



Titlul proiectului: Let'sCode for ErasmusDays!

Perioada de implementare: 10.2023-03.2024

Scurtă descriere:

Proiectul **Let'sCode for ErasmusDays!** Aduce în comun preocupările elevilor la nivel internațional : artă, tehnologie, matematică, robotică. Multe dintre activități au fost realizate în comun: Hallo, Erasmus Days, chestionare pentru elevi, părinți, întâlniri meet.

Elevii școlii noastre au lucrat împreună, clasa 2B și pregătitoare D la materialul de prezentare a școlii. La nivel de clasă, au colaborat în grupuri mici descifrând/ codând la matematica - au descifrat tabele, linii și figuri geometrice cu ozobotii, arte- au colorat folosind codul culorilor, tehnic - au realizat traseul lecturii cu ozoboti, limba- au dezvoltat competențe lingvistice.

Prin colaborare și exemple de practici, elevii mei au reușit să realizeze la nivelul vârstei lor activități de codare, am sărbătorit împreună ErasmusDays, am derulat activități Codeweek: am realizat o lectură povestită cu ozoboti, am construit figuri geometrice cu ozoboti, am creat trasee cu CodingBot- învățând poziția obiectelor //padlet.com/LCfEUdays/codeweek a opiniei, evidențiere a unor caracteristici specifice formelor și corpurilor geometrice, rezolvare de probleme, formularea de concluzii în urma experimentelor.

Tehnologia a fost liantul care ne-a ajutat să derulam multitudinea activităților. Comunicând pe facebook, pe pagina ESEP, am fost într-o continuă comunicare și colaborare. Ne-am cunoscut utilizând meet, sau am actualizat harta maps.

Partenerii au completat documente google, padlet-uri, documentele colaborative ajutându-ne să ne cunoaștem între noi și reușitele activităților noastre. Tehnologia ne-a ajutat să depășim sala de clasă, țara, să aflăm modalități noi de lucru, exemple de codare

Țări partenere: România,

Parteneri din școală: Radu Marioara, Manole Adriana (fără aplicare pentru certificate)

Rezultate:

Impactul elevi: Temele proiectului le-au oferit multe posibilități de lucru în grup, în perechi sau individual. Metodele folosite au fost cele specifice vârstei : exercitiul- completarea tabelor, codul culorilor, învățarea prin descoperire- activitățile cu ozoboti, jocul - puzzle pentru codingboot, conversația- salut, prezentări, explicația permanentă.

Impact profesori:

-am dezvoltat o echipă puternică, am predat multidiscipliar reușind experiențe frumoase de învățare.

Activități comune:

<https://padlet.com/LCfEUdays> parteneri

<https://padlet.com/LCfEUdays> ErasmusDays

<https://padlet.com/LCfEUdays> prezentare

<https://padlet.com/LCfEUdays> activitati de codare

<https://padlet.com/LCfEUdays> HELLO

<https://padlet.com/LCfEUdays/lcfe-digital-games-1u1avn4v2gcp3wc> jocuri digitale

<https://padlet.com/LCfEUdays/webtools-1w58ynrwy8lj1lr> webtools

<https://padlet.com/LCfEUdays/certificates-achievements-dissemination-5zomuokawtll1mmz>

Fotografii realizate în timpul desfășurării activităților

