



## Raport întâlnire de proiect Suceava-Romania

*21-22.11.2016*

Erasmus+ Programme

2014-2020

Key Action 2: Strategic Partnership Projects

**iYouth**

**Empowering Europe's Young Innovators – the desire to innovate**

*Agreement no 2016-1-RO01-KA201-024399*

Prima întâlnire de proiect s-a efectuat la Suceava, **Universitatea Stefan cel Mare, coordonatoarea întregului proiect**. Aici s-au cunoscut membri echipelor de proiect și s-au stabilit etapele de realizare ale proiectului. Au fost astfel pregătite o serie de materiale cum ar fi:

- KICK-OFF AGENDA, Romania 21 and 22 November 2016, University of Suceava;
- KICK-OFF in CONTEXT;
- iYouth Playing;
- iYouth Project Progression;
- iYouth QA 01 - SGGT 1;
- iYouth Towards Kick-off;
- iYouth Youth Guide;
- The iYouth Partner Guidance Collection cu cele 4 faze- Go Innovate! 1, Go Innovate! 2, Go Innovate! 3, Go Innovate! 4;

În prezent mulți oameni vorbesc despre ”inovație” și despre cum ”școlile are trebui să se schimbe” deoarece școlile se demodează nefiind capabile să ofere tinerilor ce au nevoie. Comisia Europeană invită școlile și alte instituții să facă experimentul ”cum se pot schimba școlile” și cum tinerii pot fi interesați de inovație. De aceea am creat proiectul iYouth. Proiectul este plătit de Comisia Europeană și titlul său înseamnă **tineret inovator**.

Acesta ca și alte proiecte a încercat să facă experimente în școli în legătură cu modalități de învățare și mai ales experimente care lucrează împreună cu tinerii pentru a afla ce este inovația și cum pot fi ei interesați de aceasta. Pentru a câștiga interesul tinerilor în inovație și a găsi noi forme de activități, ei vor trebui fi implicați pe tot parcursul celor doi ani de proiect și chiar să fie pionii principali ai proiectului.

În școli primim cunoștințe de la profesori și din diverse materiale dar nu inventăm, nu găsim noi modalități și nu schimbăm lucruri, ceea ce am putea face în cadrul viitoarei slujbe. Acest lucru ar trebui schimbat. Asta ar însemna să:

- punem întrebări și să fim critici;
- încercăm să găsim noi moduri de rezolvare a problemelor reale;
- inventăm lucruri noi și folositoare;
- să lucrăm cu lumea reală pentru a schimba ceea ce nu funcționează bine;
- să fim permanent interesați de a crea noi lucruri, de a experimenta și a asuma riscuri.

Vrem să lucrăm în patru etape lungi, fiecare implicându-ne în activități care vor pregăti etapa următoare.

**ETAPA 1 – Albastru – 6 Luni**-Vom cunoaște proiectul și vom crea mici activități în comunitățile locale, care vor fi coordonate de proiect.

**ETAPA 2 – Roșu – 6 Luni** -Echipele de tineri din țările participante vor hotărî ce fel de activități de inovație vor să desfășoare și cum. Vom învăța cum să lucrăm cu celelalte echipe online.

**ETAPA 3 – Verde – 6 luni**-Se va lucra cu ceea ce trebuie schimbat în comunitate, ce nu merge bine sau ce este nevoie și nu există încă. Va fi foarte interesant, deoarece va trebui să descoperim de ce are nevoie comunitatea.

**ETAPA 4 – Mov – 6 luni**-Se numește etapa **Inovează la MAX**. Vom aduna tot ce am învățat în primele 3 etape. Din acest moment veți deveni experți! Vom crea o mulțime de lucruri interesante folosind tehnologia creativă. Apogeul acestei etape vor fi cele 5 zile petrecute împreună în Polonia: cei 40-50 de tineri implicați în proiect vor lucra împreună pentru obținerea interesantelor rezultate ale proiectului.

Ce se va întâmpla? Fiecare școală din proiect va avea 2 echipe a câte 5 (aprox) elevi, susținute de un profesor și un partener local. Fiecare echipă își va alege un căpitan care va participa la toate întâlnirile proiectului – de planificare a activităților din cele 4 etape. Deci 10 căpitani se vor întâlni și vor lucra împreună la întâlnirile de 2 zile din diferite țări. Vor participa de asemenea profesorul și conducătorul local de proiect. La finalul proiectului veți fi invitați să calătoriți în Polonia și să lucrați cu tinerii din alte țări. Multe dintre activități vor avea loc în afara școlii, dar pentru a avea parte de lucruri interesante e nevoie de efort. Avantajele implicării în proiect:

- vei experimenta un nou mod de a lucra în școală;
- te vei implica în multe lucruri care se întâmplă în Europa;
- vei lucra cu alți oameni și instituții;
- lucru în echipă;
- vei lucra cu elevi și echipe din alte țări și vei afla ce sunt formele de lucru online;
- vei experimenta lucruri care pot fi importante pentru școală și pentru ceea ce vrei să faci după școală;
- îți vei exersa engleza în mod natural și diferit față de situația de predare;
- împreună cu echipa vei călători în Polonia și vei petrece aproape o săptămână lucrând cu colegii din alte țări;
- vei fi implicat în obținerea rezultatelor ce vor fi împărtășite în toată Europa și vei fi mândru de asta.

Ce ar trebui să știi înainte de a intra în proiect? În primul rând te vei implica de bună voie. Nu este nicio obligație și nimeni nu te va forța. Trebuie să te implici doar din interes și curiozitate.

Dar ar trebui să-ți pu câteva întrebări înainte:

Sunt pregătit să fac muncă în plus?

Sunt o adevărat interesat să încerc aceste lucruri noi?

Mă cred în stare să urmăresc și să mă implic pe toată durata proiectului?

**Dacă ai răspuns "Da" la aceste întrebări, bun venit la proiectul iYouth!**

Imagini de la activitățile desfășurate în cadrul întâlnirii pot fi vizualizate la secțiunea **GALERIA FOTO**.

Coordonator proiect: prof. Camelia Buzatu