Green STEPS

Proiect eTwinning (octombrie – mai 2026)

Proiectul eTwinning „Green Steps” are ca obiectiv dezvoltarea competențelor-cheie ale elevilor prin activități interactive și colaborative, promovând educația pentru protecția mediului și formarea unor comportamente responsabile față de natură. În același timp, proiectul încurajează creativitatea, dezvoltarea competențelor de comunicare și digitale, precum și spiritul de cooperare, prin utilizarea metodelor moderne de învățare și a instrumentelor digitale.

Desfășurat în cadrul unui parteneriat internațional, proiectul reunește școli din Turcia, Ucraina, România, Polonia și Spania, oferind elevilor oportunitatea de a învăța împreună într-un context european autentic. Prin colaborarea cu parteneri din alte țări, elevii își dezvoltă competențele sociale și interculturale, împărtășesc experiențe și descoperă bune practici în domeniul educației pentru dezvoltare durabilă.

Școala Gimnazială Nr. 11 Botoșani participă activ la acest proiect prin implicarea elevilor clasei I A, coordonați de prof. Gîndu Elena Zvetlana. Activitățile desfășurate urmăresc formarea unei atitudini responsabile față de mediul înconjurător, dezvoltarea gândirii creative și consolidarea spiritului de echipă, oferind elevilor experiențe de învățare atractive și relevante într-un cadru internațional.

Printre activitățile desfășurate se numără:

- realizarea unui avatar și a unui logo;
- confecționarea hrănitorilor pentru păsări;
- marcarea Zilei Siguranței pe Internet prin activități interactive realizate cu LearningApps;
- observarea procesului de germinare a semințelor și prezentarea rezultatelor pe Padlet;
- realizarea „Pașaportului animalelor”, folosind Mentimeter și Canva;
- studierea circuitului apei în natură și realizarea experimentului „Curățarea apei”;
- utilizarea aplicației Quiver pentru activități de învățare augmentată;
- organizarea unei expoziții colaborative în mediul virtual prin intermediul platformei;
- realizarea de puzzle-uri create de elevi cu ajutorul JigsawPlanet;
- desfășurarea unor jocuri și concursuri interactive prin Kahoot;
- evaluarea proiectului.

Rezultatele așteptate includ realizarea unor produse digitale colaborative, precum **WELCOME PROMOTION VIDEO** (realizat cu Pixton, Canva și Luna AI), **Brochure on Endangered Animals** (creată cu Canva, AI și Linoit) și **Collaborative Storybook** (dezvoltat cu ChatGPT, Meta AI, Canva, Keamk și Padlet). Produsele finale vor fi prezentate și diseminate în comunitatea școlară și pe platformele educaționale, pentru a promova rezultatele proiectului și schimbul de bune practici. Prin aceste activități, proiectul contribuie la dezvoltarea creativității, a competențelor digitale și de colaborare, pregătind elevii să lucreze eficient într-un context european.