

## ProiecteTwinning „ **HAPPY KIDS WITH STEAM**”

În anul școlar 2021-2022 elevii clasei I coordonați de d-na prof. învă. primar Gheorghe Diana au derulat proiectul eTwinning „Happy kids with STEAM” având ca parteneri din Turcia, Lituania, Serbia, Republica Moldova, România, Italia, Polonia, Croația, Grecia și Malta. La început s-au realizat logo-uri și postere care au fost supuse votării. Proiectul a avut la bază o poveste și un personaj, Anna, care era o fetiță care dorea să devină astronaut. Ea ne-a însoțit în explorarea sistemului solar și construirea unei machete 3D, confecționarea unui telescop și a unei rachete, iar în final, ea descoperă o nouă planetă și vrea să trimită un vehicul fără pilot pentru a o cerceta, construindu-l cu ajutorul magneților așa cum a visat, iar noi am ajutat-o. În cadrul proiectului am avut activități comune de Code Week, am sărbătorit Ziua Mondială a Apei, Ziua Siguranței pe internet. Una dintre activități am înscris-o în 2022 STEM Discovery Campaign. S-au realizat cărți digitale cu activitățile proiectului, dar și unele în colaborare precum „continuă povestea”. Ca produs final s-a realizat un acrostic unde elevii din școlile partenere s-au filmat spunând o impresie despre proiect care să înceapă cu una din literele ce alcătuiesc denumirea sa.

Prin activitățile derulate am reușit să ne atingem obiectivele propuse. Legătura cu viața reală reprezintă un aspect pozitiv adus acestui proiect. Proiectul a fost evaluat la final atât de elevii cât și de profesorii și părinții.

A fost un proiect bazat pe discipline STEAM care i-a încurajat pe elevii să fie mici constructori / ingineri, să colaboreze cu elevii din alte țări indiferent de cultură sau civilizație, să creeze produse interesante. Deși pandemia Covid-19 a continuat, activitățile s-au desfășurat și în școala de acasă pentru unii parteneri. Competențele secolului XXI au fost dezvoltate prin temele și activitățile alese. Elevii au învățat să utilizeze instrumente digitale noi (canvași google forms, jigsawpuzzle, padlet), dar au folosit și unele deja cunoscute (wordwall, learningapps) pe care le-au folosit și în cadrul altor discipline care nu vizau proiectul eTwinning. Astfel, proiectul a fost un real succes cu o echipă numeroasă și valoroasă.

Proiectul a fost diseminat și în cadrul unei Conferințe Naționale de Științe.

[https://www.canva.com/design/DAE-n-Pe5EQ/-xN0iXtjk7oUqLbokf01QQ/view?utm\\_content=DAE-n-Pe5EQ&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAE-n-Pe5EQ/-xN0iXtjk7oUqLbokf01QQ/view?utm_content=DAE-n-Pe5EQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)







