



**Proiect de parteneriat strategic în domeniul școlar în cadrul
programului ERASMUS+
cu titlul *Innovation starts with action! STEAM*
Nr. ref. 2016-1-TR01-KA219-034227_5**

ANUNȚ DE SELECȚIE

În selecția grupului țintă de participanți se va promova o politică de informare și o metodologie clară care va asigura participarea fără discriminare, respectând principiul egalității de șanse, al transparenței și al evitării conflictului de interese.

Metode de selecție și pondere în rezultatul final:

- | | |
|--------------------------------------|----------------------|
| • Evaluarea dosarului de candidatură | <i>admis/respins</i> |
| • CV în format europass | 30p |
| • Scrisoare de intenție | 30p |
| • Interviu în Limba engleză | 40p |

Calendarul desfășurării concursului de selecție a participanților în proiect:

- Informarea elevilor – 12.10.2016
- Depunerea dosarului de candidatură – 12-14.10.2016
- Evaluarea dosarelor – 15-16.10.2016
- Desfășurarea interviului la Limba engleză – 17.10.2016 (în timpul de școală al elevilor selectați)
- Afișarea rezultatelor la avizierul elevilor și pe situl liceului – 18.10.2016

Dosarele vor fi înregistrate la secretariatul școlii și apoi se vor depune la coordonatorul de proiect – prof.Petcu Irina în intervalul orar 8:00 – 16:00.

Condiții de înscriere la concursul de selecție:

- Sunt elevi ai Școlii Gimnaziale Nr.5 București în clasele IV-VIII;
- Respectarea termenului de înscriere a candidaților. Acest criteriu se va puncta cu Admis sau Respins;
- Motivația de participare la activitățile desfășurate în timpul mobilității;
- Rezultate foarte bune la învățătură;
- Participarea la diverse concursuri și olimpiade naționale;
- Media 10 (zece) la purtare pentru elevii din învățământul gimnazial;
- Disponibilitatea și angajamentul de participare la activitățile proiectului (informare, pregătire, consiliere);
- Participantul trebuie să cunoască limba engleză la nivel de conversație.

Conținutul dosarului de candidatură:

- Cerere de înscriere (Anexa 4);
- Copie xerox după certificatul de naștere/cartea de identitate;
- CV în format Europass/european semnat de candidat în limba engleză;
- Scrisoare de intenție semnată de candidat în limba română (Anexa 5);
- Acord părinți pentru participarea la selecție (Anexa 12);
- Recomandarea de la profesorul diriginte/învățător (Anexa 14).

PROBE DE EVALUARE- CONȚINUTURI

- **CV în format europass (30 puncte)**, în limba engleză, care să evidențieze:
 - 1) performanțele școlare și personale ale elevului (participări la concursuri, premii, distincții, apartenență la cluburi, pasiuni etc)
 - 2) interesul personal pentru: matematică /fizică/științe/IT/engleză
 - 3) utilizare calculator – ce programe, ce nivel
 - 4) menționare a participării anterioare la proiecte europene (Etwinning, Erasmus etc).
- **Scrisoare de intenție (30 puncte)**, în limba română, semnată de candidat care prezintă motivația candidatului de a participa la proiect, calitățile personale și competențele care îl recomandă pentru selectarea în grupul țintă al proiectului. De asemenea va urmări să răspundă la următoarele întrebări:
 - 1) De ce îți dorești să partici la acest proiect?
 - 2) Proiectul presupune ore în plus de studiu și lucru în echipă - aproximativ 3 ore pe săptămână plus două săptămâni de lucru intens. Ești gata să muncești în plus?
 - 3) Dacă ar fi să folosești niște roboți lego la o oră de științe, ce activități crezi că s-ar putea face cu ei?
 - 4) Cum ar arăta o oră de matematică ideală, din punctul tău de vedere?

- **Interviu în limba engleză -10-15 minute (40 puncte)**

În 10 minute, elevul se va prezenta și va purta o discuție liberă cu unul din profesorii implicați în proiect.

Obiective:

- Nivelul de exprimare în limba engleză 10 p
- Nivelul de interes în proiect 10 p
- Abilități de prezentare și exprimare în public 20 p

Rezultatele nu fac obiectul contestațiilor. In cazul neselectării, nu uitați că școala își dorește să obțină cât mai multe proiecte europene. Suntem conștienți că suntem o școală care are cateva sute de elevi foarte buni.

Informații utile:

- „Innovation starts with action! STEAM” este un proiect ERASMUS+, finanțat din fonduri europene, ce își propune să dezvolte participanților diverse abilități STEAM (științe, tehnologii, inginerie, artă, matematică). În acest proiect sunt 7 parteneri (Turcia-coordonator, Spania, Anglia, Italia, Portugalia, Macedonia și România). Școala Nr.5 este partener și se supune regulilor stabilite de coordonator.

- Elevii vor avea de desfășurat activități pe tot parcursul proiectului și vor participa la diferite workshop-uri (robotică, experimente științifice, tehnologice, matematice). De asemenea vor participa la mobilități în țările partenere (Portugalia, Anglia, Spania).

- Costurile de deplasare, cazare și masă sunt oferite sub formă de grant/bursă din proiect. Este posibil ca părinții să suporte unele cheltuieli (asigurare medicală, acces obiective turistice, procură etc.)

- Fiecare elev va pleca într-o singură mobilitate.

- În timpul mobilității, în funcție de cerințele organizatorilor, cazarea se poate face în familiile elevilor implicați în proiect din țara respectivă.

- În cazul în care s-au efectuat cheltuielile aferente unei mobilități iar elevul se retrage, părinții au obligația de a achita contravaloarea cheltuielilor aferente.

- Părinții trebuie să își dea acordul asupra utilizării datelor elevilor în activitățile proiectului (poze, filmulețe ce vor fi postate pe internet sau în presă).

Descrierea proiectului

Individual competencies in STEAM subjects (science, technology, engineering, arts and mathematics) are getting more important for the occupations of future which are based on high technology. Therefore, innovative approaches are required in education. The curriculums need to be revised because student motivation is not referred enough in STEAM subjects. Regarding this, the project has three main innovative approaches which enable students to be more participative in lessons:

1.To increase readiness level of students in science and mathematics through art-in-museum activities.

2.To develop students' competencies in technology and engineering with use of lego robots in education.

3.To combine all these 3D designs, QR codes, experiment video quizzes and robot programming activities in STEAM subject.

These approaches make easy to provide particularly primary school students with basic skills in STEAM subjects and to teach technology, engineering, maths and science simultaneously. In addition, the students will be able to improve their basic coding and analytical thinking skills by writing instructions in lego robot.

That will activate students' problem solving abilities while it also helps them develop evaluate things from different perspectives. This Project will also enable teachers to associate school subjects with each other more, heighten student motivation, adopt innovative approach, focus on coding training and make use of technology for particular purpose. It will contribute to teachers' professional development and they will keep themselves up to date. While preparing students for occupations of future, teachers will train individuals who can easily comprehend to use robots, internet and other technological devices working on 3D technology and sensors.

Students will be able to take videos and change their experiments, they will also prepare maths games and play together, while making orienteering games with QR codes at school and in the nature. The workshops will include a lot of various activity stations, such as designing and drawing, building circuits , making an experiment, preparing a mathematic problem, writing a story or poem, taking part in one of the coding activity with scratch or code org, giving the robot a code. They will make materials for the lessons and they will learn the handmade arts from each others.

Students will work in teams and learn the handmade arts from each other. They will make experiments and explain their works with taken videos and share their experiments. They prefer maths games and play together. We organise orienteering games with QR codes at school and in the nature before the workshops.

The workshops have a lot of various activity stations, such as art, design and drawing activities, building circuits , making an experiment, preparing a mathematical problem, writing a story or poem about their experiment, taking part in one of the coding activity with scratch or code org, helping the robot go and giving the robot a code. We work at first with traditional methods and after that students use the technology for example web 2.0 tools, 3D technologies, ipads, (cell) phones and computers.

The outcome of this project is to build a Learning Lab, ebooks, posters, videos and audios. The teachers learn new techniques and methods from their colleagues to work multidisciplinary.

The use of audiovisual and social media can make Science, Technology, Engineering, Art and Maths (STEAM) education more effective and fun by introducing tools to capture, support and communicate what happens both inside and outside the classroom.



ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 5
Calea Victoriei nr.114, sector 1, București
Tel: (021)-316.99.18; Fax: (021)-316.92.36; email: scoala5cmp@yahoo.com



**Proiect de parteneriat strategic în domeniul școlar în cadrul
programului ERASMUS+
cu titlul *Innovation starts with action! STEAM***
Nr. ref. 2016-1-TR01-KA219-034227_5

ANEXA 4. FIȘA DE ÎNSCRIERE

Doamnă Director,

Subsemnatul/a _____ născut/a la data de _____
în localitatea _____ având domiciliul în _____ str _____
nr . _____, județ/sector _____ CNP _____ tel _____
E-mail _____ elev/ă în clasa _____ la Școala Gimnazială Nr.5 București”,
vă rog să-mi aprobați înscrierea la procesul de selecție pentru Proiectul de parteneriat strategic în
domeniul școlar în cadrul programului ERASMUS+ cu titlul „Innovation starts with action!
STEAM”.

Prezentei cereri de înscriere anexez următoarele documente:

- Copie xerox după certificatul de naștere/cartea de identitate;
- CV în format Europass/european semnat de candidat;
- Scrisoare de intenție semnată de candidat;
- Acord părinți pentru participarea la selecție;
- Recomandarea de la profesorul diriginte/învățător;
- Angajament de disponibilitate față de activitățile proiectului;

Semnătură elev/ă,

Semnătura Părinte/tutore,

Data completării cererii

Doamnei Director a Școlii Gimnaziale Nr.5 București

**Proiect de parteneriat strategic în domeniul școlar în cadrul
programului ERASMUS+
cu titlul *Innovation starts with action! STEAM*
Nr. ref. 2016-1-TR01-KA219-034227_5**

ANEXA 5.

SCRISOARE DE MOTIVAȚIE/INTENȚIE

Stimată doamnă,

Adresez această scrisoare ca răspuns la anunțul dumneavoastră cu privire la selectarea membrilor grupului țintă al proiectului. Având în vedere pregătirea mea în domeniul muzicii, doresc să fac parte din grupul țintă.

Consider că participarea în acest proiect îmi va permite pe viitor să

.....
.....
.....

Sunt o persoană (dați exemple de minimum trei calități care credeți că vă recomandă pentru participarea în proiect)

.....
.....
.....

Motivele participării mele în proiect sunt următoarele (enumerați minimum trei motive):

1.
2.
3.

Dacă veți considera motivația și calitățile mele corespunzătoare pentru participarea în cadrul grupului țintă la proiectul dumneavoastră, vă rog să mă contactați pentru detalii la adresa de email:

....., sau la telefon

Vă mulțumesc,

Nume și prenume: _____

Semnătura: _____

Data: _____



**Proiect de parteneriat strategic în domeniul școlar în cadrul
programului ERASMUS+
cu titlul *Innovation starts with action! STEAM*
Nr. ref. 2016-1-TR01-KA219-034227_5**

ANEXA 12.

ACORD DE PARTICIPARE PROIECT

Subsemnatul/a.....,
CNP..... domiciliat/ă în.....
str.....nr bl ap.....
telefon.....email.....
identificat cuseria numărul valabil până la data.....

PĂRINTELE elevului/ ei îmi exprim
acordul scris pentru participarea copilului meu în grupul țintă în implementarea proiectului
„Innovation starts with action! STEAM” number 2016-1-TR01-KA219-034227_5, finanțat de
Uniunea Europeană.

Mă angajez să respect cerințele și calendarul programului, să particip la toate activitățile care
îmi revin ca părinte și să întocmesc toate documentele solicitate de echipa proiectului din fonduri
personale (împuternicire la notariat, asigurare medicală, vizite ale unor obiective turistice etc).

Declar pe propria răspundere că:

am fost informat(ă) nu am fost informat(ă)

privind condițiile pentru mobilitate și modul de derulare al proiectului și mă angajez să respect
cerințele programului, respectiv cazarea unui elev străin venit în mobilitate în România, asigurarea
mesei și transportului local către școală dacă va fi cazul.

Declar că sunt de acord ca datele personale ale copilului meu, materialele rezultate în urma
activităților (fotografii, filmări video etc.) să fie utilizate în scopul proiectului sus-menționat pe
internet, site-ul școlii, site-ul proiectului, facebook, cât și prin publicarea lor în presa locală.

Data, _____

Semnătura mama, _____

Semnătura tata, _____

**Proiect de parteneriat strategic în domeniul școlar în cadrul
programului ERASMUS+
cu titlul *Innovation starts with action! STEAM*
Nr. ref. 2016-1-TR01-KA219-034227_5**

ANEXA 14.

RECOMANDAREA DIRIGINTELUI

Numele și prenumele elevei/elevului:

Clasa:

Media la purtare în anul școlar 2015/2016:

Prezentați aspectele pe care le considerați importante despre această/acest elevă/elev, inclusiv o descriere a caracteristicilor școlare și personale. Comparativ cu alți elevi ai clasei din care face parte, evaluați pe o scară de la 1 la 5 acest elev, în ceea ce privește:

	1 (insuficient)	2 (satisfăcător)	3 (bine)	4 (foarte bine)	5 (excepțional)
Gândire creativă, originală					
Motivația de a participa la activitățile clasei					
Încredere în sine					
Capacitatea de a lucra în echipă					
Rezultate obținute în coordonarea activităților					
Relaționarea cu ceilalți colegi de clasă					
Implicare activă în proiectele școlii					
Potențial pentru dezvoltare profesională					

Orice informație care poate diferenția eleva/elevul de alții este binevenită.

Nume și prenume diriginte
Data

Semnătura