

Digital Cycle in Education

Proiectul eTwinning „*Digital Cycle in Education*” este implementat în anul școlar 2024 – 2025 și au participat profesori și elevi din școli, precum: Turcia, România, Italia și Albania.

El a fost conceput pentru a spori interesul elevilor cu privire la problematica lumii digitale, adică înțelegerea profundă a dimensiunilor cetățeniei digitale. În același timp, activitățile proiectului îi conduc pe elevi la o mai bună înțelegere a drepturilor și obligațiilor în mediul online având rolul de a schimba atitudini morale, pentru un comportament responsabil în lumea online.

Acest proiect oferă elevilor oportunitatea de a-și dezvolta abilitățile de cercetare, crearea de conținut, colaborarea și prezentarea produselor folosind instrumente și resurse digitale. În plus, consolidează competențele digitale ale elevilor, gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor și le oferă oportunitatea de a recunoaște inteligența artificială și de a integra tehnologiile pe care le învață în lecțiile lor. Ca rezultat al proiectului, va fi încurajarea elevilor noștri să învețe folosind tehnologia în mod eficient și să îi ajutăm să se adapteze la abilitățile digitale în lumea modernă.

Activitățile proiectului au cuprins utilizarea mai multor instrumente digitale în cadrul mai multor discipline, astfel:

- **În luna octombrie** am sărbătorit Ziua Mondială a Animalelor prin intermediul unui joc de cuvinte în lanț despre animale, iar desenele create de elevi cu acestea au fost postate pe genially scriind câte un slogan pe tema respectivă. Tot în această lună am avut activități code week unde elevii au jucat jocul de codare online numit „Run Marco”
- **În luna noiembrie** elevii au creat un infografic în Canva pe tema „Life science and science” și s-au jucat în wordwall răspunzând cerințelor cu aceeași temă.
- **În luna decembrie** s-au format perechi transnaționale care au creat câte un joc cu LearningApps și le-au folosit la disciplina matematică. De asemenea, elevii și-au trimis mesaje de An Nou unul altuia folosind aplicația Draft. Tot în această lună, copiii au ales jocuri de matematică de pe pagina Arcademics pe care le-am folosit în orele de matematică.
- **În luna ianuarie** am avut 3 activități: Digital Music Classroom, Digital Painting Classroom și Digital Physical Education Classroom. Artele și educația fizică au fost favoritele lunii unde elevii au compus cântece cu Chrome Music Laboratory and Computers, au creat

imagini/benzi desenate cu Tonytool și au văzut cum ora de joc și mișcare devine distractivă cu un instrument digital, Genially.

- **În luna februarie** elevii au creat povești în colaborare prin intermediul lui Story Jumper unde doi eroi, Esmanur și Roxana, merg într-o călătorie despre Cetățenia Digitală. Imagini cu povestea creată ne-a dat-o AI și copiii au încărcat-o în cartea digitală. Tot în această lună am sărbătorit Safer Internet Day (Ziua Siguranței Online) unde fiecare partener a creat un poster pe care l-au convertit într-un card digital în programul Remixer.

Proiectul se va încheia cu muzeul virtual al activităților și un acrostic pe care elevii îl vor realiza pornind de la fiecare literă aleasă din numele proiectului. Cu acesta s-a creat un cântec al proiectului pe care copiii îl vor cânta în ultima lor întâlnire online.

