



Erasmus+

Tipul activității: Erasmus+ Strategic Partnership for Schools

Abordări pedagogice inovatoare și schimbul de bune practici de învățare / predare

Numele proiectului: P.L.A.C.E.S. - Presenting Legends Across the Continent in European Schools.

Durata proiectului: 15.9.2015 - 15.9.2017

Școala coordonatoare: Elementary School 'OŠ Marije i Line' Umag, Croatia

Școli: Germania, Slovacia, Italia, România, Bulgaria, Cipru, Turcia and Grecia

Limba de comunicare din cadrul parteneriatului: Engleză

Subiecte relevante și priorități ale proiectului:

Creativitate și cultură

ICT – tehnologii noi – competențe digitale

Cooperare internațională, relații internaționale, dezvoltarea cooperării

Aptitudini și competențe de comunicare în anumite limbi străine

Descrierea proiectului

Poveștile tradiționale, miturile și legendele sunt unele dintre cele mai importante comori ale patrimoniului unei națiuni, o cultură - legate de amintiri.

Datorită unei rapide dezvoltări a TIC în ultimii ani, naratiunea și citirea au devenit mai puțin populare, atât în școli, cât și acasă. Elevii moderni nu recunosc poveștile, miturile și legendele din regiunea lor și țara lor, deoarece lectura nu mai este la "modă". Prin faptul că nu le recunosc, elevii uita de rădăcinile lor, de tradițiile și de patrimoniul comun. În afară de acest lucru, educatorii sunt de acord că elevii au probleme de socializare și comunicare, ei nu își pot exprima gândurile în mod corespunzător și / sau, scrie o compoziție solidă și creativă pe un subiect propus. În unele aspecte, imaginația și creativitatea lor s-au pierdut și nu se dezvoltă așa cum ar trebui. Noi vrem să motivăm această "generație digitală" a elevilor, pentru a începe aprecierea patrimoniului și tradițiile lor culturale, prin prezentarea unor legende în școli, cu noi metode de predare și cu sprijinul tehnologiei digitale moderne. Scopul proiectului nostru este de a conecta trecutul, prezentul și viitorul. În vederea realizării acestui lucru, o să explorăm legende, mituri și povești la nivel local, național și internațional care vor fi percepute ca o sursă de comori naționale și a patrimoniului european comun.

Având în vedere cele menționate anterior, profesori din 9 țări europene au stabilit un parteneriat strategic între 9 școli europene dând naștere unui proiect numit – **P.L.A.C.E.S. - Presenting Legends Across the Continent in European Schools.**

Ideea generală este de a arăta și de a prezenta diversitatea și bogăția țărilor europene și de a dezvolta cultura generală, prin aventurarea, alături de colegi de pe alte meleaguri, într-o "călătorie" interesantă și utilă, către de ei înșiși și către ceilalți. Diferite metode și instrumente vor fi folosite pentru a realiza acest lucru.

Proiectul nostru va include o gamă largă de activități, care vor duce la îndeplinirea priorităților noastre de proiect. Se vor implementa activități de învățare / predare / formare organizate de școli sub forma de schimburilor de experiențe pe termen scurt ale grupurilor de elevi și activități pe termen scurt de formare ale profesorilor.

Săptămânile de proiect (5 în total) care implică ateliere educative / creative vor fi organizate și găzduite de 5 școli partenere pentru a crește interesul studenților în legende și de a găsi modalități de a le prezenta, cu ajutorul metodelor de predare inovatoare, digitale.

Elevii vor participa la ateliere de lucru de cercetare despre legende din țara gazdă, laboratoare TIC, pentru a sprijini metodologia din cadrul proiectului, excursii pe teren pentru a experimenta repere celebre și scene legendare, vor fi antrenați în teste tematice, concursuri, jocuri, prezentări de teatru, dans, modă cu costume tradiționale, gastronomie și ateliere de oratorie. Aceste ateliere implică dezvoltarea activităților centrate pe elevi, oferindu-le posibilitatea de a-și forma o personalitate liberă și creativă. Profesorii vor participa, de asemenea, la ateliere de lucru, mese rotunde, prezentări, activități de cercetare, excursii. Vom avea loc, de asemenea, activități de învățare în clasă pentru elevi și activități de tipul job shadowing pentru profesori.

Vom încerca să găsim metode care să includă cunoștințele și experiența acumulate pe parcursul acestor ateliere în produsele finale.

Rezultate tematice ale proiectului

• Produse de artă:

- 1) Marionete legendare care vor purta nume locale ale țărilor partenere cu privire la tradiții / legende și concepute atât ca naratori care vor repovesti experiențele / sentimentele lor pe parcursul întregului proiect, precum și ca profesori virtuali care le vor preda elevilor despre cultură / tradiții prin intermediul științelor sociale, muzicii, limbilor străine, artei, spiritului civic. Marionetele vor fi omniprezente în toate rezultatele digitale ale proiectului,
- 2) produse de artă tematice (sticlărie, articole de artizanat)
- 3) ateliere tematice pentru elevi, organizate în colaborare cu muzeele locale, biblioteci, cluburi pentru copii,
- 4) spectacole tematice legendare (parada modei)
- 5) albume cu imagini / fotografii / cuvinte nori / benzi desenate- produse de către participanții mai tineri,
- 6) logo/broșuri despre proiect și rezultatele așteptate

• Rezultate digitale:

- 1) prezentarea țărilor partenere, ale școlilor acestora, obiective turistice celebre, locuri legendare
- 2) logo-ul proiectului,
- 3) carte tematică în lanț, numită P.L.A.C.E.S., despre legende europene - fiecare capitol va fi scris în limba maternă și engleză, va fi proiectat și ilustrat de către fiecare școală parteneră și dedicat caracteristicilor tematice ale țărilor din cadrul proiectului, iar capitolul 10 "LOT în Europa" va fi conceput ca o reflectare a tuturor elevilor participanți asupra Europei din prezent și din viitor,

- 4) albume tematice / cărți de benzi desenate / broșuri animate / slide show / prezentări / broșuri de colorat- în funcție de vârsta elevilor implicați în fiecare școală,
- 5) un dicționar multilingvist cuprinzând cuvinte de bază și expresii din cele 9 țări partenere,
- 6) concursuri tematice,
- 7) calendare tematice/ hărți interactive,
- 8) un DVD final cu diferite materiale ale proiectului,
- 9) jurnale ale elevilor,
- 10) postere interactive - glogster cu audio/video/imagini/hyperlinkuri unde se vor prezenta diferite scene/ experiențe din cadrul proiectului,
- 11) videoclipuri editate care vor conține secvențe de muzică rap având la bază legende, combinate într-un videoclip și postate pe internet
- 12) Carte de metodologie, realizată de profesori, unde vor fi incluse toate metodele, lecțiile și materialele utilizate.

Rezultate generale așteptate ale proiectului:

- dezvoltarea abilităților de comunicare în limba engleză,
- dezvoltarea creativității prin crearea unor diferite produse de artizanat și diverse forme digitale for
- dezvoltarea TIC/abilități și competențe multimedia,
- dezvoltarea vocabularului de bază ale limbilor materne ale partenerilor ,
- dezvoltarea unei înțelegeri mai bune și a respectului față de cultura altor țări,
- schimbul de materiale didactice/ de metode de predare și învățare / de bune practici / - familiarizarea cu tradițiile, cultura, literatura, muzica, gastronomia și alte caracteristici distinctive ale țărilor partenere
- să devenim ambasadori ai propriei națiuni / țării noastre și să acceptem diferențele culturale.

La sfârșit ne așteptăm să :

- învățăm și să ne distrăm,
- stabilim prietenii de durată,
- dobândim cunoștințe multidisciplinare,
- renunțăm la metodele tradiționale de predare și să acceptăm tehnici și practici moderne de predare,
- stărnim interesul și dorința părinților de a se implica în viața școlii,
- întărim relațiile dintre toți participanții implicați.

Acest proiect va aduce efecte pozitive și de lungă durată asupra organizațiilor participante, asupra sistemelor politice ale școlilor și asupra grupurilor țintă implicate, direct sau indirect, în activitățile organizate.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

