
Through Museum Walls to Digital World


Erasmus+ KA2

KA229 - School Exchange
Partnerships

Perioada de implementare
01.09.2020 – 31.08.2023

BUGET APROBAT - 20.365 EUR





„Din sălile de muzeu în lumea digitală”

Parteneri

Stredni odborná škola multimedialni a propagacni tvorby, s.r.o.
Czech Republic

OSMAN GAZI ANADOLU LİSESI, Turkey

17 Subat Anadolu Lisesi, Turkey

Liceul Teoretic "Avram Iancu,, Romania

Szkola Podstawowa nr 157 im. Adama Mickiewicza, Poland

IES Alpujarra, Spain



Priorități și teme

Prioritatea principală

- Susținerea indivizilor să dobândească și să dezvolte abilități de bază și competențe cheie.

Teme

- Creativitate și cultură
- Cercetare și inovație
- Învățarea non-formală și la distanță



Obiectivele proiectului



Să lărgescă domeniile învățării și să integreze muzeele în studierea artei, literaturii, istoriei, științelor, tehnologiei, științelor sociale prin vizite la muzee în timpul mobilităților din fiecare țară;

Să faciliteze o strânsă colaborare cu alte instituții, să organizeze activități comune, în concordanță cu curriculum-ul și să invite specialiști din domeniile conexe în activități organizate în grupuri, seminare, forumuri, etc;

Să organizeze activități regulate și vizite la muzee și să le integreze în activități educative;

Să creeze un muzeu în școli și un colț al proiectului;

Să identifice o legătură între curriculum-ul școlar și experiențele proprii pentru a îmbunătăți activitatea de învățare, care să permită elevilor să experimenteze, să participe la cursuri în mod activ și să faciliteze învățarea activă în muzee;

Să compare cunoștințele teoretice cu exponatele reale, să lărgescă perspectiva învățării și să asigure învățarea lucrurilor noi;

Obiectivele proiectului



Să prezinte experiențele din trecut, să învețe despre trecut, să facă legătura între trecut și prezent și să formeze elevii pentru viitor;

Să se adapteze societății care se află în permanentă schimbare, să le prezinte noile invenții și descoperiri și să-i facă pe elevi conștienți de progresul din jurul nostru;

Să crească gradul de înțelegere al elevilor al problemelor sociale cu care se confruntă societatea în care trăim, precum conflictele și războiul, prin vizite la instituțiile sociale;

Să se concentreze asupra importanței artei și literaturii, a reprezentanților marcanți din aceste domenii și să dezvolte simțul estetic;

Să implementeze, în mod activ, „Săptămâna Muzeelor”;

Obiectivele proiectului

Să faciliteze desfășurarea de lecții care îmbină teoria cu practica și să utilizeze instrumentele digitale și TIC;

Să descopere noi țări, să interacționeze cu cetățeni din întreaga Europă, să dezvolte relații de tipul oaspete-gază între elevi;

Să descopere noi domenii de învățare, să creeze, să-și folosească imaginația, să realizeze produse originale (măști, logo-uri, pliante, postere, etc.) și să utilizeze mijloacele și tehnicile digitale moderne (web2), în special în dezvoltarea comunicării interactive și colaborative;

Să îmbunătățească comunicarea interpersonală și să contribuie la înlăturarea sentimentelor negative precum: hățuirea, violența, desconsiderarea; să creeze un mediu de învățare plăcut, prin utilizarea activităților de warm-up, a atelierelor de lucru, a prezentărilor scurte pe teme culturale;

Să utilizeze diversitatea și multiculturalismul din mediul familial într-un mod pozitiv, prin integrarea lor în activitățile de proiect, transformându-i pe membrii familiilor în membri activi ai școlii și a proiectelor instituției;

Să ofere fiecărui elev șansa de a reflecta asupra talentelor pe care le are în scopul valorificării acestora în implementarea proiectului; să se formeze elevi încrezători și creativi (artă, dans, teatru, muzică, etc.)



Activități



Elevii eligibili vor participa în mod direct la proiect. Ei vor reprezenta principalul obiectiv al proiectului, fiind vizați în majoritatea activităților planificate.

Elevii vor înțelege valoarea artistică a exponatelor, vor înțelege multiculturalismul și vor respecta diferitele culturi. Ei se vor implica activ în procesul de acumulare de cunoștințe, își vor exprima opiniile și sentimentele. Cu ajutorul muzeelor, ei vor înțelege învățarea multidimensională, își vor dezvolta gândirea critică și vor dobândi abilități de învățare pe tot parcursul vieții.

Activități

Elevii urmează:

- Să creeze anumite produse de proiect;
- Să proiecteze și să înființeze un muzeu al școlii și un colț al proiectului;
- Să pregătească o expoziție pe tema istoriei instituției;
- Să prezinte materiale care sunt create cu ajutorul mijloacelor digitale (filme, reclame, prezentări PowerPoint, animații, etc.);
- Să creeze un e-catalog și audio ghiduri pentru muzeul școlii;
- Să îndeplinească sarcinile și să le prezinte în cadrul activităților din mobilități;
- Să organizeze un eveniment în care alți elevi vor putea face un tur virtual al muzeelor.



Mobilități



C1 – „Să ne întâlnim în muzeu”- Întâlniri comune ale membrilor echipelor de proiect -
Gazdă: Stredni odborná skola multimedialni a propagacni tvorby, s.r.o, Czech Republic

C2 - „Război și Holocaust”- Schimburi de grupuri de elevi – Gazdă: Szkoła Podstawowa nr
157 im. Adama Mickiewicza, Poland

C3 - „Un drum auriu spre educație” - Schimburi de grupuri de elevi – Gazdă: Liceul Teoretic
"Avram Iancu,, România

C4 – „De la mori de vânt la educație”- Schimburi de grupuri de elevi – Gazdă: IES Alpujarra,
Spain

C5 – „Armonia culturii și sportului în muzeu”- Schimburi de grupuri de elevi – Gazdă: 17
Subat Anadolu Lisesi, Turkey

Participanți mobilități



Întâlniri comune ale membrilor echipelor de proiect: 3 profesori, 2 persoane însoțitoare, membri ai echipelor de management de proiect

Schimburi de grupuri de elevi: 3 elevi, 2 persoane însoțitoare



*Mulțumesc pentru
atenție!*

Prof. Fărău Adrian, persoană de contact