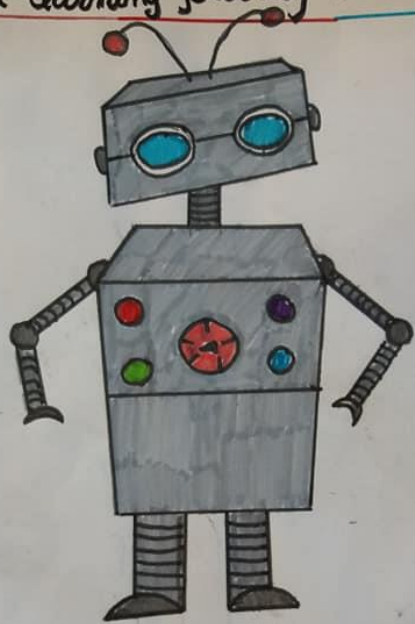
De exemplu:

- Comunicare în limba maternă- limba română
- Comunicare în limbi străine
- Competență matematică și competențe de bază în știință și tehnologie
- Competență digitală;
- Învățarea de a învăța;
- Competențe interpersonale, interculturale și sociale și competență civică;
- Simțul de inițiativă și antreprenoriat;
- Exprimarea culturală.



ERASMUS+

Taking a learning journey on the STEAM train



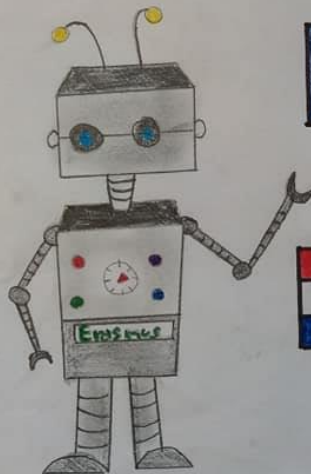
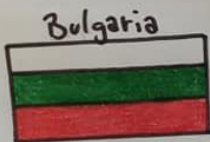
ERASMUS+

Taking a learning journey on the STEAM train

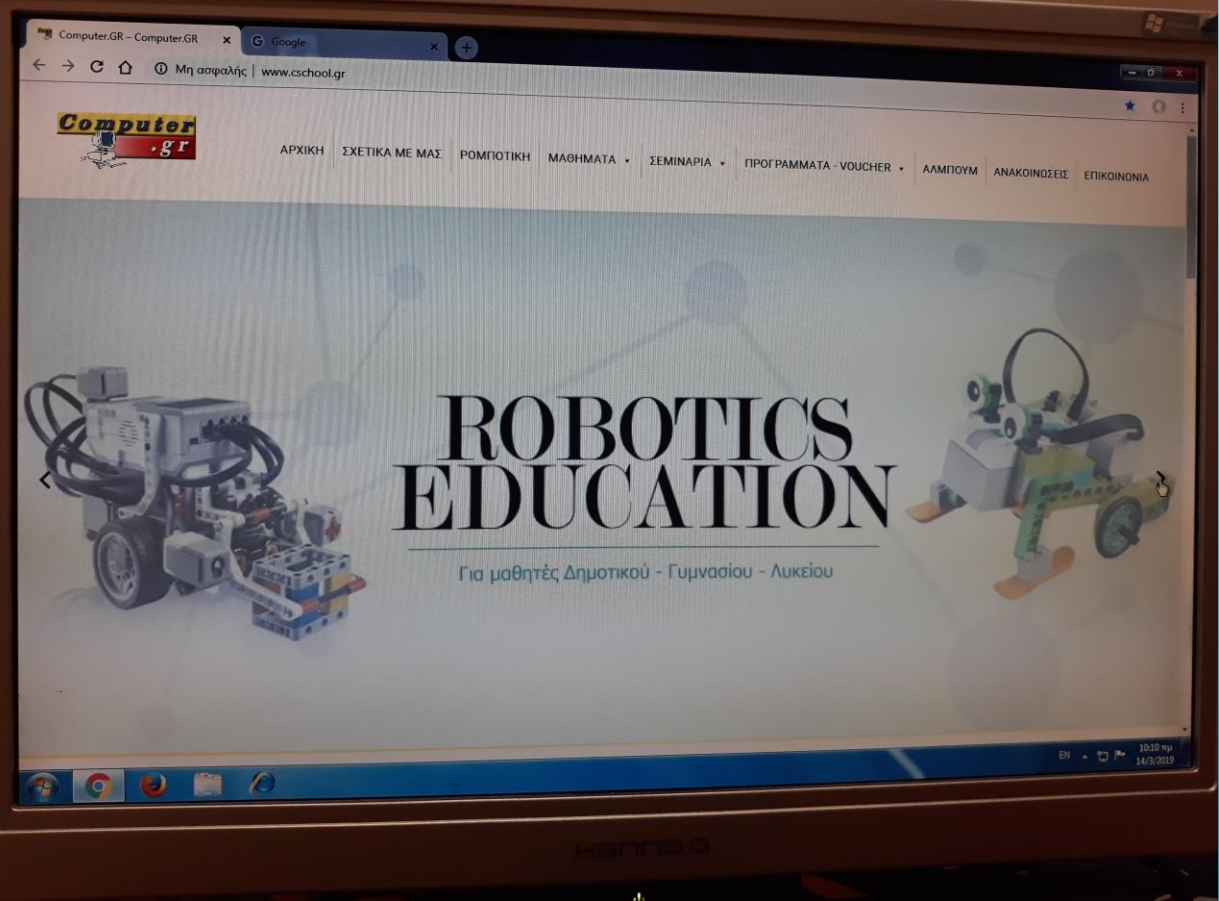


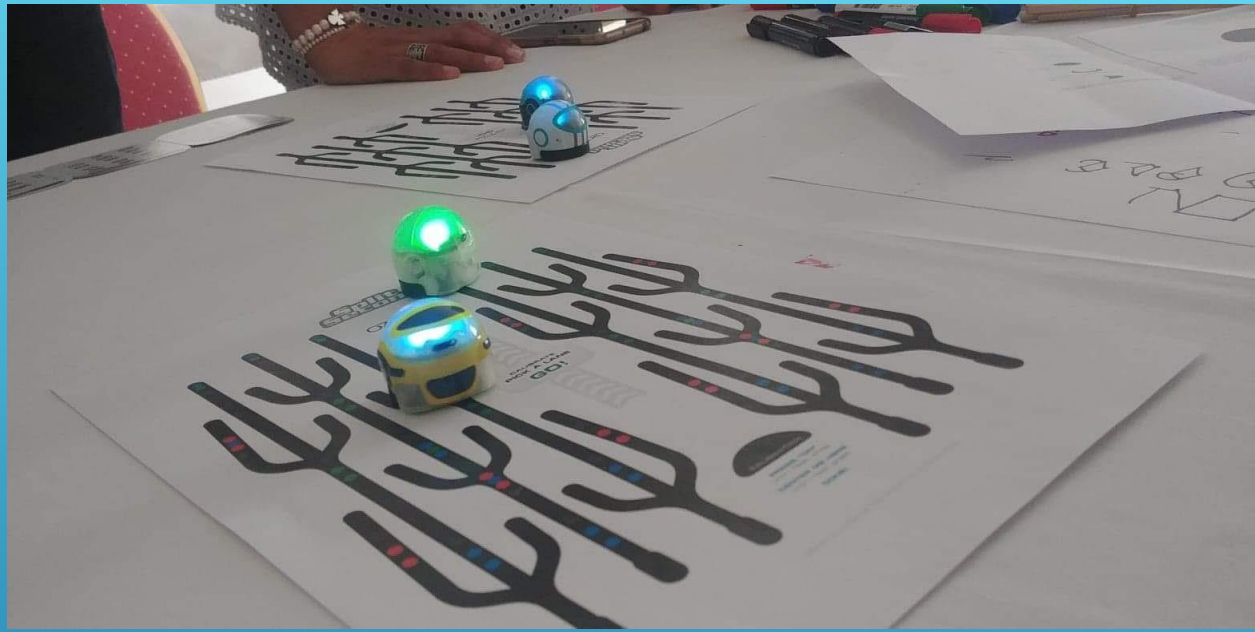
Erasmus+

"Talking a learning journey on the STEAM train."

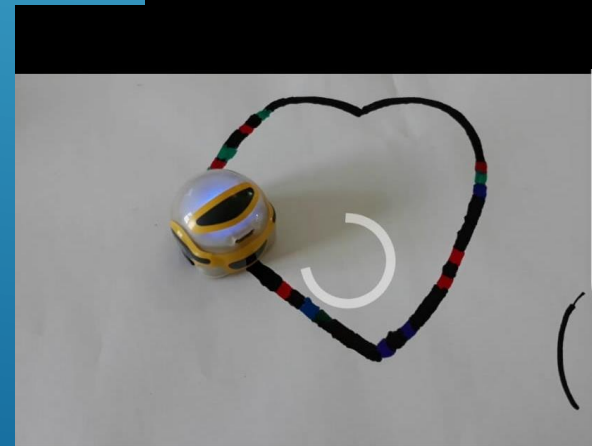
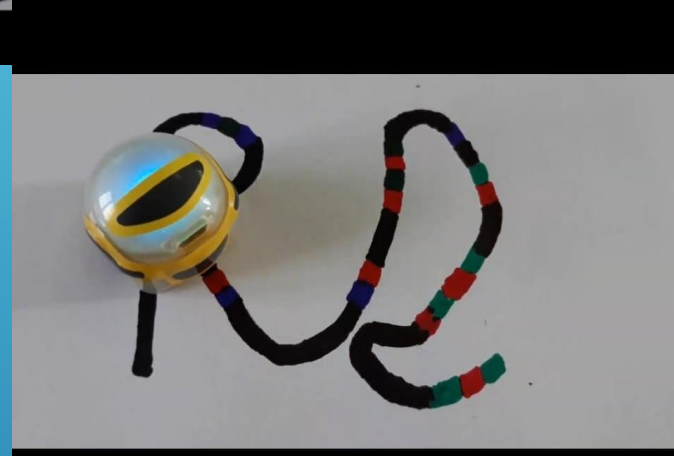
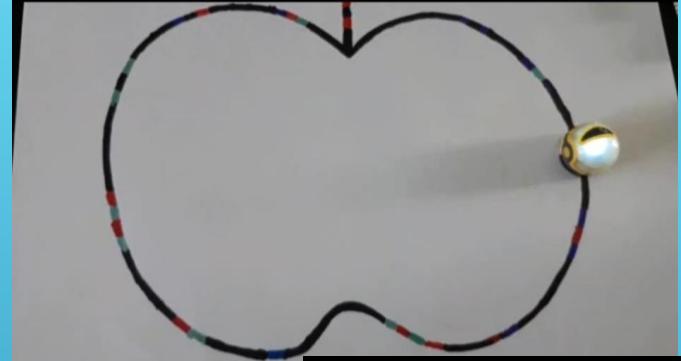


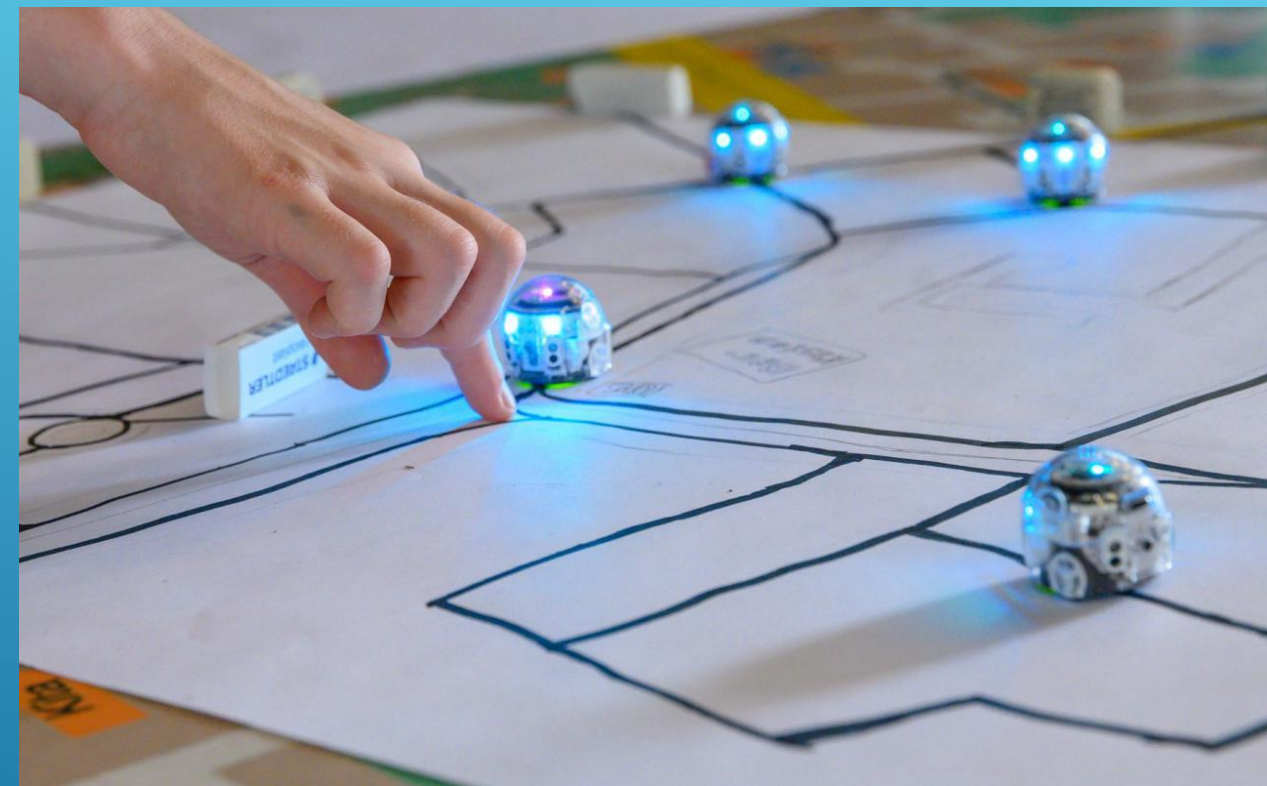




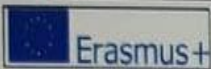












"Taking a Learning Journey on the STEAM Train", etapa Brănești Cele mai bune metode în educație și incluziunea socială

● "Thinking Outside the Box" - o abordare modernă a științelor, în săptămâna 14 - 21 ianuarie 2022, la Școala Gimnazială Nr. 1 Brănești

La Școala Gimnazială Nr. 1 Brănești s-a derulat, săptămâna trecută, o nouă etapă a proiectului Erasmus+ "Taking a Learning Journey on the STEAM Train" (nr. nr. 2019-1-LMD1-8A229-011773-2), proiect pe care unitatea de învățământ îl implementează din anul 2019. Scopul de la care proiectul a pornit a fost acela de a contribui la Strategia Europeană 2020 pentru creșterea educației sociale și incluziunii, precum și la obiectivele IT 2020, care vor impune utilizarea tehnologiei și formarea.

Georgeta HIRIȘTE

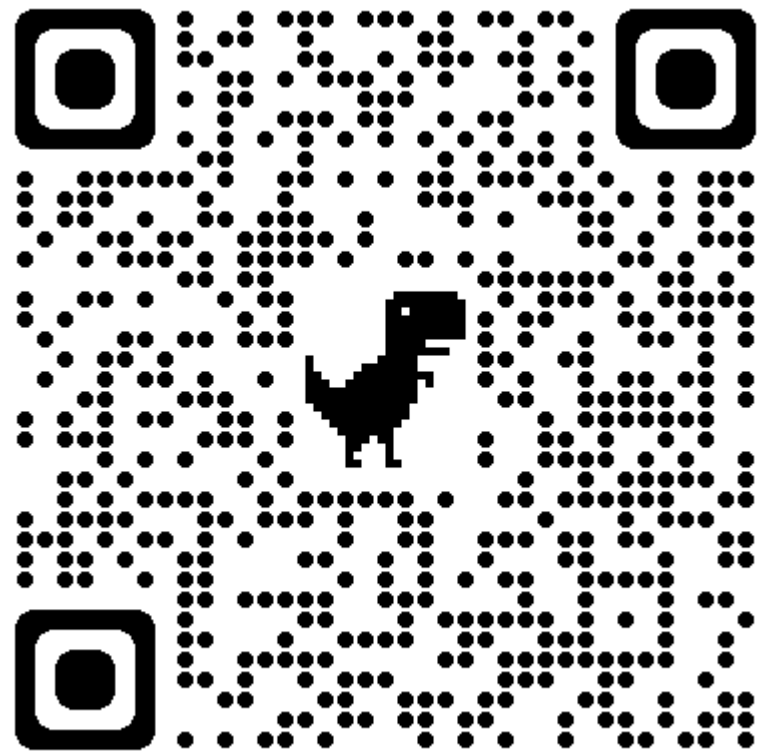
Profesorii aplică abordările de învățământ inclusiv, creșterea și incluziunea socială, asigurând accesul tuturor elevilor la educație, în special celor cu dificultăți de învățare. În cadrul proiectului Erasmus+ "Taking a Learning Journey on the STEAM Train" (nr. nr. 2019-1-LMD1-8A229-011773-2), proiect pe care unitatea de învățământ îl implementează din anul 2019. Scopul de la care proiectul a pornit a fost acela de a contribui la Strategia Europeană 2020 pentru creșterea educației sociale și incluziunii, precum și la obiectivele IT 2020, care vor impune utilizarea tehnologiei și formarea.

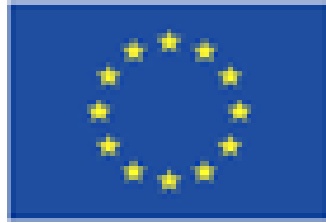


La Școala Gimnazială Nr. 1 Brănești s-a derulat, săptămâna trecută, o nouă etapă a proiectului Erasmus+ "Taking a Learning Journey on the STEAM Train" (nr. nr. 2019-1-LMD1-8A229-011773-2), proiect pe care unitatea de învățământ îl implementează din anul 2019. Scopul de la care proiectul a pornit a fost acela de a contribui la Strategia Europeană 2020 pentru creșterea educației sociale și incluziunii, precum și la obiectivele IT 2020, care vor impune utilizarea tehnologiei și formarea.



...za din Marea Britanie, Bulgaria, Croația și Italia și online s-a găsit distincție din Croația și Turcia. Acetia din Turcia, care au realizat o abordare modernă a științelor, caracterizată pe neașteptate de gândire critică și creativitate. Adăugând elemente de artă și știință la proiect STEAM, elevii au înțeles că trebuie să luăm în considerare și aspectul artistic. Bunele practici și metode de învățare au fost prezentate în cadrul proiectului Erasmus+ "Thinking Outside the Box" (nr. nr. 2019-1-LMD1-8A229-011773-2), proiect pe care unitatea de învățământ îl implementează din anul 2019. Scopul de la care proiectul a pornit a fost acela de a contribui la Strategia Europeană 2020 pentru creșterea educației sociale și incluziunii, precum și la obiectivele IT 2020, care vor impune utilizarea tehnologiei și formarea.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ref.no. 2019-1-UK01-KA229-061773

DISCLAIMER

„Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.”

DISCLAIMER

“The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the National Agency and Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein”.