Una dintre cele mai importante dimensiuni ale proiectelor europene **eTwinning** desfășurate de către școala noastră, în anul școlar 2023-2024, în parteneriat cu școli din ***România***, ***Turcia, Grecia, Macedonia***, ***Bulgaria*** a fost colaborarea dintre profesori, elevi, școli, părinți.

În cadrul proiectelor eTwinning**„„ I Have Fun, I lear Math** și **Funmatic**, profesorii parteneri au lucrat împreună, au organizat și coordonat activitățile pentru elevii implicați. Scopul acestor proiecte a fost ca învățarea matematicii la ciclul primar să devină una mai plăcută, accesibilă și captivantă, prin jocuri, ghicitori , probleme amuzante, aplicații interactive. Aceste activități au ajutat la dezvoltarea gândirii logice, a creativității și a curiozității, eliminând teama sau rigiditatea, asociate adesea cu matematica tradițională. Acest proiect ne-a permis nouă, cadrelor didactice, o colaborare strânsă prin diverse aplicații și mijloace de comunicare online. Cel mai folosit a fost grupul Whats-up al proiectului, precum și TwinnSpace-ul proiectului, prin sondaje, mesaje, forum, spațiu pentru profesori, webinarii de orientare, comentarii în padlete colaborative etc.

Lucrările au fost prezentate și expuse prin smart boards sau alte mijloace video, la fiecare clasă, elevii apreciind creațiile lor, precum și ale celorlalți parteneri. S-au făcut observații pertinente, comparații, analogii. Activitățile s-au desfășurat individual și în echipe în fiecare clasă participantă la proiect, respectând programele școlare în vigoare. Implementarea proiectului se bazează pe o bună organizare și planificare a tuturor sarcinilor de lucru ale partenerilor. Elevii au fost organizați individual, pe echipe la nivel de clasă, dar și pe subgrupe. Combinarea acestor forme de organizare a dus la o eficientizare a modului de lucru, dar si la la rezultatele calitative așteptate inițial.

Tehnologia digitală este esențială în procesul de învățare și am găsit cele mai potrivite metode de a îmbina educația cu tehnologia.

Într-o eră a revoluției digitale, copiii preferă metodele moderne, orele interactive, iar tehnologia este o modalitate prin care învață mult mai ușor pentru că este ceea ce le place.

Instrumentele Web 2.0 (animoto, bookcreator, storyJumper, ChaterPix, canva, youtube etc.) au fost folosite astfel încât să asigure succesul obiectivelor psihopedagogice ale proiectului și să evidențieze o utilizare responsabilă a tehnologiei. Toate acestea sunt întărite de perioada de desfășurare a proiectului (online/hibrid), iar GSuite cu toate instrumentele folosite (googleMeet, googlePresentations, Jambord, googleDocs, googleForms) au asigurat partea de sustenabilitate a proiectului. Elevii au creat povești folosind cele mai menționate mai sus.

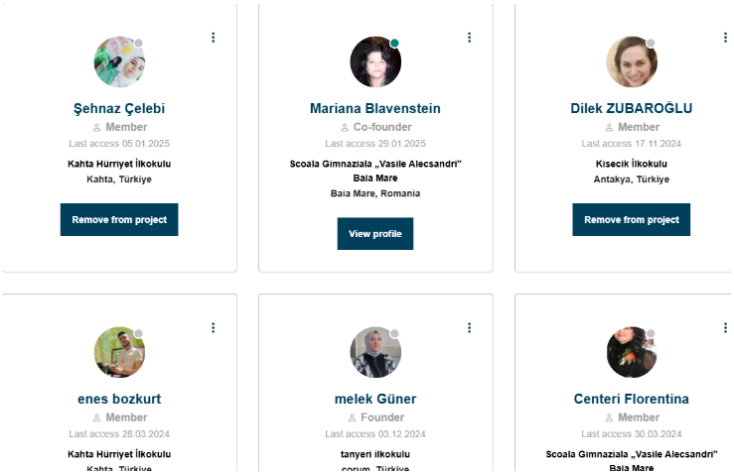
Copiii și-au dezvoltat creativitatea, munca în echipă, comunicarea, au folosit tehnologia în realizarea și prezentarea lucrărilor. Autoevaluarea muncii depuse s-a făcut la nivel de clasă. Lucrările au fost prezentate în palete și expuse prin smart boards sau alte mijloace video, la

fiecare clasă, elevii apreciind creațiile lor, precum și ale celorlalți parteneri. S-au făcut observații pertinente, comparații, analogii.

Experiența acumulată în acest proiect a fost extraordinară. În calitate de membru, am desfășurat toate activitățile propuse în calendarul proiectului, am avut o contribuție considerabilă la crearea de resurse digitale, am colaborat cu toți membrii proiectului, prin diverse mijloace online, și consider că prin munca colaborativă a partenerilor implicați s-au atins obiectivele celor două proiecte.

FUNMATIC

Parteneri

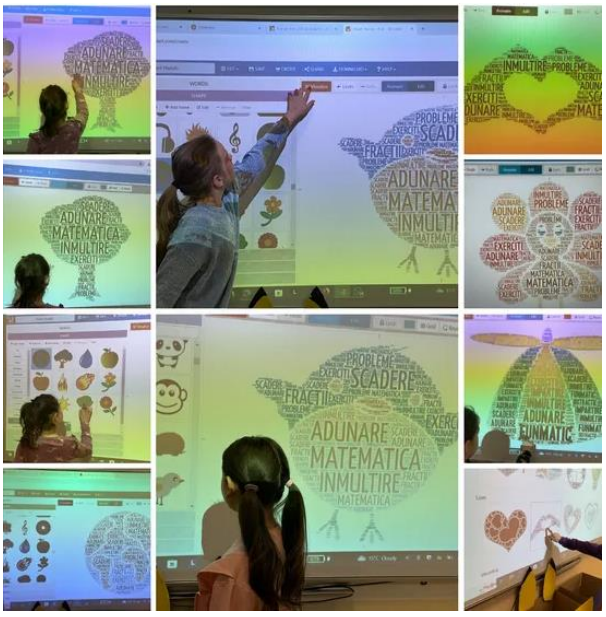


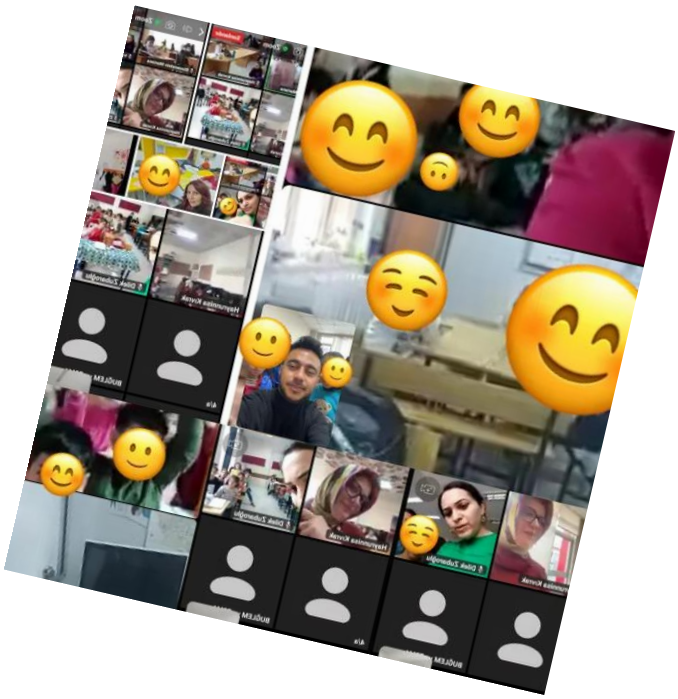
Certificat Național de Calitate




Art
eglence
Cloud
fun
oyun
FUNMATIC
Mathematicians who contribute to science,
Collaboration
Aralık
2024
DİLEK ZUBAROĞLU
KİSECİK İLKOKULU / HATAY
Funmatic

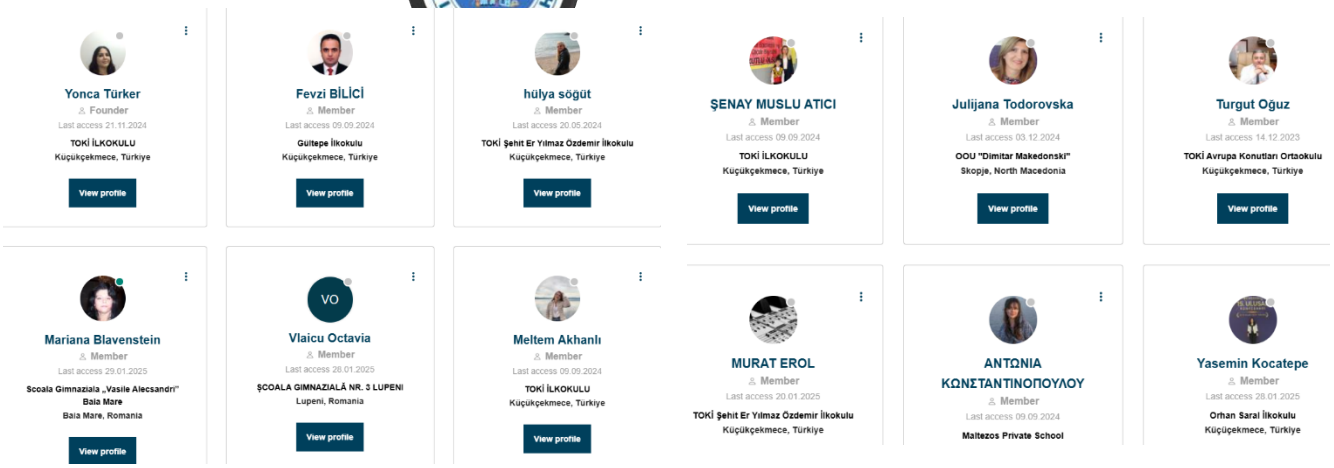

Funmatic
Tanışma
Webinarımız
23 Ocak
2024


ADUNARE
MATEMATICA
INMULTIRE
SCADERE
FRACTII
EXERCITII
PROBLEME



I HAVE FUN, I LEARN MATH

Parteneri









Certificat Național de Calitate



Certificat European de Calitate

