



PROIECTE ETWINNING

AN ȘCOLAR 2024-2025

PROFESOR: CORBEANU ALEXANDRA

CLASA IMPLICATĂ: I A

AN ȘCOLAR 2024-2025

➤ ***PROIECTUL THE POWER OF PATTERNS: ART AND MATH TOGETHER***

PARTENERI:

Turcia (10), România (10), Lituania (3), Spania (3), Portugalia (2), Macedonia de Nord (1), Franța (1), Letonia (1), Polonia (1)

Descrierea proiectului:

Scopul proiectului a fost de a dezvolta abilitățile matematice și artistice ale copiilor și de a stabili o legătură între aceste două domenii, făcând matematica mai distractivă și mai interesantă.

Obiectivele proiectului:

- Să ofere copiilor o abordare artistică a rezolvării problemelor matematice;
- Să dezvolte proiecte care combină gândirea analitică și creativitatea.

Rezultate așteptate:

- La finalul acestui proiect, elevii vor dezvolta atât abilități matematice, cât și artistice. În plus, aceste tipuri de proiecte îi învață că învățarea poate fi un proces distractiv și plăcut.

Lucrările noastre:



➤ **PROIECTUL AI KIDS**

<https://youtu.be/sY23z6HiJI0>

PARTENERI:

Turcia (10), România (3), Azerbaidjan (1), Portugalia (4), Georgia (3), Tunisia (1), Polonia (2)

Descrierea proiectului:

Acest proiect și-a propus să crească cunoștințele elevilor de școală primară despre matematică, muzică, știință, artă, conștientizarea mediului și învățarea interculturală prin activități interdisciplinare folosind instrumente de inteligență artificială.

Project Description:

This project aimed to increase primary school students' knowledge of mathematics, music, science, art, environmental awareness and intercultural learning through interdisciplinary activities using artificial intelligence tools.

Obiectivele proiectului:

- Creșterea cunoștințelor și experienței digitale a elevilor prin utilizarea instrumentelor de inteligență artificială;
- Dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor, folosind instrumente de inteligență artificială;
- Dezvoltarea abilităților de exprimare prin muzică și artă.

Project objectives:

- Increase students' digital knowledge and experience through the use of artificial intelligence tools;
- Develop problem-solving skills using artificial intelligence tools;
- Develop expression skills through music and art.

Rezultate așteptate:

Proiectul va accelera adaptarea elevilor și profesorilor participanți la tehnologiile educaționale, permițându-le să utilizeze instrumentele și resursele digitale mai eficient în educație.

Abilitățile și cunoștințele elevilor se vor îmbunătăți în domenii precum conștientizarea mediului, înțelegerea interculturală și exprimarea creativă, ceea ce va contribui la creșterea lor ca indivizi.

Proiectul va îmbogăți practicile educaționale în școală și va promova integrarea de noi metodologii de predare. Acest lucru va face experiențele de învățare ale elevilor mai interactive.

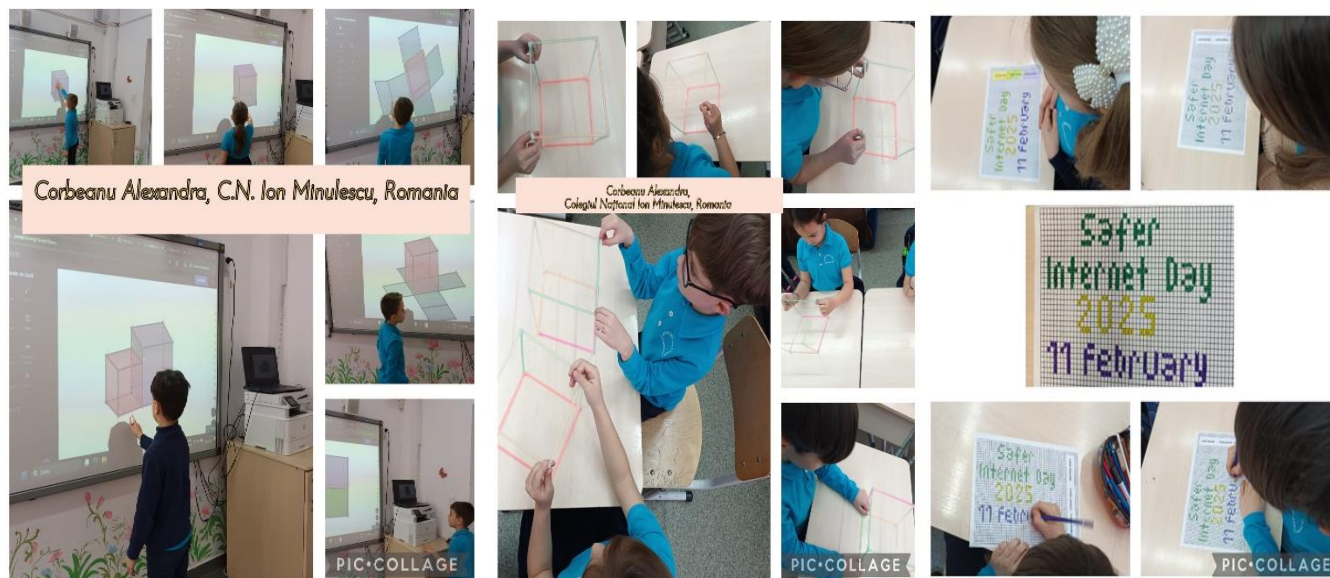
Expected results:

The project will accelerate the adaptation of participating students and teachers to educational technologies, allowing them to use digital tools and resources more effectively in education.

Students' skills and knowledge will improve in areas such as environmental awareness, intercultural understanding and creative expression, which will contribute to their growth as individuals.

The project will enrich educational practices in the school and promote the integration of new teaching methodologies. This will make students' learning experiences more interactive.

Lucrările noastre:



➤ PROIECTUL DANCE OF ART AND MATHEMATICS

PARTENERI:

Turcia(10), România(9), Grecia(5), Portugalia(1), Lituania(1), Georgia(1), Albania(1), Italia(1), Bulgaria(1)

Descrierea proiectului:

Matematica și arta par, la prima vedere, două domenii diferite, dar în realitate ele sunt profund interconectate. Elevii au avut ocazia să exploreze această conexiune printr-un proiect educațional inovator, care le-a permis să descopere frumusețea matematicii prin intermediul artei.

Unul dintre obiectivele principale ale proiectului a fost să ajute elevii să înțeleagă modul în care matematica influențează arta, de la simetrie și proporții până la fractali și modele geometrice. Prin explorarea acestor concepte, elevii au învățat cum ordinea și echilibrul matematic pot duce la creații artistice impresionante.

Elevii au fost provocați să creeze propriile opere de artă utilizând principiile matematice. Folosind fractali, mozaicuri geometrice, simetrii și raporturi armonioase, aceștia au transformat concepte abstracte în lucrări vizuale captivante. Astfel, au reușit să vadă matematica nu doar ca o știință exactă, ci și ca o sursă de inspirație creativă.

Concluzie

Acest proiect a demonstrat că matematica și arta nu sunt două lumi separate, ci dimpotrivă, ele se completează și se îmbină într-un mod fascinant. Elevii au reușit să își dezvolte atât abilități analitice, cât și creative, descoperind echilibrul dintre precizia matematică și libertatea artistică. Prin astfel de inițiative, învățarea devine o experiență captivantă, care stimulează curiozitatea și inovația.

Project Description:

Mathematics and art may seem like two different fields at first glance, but in reality they are deeply interconnected. Students had the opportunity to explore this connection through an innovative educational project that allowed them to discover the beauty of mathematics through art.

One of the main objectives of the project was to help students understand how mathematics influences art, from symmetry and proportion to fractals and geometric patterns. By exploring these concepts, students learned how mathematical order and balance can lead to impressive artistic creations.

Students were challenged to create their own works of art using mathematical principles. Using fractals, geometric mosaics, symmetries and harmonious relationships, they transformed abstract concepts into captivating visual works. In this way, they were able to see mathematics not only as an exact science, but also as a source of creative inspiration.

Conclusion

This project demonstrated that mathematics and art are not two separate worlds, but on the contrary, they complement each other and merge in a fascinating way. Students managed to develop both analytical and creative skills, discovering the balance between mathematical

precision and artistic freedom. Through such initiatives, learning becomes an engaging experience, stimulating curiosity and innovation.



➤ PROIECTUL LET CHILDREN PLAY , LET THE WORLD TRANSFORM

Prin proiectul nostru ne dorim să creăm conștientizarea mediului în rândul elevilor noștri, pentru a menține echilibrul natural, învățarea în natură este transformată în realitate .

Copiii și jocurile sunt inseparabile. Când ne gândim la jocuri, ne gândim la copii și când ne gândim la copii, ne gândim la jocuri. Pe baza acestei idei, am dorit să creăm și să dezvoltăm conștientizarea mediului în rândul copiilor noștri.

Vom înțelege importanța menținerii echilibrului vieții naturale jucând.

Ne vom îmbunătăți abilitățile artistice în timp ce pregătim instrumente de joacă cu deșeuri.

Rezultatul pe care îl așteptăm de la proiectul nostru:

Abilitățile elevilor de rezolvare a problemelor vor crește. Elevii vor deveni conștienți de reciclare. Ei vor învăța să folosească materialele din natură mai conștient. Abilitățile lor tehnologice vor fi sporite. Abilitățile de proiectare vor crește odată cu evenimentele STEM.

Prin utilizarea instrumentelor web2, capacitatea acestora de a utiliza corect tehnologia va crește.

Project Description:

Through our project we want to create environmental awareness among our students, to maintain the natural balance, learning in nature is transformed into reality.

Children and games are inseparable. When we think of games, we think of children and when we think of children, we think of games. Based on this idea, we wanted to create and develop environmental awareness among our children.

We will understand the importance of maintaining the balance of natural life by playing.

We will improve our artistic skills while preparing play tools with waste.

The result we expect from our project:

Students' problem-solving skills will increase. Students will become aware of recycling. They will learn to use materials from nature more consciously. Their technological skills will be enhanced. Design skills will increase with STEM events. By using web2 tools, their ability to use technology correctly will increase.