



ERASMUS+ n. 2020-1-
RO01-KA226-SCH-
095538



Proiect finanțat prin **Programul Erasmus+**

Acțiunea cheie: **KA2 – Parteneriate strategice pe domeniul școlar ca răspuns la situația provocată de pandemia COVID-19 - Parteneriate pentru pregătirea digitală, în educație (KA226)**

Domeniul : **Educație școlară**

Titlul proiectului: **Think global, act digital**

Numărul de identificare al contractului: **2020-1-RO01-KA226-SCH-095538**

Beneficiar: **Școala Gimnazială "Friedrich Schiller"**

METODOLOGIE
CONCURS DE SELECȚIE CANDIDAȚI (elevi)
PENTRU PARTICIPAREA LA ACTIVITĂȚI ȘI MOBILITĂȚI ÎN

PROIECTUL ERASMUS+
„THINK GLOBAL, ACT DIGITAL”

(05. 09. 2022 – 30. 10. 2022)

***Devine aplicabilă după primirea avizului din partea
Consiliului de Administrație al școlii.**

Cuprins

1. Contextul general al întocmirii acestei metodologii.....	3
2. Documente de referință, în baza cărora s-a elaborat prezenta metodologie.....	3
3. Dispoziții Generale.....	4
4. Scopul acestei metodologii.....	6
5. PROCEDURA DE SELECȚIE.....	7
6. Conținutul dosarului de candidatură – elevi.....	9
7. Rezumatul Proiectului.....	10
7.1. Descriere proiect.....	11

1. Contextul general al întocmirii acestei metodologii

Obligativitatea oricărei instituții școlare, în calitate de beneficiară a proiectelor școlare (fie aplicant, fie partener) în cadrul Programului ERASMUS+, de a respecta și aplica prevederile legale referitoare la selecția candidaților, interesați de participarea la astfel de proiecte educaționale.

Implicarea activ-participativă, de-a lungul ultimilor ani, a multor elevi și profesori de la Școala Gimnazială „Friedrich Schiller” în proiecte școlare cu finanțare europeană:

- MOBILITATE INDIVIDUALĂ;
- SCHIMBURI DE EXPERIENȚĂ;

Oportunitățile tot mai diversificate pe care le oferă Comisia Europeană sistemului de educație din țările membre, atât cadrelor didactice în procesul formării continue, din punct de vedere profesional, cât și elevilor, ca cei mai importanți beneficiari ai procesului educativ, de formare a personalității și dobândirea de abilități și competențe valabile pe tot parcursul vieții.

Contextul pandemic a făcut ca profesorii Șc. Gim. „Friedrich Schiller”, împreună cu partenerii internaționali să aplicăm pentru un proiect Erasmus, proiect câștigat, în care avem oportunitatea de a fi COORDONATORI. Parteneriatul proiectului de Parteneriat Strategic „THINK GLOBAL, ACT DIGITAL” este compus din următorii membri:

- Asociația Absolvenților Universității Petru Maior din Targu-Mureș, Romania
- SC Edu Soft Marketing „SRL Romania
- Congregazione suore Francescane Missionarie del sacro cuore, Italy
- Asociación Instituto de Técnicas Educativas - I.T.E Spain
- Oostvaarderscollege, Netherlands
- Salihli 50. Yil Ortaokulu, Turkey
- Iskenderun Kiz Anadolu Imam Hatip Lisesi, Turkey
- Raseiniu r. Girkalnio pagrindine mokykla, Lithuania

Proiectul se va derula în perioada 1 aprilie 2021- 31 martie 2023.

NOTĂ:

Fără a modifica conținutul legislației privind selecția candidaților pentru implicare în Proiecte ERASMUS+, fiecare instituție școlară are dreptul de a adapta procedurile legale existente, la condițiile specifice propriei comunități de elevi și profesori.

2. Documente de referință, în baza cărora s-a elaborat prezenta metodologie

- Legea Educației Naționale – Legea nr. 1/ 2011.



Erasmus+



ERASMUS+ n. 2020-1-
RO01-KA226-SCH-
095538



- Apelul național la propuneri de proiecte 2020
- APEL european 2020 pentru propuneri de proiecte în Programul Erasmus+;
- Ghidul ERASMUS+ , versiunea 2020,
- Regulamentul Parlamentului și Consiliului European nr. 1288/2013 și, Memorandumul Guvernului României nr. 10951/2013.
- Formularul de candidatură:
 - KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices
 - KA226 - Partnerships for Digital Education Readiness
- Contractul de finanțare între Agenția Națională din România și Școala Gimnazială „Friedrich Schiller” în cadrul Programului ERASMUS+, în vederea implementării Proiectului școlar de Parteneriat Strategic : „Think global, act digital”
- Avizul Consiliului de Administrație al Școlii Gimnaziale „Friedrich Schiller”, raportat strict la desfășurarea acestui proiect.
- Documentele de sprijin în implementarea prezentului proiect, elaborate de echipa de management (constituită și validată de conducerea școlii), purtând avizul Consiliului de Administrație al Școlii Gimnaziale „Friedrich Schiller”.
- Site [www.erasmusplus.ro.](http://www.erasmusplus.ro/); <http://www.anpcdefp.ro/>.

3. Dispoziții Generale

Art. 1. Prezenta procedură stabilește modalitatea de selecție a elevilor școlii , care sunt interesați să facă parte din echipele de lucru, la nivelul Școlii Gimnaziale „Friedrich Schiller”, în vederea implementării Proiectului școlar de Parteneriat Strategic: „*Think global, act digital*” finanțat de Comisia Europeană în cadrul Programului ERASMUS+, care va fi derulat de instituția școlară mai sus menționată în calitate de coordonator, în perioada 1 aprilie 2021– 31martie 2023, în parteneriat cu:

- Asociația Absolvenților Universității Petru Maior din Targu-Mures, Romania
- SC EDU SOFT MARKETING ,SRL Romania
- Congregazione suore Francescane Missionarie del sacro cuore, Italy
- Asociación Instituto de Técnicas Educativas - I.T.E Spain
- Oostvaarderscollege, Netherlands
- SALIHLI 50. YIL ORTAOKULU, Turkey
- Iskenderun Kiz Anadolu Imam Hatip Lisesi, Turkey
- Raseiniu r. Girkalnio pagrindine mokykla, Lithuania

Art. 2. Selecția membrilor din echipa de proiect se realizează în conformitate cu prevederile Ghidului ERASMUS+ pentru anul 2020, dar și cu cele din aplicație proiectului, recent aprobat.

Art. 3. Prezenta procedură intră în vigoare după primirea avizului din partea Consiliului de Administrație al Școlii Gimnaziale „Friedrich Schiller”, Tg-Mureș.

Art. 4. Selecția membrilor din echipa de proiect se realizează prin concurs de dosare.

Art. 5. Pentru o eficiență SPORITĂ și o transparență impusă procesul de selecției a candidaților , va parcurge următoarele etape:

- în plenul Consiliului Profesoral coordonatorul de proiect va face diseminarea acestuia și a informațiilor referitoare la procesul de selecție;
- anunțarea perioadei pentru depunerea dosarelor de candidatură ;
- cei interesați (elevi), vor depune dosarele la Secretariatul școlii primind un număr de înregistrare pentru fiecare în parte;
- evaluarea dosarelor candidaților va fi făcută de o comisie de selecție constituită, prin decizia directorului școlii;
- interviu în limba engleză;
- anunțarea rezultatelor selecției;
- depunerea contestațiilor;
- anunțarea rezultatelor finale după soluționarea eventualelor contestații.

Art. 6. Comisia de rezolvare a contestațiilor va fi numită doar în cazul în care se vor înregistra contestații



Erasmus+



ERASMUS+ n. 2020-1-
RO01-KA226-SCH-
095538



4. Scopul acestei metodologii

Prezenta metodologie s-a elaborat în baza următoarelor considerente:

✓ selectarea obiectivă, transparentă, nediscriminatorie, cu egalitate de șanse pentru fiecare dintre cei interesați (elevi), de a se implica direct în activitățile specifice proiectului, cu finanțare europeană, pe care școala îl va derula în perioada 1 aprilie 2021 – 31 martie 2023, axat pe:

Inovație în predare folosind tehnologia, cursuri IT (pentru elevi și studenți) după care se va forma un Tech Hub pentru tineri. Acesta va consta într-un spațiu de comunicare online prin care elevii pasionați de codificare, robotică, programare de jocuri și gamification vor putea accesa burse, participând la concursuri și la pregătiri specifice ale specialiștilor universitari. Pentru orice informații suplimentare, vă rugăm să urmăriți activitățile noastre prin pagina noastră dedicată de Facebook „Think Global, Act Digital”

✓ necesitatea constituirii:

a) echipelor de lucru din cadrul proiectului (cu rol de sprijin eficient pentru echipa de management a proiectului), prin ale căror abilități și competențe didactico-pedagogice se pot îndeplini obiectivele propuse în cadrul proiectului astfel, creându-se premisele favorabile obținerii rezultatelor așteptate prin implementarea acestui tip de proiect;

b) grupurilor țintă formate din elevi ai școlii, care se vor implica în proiect prin variate modalități: pregătirea materialelor de informare și prezentare (în școală, comunitate, dar și partenerilor de proiect), în raport cu tema stabilită; participarea la mobilitățile stabilite în cadrul proiectului.

În selecția grupului țintă de participanți se va promova o politică de informare și o metodologie clară care va asigura participarea fără discriminare, a fiecărui elev din școală, care întrunește condițiile prevăzute în prezentul document.

Această procedură se va aplica etapizat pe întreaga durată a proiectului, intitulat *Think Global, Act digital*, perioada - (01.04.2021 -31.03. 2023), în raport direct cu activitățile care se vor derula:

- fie la nivelul școlii, în perioada dintre mobilități;
- fie pentru a participa efectiv la mobilitățile prevăzute în proiect



Erasmus+



ERASMUS+ n. 2020-1-
RO01-KA226-SCH-
095538



5. Procedura de Selecție

Criterii de selecție pentru elevii interesați, în implicarea în activitățile proiectului coordonat de școala la care învață, dacă întrunesc următoarele condiții:

- să fie elev al școlii, de cel puțin un an, la data debutului acestui proiect;
- nu au fost (nu sunt) beneficiari ai altei finanțări din proiecte UE (în ultimii 2 ani);
- au: - situație dezavantajată în familie (material, sunt orfani, în regim de plasament familial, de altă etnie, etc.), *va fi o prioritate* (respectând și celelalte condiții);
- a reprezentat cu succes școala la concursuri și olimpiade școlare în domeniul IT, în anul precedent, dar și pe durata implementării proiectului- documente justificative;
- competențe digitale avansate (creare conținut digital: povești, teme asociate unei materii învățate la școală, prezentarea și promovarea școlii etc.) Materialul creat se va realiza în aplicația PowerPoint și va fi exportată ca și filmuleț video, conform cursului de dezvoltarea competențelor digitale pentru E-learning parcurs – Secțiunea de creare de conținut digital.
 - Materialul video creat nu trebuie să depășească 3 minute.
 - Modele de materiale digitale create regasiți în link-ul de mai jos:
 - <https://youtu.be/6n8a3aP3fl8>
 - <https://youtu.be/1GkfGXlBk9M>
 - <https://youtu.be/MEF0sSbjd4g>
 - <https://youtu.be/HL1zbGvYioU>
 - <https://fundatiakaros.ro/safeschool-rezultatul-intelectual-nr-3/modulul-2-short-movie-blue-and-the-ash-tree/>
- abilități de comunicare în lb. engleză, cel puțin nivel A2, ca utilizator independent (verificate prin interviu);
- conduită moral-civică ireproșabilă (respectiv să nu fi primit vreo sancțiune disciplinară de când este elev al școlii noastre);
- Finalizarea cursului de dezvoltarea competențelor digitale pentru E-learning, înscrierea fiind disponibilă pe link-ul de mai jos:

<https://forms.office.com/pages/responsepage.aspx?id=ftE5uhw6yEOtrxFkeg7eYWtHjGmV6rdAoc59GYsC6QNURUVNWEIJUDk4TE1VSkNHN0IZTlIdaWUJSQS4u>

După completarea corectă a formularului cu toate datele solicitate, cursanții vor primi un link de acces la manualul digital pe care va trebui să îl parcurgă. ATENȚIE – pentru elevi nu este obligatoriu parcurgerea modulului de Platforme digitale, ei pot trece direct la modulul de Creare de conținut digital pentru e-learning. Elevii înscriși vor avea la dispoziție 30 de zile calendaristice de la înscriere pentru parcurgerea manualului și crearea materialului digital necesar înscrierii în concurs.

În termen de maxim 5 zile lucrătoare de la înscrierea elevilor în concurs, ei vor fi adăugați la o echipă/clasă pe Platforma Microsoft Teams în care vor avea posibilitatea de a comunica cu membrii proiectului, colabora cu alți elevi și încărca materialul digital creat la o Temă/Assignment pentru participarea la concurs. Limba de interacțiune va fi Limba Engleză.

Document justificativ -(certificat europass). Mai multe informații puteți solicita la următoarea adresă: mihai.timus@absolventupm.ro sau dana.fartala@yahoo.com

- abilități bune și foarte bune de comunicare și socializare/adaptare relaționară cu persoane străine (știut fiind faptul că pe timpul proiectului vor fi în contact cu elevii străini, parteneri de proiect, dar și cu parte din familiile acestora);
- disponibilitate de a "sacrifica" din timpul liber, TIMP DE LUCRU, exclusiv pentru activitățile de proiect în care se vor angaja (informare/documentare, pregătire lingvistică și pe teme abordate în activitățile de proiect, consiliere pe de conduită, atitudine etc);
- capacitatea de lucru în echipă și abilități de diseminare a informațiilor dobândite;
- manifestă interes și preocupări motivaționale în legătură cu domeniile de studiu și lucru ale proiectului;

Tabel 1. Criterii de selecție și punctaj alocat

CRITERIUL	INDICATORI DE EVALUARE	PUNCTAJUL MAXIM
Performanțe școlare obținute de candidat la concursuri și olimpiade școlare în domeniul IT, în anul precedent, dar și pe durata implementării proiectului	<i>Diplome/Adeverințe de participare</i>	20
Competențe digitale avansate (creare conținut digital: povești, jocuri, aplicații etc.) Prezentarea competențelor se va realiza printr-un fișier video de maximum 3 minute	Tematica aleasă pentru conținutul digital creat, surse de documentare, prezența unor animații și sunet/ înregistrare audio (dacă își înregistrează vocea sau pune o melodie, creează povești), încadrarea în cele 3 minute, atractivitatea generală a materialului/filmulețului creat.	20

<i>Competențe lingvistice</i>	<i>Probă orală de limba engleză</i>	20
Situație dezavantajată în familie	Material, sunt orfani, în regim de plasament familial, de altă etnie etc	10
<i>Finalizare curs IT</i>	<i>Certificat europass</i>	30
	TOTAL	100

6. Conținutul dosarului de candidatură – elevi

- Cerere de înscriere adresată Comisiei de selecție (formular tip).
- Copii xerox după cărțile de identitate (elev, părinților/tutorei legal);
- Copie după certificatul de naștere (elev solicitant);
- Adeverința medicală de la medicul de familie cu mențiunea apt pentru deplasare în străinătate;
- Declarație de consimțământ privind utilizarea în documentele și materialele proiectului a datelor personale.
- Acordul părinților/tutorei legal de participare a elevului la proiect.
- Angajament pe propria răspundere privind disponibilitate de a se implica în activitățile de proiect în afara programului școlar.
- Diplome/Adeverințe de participare concursuri/olimpiade școlare.
- Documente justificative situație familială.
- Diplomă europass care atestă finalizarea cursului IT.
- Material digital dezvoltat în urma parcurgerii cursului de dezvoltarea competențelor digitale pentru E-learning. Acest material se va transmite pe Platforma Microsoft Teams la care va fi alocat candidatul.

IMPORTANT!

- *Procesul de selecție se organizează în conformitate cu calendarul stabilit de echipa de management a proiectului și avizat de Consiliul de Administrație (Anexa 1).
- *Componenta echipei de selecție* va fi decisă de echipa de management a proiectului, proiect prin decizie internă; în alcătuirea acesteia se vor avea în vedere specificul proiectul (conținutul temelor și activităților planificate) și obiectivele ce trebuie atinse prin activitățile și produsele finale ale proiectului.
- *Membrii Comisiei de selecție din unitatea școlară verifică dacă dosarele depuse sunt complete în privința documentelor atașate, îndeplinind astfel primul dintre criteriile de eligibilitate.



Erasmus+



ERASMUS+ n. 2020-1-
RO01-KA226-SCH-
095538



- *Toate dosarele de candidatură ale profesorilor și elevilor vor fi păstrate de către comisia de selecție, într-un biblioraft special.
- *Comisia de selecție poate solicita candidaților și alte documente care să ateste încadrarea în criteriile de selecție sau pentru a facilita departajarea între candidați în cazul unor punctaje egale.
- Selecția participanților (elevi), va fi realizată de către comisia de selecție numită prin decizie internă de către conducerea școlii, astfel încât să fie evitat conflictul de interese.

Notă: Nerespectarea a cel puțin unuia dintre criteriile de selecție stabilit (pentru elevi și profesori), atrage declararea neeligibilității unei candidaturi și imposibilitatea de a mai participa la procesul de selecție.

7. Rezumatul Proiectului

Titlul proiectului: Think global, act digital

Durata: 24 de luni între 01.04.2021 - 31.03.2022

Coordonatorul proiectului: Școala Gimnazială "Friedrich Schiller" Târgu Mureș

Obiective abordat potrivit politicilor europene:

1. Dezvoltarea competențelor și abilităților pedagogice și de învățare digitale relevante pentru 130 de profesioniști din educație și a 30 de elevi cu vârsta cuprinsă între 12 și 16 ani prin participarea la un program de formare gratuit, online, personalizat, dezvoltat în timpul implementării proiectului.
2. Utilizarea sporită a strategiilor de învățare colaborativă și a pedagogiilor deschise în educație prin crearea de conținut educațional digital, interactiv și creativ bazat pe cooperare și schimbul de bune practici TIC, instrumente electronice și abordări ale pedagogiei deschise.
3. Capacitate crescută a partenerilor de proiect de a opera mai bine la nivel local, de a produce rezultate de calitate și de a gestiona proiecte internaționale, întărind în același timp parteneriatul public-privat.

Apel 2020 Runda 1 KA2 - Cooperare pentru inovare și schimb de bune practici
KA226 - Parteneriate pentru pregătirea educației digitale

Obiectiv din punct de vedere al învățământului școlar:

1. Conștientizarea participanților cu privire la importanța utilizării tehnologiei astfel încât să se elimine discrepanțe între cei care au acces la tehnologie și cei care nu au, cei care au nevoie de sprijin special și cei care sunt autonomi;
2. Motivația participanților în explorarea oportunităților de învățare oferite de e-learning și prin pachetul de resurse digitale pentru a reduce decalajul în educație și a fi în tendințe cu viteza tehnologică din zilele noastre.
3. Ecosisteme educaționale împuternicite (școli/profesori, comunități locale – părinți, elevi, alți actori locali – ONG-uri, centre comunitare, afterschool, companii care furnizează resurse educaționale etc)

7.1.Descriere proiect

Profesori

Abilități digitale îmbunătățite pentru profesorii din 6 țări (certificați la sfârșitul training-urilor online prin certificate europass).

Creșterea încrederii în sine în educația online prin utilizarea resurselor proiectului dezvoltate în mod colaborativ de către profesori și elevi.

Elevi

Abilități digitale îmbunătățite pentru elevi din 6 țări (certificați la finalul training-urilor online cu certificate europass).

Creșterea atractivității educației online prin utilizarea resurselor proiectului dezvoltate în mod colaborativ de profesori și studenți.

Managementul școlii

Nivel crescut de maturitate digitală – (Indice complex dezvoltat în cadrul proiectului care măsoară infrastructura, conectivitate, competențe, eficiență în cadrul educației digitale).

Organizații partenere

Capacitate sporită a partenerilor de proiect de a funcționa mai bine la nivel local, național și transnațional și creșterea numărului de parteneriate/inițiative comune pentru incluziune online/hibridă.

Disponibilitate sporită a curriculumului deschis pentru dezvoltarea competențelor digitale adaptate, modulare (training) și resurse educaționale.

Instituții participante:

- Asociația Absolvenților Universității Petru Maior din Targu-Mures, Romania
- SC EDU SOFT MARKETING ,SRL Romania
- Congregazione suore Francescane Missionarie del sacro cuore, Italy
- Asociación Instituto de Técnicas Educativas - I.T.E Spain
- Oostvaarderscollege, Netherlands
- SALIHLI 50. YIL ORTAOKULU, Turkey
- Iskenderun Kiz Anadolu Imam Hatip Lisesi, Turkey
- Raseiniu r. Girkalnio pagrindine mokykla, Lithuania

Participanți în grupul țintă al proiectului: 30 de elevi și 130 de profesori

Evenimente: 3 întâlniri transnaționale (profesori), 1 short term joint staff training event, 1 mobilitate de învățare, un eveniment de multiplicare

Produce intelectuale:

Produce intelectual nr. 1:

- Program de formare e-Learning dedicat adulților (profesori, profesioniști în educație, formatori) webinarii Digital Readiness Maturity, pachet de resurse multimedia pentru profesori și elevi

Produce intelectual nr.2:

- 1 hackathon pentru dezvoltarea modulelor de e-learning
- cursuri de formare pentru elevi și profesori
- TECH HUB creat de AUPM prin care elevii vor fi implicați în experiențe de învățare cu rezultate valoroase.
- set de instrumente de management testate, care vor fi utilizate gratuit de către alte organizații sau persoane.

Produce intelectual nr.3:

- bibliotecă virtuală, jocuri educative, teste create de profesorii implicați în proiect