



Cofinanțat prin  
programul Erasmus+  
al Uniunii Europene



# CONFERINȚĂ LANSARE PROIECT

Let's go IT:

Pregătire internațională pentru  
o carieră mai bună

2020-1-RO01-KA102-078323

BENEFICIAR: COLEGIUL NAȚIONAL "OCTAVIAN GOGA"



**A. GRANT APROBAT: 78 182 €**

**B. PERIOADA DE DERULARE:**

**01.11.2020 – 31.03.2022**

**C. PARTICIPANȚI:**

**- 32 de elevi din clasa a XI-a de la profilul matematică-informatică;**

**D. ACTIVITĂȚILE PROIECTULUI:**

**- 2 mobilități pentru elevi în domeniul formării profesionale, timp de 2 săptămâni, în Granada (Spania) respectiv Paphos (Cipru), cu câte 16 elevi**

## **E. SCOPUL PROIECTULUI:**

**Dezvoltarea competențelor profesionale ale absolventului de profil teoretic, specializarea matematică-informatică, prin aplicarea în practică, în cadrul unor firme din domeniul IT, a cunoștințelor teoretice și practice care se acumulează în laboratorul de informatică al școlii.**

**\* Limba de comunicare în cadrul proiectului este limba engleză. Elevii vor învăța câteva expresii de bază și în limbile țărilor gazdă (spaniola și greaca).**

## **F. OBIECTIVE URMĂRITE:**

**O1: să achiziționeze competențe, cunoștințe și abilități în domeniul informatic, aplicând cel puțin 3 metode de rezolvare a problemelor, în medii reale, conectate cu cele mai noi tendințe în domeniu;**

**O2: să-și dezvolte abilitățile de lucru în echipă însușindu-și un comportament specific locului de muncă, respectând regulile stabilite, în vederea unei tranziții facile pe piața muncii;**

**O3: să-și dezvolte abilități sociale, civice, interculturale și lingvistice specifice unui cetățean european interacționând cu mediul țărilor gazdă;**

**La nivelul instituției:**

**O4: să creeze parteneriate școlare europene contactând firme din străinătate în vederea depunerii unor noi proiecte europene pentru îmbunătățirea calității actului educațional și adaptarea pregătirii elevilor la cerințele pieței muncii și a domeniului IT.**

## **G. ACTIVITĂȚILE PRINCIPALE ALE PROIECTULUI:**

**1. Activități de pregătire (ianuarie-martie, 2021, respectiv iunie-septembrie, 2021):**

- selecția participanților;**
- pregătirea lingvistică, pedagogică și culturală;**
- organizarea logistică;**
- semnarea contractelor cu participanții și cu organizațiile gazdă;**

**2. Participarea la mobilități (aprilie, 2021 - octombrie, 2021).**

**3. Monitorizarea și îndrumarea participanților pe timpul mobilităților.**

**4. Evaluarea și validarea rezultatelor învățării, prin eliberarea documentului Europass Mobility (după fiecare mobilitate).**

**5. Evaluare și follow-up (diseminarea și exploatarea rezultatelor);**

**6. Raportarea finală.**

# H. PARTICIPAREA LA MOBILITĂȚI:

## ~prima mobilitate~

- Granada, SPANIA
- aprilie, 2021 (12 zile)
- 16 participanți



### Firme partenere:

1. ANDAGRANANET S.L. Granada, Spania (firma de stagiu)
2. MEP Europrojects Granada S.L., Spania (organizația intermediară)





# H. PARTICIPAREA LA MOBILITĂȚI:

## ~ a doua mobilitate ~

- Paphos, CIPRU
- octombrie, 2021 (12 zile)
- 16 participanți



### Firme partenere:

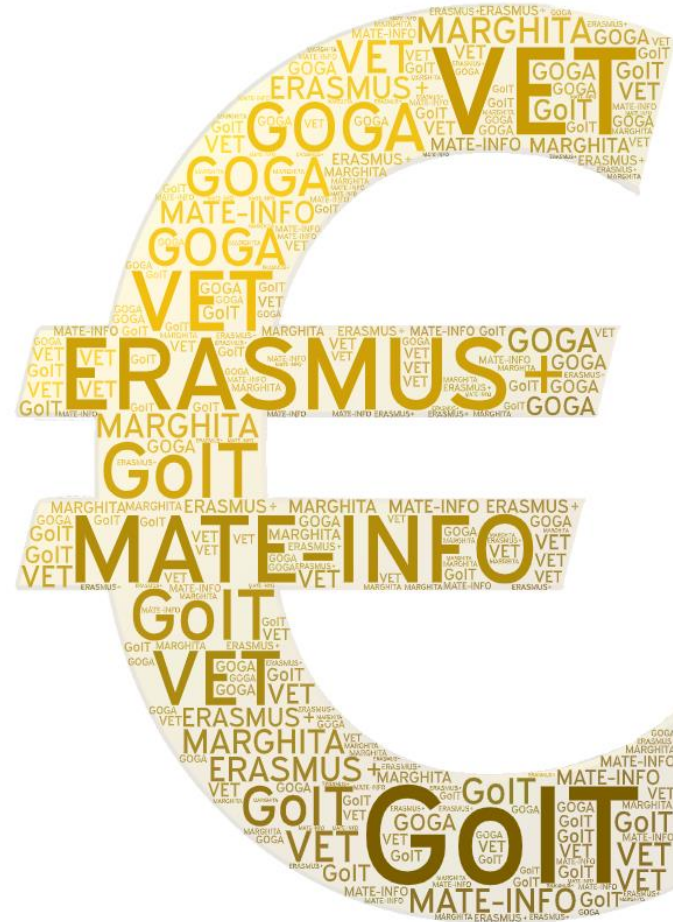
1. Lazarou CTC din Paphos, CIPRU (firma de stagiu)
2. Rivensco Consulting LTD din Paphos, CIPRU (organizația intermediară)





## Ce se finanțează în proiect?

1. Transportul internațional al participanților la stagiu
2. Sprijinul individual pentru participanți (cazare, masă și transport local în țara gazdă)
3. Sprijin organizațional pentru buna implementare a proiectului





## Prin activitățile desfășurate elevii:

- își vor însuși un comportament specific unui loc de muncă;
- vor crea aplicații practice prin folosirea platformelor web;
- vor utiliza platforme bazate pe jocuri;
- vor crea unele resurse vizuale și vor realiza instrumente practice de lucru;
- vor realiza schițe pentru proiectul de atestat profesional în vederea implementării într-un produs software în clasa a XII-a.





# I. IMPACTUL PROIECTULUI ASUPRA

## PARTICIPANȚILOR:

1. creșterea competențelor profesionale în IT;
2. dezvoltarea perspicacității în crearea aplicațiilor practice din domeniul;
3. creșterea motivației pentru învățarea Informaticii și schimbarea mentalității în ceea ce privește actul educativ;
4. creșterea gradului de responsabilitate și a disciplinei individuale, a respectului pentru celălalt;
5. dezvoltarea spiritului antreprenorial;
6. creșterea încrederii în sine;
7. dezvoltarea competențelor lingvistice
8. îmbogățirea orizontului cultural;
9. îmbunătățirea competențelor sociale.



# I. IMPACTUL PROIECTULUI ASUPRA

## INSTITUȚIEI:



1. Creșterea performanțelor școlii;
2. Diversificarea abordării manageriale;
3. Îmbunătățirea climatului școlii;
4. Creșterea calității actului educațional prin integrarea produselor finale ale proiectului în procesul de formare al celorlalți elevi.





## Rezultatele așteptate pentru cei 32 de participanți sunt:

1. Bune competențe profesionale în metode de programare și mediul C++;
2. Cunoștințe despre modul în care funcționează o firmă din domeniu;
3. Competențe de învățare activ-participativă și de lucru în echipă;
4. Competențe interculturale, de relaționare și comunicare într-o limbă străină.

# **ECHIPA DE IMPLEMENTARE:**

1. Coordonator de proiect:  
**prof. Zenovia Mirela CORAȘ**
2. Responsabil cu pregătirea participanților:  
**dir. adj. prof. Adriana Simona SARCA**
3. Responsabil cu monitorizarea și evaluarea:  
**dir. prof. dr. Ioan Bogdan POP**
4. Responsabil cu diseminarea și valorizarea:  
**prof. Cristian BOTA**
5. Responsabil cu selecția participanților:  
**prof. Manuela BÂRZA**
6. Responsabil financiar:  
**ec. Laura Bușe**

# VĂ MULȚUMIM!



Acest material reflectă exclusiv punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană nu este responsabilă de modul în care pot fi utilizate informațiile cuprinse în acest material.