

BROȘURA PROIECTULUI

Publicație realizată în cadrul proiectului ”Competencies in apps design, a chance for the future!”, număr de referință 2020-1-RO01-KA102-078865

Beneficiar

Colegiul Național „Avram Iancu”, Ștei.

Coordonator: prof. Andru Cristian Adrian, responsabil de proiect și director la Colegiul Național „Avram Iancu”, Ștei

Autor: prof. Niculae Alina Florina, responsabil cu diseminarea



**Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.
Această publicație (comunicare) reflectă numai punctul de vedere al
autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare
a informațiilor pe care le conține.**

DATE DESPRE PROIECT

Proiectul ” Competencies in apps design, a chance for the future!” s-a adresat unui număr de 32 de elevi de la Colegiul Național „Avram Iancu”, Ștei, profil Real, specializarea matematică-informatică. El a fost aprobat pentru finanțare în contextul programului Erasmus+, Acțiunea cheie 1 (KA1) – Proiecte de mobilitate, domeniul – Formare profesională (VET), în cadrul rundei 2020, cu numărul de referință 2020-1-RO01-KA102-078865.

OBIECTIVELE PROIECTULUI

O1. Creerea și dezvoltarea competențelor, cunoștințelor și abilităților practice în domeniul IT, pentru 32 de elevi, cls.a XI-a, din anii școlari 2020-2021 și 2021-2022, prin crearea de proiecte sau programe, care corespund standardelor stabilite de firmele de profil, ancorate în realitatea pieței muncii, în scopul facilitării tranziției de la școală la locul de muncă.

O2. Valorificarea oportunităților de colaborare și parteneriat transnațional cu firme europene din domeniul IT, prin care școala se adaptează la cerințele de pe piața muncii europene, să intensifice cunoștințele elevilor despre funcționarea acestor firme, despre rolurile îndeplinite în cadrul firmelor și să le faciliteze mobilitatea.

O3. Dezvoltarea personală a celor 32 de participanți prin formarea unui comportament profesional, sporirea adaptabilității la medii socio-culturale noi, perfecționarea utilizării limbii engleze, îmbogățirea nivelului cultural.

PARTENERI EXTERNI:

- Ideas Granada, Informatica Reparnet Granada, Spania
- MEP Europrojects, Granada, Spania
- L. Lazarou CTC, Paphos, Cipru
- Organization for Promotion of European Issues (OPEI), Paphos, Cipru

Bugetul proiectului: 78,182. Euro

Durata proiectului: 17 luni, în perioada 01.09.2020-31.01.2022

**Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.
Această publicație (comunicare) reflectă numai punctul de vedere al
autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare
a informațiilor pe care le conține.**

ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE ÎN CADRUL PROIECTULUI

În cadrul proiectului s-au derulat 2 fluxuri de mobilități, în care participanții au efectuat stagii de instruire practică, conținuturi din curriculumul național, cu durata de 2 săptămâni (10 de zile) în instituții de formare relevante, acreditate pe evaluare de competențe profesionale și autorizate pentru emiterea de certificate, precum Ideas Granada, Informatica Reparner Granada din Spania și L. Lazarou CTC, Papho din Cipru.

Fluxul 1: 14 – 25 iunie 2021

Participanți: 16 elevi de clasa a XI-a, înscriși la calificarea Ajutor analist programator

Țara de stagi: Spania

Organizație de primire: Ideas Granada, Informatica Reparner Granada

Stagiul de pregătire practică efectuat: *Identificarea datelor care intervin într-o problemă și aplicarea algoritmilor fundamentali de prelucrare a acestora-20 de ore de stagi practică; Implementarea algoritmilor într-un limbaj de programare-40 de ore de stagi practică.*

Fluxul 2: 06-17.12.2021

Participanți: 16 elevi de clasa a XI-a, înscriși la calificarea Ajutor analist programator

Țara de stagi: Cipru

Organizație de primire: L. Lazarou CTC, Paphos, Cipru

Stagiul de pregătire practică efectuat: *Identificarea datelor care intervin într-o problemă și aplicarea algoritmilor fundamentali de prelucrare a acestora-20 de ore de stagi practică; Implementarea algoritmilor într-un limbaj de programare-40 de ore de stagi practică.*

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.
Această publicație (comunicare) reflectă numai punctul de vedere al autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.

**FLUXUL 1 DE MOBILITATE
ȚARA DE STAGIU - SPANIA
12-25 IUNIE 2021**

1. AVRAM ANTONIA-SIMINA
2. BÎTEA IONUȚ ANTONIO
3. BOTA CHRISTIAN-ROMAN
4. COVACIU ANTONIO FLORENTIN
5. CRIȘAN ANDREEA
6. FLORINCUȚA IOAN-DENIS
7. GRĂMADĂ MARIA-EMILIA
8. HORA OVIDIU ALEXANDRU
9. IENCIU BOCȘE ANDREI
10. ILIEȘ ANDREI FLORIN
11. MOCAN BOGDAN ANTON ELIAZAR
12. MOȘ IOANA-LARISA
13. MUNTEAN ANDREEA ALINA
14. PANDA MELISA FLORENTINA
15. PELE RADU ALEXANDRU
16. SIMEDRE PATRICIA-TEODORA



Profesori însoțitori:

1. CRIȘAN SIMONA
2. BAN ALINA

Profesor monitor:

DIR. ANDRU CRISTIAN ADRIAN



**Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.
Această publicație (comunicare) reflectă numai punctul de vedere al
autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare
a informațiilor pe care le conține.**

FLUXUL 2 DE MOBILITATE

ȚARA DE STAGIU - CIPRU

06-17.12.2021

1. BURSAȘIU DANA-MARIA
2. FUNDIUR BIANCA
3. GEORGESCU RAREȘ-ȘTEFAN
4. HERLAȘ MIRCEA
5. ILIEȘ BIANCA-IZABELA
6. JURCA ADELINA-SIMINA
7. MERCEA NICOLAS-EUSEBIU
8. MIHOC IONUȚ-RAREȘ
9. MONE MELISA-CARMEN
10. MUȘET ALINA-FLORENTINA
11. PANDA ROXANA-LILIANA
12. PANTEA CRISTINA-NURIA
13. SABĂU ALEXANDRU
14. STAN CĂTĂLINA-DORIANA
15. TIRLA GABRIEL-MIHAI
16. TULVAN ȘTEFAN-ALEXANDRU



Profesori însoțitori:

1. GAVRIȘ CRISTIAN PETRU
2. BAR ANDREEA

Profesor monitor:

DIR. ANDRU CRISTIAN ADRIAN



Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.
Această publicație (comunicare) reflectă numai punctul de vedere al
autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare
a informațiilor pe care le conține.

ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE ÎN FLUXUL 1 ȘI 2 DE MOBILITATE

Stagiile de pregătire practică au abordat teme din unitatea de conținut ”Elemente de programare orientată pe obiecte”, cuprinse în programa de informatică, cls. a XIa, matematică-informatică:

- Identificarea datelor care intervin într-o problemă și aplicarea algoritmilor fundamentali de prelucrare a acestora - 20 de ore de stagiu practic;
- Implementarea algoritmilor într-un limbaj de programare - 40 de ore de stagiu practic.

Acestea au fost efectuate astfel:

- în Spania de către firmele Ideas Granada și Informatica Reparnet Granada, tutore de stagiu Ángel Marín Jiménez

- în Cipru de către firma L. Lazarou CTC, tutore de stagiu: Lazaros Lazarou

Activități de învățare

1. Cunostințe:

- Realizarea de aplicații creative pentru desktop și mobile;
- Prelucrarea secvențelor de valori;
- Implementarea algoritmilor în mediu de programare vizual;
- Tehnici de baza și intermediare în dezvoltarea programelor IT;
- Realizarea unei aplicații orientate pe obiect.

2. Abilitati:

- Exprimarea unui mod de gândire creative în structurarea și rezolvarea problemelor;
- Formarea obișnuințelor de a recurge la concepte și metode informatice de tip algoritmic specifice în abordarea unei varietăți de probleme;
- Manifestarea inițiativei și disponibilității de a aborda sarcini variate.

**Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.
Această publicație (comunicare) reflectă numai punctul de vedere al
autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare
a informațiilor pe care le conține.**

3. Competențe tehnice specializate și cheie dobândite:

- Identificarea datelor care intervin într-o problemă și aplicarea algoritmilor fundamentali de prelucrare a acestora;
- Analizarea unei probleme în scopul identificării și clasificării datelor;
- Identificarea relațiilor dintre date și a modalităților adecvate de structurare a acestora care intervin într-o problemă;
- Utilizarea funcțiilor specifice de prelucrare a datelor structurate;
- Implementarea algoritmilor într-un limbaj de programare;
- Utilizarea instrumentelor de dezvoltare a unei aplicații orientate pe obiect;
- Prezentarea unei aplicații;
- Reguli elementare pentru crearea unei aplicații orientate pe obiect.

Competențe și abilități personale concretizate în îmbunătățirea unor competențe-cheie:

- ✓ dezvoltarea competențelor antreprenoriale prin contactul direct cu piața muncii din UE
- ✓ optimizarea abilităților în folosirea limbii engleze
- ✓ îmbunătățirea competențelor sociale
- ✓ deprinderea principiilor și valorilor europene

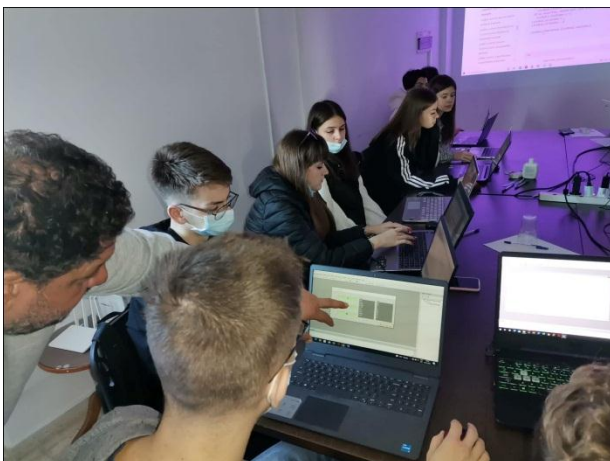
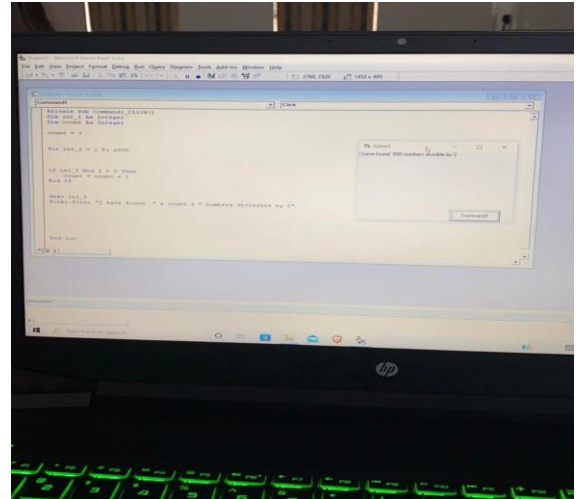
**Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.
Această publicație (comunicare) reflectă numai punctul de vedere al
autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare
a informațiilor pe care le conține.**

ÎN SPANIA.....



**Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.
Acestă publicație (comunicare) reflectă numai punctul de vedere al
autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare
a informațiilor pe care le conține.**

ÎN CIPRU...



**Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.
Această publicație (comunicare) reflectă numai punctul de vedere al
autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare
a informațiilor pe care le conține.**

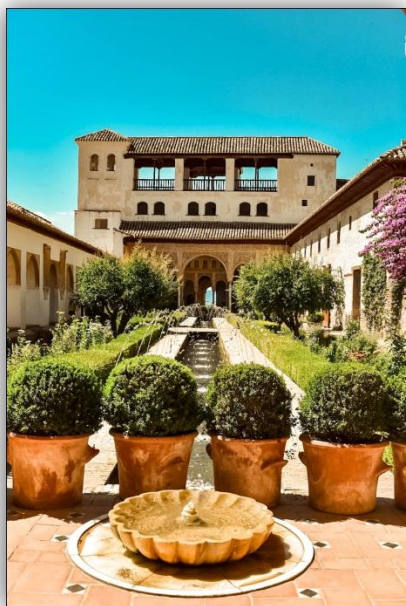
Pregătire culturală

Vizite și excursii: Spania

Granada



Alhambra



Cordoba



**Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.
Această publicație (comunicare) reflectă numai punctul de vedere al
autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare
a informațiilor pe care le conține.**

Vizite și excursii: Cipru

Situl arheologic Kourion



Stânca Afroditei



Castelul medieval Limassol



Plimbare cu vaporul



**Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.
Această publicație (comunicare) reflectă numai punctul de vedere al
autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare
a informațiilor pe care le conține.**

REZULTATELE PROIECTULUI

A. Intangibile:

1. Îmbunătățirea cunoștințelor, competențelor avansate despre programarea orientată pe obiect, despre dezvoltarea aplicațiilor gaming a membrilor grupului țintă-cuantificabile și măsurabile prin rezultatele procesului de evaluare al participanților;
2. Îmbunătățirea competențelor lingvistice, dezvoltarea spiritului de lucru în echipa de lucru într-un mediu concurențial la standarde europene, cunoașterea altor modele economice, sociale și culturale-măsurabile prin rezultatele evaluărilor și certificatelor de competențe dobândite, calitatea materialelor realizate.

B. Tangibile:

- 2 jocuri educative despre învățarea literelor și cifrelor
- 32 de lucrări practice care vor putea fi folosite ca bibliografie la susținerea atestatului profesional de clasa a 12-a
- 32 de prezentari PPT despre aplicațiile realizate în perioada de stagiu
- un ghid de bune practice
- un tutorial cu pașii de implementat în realizarea aplicațiilor gaming



**Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.
Această publicație (comunicare) reflectă numai punctul de vedere al
autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare
a informațiilor pe care le conține.**