

**Școala Gimnazială Mihail Sadoveanu a fost beneficiara Proiectului ACHIEVE+ „Around Cultural Heritage Investigate European Values with Erasmus+”,**

**Nr. de referință: 2018-1-PT01-KA229-047257\_5**

**Finanțat de Uniunea Europeană prin Programul Erasmus + Acțiunea Cheie 2 - Proiecte de parteneriat strategic in domeniul educației școlare. Perioada de derulare 2018-2020.**

**Coordonatorul proiectului: “ Agrupamento de Escolas de Idaes, Felgueiras, Portugalia**

**Școlile partenere:**

Istituto Comprensivo Camera, Sala Consilina, Italia,

40Gymnasio Komotinis, Komotini, Grecia

Gymnazium Ceske Budejovice, Jirovcova 8, Cehia

Școala Naiden Gerov din Burgas, Bulgaria

Școala Gimnazială „Mihail Sadoveanu” Brăila, Romania

**În perioada 9-13 noiembrie, 2020, a avut loc prima intalnirea virtuala de proiect, Activitatea C5 „Play and learn”, organizată de Școala Naiden Gerov din Burgas, Bulgaria, la care au participat elevi și profesori din cele 6 țări europene partenere.**

Agenda de lucru a cuprins: activități de învățare pentru elevi/ profesori, cursuri de formare pentru profesori, lecția de limba bulgară, crearea pe platform Etwinning a unui Scratch Game comun cu elevii din toate țările partenere, crearea unui dicționar multilingual comun completat cu cuvinte ale vocabularului de bază, cuvinte stabilite de echipa bulgară și traduse în limbile țărilor partenere. Elevii și-au exprimat opiniile despre toate activitățile desfășurate în cadrul întâlnirii pe platforma eTwinning. Profesori și elevi au răspuns la întrebările chestionarului de evaluare a întâlnirii virtuale .

**În perioada 23-27 noiembrie, 2020, s-a desfășurat a doua intalnire virtuala de proiect, Activitatea C6 „Historical Life”, organizată de Școala Gimnazială „Mihail Sadoveanu”, la care au participat elevii Tudose Ovidiu, Chiriacescu Alexia, Ben Attmane Miriam, Niculescu Ana Maria, Dănilă Delia, Ganea Alexia, Novac Alexandru, Evu Diana, Gavrilă Stefanos, Trufașu Selena, Mitu Raluca, Coteț Ana Maria, Pitulice Amalia, Ion Teodora, Petrea Iuliana, Constantin Cătălin, Borosu Rares, Apostolache Denis, Turcu Stefania, Patrascu Izabela.**

Profesorii participanți: Coordonator proiect Băjenică Gianina, manager proiect prof. Casănaltă Simina, prof. Constantin Mihaela, membri proiect prof. Urse Florena, prof. Ion Violeta, prof. Caplea Mariana, prof. Anghel Nicoleta.

Agenda de lucru a cuprins activități de învățare/ predare pentru profesori/ elevi, crearea unui Kahoot Game despre personalități istorice de către elevi folosind aplicația Kahoot, realizarea unei “Common Digital Book”, „ACHIEVE+” despre legende istorice ale țărilor partenere, prezentate de elevi, lecția de limbă română, dicționarul multilingual cu vocabularul de bază al limbii române, opinii ale elevilor și materiale video/ ppt-uri despre școală și activitățile extracurriculare, workshop marțisor, despre personalitățile istorice brăilene, monumentele și cladirile Brailei-adevarate bijuterii arhitecturale, turul virtual fiind asigurat de Lala Gabriel, ghid turistic.

Atat elevii, parintii cat si intreaga echipa de proiect considera ca acest proiect ne-a îmbogățit cunoștințele generale despre moștenirea culturală, istorică și socială a țărilor partenere, idee care a stat la baza proiectului conceput de coordonatorul din Portugalia.

Obiectivele cheie ale proiectului stabilite în concordanță cu planul de implementare, au fost atinse în raport cu rezultatele așteptate. Astfel, din rezultatele centralizate ale chestionarelor completate de catre elevi se constată că 100% din ei și-au îmbogățit cunoștințele despre diversitatea arhitecturală europeană, despre personalitățile istorice și viețile lor, 100% din elevi și-au dezvoltat abilități de mediere interculturală, adăugând un sentiment de apartenență ca cetățeni europeni. De asemenea, elevii Școlii Gimnaziale „Mihail Sadoveanu”, ca și cei din toate școlile europene și-au îmbunătățit nivelul competențelor și abilităților cheie în domeniul tehnologiei informației ( prin crearea și participarea comună la jocurile de pe platformele educaționale ex. Kahoot, Scratch, e-learning.apps.

Îmbunătățirea competențelor de comunicare în limba engleză, toleranța și respectul față de alte popoare și culturi au fost de asemenea obiective atinse în cadrul întâlnirii.

Începând cu logo-ul și mascota proiectului, realizarea unor felicitări cu monumente istorice (pentru care au studiat și au învățat despre stilurile arhitecturale), elevii au demonstrat creativitate, originalitate și multe cunoștințe istorice.

Pentru profesori, acest proiect a însemnat un schimb de bune practici, a crescut motivația și satisfacția în muncă, și-au îmbunătățit competențele IT si de comunicare în limba engleză, multe cunoștințe interculturale și o experiență nouă în abordări inovatoare.

Desigur, toate aceste activități se află în twinspace, pe platforma eTwinning, alături de opinia tuturor participantilor.