

Erasmus+

“Mobile applications to ease learning for students”

În perioada 1 septembrie 2017 – 31 august 2019 liceul nostru a coordonat și derulat cu succes un proiect finanțat de Uniunea Europeană prin programul Erasmus+. Proiectul se numește “Mobile applications to ease learning for students”, fiind un proiect de parteneriat strategic pentru școli (KA219). Codul proiectului este 2017-1-RO01-KA219-037187_1

Trăim într-o eră digitală în care studenții își pot imagina cu greu viața fără telefoane mobile și computere. Au existat dezbateri pe scară largă pe această temă, iar de cele mai multe ori telefoanele mobile sunt învinovățite deoarece consumă cea mai mare parte a timpului liber al elevilor, afectând capacitatea lor de concentrare asupra muncii școlare sau chiar înstrăinarea persoanelor. Deși acest lucru ar putea fi adevărat, pe de altă parte, dacă trebuie să fim cinștiți suta la sută, trebuie să recunoaștem că viitorul va aparține cu siguranță lumii digitale și este o nevoie stringentă de a ajuta elevii să învețe cum să gestioneze și să folosească tot felul de aplicații mobile care au apărut, indiferent dacă noi, în calitate de profesori născuți în urmă cu câteva decenii, dorim sau nu dorim să o recunoaștem.

Prin urmare, proiectul a fost elaborat pentru a răspunde nevoilor elevilor noștri de a dobândi și îmbunătăți cunoștințele lor în ceea ce privește dezvoltarea aplicațiilor mobile, o abilitate pe care o vor folosi chiar și după anii de școală, indiferent de cariera pe care ar putea să o urmeze.

Vrem să facem ca studenții să rupă bariera dintre consumul pasiv de aplicații mobile și să se îndrepte spre utilizarea activă a instrumentelor de dezvoltare mobilă.

În afară de liceul nostru, care a participat la proiect în calitate de coordonator, au participat, în calitate de membri, următoarele școli:

- a. Ege Bilim Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi din Turcia
- b. Music School of Komotini din Grecia
- c. Zespol Szkol Ponadgimnazjalnych nr 1 im. Stanislaw Staszica din Polonia.

Grupul țintă s-a adresat grupului de vârstă între 15-18 ani din școlile noastre (400 de elevi în total), care sunt suficient de maturi pentru a procesa acest tip și cantitate de informații și pentru a le folosi creativ în vederea dezvoltării de aplicații. Toți elevii provin dintr-o varietate de medii culturale, iar un procent semnificativ dintre ei se

confruntă și se străduiesc să depășească tot felul de obstacole - economice, culturale, financiare etc. Participanții au fost aleși din acest grup țintă în funcție de abilitățile lor digitale, lingvistice, rezultate școlare. Au fost 68 de studenți care au participat la LTTA (Learning Teaching Training Activities) -14 din fiecare țară, în cele patru întâlniri planificate, cu un număr suplimentar de 20-24 de studenți din instituția care a fost gazdă prin rotație

Fiecare întâlnire a inclus și participarea a 8 profesori, astfel încât au fost implicate un număr de 32 de mobilități ale profesorilor (din cele 4 țări participante).

Proiectul a fost realizat transnațional urmărind următoarele aspecte principale:

a. Pentru a facilita comunicarea și înțelegerea interculturală, atât în scopul general al participării studenților într-un mediu multicultural, în special a studenților care nu au avut niciodată șansa de a călători în străinătate, făcându-i mai informați despre alte țări europene, permițându-le să facă schimb de idei, opinii, îmbunătățindu-și astfel abilitățile de comunicare și cunoștințele de limbi străine.

b. De asemenea, pentru scopul specific al acestui proiect, prin organizarea de evenimente transnaționale, studenții și profesorii vor putea observa în primul rând alte sisteme de învățământ, pentru a le compara și a le contrasta, pentru a afla despre importanța aplicațiilor mobile în fiecare țară și locul lor în proiectul de bază al curriculum-ului.

Prin implicarea a 4 școli în implementarea acestui proiect, am asigurat o multiplicare mai bună a efectelor sale într-o varietate de zone ale UE, prin sesiunile de diseminare. De asemenea, am colaborat la elaborarea unui produs final, care să includă lecții legate de dezvoltarea aplicațiilor, precum și un studiu de impact legat de implementarea acestui proiect.

Proiectul și-a propus să realizeze și să realizeze aspecte tangibile și intangibile, atât pe parcursul implementării proiectului, cât și după realizarea acestuia. completare.

Rezultatele tangibile obținute în timpul implementării proiectului se referă la:

- 1 coursebook intitulat „Aplicații mobile pentru școli”- aplicații mobile dezvoltate de studenți,
- 1 set de chestionare inițiale și finale pe baza cărora vom elabora studiul de impact,
- 1 studiu de impact,
- 1 site web, 1 pagină Facebook, 1 cont eTwinning, 1 grup de discuții Facebook, 1 grup Whatsapp,

- 4 intalniri LTTA (Learning Teaching Training Activities) și rapoarte de evaluare,
- 2 minute TM (Transnational Meetings) și rapoarte de evaluare,
- 1 plan general de diseminare,
- 1 raport de gestionare a riscurilor,
- 100 de documente de mobilitate Europass,
- 100 de CV-uri Europass completate,
- 100 de pașapoarte lingvistice Europass,
- 100 de certificate de participare,
- 5 prezentări ale sistemelor de învățământ,
- 5 prezentări de țări, regiuni și școli,
- 5 seturi de materiale de diseminare (arhivate cronologic de fiecare responsabil de diseminare),
- 2 rapoarte - intermediar și final,
- fotografii / filme,
- certificate de prezenta,
- realizarea de rapoarte intermediare si raportului final,
- îmbunătățirea competențelor generale ale elevilor și profesorilor.

Rezultatele intangibile se referă la atingerea obiectivelor proiectului la nivel profesional, cultural, lingvistic și social:

- s-au dobândit cunoștințe legate de dezvoltarea aplicațiilor mobile, criterii pentru evaluarea aplicațiilor mobile,
- s-a realizat implicarea activă în dezvoltarea de aplicații mobile,
- abilitățile digitale au fost îmbunătățite,
- abilități îmbunătățite de gândire critică,
- abilități de comunicare îmbunătățite în limba engleză și în alte limbi,
- toleranță crescută, respect și înțelegere a altor culturi,
- îmbunătățirea capacității de organizare, prezentare, și utilizare a datelor și abilități de lucru în echipă.

Impactul proiectului se poate împărți în următoarele direcții:

La elevi - abilități de dezvoltare a aplicațiilor mobile, îmbunătățirea abilităților profesionale și lingvistice, de comunicare, interacțiune și dialog intercultural.

La profesori - abilități îmbunătățite de leadership, abilități organizaționale și abilități de rezolvare a problemelor, nivel de engleză și abilități profesionale.

Pentru grupul țintă - cunoștințe dobândite despre cerințele dezvoltării aplicațiilor mobile, dorința de a începe propriile proiecte de aplicații mobile.

În ceea ce privește instituțiile - o mai bună coeziune între membrii participanți,

imagine pozitivă la nivel local, îmbunătățirea resurselor umane și materiale, îmbunătățirea abilităților de gestionare a proiectelor Erasmus +

Dintre beneficiile pe termen lung amintim:

- instituțiile vor deveni conectate într-o rețea de cluburi de aplicații mobile, care se va extinde în anii viitori,
- profesorii vor folosi rezultatele proiectului în activități obișnuite la clasă sau pentru materii opționale,
- partenerii vor dezvolta împreună viitoare inițiative Erasmus +.

Imagini din timpul întâlnirilor de proiect din Polonia și Grecia.









