

SMART&STEAM VET

Este un proiect parteneriat strategic KA2, aprobat cu numărul 2019-1-RO01-KA202-063724, axat pe inovație. Este un proiect cross – sectorial între educație vocațională și educație școlară și profesională. Activitățile și produsele intelectuale ale acestui proiect se concentrează pe chestiuni cheie legate de atractivitatea orientării profesionale în era digitală, pe dezvoltarea profesională și incluziune socială în contextul a cinci țări partenere: România, Italia, Austria , Polonia și Spania.

Obiectivul general al proiectului este crearea unui ”joc serios” transferabil și competențe de training și a unor webinarii pentru creșterea competențelor profesorilor și monitorilor care vor fi implicați în coordonarea – îndrumarea activităților de identificare a competențelor specifice și a unei orientări profesionale conforme acelor competențe pentru utilizatorii IT a proiectului.

Beneficiarii direcți vor fi elevi de 12-14 ani și familiile lor, profesori și mentori din învățământul secundar, profesional și tehnic și vocațional.

Beneficiarii indirecți vor fi agenți economici locali și actorii principali ai pieței forței de muncă.

Durata de derulare a proiectului este de 24 de luni: 1 noiembrie 2019 – 30 noiembrie 2021.

Proiectul a început optimist, conform agendei, cu întâlnirea de kick-off de la Sibiu, organizată de partenerul român, Colegiul Tehnic Cibinium, în 12-13 decembrie 2019. Agenda întâlnirii s-a centrat pe obiectivele, produsele, arhitectura proiectului și pe chestiuni legate de management și pașii următori pentru implementare. Partenerii prezenți la întâlnire s-au bucurat de prezența expertului Agenției Naționale pentru proiecte și parteneriate strategice, dna Ana-Maria Nisioiu. Dealtfel, în persoana doamnei Nisioiu, ne putem lăuda cu un monitor de proiect disponibil și răbdător, atent și mereu prompt în răspunsuri, îndrumări, explicații.





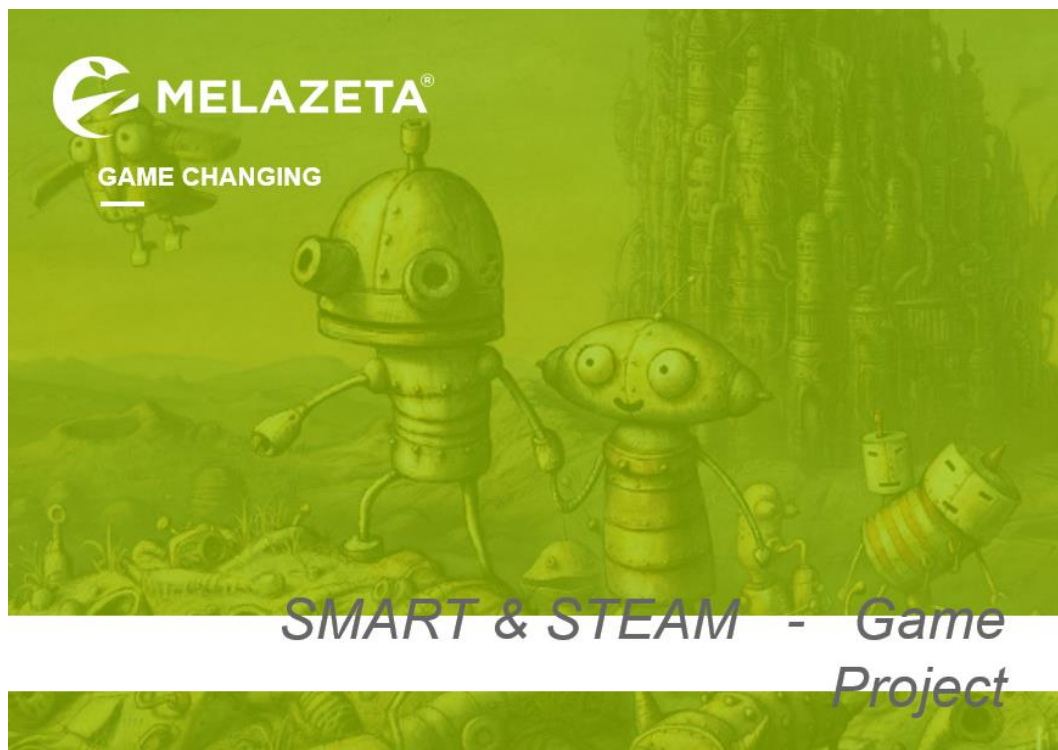
În anul 2020 proiectul s-a mutat online din cauza restricțiilor impuse de pandemia de covid 19. Caraterul inovativ, bazat pe digitalizare și învățare online al proiectului, ne-a permis urmărirea și atingerea în continuare a obiectivelor acestuia și planificarea de activități online în acest scop.

Partenerii au ținut legătura prin mail și apeluri video. Fișierele proiectului au devenit parte a unui drop box comun. În același drop box au putut fi vizualizate cu ocazia unei vizite de monitorizare din partea expertului Agenției Naționale pentru proiecte și parteneriate strategice.

Alexandra > Dropbox				
Name	Date modified	Type	Size	
Smart&Steam kick-off	5/9/2020 2:46 PM	File folder		
SMART&STEAM VET shared with partners	5/12/2020 11:01 AM	File folder		
Get Started with Dropbox Paper	12/17/2019 12:29 PM	Internet Shortcut	1 KB	
Get Started with Dropbox	12/17/2019 12:29 PM	Adobe Acrobat D...	1,077 KB	

Name	Date modified	Type	
✓ ADMINISTRATIVE ISSUES AND MANDATORY DOCS	5/24/2021 11:35 AM	File folder	
✓ APPLICATION FORM	5/9/2020 2:46 PM	File folder	
✓ BUDGET	5/31/2021 10:54 AM	File folder	
✓ C-JOINT STAFF TRAINING EVENTS	12/7/2020 9:55 AM	File folder	
✓ DISSEMINATION	5/24/2021 11:35 AM	File folder	
✓ GRANT AGREEMENT WITH NA	5/24/2021 11:35 AM	File folder	
✓ INTELLECTUAL OUTPUTS	2/18/2021 7:55 AM	File folder	
✓ MONITORING AND EVALUATION	12/17/2020 1:29 PM	File folder	
✓ PM- ORGANIZATIONAL CHART	6/3/2021 10:39 AM	File folder	
✓ TEMPLATES PROVIDED BY THE NA	5/10/2021 5:33 PM	File folder	
✓ TRANSNATIONAL& VIRTUAL MEETINGS	5/24/2021 11:35 AM	File folder	

În timpul întâlnirii online din 13 februarie 2020 am pus la punct conceptul ”jocului serios”, IO2 și contribuția fiecărui partener la dezvoltarea matricii profesionale și a secvențelor de mini-jocuri care alcătuiesc nivelurile succesive ale IO2.





Find out WHO you really are

Students play as a robot that has lost its memory and is trapped inside an abandoned factory. To get out of the factory and reach the world, the robot must solve different puzzles, regain its memory and discover its abilities and its true purpose.

The idea is that the robot is like the student, that must learn to understand its flaws and strengths by solving different puzzles and tests, to finally find out its true calling and its place in the outside world.



În mai 2020 matricile profesionale erau întocmite.

Am planificat, în februarie – martie 2020, un concurs transnațional de logo-uri pentru proiect, iar conceptul câștigător a fost al elevului Colegiului CIBINIUM, **Narcis Cazacu**.

De asemenea, personajul central al jocului serios, roboțelul lipsit de memorie, care trebuie să parcurgă nivelurile succesive ale jocului pentru a-și regăsi drumul – și-a modificat aspectul și trăsăturile.



Erasmus+ SMART & STEAM

VET Project

**"Guidance strategies in the
Digital Era - Serious gaming
for SMART educational
choices for life"**



Am amânat, tot din cauza restricțiilor impuse de pandemia de covid 19, întâlnirea transnațională M2, dar am susținut online sesiunea C1 de training. În noiembrie jocul serios Io2 avea varianta beta gata de distribuit spre testare, deocamdată numai în limba engleză. S-a utilizat aplicația CiscoWebex pentru întâlniri online și extensia de mapping, pentru prezență, pusă la dispoziție de aplicație. Toate sesiunile de testare a jocului au fost înregistrate cu permisiunea participanților, la fel și întâlnirile transnaționale online care au avut loc în perioada în care pandemia a restricționat deplasările internaționale.

Evenimentul din 11-14 noiembrie 2020 a fost mediatizat în paginile de actualități ale publicațiilor locale și pe paginile de web ale partenerilor.



Erasmus+

**Erasmus+ SMART & STEAM****VET Project**

**"Guidance strategies in the
Digital Era - Serious gaming
for SMART educational
choices for life"**



SIBIU—ROMANIA



2020.

- Sesiunile de training și testare a "jocului serios" cu profesori și elevi, în datele 11 și 12 noiembrie 2020.

Manifestările se vor derula online, în prezența reprezentanților țărilor partenere implicate în proiect.
Vor participa elevi, profesori, agenți economici locali, oficiali ANPCDEFP

În cadrul Săptămânii Europene a Competențelor Vocaționale, VET 2020, Colegiul Tehnic CIBINIUM Sibiu anunță derularea, în perioada 9 – 13 noiembrie 2020, a activităților de proiect Erasmus+ SMART & STEAM VET.

Este un proiect parteneriat strategic KA2 axat pe inovație. Este un proiect cross – sectorial între educație vocațională și educație școlară și profesională. Activitățile și produsele intelectuale ale acestui proiect se concentrează pe chestiuni cheie legate de atractivitatea orientării profesionale în era digitală, pe dezvoltarea profesională și incluziune socială în contextul a cinci țări partenere: România, Italia, Austria, Polonia și Spania.

Obiectivul general al proiectului este crearea unui "Joc serios" transferabil și competențe de training și a unor webinarii pentru creșterea competențelor profesorilor și monitorilor care vor fi implicați în coordonarea – îndrumarea activităților de identificare a competențelor specifice și a unei orientări profesionale conforme acelor competențe pentru utilizatorii IT a proiectului.

Beneficiarii direcți vor fi elevi de 12-14 ani și familiile lor, profesori și mentori din învățământul secundar, profesional și tehnic și vocațional.

Beneficiarii indirecti vor fi agenți economici locali și actorii principali ai pieței forței de muncă.

Durata de derulare a proiectului este de 24 de luni: 1 noiembrie 2019 – 30 noiembrie 2021

Activitățile săptămânii 9 – 13 noiembrie 2020 cuprind

- Întâlnirea transnațională din data de 9. 11.



COLEGIUL TEHNIC CIBINIUM SIBIU



SIBIU, str. Dealului nr.4
ROMÂNIA
Tel - fax : 0040 269 211547
E-mail: colegiulcibinium@yahoo.com
www.colegiulcibinium.blogspot.com

PROIECTUL NOSTRU
MAST CIBINIUM



11:53:42



Prezentare generală

Colegiul Tehnic Cibinium Sibiu este una dintre cele mai mari instituții școlare din județ, care pregătește elevi, în mod deosebit pentru domeniul industriei ușoare, precum și pentru profilul serviciilor: tehnician în turism și frizer - coafor - manichiurist - pedichiurist. Școala dispune de o bază materială ce poate satisface exigențele elevilor, părinților acestora, precum și pe acelea ale cadrelor didactice. Aflându-se în etapa în care se pun bazele intrării într-o competiție efectivă cu celelalte unități școlare similare din țară, politica de dezvoltare a aspectelor de referință în următorii ani, prefigurează următoarele direcții:

1. Condiția esențială a dezvoltării va fi practicarea unui management științific bazat pe armonizarea funcțiilor de planificare și luare a deciziei, de organizare, de conducere și de control, pentru ca în planul eficienței, utilizarea resurselor să se facă fără pierderi iraționale de natură umană, financiară, materială și informațională, iar în plan calitativ să se formeze un corp profesoral de bună sau foarte bună calitate, elevi bine și foarte bine pregătiți și să se asigure o funcționalitate normală în interiorul instituției.

2. Se va aplica cu consecvență o strategie eficientă de susținere a reformei în cadrul Colegiului Tehnic Cibinium, fundamentată pe:

- elaborarea anuală a unui curriculum la decizia școlii atractiv, care să răspundă intereselor și dorințelor elevilor;
- centrarea unui procent optim al tuturor formelor și procedurilor de organizare a formării continue la nivelul școlii, pe problematica teoretică și practică a reformei;
- invitarea periodică în școală a unor formatori acreditați sau a unor personalități din domeniu, pentru susținerea de seminarii pe problematica dezvoltării diferitelor componente ale reformei în interiorul instituției școlare precum și pentru consiliere în cadrul dezvoltării unor programe proprii.

3. Se va favoriza evoluția pozitivă profesională și psihopedagogică individuală, spre atingerea unei valori ridicate a corpului profesoral prin:

- asistenta la activități didactice și valorificarea aprecierilor și constatărilor în cadrul catedrelor și sesiunilor metodice ale consiliului profesoral;
- asigurarea condițiilor pentru ca toate cadrele didactice să participe periodic la cursuri de formare în specialitate;
- evaluarea ritmică și obiectivă a activității și rezultatelor fiecărui cadru didactic, respectând principiul confidențialității ca fundament al respectului și încrederii reciproce;

4. Se va favoriza evoluția pozitivă a rezultatelor elevilor prin:

- verificarea periodică a baremurilor de cunoștințe stabilite la nivelul catedrelor și a standardelor naționale;
- introducerea în demersul didactic, treptat și eficient, a strategiilor și a metodelor cu un pronunțat caracter formativ, creativ, adaptativ.

STRUCTURA

SCURT ISTORIC

RESURSE UMANE

IMAGINI DIN ȘCOALA

FIRME DE EXERCITIU

ACTIVITĂȚI

EXCURSII/DRUMETII

LINKURI UTILE

REVISTA ȘCOLII

REVISTA CLASELOR DE TURISM
REVISTA CLASELOR DE TEXTILE
ORAR CLASE SEMESTRUL II
ORAR PROFESORI SEMESTRUL II

FESTIVALUL REGIONAL "ADRIANA POPA" 2020
REGULAMENTUL DE ORDINE INTERIOARĂ 2020-2021

PROIECT ERASMUS + HITMOB - 4 R
Proiect Erasmus+ SMART & STEAM VET

POZE CABINET TURISM
POZE COAFOR
POZE TEXTILE

(Invitație) Participarea Colegiului Tehnic Cibinium la
Proiectul privind învățământul secundar Rose - beneficiar

(Termeni) Participarea Colegiului Tehnic Cibinium la
Proiectul privind învățământul secundar Rose - beneficiar

Informații_Proiect_Erasmus+_& STEAM_VET

COLEGIUL TEHNIC CIBINIUM SIBIU,
" PROIECT ERASMUS + & STEAM VET "

Accesați documentele,
dupa cum urmeaza:

- AGENDA ÎNTÂLNIRE TRANSNAȚIONALĂ Smart & Steam VET online 9.11.2020 [AGENDA](#) ;
- SĂPTĂMÂNA EUROPEANĂ A COMPETENȚELOR Vocaționale VET 2020 [SĂPTĂMÂNA VET2020](#) ;
- DIPLOMA CÂȘTIGĂTOR CONCURS LOGO [SAPTAMANA VET2020](#) ;
- NARCIS CAZĂCU - XII - A câștigător al concursului internațional de logouri ptr. proiect [CONCURS LOGO](#) ;
- BANNER [BANNER](#) ;
- ROLLUP [ROLLUP](#) ;
- IMAGINI ÎNTÂLNIRE PROIECT ERASMUS DECEMBRIE 12-13 DECEMBRIE 2019 [IMAGINI PROIECT](#) ;
- Scurta prezentare a proiectului [SCURTA PREZENTARE A PROIECTULUI](#) ;
- www.centoform.it

<http://www.colegiulcibinium.ro/Informatii.html>

Erasmus project SMART&STEAM VET



ERASMUS PROJECT SMART&STEAM VET

Guidance strategies in the Digital Era – Serious gaming for SMART educational choices for life



<https://centoform.it/portfolio/erasmus-project-smartsteam-vet/>

Screenshot of the Melazeta website showing the Erasmus project SMART&STEAM VET.

The website header includes the Melazeta logo and navigation links: ABOUT US, SERVIZI, CASI, PROGETTI UE, GDPR, CONTACTS, ITALIANO.

The main content area features a large image with the text "CHANGE THE GAME" and a sub-headline "Cambia gioco: porta l'engagement al livello successivo!". Below this, a paragraph states: "Melazeta attiva leve motivazionali e psicologiche con esperienze digitali disegnate e pianificate secondo le logiche di gamification e game design: una leva strategica di crescita e sviluppo per la tua organizzazione."

A sidebar menu on the right lists the following items: EDGE, SMART&STEAM VET, STREET APP FOR INCLUSION.

The footer contains a cookie notice: "Informiamo che in questo sito sono utilizzati 'cookies tecnici' e 'cookies di terze parti'; continuando la navigazione ne autorizzi l'uso." with buttons for "Ok, continua" and "Ulteriori informazioni".

ERASMUS PROJECT SMART&STEAM VET

Guidance strategies in the Digital Era – Serious gaming for SMART educational choices for life

APPLICANT: Colegiul Tehnic "Cibinium"

Partners: OEIBF, Austria, CFP Valle de Elda, Spain, ZEPSOL School, Poland, Melazeta Srl, Centoform Srl, Italy.

DURATION 24 MONTHS, FROM 01-11-2019 TO 31-10-2021

PLAY THE GAME

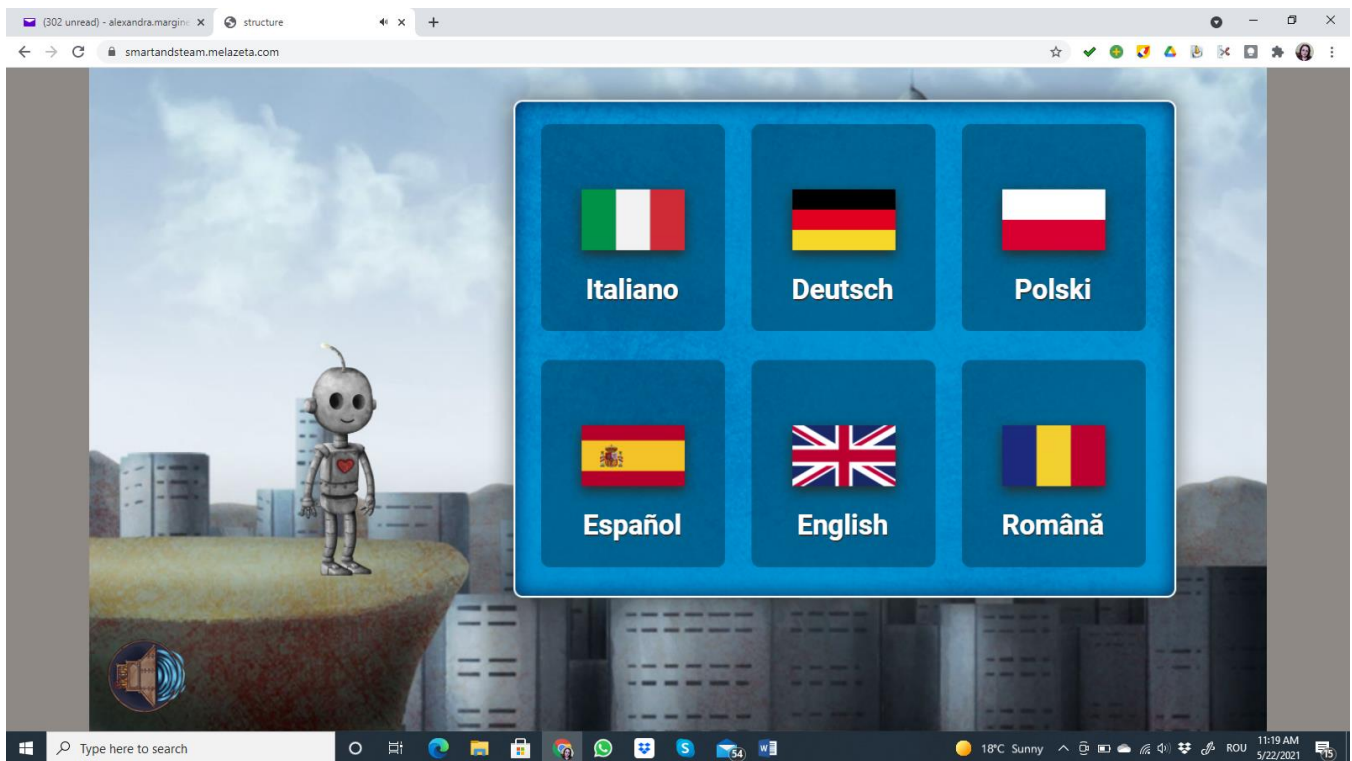
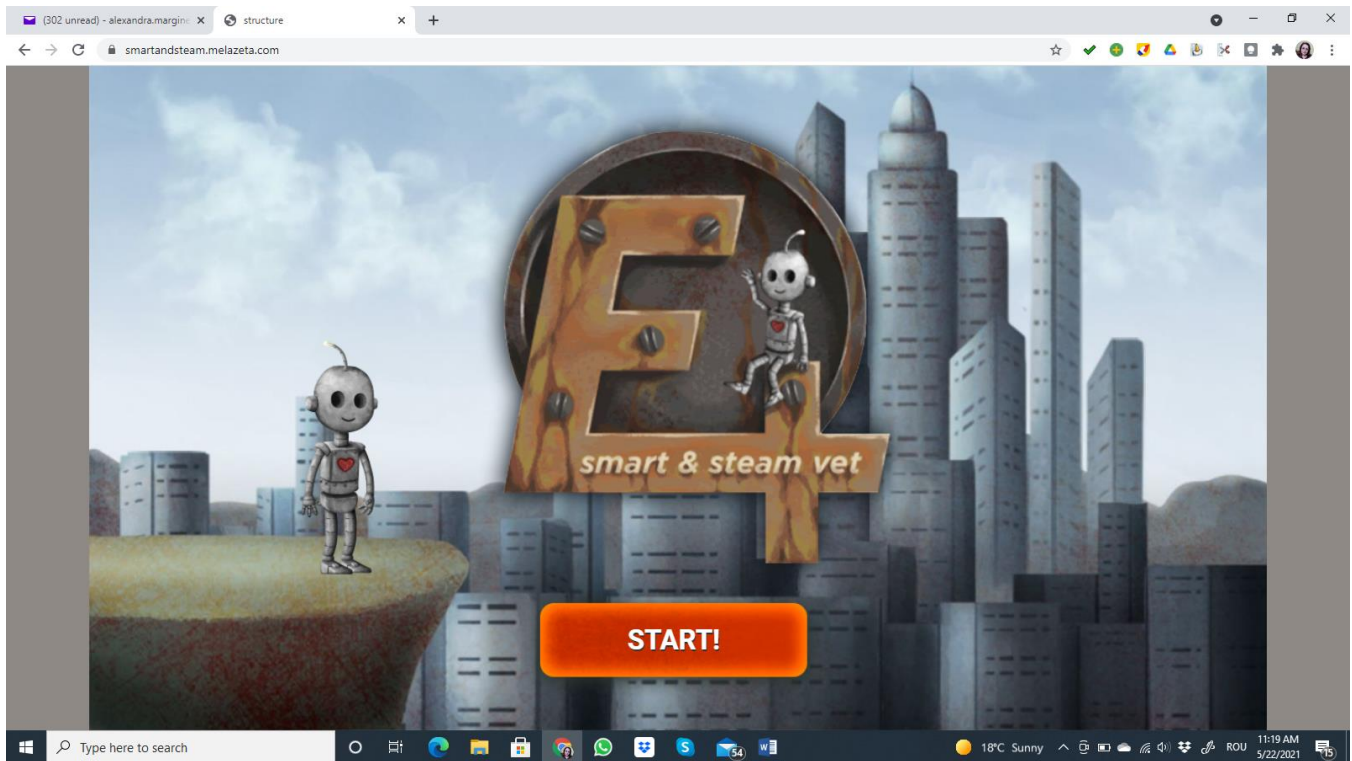
PRESENTATION OF THE PROJECT:

SMART & STEAM VET project is a KA2 Strategic Partnerships project on Innovation. It is a cross-sectoral project between VET and School Education. Its actions and outputs will focus

Informiamo che in questo sito sono utilizzati "cookies tecnici" e "cookies di terze parti"; continuando la navigazione ne autorizzi l'uso. [Ok, continua](#) [Ulteriori informazioni](#)

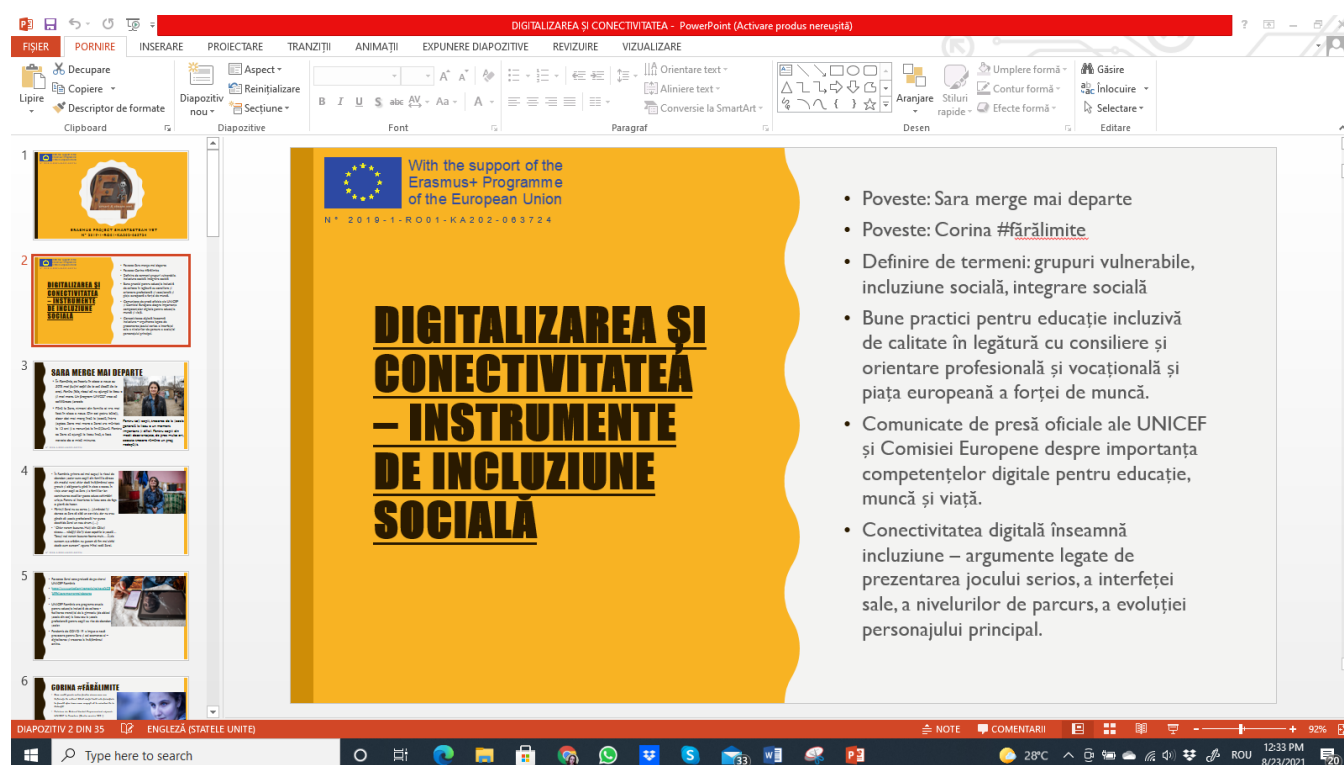
<https://www.melazeta.com/erasmus-project-smartsteam-vet/>

Până în februarie 2021 fiecare dintre parteneri a tradus fișierele jocului în limba țării sale, astfel ca, în final, IO2, jocul serios, are variante funcționale în limba engleză și în limbile celor cinci parteneri: română, italiană, spaniolă, poloneză, germană.



<https://smartandsteam.melazeta.com/>

Produsul intelectual 3 webinarile pentru agenți VET s-au derulat online între martie și iunie 2021 și au fost înregistrate, cu aprobarea participanților, iar suporturile pentru fiecare dintre temele abordate (**Conceptul jocului serios, selecția de competențe cheie. Puterea jocului pentru învățarea adaptivă. Digitalizare și incluziune. Evaluarea rezultatelor învățării și a competențelor în medii digitale. Digitalizarea învățării și angajarea agenților interesați în elaborarea de politici educaționale inovative. Explorarea de unelte de învățare gratuite, collaborative și prietenoase cu utilizatorul.**) figurează în fișierele proiectului și vor fi publicate pe site-urile partenerilor.



Materialele support pentru webinarii au fost publicate în limba engleză și în limba țării care și-a asumat tema respectivă.

DIGITALISATION, GAMIFICATION AND INCLUSION - PowerPoint (Activare produs nereușită)

FIȘIER PORNIRE INSERARE PROIECTARE TRANZIȚII ANIMAȚII EXPUNERE DIAPOZITIVE REVIZUIRE VIZUALIZARE

Decupare Copiere Descrptor de formate Clipboard Aspect Reinițializare Diapozitiv nou Diapozitive Font Paragraf Desen Editare

1.

2.

3.

4.

5.

6.

With the support of the Erasmus+ Programme of the European Union
N° 2018-1-RO01-KA202-083724

DIGITALISATION, GAMIFICATION AND INCLUSION

The importance of digitalisation and gamification in quality inclusive education

- Story: Sara steps further
- Story: Corina #unlimited
- Definitions of terms: vulnerable groups, social inclusion, social integration
- Good practices for quality inclusive education, link to orienting and advising students, career guidance, European labour market
- Official press releases of UNICEF and European Commission about the importance of digital skills for education, work and life
- Digital connectivity is inclusion – arguments linked to the presentation of the game interface, main character, level's development

DIAPOTIV 2 DIN 34 ENGLEZĂ (STATELE UNITE) 92%

Type here to search

(311 unread) - alex SMART&STEAM - Classes Colegiu Tehnic "C" My Drive - Google Meet - Webinar grupuri vulnerabile structure

meet.google.com/xqs-xkmu-mmc?authuser=2

REC

Erasmus+ Sprijin pentru învățare

Daniela Hainagiu Aurelia Baltes Ioana Cristina Birk ION CATALIN DUMITRU SILVIA MIHAELA TAMAS ADRIANA CARMEN NEAMTU

Maria Peana CAMELIA NICOLETA RADU OVIDIU POPOVICI LIA CORINA FĂNTĂNARIU FLOARE CATALAN Elena Drăgan

ANTOANETA NICA IULIANA CORNELIA TRIFAN ELENA-VIORICA ANDREI DANIELA ELENA CÂNDEA Patricia Bîrză Maria Damian

MARIA DANIELA DRAGOS mariana fitonea daniela badescu MONA CONSTANTA CIUBOTARIU Unknown

6:57 PM | Webinar Conectivitate & integrare socială

In-call messages

Let everyone send messages

Messages can only be seen by people in the call and are deleted when the call ends.

You 6:21 PM
Go to www.meet.google.com/forms/d/e/1FAIpQLStG0NCb63oFNNFWv5YG_ZuSkciQ4VMQKxmV8Ev1LB-697q/viewform

Daniela Hainagiu 6:21 PM
71 33 97 7

You 6:48 PM
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLStG0NCb63oFNNFWv5YG_ZuSkciQ4VMQKxmV8Ev1LB-697q/viewform

CAMELIA NICOLETA RADU 6:56 PM
Felicitări pentru prezentare!

OVIDIU POPOVICI 6:57 PM
Felicitări! Foarte interesant

Send a message to everyone

Type here to search

31°C Sunny 6:57 PM 6/24/2021

Tot online, în luna aprilie, s-au derulat activități de testare la nivel local a jocului Smart&Steam, în colaborare cu școlile generale, mai precis cu elevii din clasele a opta.

erasmus-smart&steam-vet-testi... x +

File | C:/Users/Alexandra/OneDrive/Documents/ERASMUS%20KA2%20SMART&STEAM%20VET/National%20Testing/LIC%20ARTA/erasmus-smart&steam-vet-testing-art-school%20...

Daily Attendance Report for erasmus-smart&steam-vet-testing-art-school: 2021-04-21

Show Attendance Summary

Class Name: erasmus-smart&steam-vet-testing-art-school Meet ID: sja-svvg-dmu Date: 2021-04-21 Earliest Arrivals: 09:21 Start: 9:21 End: 11:27 Duration: 126 min

69 Names (0 Absent) ☆	9:20	9:21	9:25	9:30	9:35	9:40	9:45	9:50	9:55	10:00	10:05	10:10	10:15	10:20	10:25	10:30	10:35	10:40	10:45
? Alessiqz 99																			
? Adi																			
? Alesia Alesia																			
? Danciu Anita																			
? Mara Brujan																			
? Alesia Candra																			
? Dwekki Changbin																			
? Radu Cioancă																			
? Marian Ciorgovean																			
? Gratiela Cismas																			
? Mona Ciubotaru																			
? Matei Constantin Costache																			
? 1312 Cozonac																			
? Robert Cristian																			
? Ana D																			
? Stefan Robert David																			
? Delia Delcă																			
? Radu Dogaru																			
? Radu Dorian																			
? Paul Duca																			
? Damaris Dudas																			
? Arcas Flavius																			
? Daria Fratila																			
? Eric G																			
? Roli Gaming																			
? Giada Grifoni																			
? Minodora Haiduc																			
? Cădeea Ioana																			
? Vasileee Kanajabhavagq																			
? Anamaria Teodorescu																			

Type here to search

28°C Mostly sunny

12:38 PM 8/23/2021

(314 unread) - alexandra.margineanu x erasmus-smart&steam-vet-testi... x +

File | C:/Users/Alexandra/OneDrive/Documents/ERASMUS%20KA2%20SMART&STEAM%20VET/National%20Testing/sc%2025/erasmus-smart&steam-vet-testing-secondary-school...

Daily Attendance Report for erasmus-smart&steam-vet-testing-secondary-school-no25: 2021-04-23

Show Attendance Summary

Class Name: erasmus-smart&steam-vet-testing-secondary-school-no25 Meet ID: zcf-riez-bgd Date: 2021-04-23 Earliest Arrivals: 10:41 Start: 10:41 End: 12:09 Duration: 88 min

31 Names (0 Absent) ☆	10:40	10:41	10:45	10:50	10:55	11:00	11:05	11:10	11:15	11:20	11:25	11:30	11:35	11:40	11:45	11:50	11:55	12:00	12:05	12:09
? Lupu Ana																				
? Daniela Anton																				
? Florin Birlut																				
? Amalia Blotir																				
? Cata																				
? Amalia Chirca																				
? Karina Ciobanu																				
? Mona Ciubotaru																				
? Darius Popelca Constantin																				
? Razvan Crm																				
? Lorena Delcea																				
? Anamaria Denisa																				
? Raul Hulpus																				
? Craiu Li																				
? Mitrea Lucian																				
? Ioana Lui																				
? Stăngu Mădălina																				
? Alexandra Margineanu																				
? Allexandra Maria																				
? Timeea Maria																				
? Maria Mate																				
? Lidia Muntean																				
? Timeea Nasture																				
? Noodle																				
? Teo Oancea																				
? Otto																				
? Ona Radu																				
? Oliver Rey																				

Type here to search

28°C Mostly sunny

12:39 PM 8/23/2021

Extensiile pentru prezența în întâlnire dovedesc numărul elevilor participanți, de asemenea chestionarele online completate și de elevi și de profesorii îndrumători și interviurile individual legate de satisfacția în urma parcurgerii nivelurilor jocului.

În lunile iunie – iulie partenerii și-au întocmit propriile concluzii ca urmare a testărilor la nivel local și a derulării webinarilor. Aceste concluzii vor fi utilizate pentru elaborarea produsului IO5 – recomandări de politici educaționale inovative.

Pentru lunile de final ale proiectului, probabil vom solicita prelungirea termenului de încheiere până la finalul anului 2021.

Mai avem întâlnirile transnaționale M2, M4, M5. Am planificat pentru 27 – 29 septembrie 2021 evenimentul de training C2, în Austria, sperăm cu prezență fizică. Și evenimentele naționale de diseminare, E1 - E5, tot cu prezență fizică.

Întocmit

Prof. Alexandra Mărgineanu

Colegiul Tehnic CIBINIUM Sibiu