ERASMUS+ "DIGITALIS DIGITAL Innovation for young Students"



Durata: 24 luni

Octombrie 2020-Septembrie 2022

Buget total: 192.675,00 EUR

Buget ISJ: 28.745,00 EUR

2020-1-EL01-KA201-070129

UNIVERSITY OF THESSALY

KALYS SOLUTIONS

Interactive 4D Serious Games Labs

fyg consultores

LICEUL TEHNOLOGIC FRANCISC NEUMAN ARAD

Digitalis
Digital Innovation
for Young Students

COORDONATOR
UNIVERSITY OF THESSALY-GRECIA

PARTENERI

KALYS SOLUTIONSs LTD - CIPRU
INTERACTIVE 4D - FRANȚA
INSTALOFI LEVANTE SL - SPANIA

PARTENER DIN ROMÂNIA
INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN ARAD

Digitalis
Digital Innovation
for Young Students

Școli implicate din județul Arad
ȘCOALA GIMNAZIALĂ ȘOFRONEA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ FRUMUȘENI
ȘCOALA GIMNAZIALĂ ZĂDĂRENI
LICEUL TEORETIC ”JOSEF GREGOR TAJOVSKY” NĂDLAC
LICEUL TEHNOLOGIC ”ION CREANGĂ” CURTICI
LICEUL TEHNOLOGIC ”ȘTEFAN HELL” SÂNTANA

Școli implicate din Arad
ȘCOALA GIMNAZIALĂ ”NICOLAE BĂLCESCU”
ȘCOALA GIMNAZIALĂ ”AUREL VLAICU”
ȘCOALA GIMNAZIALĂ ”ARON COTRUȘ”
LICEUL TEOLOGIC BAPTIST ”ALEXA POPOVICI”
LICEUL TEORETIC ”A. M. GUTTENBRUNN”
COLEGIUL DE ARTE ”SABIN DRĂGOI”
COLEGIUL ”CSIKY GERGELY”
COLEGIUL NAȚIONAL ”VASILE GOLDIȘ”
COLEGIUL NAȚIONAL ”ELENA GHIBA BIRTA„
COLEGIUL NAȚIONAL PREPARANDIA ”DIMITRIE ȚICHINDEAL”
LICEUL NAȚIONAL DE INFORMATICA



OBIECTIV GENERAL

- Achiziția de abilități digitale, antreprenoriale și cultivarea unei gândiri deschise, creative printr-o nouă abordare pedagogică și metodologică bazată pe tehnologie, compatibilă cu realitățile cotidiene
- Abilitarea cadrelor didactice pentru folosirea de instrumente inovative bazate pe jocuri digitale

Digitalis
Digital Innovation for Young Students

Grup țintă:

◦ elevi (8-12 ani);

◦ 25 cadre didactice din Arad și județ astfel:

- ÎNVĂȚĂTORI/ PROFESORI DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

- PROFESORI DE LIMBA ENGLEZĂ CARE PREDAU LA CLASE DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

ACTIVITĂȚI

•Management de proiect (implementare, monitorizare, evaluare, diseminare, valorizare, calitate, financiar, raportare, sustenabilitate)

•Întâlniri transnaționale (virtuale și față în față)

•Elaborarea produsului intelectual

Cadrul pedagogic și al competențelor

Abordare prin jocuri digitale (serious games)

Pilotare

Ghid de bune practici

Digitalis
Digital Innovation for Young Students

REZULTATE

INTANGIBILE

- Cultivarea competențelor cheie : competențe digitale, siprit de inițiativă și antreprenoriat, competențe sociale și civice, gândire critică etc. la elevii din clasele primare
- Perfecționarea metodică a cadrelor didactice pentru folosirea de instrumente digitale inovative bazate pe jocul didactic în scopul dezvoltării competențelor elevilor
- Transferul de bune practici și experiențe
- Integrarea tehnologiilor digitale la clasă

TANGIBILE

- Cadru metodologic pentru elevii din învățământul primar
- Curriculum și materiale auxiliare digitale
- Dezvoltarea de jocuri didactice (serious game)
- Metodologie de implementare a resurselor de instruire
- Rapoarte asupra rezultatelor intelectuale și activităților proiectului

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.



Thank you!