Proiect Etwinning

GAME BASED LEARNING FOR DEVELOPMENT OF PROBLEM SOLVING SKILLS

În perioada aprilie- iunie 2021 elevi din cadrul Liceului Tehnologic de Transporturi Auto Baia Sprie au fost implicaţi în proiectul internaţional eTwimming ***"Game Based Learning for Development of Problem Solving Skills"***.

Scopul proiectului este creşterea implicării elevilor din România, Polonia şi Turcia în activităţi care vizează dezvoltarea abilităţilor de rezolvare de problem prin folosirea jocurilor.

Obiective şi rezultate specifice

- încurajarea colaborării între elevi, valorizarea muncii în echipă;
- familiarizarea cu şi utilizarea diferitelor instrumente web.2;
- utilizarea eficientă a tehnologiei;
- îmbunătăţirea abilităţilor de comunicare şi învăţare a limbilor străine;
- încurajarea procesului de învăţare prin activităţi care au impact în viaţa reală şi valorificarea experienţelor individuale;
- creşterea încrederii şi a respectul de sine;
- promovarea interdisciplinarităţii ca metodă eficientă de învăţare;
- dezvoltarea abilităţilor de investigare şi rezolvare a problemelor;

Parteneri în acest proiect sunt ***Zespol Szkol Ponadgimnazjalnych w Chojnie - Polonia , Selcuklu Mahmut Sami Ramazanoglu Anadolu Imam Hatip Lisesi - Turcia şi Liceul tehnologic de Transporturi Auto Baia Sprie.***

Profesorii implicaţi din cadrul Liceului Tehnologic deTtransporturi Auto sunt ***prof. Sztrelenczuk Iolanda*** şi ***prof. Tirean Ancuţa.***

Perioada de desfăşurare a proiectului este ***aprilie – iunie 2021***.

Activităţile proiectului sunt derulate online, pe platforma eTwinning.
https://twinspace.etwinning.net/105733/home

În luna *aprilie 2021 elevii și* profesorii din școlile implicate au participat la o primă întâlnire online. Elevii s-au cunoscut și au prezentat fiecare câte un joc preferat. Elevii din fiecare școală au creat o variantă de poster, iar în cadrul întâlnirii toți participanții au votat. Posterul care a devenit posterul proiectului a fost cret de către eleva *Ceteraș Alexandra* din clasa a IX-a A de la LTTA. Alți elevi care au creat postere sunt *Daria Dascălul, Anette Ștefan, Robert Săbăduș, Mihai Lazăr, Romeo Hotea, Doris Kiss* și *Iudith Costin .*

În perioada aprilie - mai elevii polonezi, români și turci au testat diverse jocuri și s-au pregătit pentru dezbaterea online care a avut loc în data de 25 mai 2021. Tema dezbaterii a fost *Eficiența jocurilor tradiționale vs. eficiența jocurilor online cu privire la dezvoltarea abilităților de rezolvare de probleme*.

Au foat create 2 echipe internaționale a câte 6 elevi (2 polonezi, 2 români, 2 turci). Echipele s-au pregătit colaborând online. Una dintre echipe s-a concentrate pe jocurile tradiționale, iar cealaltă pe cele online.

Fiecare echipă a prezentat argumente și a răspuns întrebărilor sau contra-argumenteleor aduse de achipa adverse. A fost o întâlnire antrenantă și foarte eficientă.

Toți participații din cadrul întâlnirii au avut ocazia să voteze- completând un google forms- pentru echipa care s-a descurcat cel mai bine.

Activitățile lunii *mai 2021* au vizat și crearea unui eBook despre jocurile prezentate în cadrul proiectului.

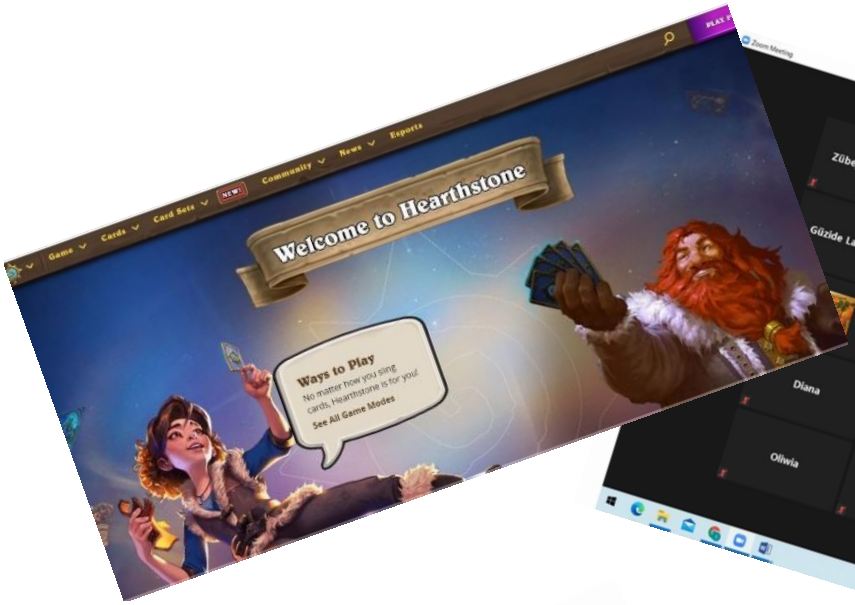
Posterul proiectului

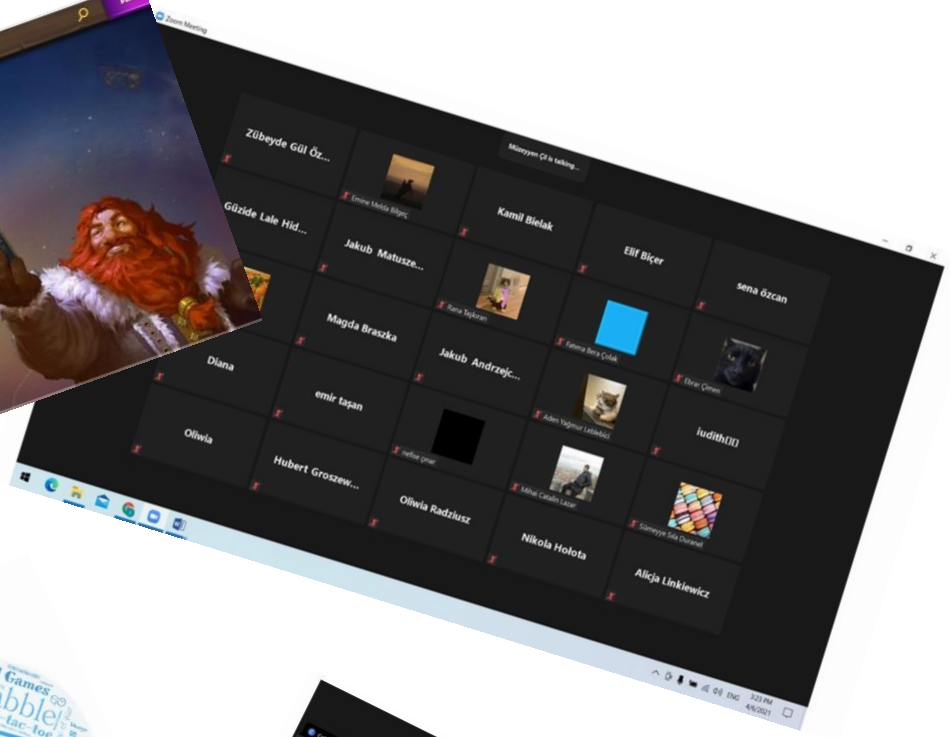
LTTA, Baia Sprie,

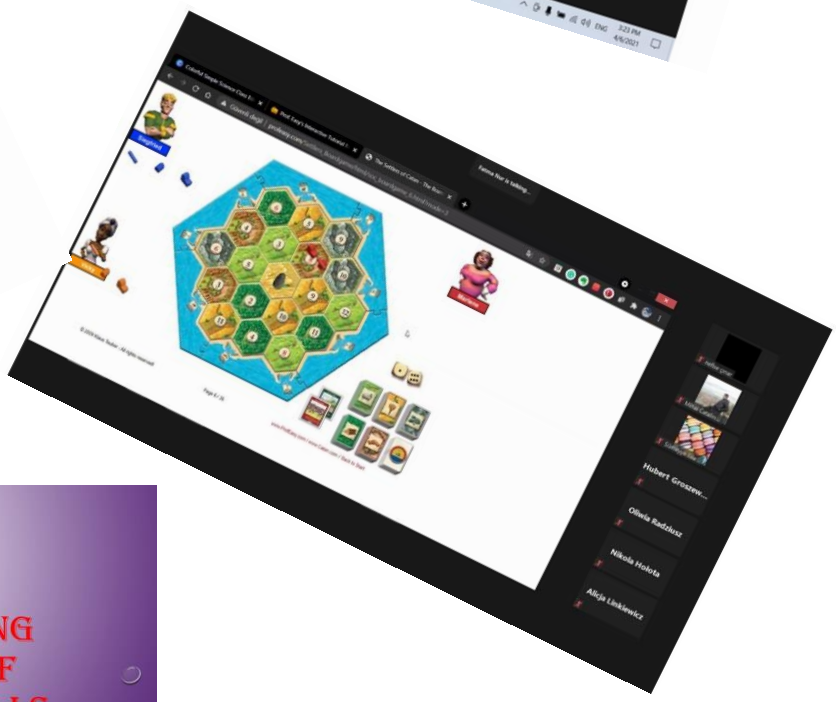
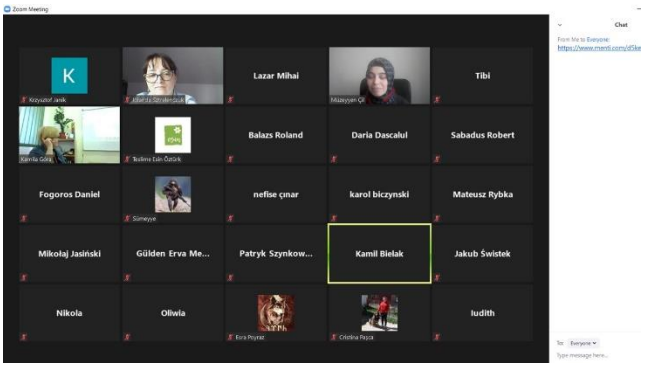
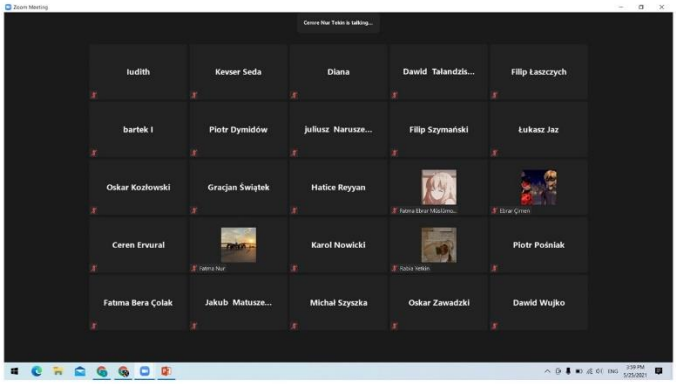
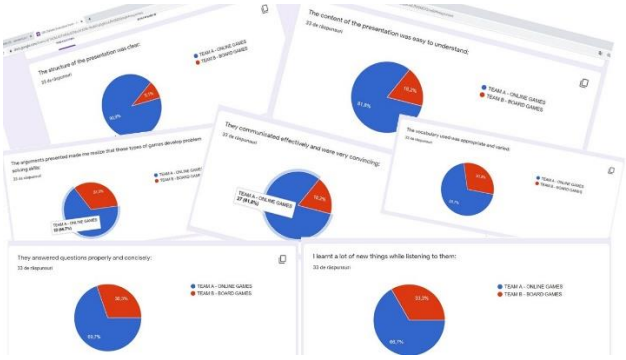
Romania

Alte postere create de elevii de la Liceul Tehnologic de Tranbsporturi Auto

PREZENTARE ONLINE A JOCURILOR PREFERATE







DEZBATEREA INTERNAȚIONALĂ ONLINE