









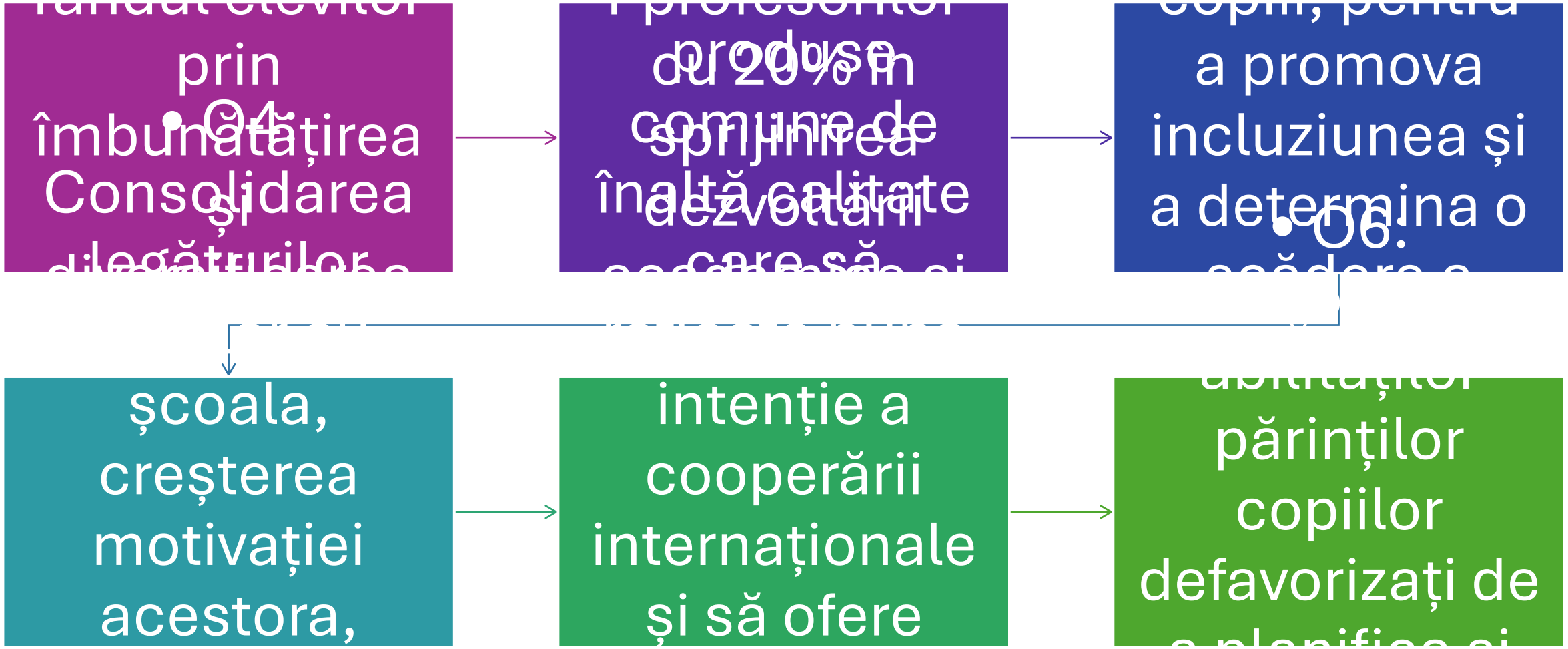
PROIECTUL ERASMUS + KA 210
“ Games of inclusion!”

Prof.înv.primar

PRUNICĂ MONICA

Școala gimnazială “Gheorghe Vernescu”, Rm.Sarat

Obiectivele proiectului



Participanți la proiect (grup țintă)

Elevi, organizații partenere în proiect

Părinți care fac parte din organizațiile de părinți

toate mărimile, care trebuie să

Alți profesori, elevi și părinți cu nevoi similare

Alte organizații educaționale, comunități locale și ONG-uri

Rezultatele obținute și activitățile desfășurate pe parcursul derulării proiectului:

Dezvoltarea abilităților profesorilor în utilizarea dramaturgiei creative în educație, 1 LTT

Dezvoltarea abilităților profesorilor în utilizarea tehnicilor motivaționale în educație, 1 LTT

Creșterea motivației elevilor, consolidarea legăturilor acestora cu școala și reducerea ratelor de abandon/absenteism în rândul

Dezvoltarea competenței părinților de a planifica viitorului copiilor lor și asumarea unui rol activ în sprijinirea acestora în procesul educațional, consolidarea

Dezvoltarea psihosocială a elevilor.

ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE

Fiecare școală a cântat imnul național **HELLO** și și-a prezentat steagul , explicând semnificația fiecărei culori. La finalul activității, elevii au jucat un Kahoot, în care au identificat steagurile țărilor participante, mâncăruri tradiționale, locuri și sportivi celebri din fiecare țară participantă. Rolul principal al acestei activități a fost de a accelera procesul de adaptare al elevilor participanți la proiect și de a înțelege



ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE

OUR PROJECT LOGO

Activitatea a fost planificată online în cadrul întâlnirii membrilor coordonatori ai proiectului și a constat într-un concurs desfășurat în fiecare școală înscrisă în proiect: Școala Gimnazială „Gheorghe Vernescu”, Rm. Sărat, România, Istituto Comprensivo 3 „Don Peppe Diana”, Italia, Agrupamento de Escolas de Tábua, Portugalia, Çukurhisar İlkokulu, Turcia. Elevilor li s-a prezentat proiectul, rolul acestuia în activitatea școlară și țările participante. Aceștia au realizat un desen pentru a ilustra cât mai bine specificul proiectului. Au fost selectate cele mai frumoase desene și, în urma unui concurs, a fost ales doar unul. Această preselecție a avut loc la nivelul fiecărei școli din fiecare țară participantă. Cele patru desene câștigătoare au fost înscrise în alt concurs, de data aceasta desfășurat la nivelul fiecărei țări participante. Produsul final este logo-ul proiectului, creat și afișat în fiecare școală participantă la proiect.

https://youtu.be/Q4tLKRZROwo

https://youtu.be/fxBH01oJBhU

ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE

- KICK OF MEETING

-Prima mobilitate în România-

Această TPM își propune să ne cunoaștem îndeaproape și să planificăm eficient activitățile proiectului. Unul dintre scopurile importante ale acestei întâlniri este de a revizui planul nostru DEOR, de a actualiza responsabilitățile partenerilor și de a le transmite partenerilor. Prin intermediul acestei activități, se va asigura că efectul posibilelor întreruperi în progresul proiectului este redus la minimum. Actualizările necesare, planificarea comunicării și discutarea detaliilor activității sunt foarte importante pentru buna desfășurare a proiectului. Problemele care trebuie abordate cu privire la progresul proiectului vor crește calitatea activităților. Ne va fi mai ușor să ne atingem obiectivele ca urmare a creșterii calității activităților noastre și a unei bune planificări. https://www.facebook.com/angelina.riverarocabado/videos/1396675570808442







ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE

1° LTTA Creative Drama-Italy

Activitățile de dramă creativă desfășurate în primul LTT din Italia au pus accent pe un cadru de învățare activ, incluziv și participativ, care contribuie la dezvoltarea socio-emoțională a elevilor.

Rezultatele așteptate ale educației în dramaturgie creativă asupra profesorilor și elevilor participanți au fost următoarele:

Dezvoltarea socială și dezvoltarea abilităților de colaborare;

Dezvoltarea abilităților de comunicare;

Dezvoltarea capacității de gândire critică;

Asigurarea creativității și imaginației;



ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE

1° LTTA Creative Drama-Italy

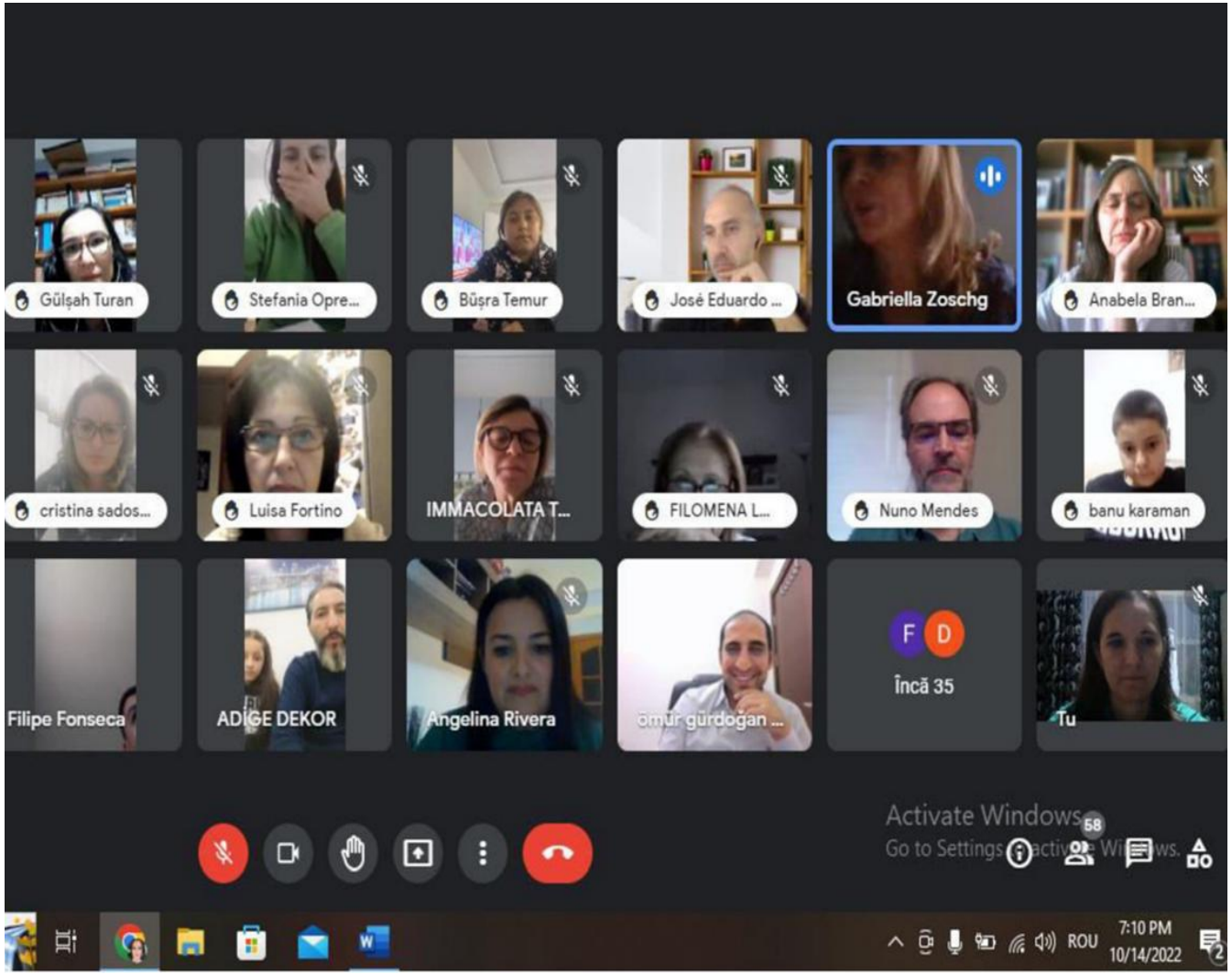
- ❖ Dezvoltarea valorilor morale;
- ❖ Cunoaștere de sine;
- ❖ Dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor; Dezvoltarea abilităților lingvistice; Înțelegere și spirit artistic;
- ❖ Dezvoltarea abilităților de ascultare;
- ❖ Dezvoltarea capacității de planificare în grup, de luare a deciziilor în grup și de producere a unor noi soluții la indivizi;
- ❖ Dezvoltarea abilităților de empatie.

https://www.facebook.com/tiziana.riccio.31/videos/5175016098094 56?idorvanity=1103941173505183





ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE



ERASMUS DAYS

- Această activitate a implicat o întâlnire între profesori și părinți din cele patru țări participante la proiect: Italia, Turcia, Portugalia și România. Părinții au avut ocazia să descopere rolul proiectului și activitățile desfășurate în cadrul acestuia. Unul dintre rezultatele proiectului este informarea și implicarea părinților în implementarea corectă a activităților propuse în proiect, consolidându-le astfel încrederea în rolul școlii în ceea ce privește viitorul copiilor lor. La această activitate au participat 60 de părinți, câte 15 părinți din fiecare școală implicată în proiect și 20 de profesori, câte 5 din fiecare școală participantă. Au fost prezentate toate activitățile desfășurate până în acel moment și rolul lor în procesul educațional al copiilor. Întreaga activitate s-a desfășurat în limba engleză.

- https://youtu.be/3LyVcwR7huw



ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE

Dicționar Magic

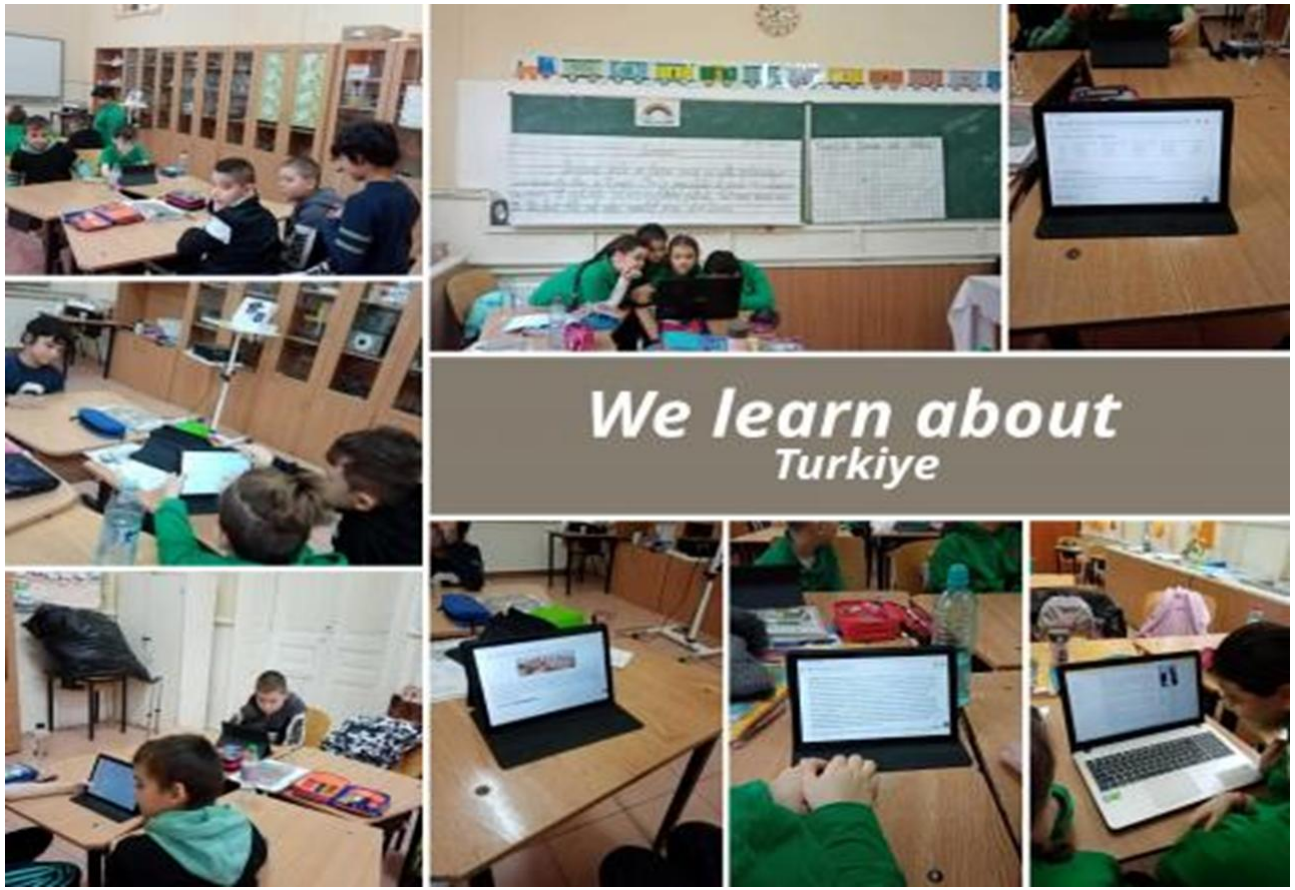
Au fost convenite câteva expresii comune (salut, bună dimineața, salut, la revedere, mulțumesc, cu plăcere, bine ați venit în orașul nostru, cum vă numiți, numele meu este..., ce mai faceți, câți ani aveți), care au fost traduse în fiecare limbă a celor patru țări participante: turcă, italiană, portugheză și română. Elevii au exersat și au învățat aceste expresii în cadrul activităților din clasă. Toate aceste expresii, traduse în limba fiecărei țări participante, au constituit produsul final Dicționarul Magic online.

Activitatea s-a desfășurat online, în fiecare țară participantă, sub forma unui joc între copii din cele patru țări. Elevii s-au provocat reciproc cu cuvinte în limbi diferite de limba lor maternă. Astfel, au fost exersate cuvinte și expresii în 5 limbi: engleză, turcă, portugheză, italiană și română. Elevii au interacționat, au învățat și s-au jucat, astfel încât pe tot parcursul activității a predominat o bună dispoziție. https://youtu.be/5j-fuPdRmE0Dicționar Magic Au fost convenite câteva expresii comune (salut, bună dimineața, salut, la revedere, mulțumesc, cu plăcere, bine ați venit în orașul nostru, cum vă numiți, numele meu este..., ce mai faceți, câți ani aveți), care au fost traduse în fiecare limbă a celor patru țări participante: turcă, italiană, portugheză și română. Elevii au exersat și au învățat aceste expresii în cadrul activităților din clasă. Toate aceste expresii, traduse în limba fiecărei țări participante, au constituit produsul final Dicționarul Magic online.

https://www.youtube.com/watch?v=G9i-Z1rG3nQ

Activitatea s-a desfășurat online, în fiecare țară participantă, sub forma unui joc între copii din cele patru țări. Elevii s-au provocat reciproc cu cuvinte în limbi diferite de limba lor maternă. Astfel, au fost exersate cuvinte și expresii în 5 limbi: engleză, turcă, portugheză, italiană și română. Elevii au interacționat, au învățat și s-au jucat, astfel încât pe tot parcursul activității a predominat o bună dispoziție. https://youtu.be/5j-fuPdRmE0 Magic Dictionary

ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE



- **Do you know me?**

Aceasta a constat în acumularea de noi informații despre țările participante la proiect. Fiecare țară participantă este responsabilă de căutarea informațiilor esențiale despre o altă țară participantă, astfel că România va căuta informații despre Turcia, Portugalia despre România, Italia despre Portugalia și Turcia despre Italia. Informațiile au fost structurate în patru capitole importante, după cum urmează: capitale, orașe importante, situri UNESCO, figuri istorice importante. Mai întâi, studenții s-au documentat, au căutat și structurat informațiile găsite despre țară, apoi le-au asamblat într-un material ThingLink. Fiecare țară participantă a creat astfel un material ThingLink.

- https://www.thinglink.com/scene/1674517985596801027

ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE

Do you know me?

Toate aceste materiale au fost reunite în produsul final ThingLink „Mă cunoști?” https://www.thinglink.com/scene/1670484946659049473?buttonSource=viewLimits.

Elevii au vizionat aceste materiale și astfel au învățat lucruri noi și interesante despre Turcia, Portugalia și România.

La finalul activității, a fost creat jocul „Aventură în Europa” Escape Room cu toate aceste informații.

https://view.genial.ly/63df6df636a19a0019e4236b/game-breakout-games-of-inclusionadventureineurope

Activitatea le-a oferit elevilor oportunitatea de a se cunoaște mai bine, de a cunoaște alte țări și alte tradiții și de a-și exersa abilitățile lingvistice.

https://youtu.be/69AHGmWKD8I

ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE



The breath of our Earth

Activitatea a constat în aflarea de informații despre dezastrele naturale care au lovit de-a lungul timpului cele 4 țări participante: România, Turcia, Portugalia și Italia. Fiind o lucrare de colaborare, fiecare țară participantă s-a documentat dezastrele naturale care au avut loc într-o altă țară, astfel: România a documentat Italia, Italia Turcia, Portugalia România și Turcia Portugalia. Elevii s-au documentat, au găsit și au structurat informațiile găsite. Au fost realizate și activități suplimentare pentru a-i ajuta pe elevi să înțeleagă cauzele, cum se declanșează și efectele dezastrelor naturale constatate. Tot în cadrul acestor activități, elevii au creat diferite lucrări (colaje, desene, picturi etc.) care au respectat tema studiată.



ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE

The breath of our Earth

La finalul activității, fiecare țară participantă a propus un joc (exemplu https://wordwall.net/resource/55754884), respectând totodată tema activității, elevii având astfel oportunitatea de a-și structura și consolida cunoștințele acumulate pe parcursul acestei activități. Toate aceste informații și fotografii din activități au fost reunite în lucrarea intitulată .

The breath of our Earth:

https://www.storyjumper.com/book/read/152372301/The-Erasmus - project - GAMES-OF-INCLUSION#page/1

ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE

- **LTTA 2 Motivational Techiniques-Portugal**

În cadrul acestei activități, profesorii au avut ocazia să afle mai multe informații despre tehnici, metode și avantajele motivării în procesul educațional. De asemenea, au dobândit abilități în utilizarea tehnicilor de incluziune în mediile de predare-învățare. Rezultatele obținute în cadrul atelierului de tehnici motivaționale LTTA pentru profesori și elevi sunt următoarele:

- Creșterea abilităților de utilizare a sistemului de tehnici motivaționale în procesul instructiv-educațional; Dezvoltarea abilităților de intervenție în medii de învățare cu probleme de incluziune și motivație;
- Dezvoltarea sistemului de metode/instrumente pentru sprijinirea elevilor din punct de vedere psiho-social în educație și dezvoltarea sentimentului lor de apartenență.
- Dezvoltarea rețelelor de cooperare internațională
- Dezvoltarea competențelor lingvistice
- Dezvoltarea sentimentului de toleranță față de diferite culturi, limbi și religii





ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE

- **LTTA 2 Motivational Techiniques-Portugal**

Au fost create ateliere de lucru între elevi și copii, având ca subiect central jocul didactic, ca principală metodă de incluziune. Jocul didactic a fost tema centrală a secvențelor de lecții la care au fost prezenți profesorii participanți. Fiecare țară participantă a creat un material cu metode și tehnici de lucru motivaționale utilizate în propriul sistem educațional. Toate aceste materiale au fost reunite în materialul denumit

Motivational techniques

https://www.youtube.com/watch?v=PyxFPUQCNKQ





ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE

FINAL MEETING TURKIYE

Această activitate a contribuit la realizarea obiectivele noastre, deoarece joacă un rol important în diseminarea progresului și a rezultatelor proiectului. Personalul participant, personalul instituției gazdă și sute de alți profesori, membri ai organizațiilor neguvernamentale și părinți care s-au reunit la ceremonia de închidere au contribuit la realizarea obiectivele noastre și a colaborărilor ulterioare, la creșterea abilităților lingvistice și creșterea gradului de conștientizare a importanța parteneriatelor europene. Prin acest proiect și prin parteneriatele transnaționale construite, vor fi transmise școlilor participante diferite practici și tehnici de lucru cu elevii, dar și activități de formare și studiu pentru profesori.

https://youtu.be/KiGTmXs69ro?si=Bk4uhtFtoEkkNuCI



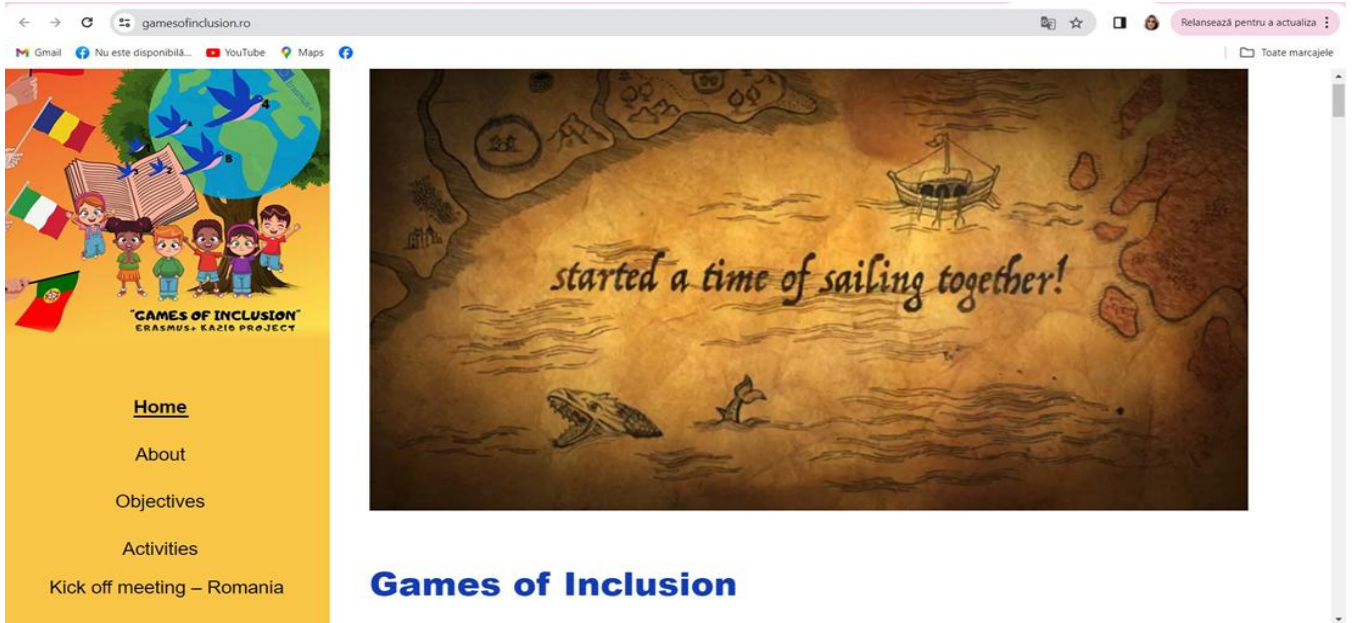


ACTIVITĂȚI DE DISEMINARE

The website and Facebook page of the Games of Inclusion project, which publicize the activities of our project online.

http://www.gamesofinclusion.ro

https://www.facebook.com/groups/1103941173505183





ACTIVITĂȚI DE DISEMINARE

- Gala Voluntarilor Râmnicu Sărat 2022 Proiecte europene Erasmus+ Jocurile Incluziunii Proiectul Erasmus+ a primit Premiul pentru Proiectul Anului

ACTIVITĂȚI DE DISEMINARE

Made for Europe

Jocuri de societate pentru copii – produsele finale ale proiectului



Brain Box Games of inclusion!
joc realizat de
Școala Gimnazială
“Gheorghe Vernescu”,
România



Trivial Games of inclusion
joc realizat de
Agrupamento de
Escolas Tábua
Portugalia



Doable Games of inclusion!
joc realizat de
IC 3 “Don Peppe Diana”,
Italia

ACTIVITĂȚI DE DISEMINARE
Made for Europe
Jocuri de societate pentru copii – produsele finale ale proiectului

Jocurile au fost realizate de elevii școlilor participante în proiect, alături de profesorii coordonatori, în limba engleză

Fiecare joc are un regulament și au fost adaptate la proiectul nostru "Games of inclusion!"

La realizarea lor s-au folosit materiale reciclabile

ACTIVITĂȚI DE DISEMINARE

Made for Europe

Brain Box Games of inclusion!

REGULAMENT

Se stabilește numărul de întrebări care vor fi adresate.Un jucător extrage un jeton din cutie și analizează imaginea și informațiile de pe fața jetonului în 10-20 de secunde. Apoi, înmânează cartea jucătorului din fața

Dacă răspunsurile sunt corecte, jucătorul păstrează jetonul. Dacă răspunsul este greșit, jucătorul pune cartea înapoi în cutie și jocul continuă cu următorul jucător. Jucătorul care acumulează cele mai multe cărți după 10 minute este desemnat câștigător!



ACTIVITĂȚI DE DISEMINARE

Made for Europe Brain Box Games of inclusion!



Utilitate

- Dezvoltă cultura generală
- Stimulează comunicarea
- Lucru în echipă
- Exersează limba engleză

Facilitează progresul școlar

Nivel de competențe

- Elevi
- Profesori (material didactic)
- Centre culturale

- Competențe cheie-soft skills