

**REGULAMENT DE DESFĂȘURARE A
PROIECTULUI DE PARTENERIATE TRANSFRONTALIERE
EDUCAȚIE ONLINE FĂRĂ HOTARE 2025-2026**

IMPLEMENTAT DE CĂTRE

DIRECȚIA GENERALĂ EDUCAȚIE TINERET ȘI SPORT A
CONSILIULUI MUNICIPAL CHIȘINĂU

**PROGRAMUL DE PARTENERIATE
TRANSFRONTALIERE
EDUCAȚIE ONLINE
FĂRĂ HOTARE**

SEPTEMBRIE 2025 - MAI 2026

Inițiativă a Direcției Generale Educație, Tineret
și Sport a Consiliului municipal Chișinău

WWW.CHISINAUEDU.MD WWW.EDUCATIEONLINE.MD

Învățarea prin metoda proiectului și-a câștigat un loc de cinste în practicile școlare pe măsură ce cadrele didactice au înțeles că elevii devin mai implicați atunci când au posibilitatea de a colabora cu semenii din alte instituții, de a interacționa cu experți din diverse domenii din afara școlii, de a analiza studii de caz din viața reală și de a cerceta probleme complexe din domeniile de interes. Direcția Generală Educație, Tineret și Sport a Consiliului Municipal invită cadrele didactice din învățământul general, profesional tehnic și din cadrul structurilor de asistență psihopedagogică să participe în ediția 2025-2026 a Proiectului de parteneriate transfrontaliere „Educație Online fără Hotare” desfășurat sub egida Proiectului Biblioteca digitală „Educație Online”.

Învățarea pe bază de proiect merge dincolo de trezirea interesului elevilor. Proiectele bine concepute încurajează investigația activă și dezvoltarea capacităților cognitive de nivel superior. (Thomas, 1998)

CÂND?

Fiecare echipă, alcătuită din minim 2 instituții / cadre didactice din 2 țări diferite și maxim 4 instituții / cadre didactice din 2 țări diferite poate desfășura un proiect de 240 de ore de implicare pe durata unui semestru sau a unui an academic:

- **septembrie – decembrie 2025** pentru cadrele didactice care vor implementa o colaborare de 240 de ore pe durata unui semestru

- **ianuarie – mai 2026** pentru cadrele didactice care vor implementa o colaborare de 240 de ore pe durata unui semestru
- **septembrie 2025 - mai 2026** pentru cadrele didactice care vor implementa o colaborare de 240 de ore pe durata unui an academic

CINE?

Pot participa în proiect cadrele didactice din învățământul general, profesional tehnic și din cadrul structurilor de asistență psihopedagogică: educatori, directori adjuncți, diriginți, bibliotecari, logopezi, psihologi școlari, cadre didactice din centre educaționale, centre de tineret, centre extrașcolare, școli sportive, ONG-uri, etc.

Cadrele didactice interesate trebuie să completeze formularul de înregistrare, pentru a primi informația cu privire la etapele proiectului: <https://forms.gle/bK5cPmSCfqrspATw8>

Se recomandă colaborarea în echipe de 2-4 cadre didactice din aceeași instituție, pentru o abordare trans-disciplinară a proiectelor implementate.

Fiecare cadru didactic care este implicat în proiect, fie că a lucrat singur/ă sau în echipă cu alți colegi din instituție, **va raporta propria implicare la final de proiect, în luna decembrie 2025 sau în mai – iunie 2026, prin intermediul unui formular de raportare:** <https://forms.gle/AqXdG6XUKk7jV2Rv6>

Cadrele didactice implicate vor primi instrucțiuni prin email legate de implementarea fiecărei etape. Pentru a primi certificat de participare, cadrele didactice trebuie să documenteze și să raporteze 240 de ore de implicare (care pot fi convertite în 8 credite), care includ toate acțiunile întreprinse pe parcursul colaborării transfrontaliere, de la înregistrarea elevilor, identificarea partenerului dintr-o altă țară și până la raportarea rezultatelor finale.

DE CE?

Conform Regulamentului de atestare a cadrelor didactice din învățământul general, profesional tehnic și din cadrul structurilor de asistență psihopedagogică, implicarea în acest proiect presupune un volum de lucru de 240 de ore, care pot fi convertite în 8 credite.

CUM SE VA DESFĂȘURA PROIECTUL?

Învățarea pe bază de proiecte este un model de instruire care îi implică pe elevi în activități de investigare a unor probleme din viața reală și au drept rezultat obținerea unor produse autentice. Proiectele se dezvoltă pornind de la întrebări provocatoare care nu pot primi răspunsuri prin învățarea bazată pe memorare. Prin proiecte, elevii își asumă roluri active — cel care rezolvă problema, cel care ia decizia, cel care efectuează investigații, responsabilul cu documentarea. Proiectele servesc unor obiective educaționale specifice, semnificative; ele nu sunt diversii sau adaosuri la curriculumul „real”.

Fiecare echipă transfrontalieră alcătuită din minim 2 instituții / cadre didactice și maxim 4 instituții / 4 cadre didactice din 2 țări diferite își va alege tipul și titlul proiectului.

Fiecare echipă va urma instrucțiunile cu privire la etapele proiectului. Fiecare activitate din proiect va fi documentată prin intermediul unui Jurnalul Virtual creat de fiecare profesor în parte sau în

echipă, cu ajutorul oricărei platforme digitale, la alegere: Google Sites, Genially, Canva, Sutori, Smore, Flipsnack, Story Jumper, Book Creator, Wix, Weebly, WordPress, etc.

Jurnalului Virtual de Implementare a Proiectului va include, obligatoriu, următoarele componente:

- *Informații despre instituțiile partenere – nume, localitate, țară;*
- *Titlul proiectului;*
- *Disciplina / disciplinele vizate;*
- *Perioada de implementare;*
- *Competențele vizate (conform curriculumului);*
- *Planul comun de activități;*
- *Descrierea desfășurării fiecărei activități în parte;*
- *Exemple de lucrări ale elevilor;*
- *Fotografii cu secvențe de la diverse activități (cu acordul scris al părinților)*
- *Reflecțiile elevilor;*
- *Evaluarea impactului.*
- *Concluziile cadrelor didactice implicate.*

CUM ARATĂ UN JURNAL VIRTIAL / RAPORT NARATIV?

- Exemple de rapoarte narative: <https://chisinauedu.md/rezultatele-concursului-de-proiecte-si-scenarii-didactice-educatie-online-fara-hotare-colaborari-transfrontaliere-remarcabile/>

CE FEL DE PROIECTE POT FI IMPLEMENTATE ÎN PARTENERIAT?



Culturale și Artistice

- Festivaluri de teatru, dans sau muzică pentru copii și elevi
- Expoziții de artă plastică, desen și pictură
- Proiecte de artizanat și meșteșuguri tradiționale
- Săptămâna culturii naționale / internaționale (Eminescu, Shakespeare, Ziua Europei etc.)
- Proiecte de lectură („Maratonul de lectură”, „Biblioteca vie”)
- Educație prin film și teatru (cluburi de cinema, ateliere de dramatizare)
- Ateliere de scriere creativă, poezie și proză



Științifice și de Cercetare

- Cluburi de știință (chimie, fizică, biologie) cu experimente practice
- Târguri de știință și inovație (Science Fair)
- Proiecte de astronomie (observații cu telescop, „Noaptea cerului deschis”)

- Proiecte ecologice și de mediu (monitorizarea calității apei/aerului, reciclare, compostare)
- Cercetare aplicată: mini-proiecte despre alimentație sănătoasă, microbiologie, energie verde
- Concursuri de robotică, programare și STEM
- Grădini școlare și proiecte de botanică

Educație pentru cetățenie și valori

- Proiecte de educație civică (drepturile copilului, democrație, voluntariat)
- Campanii împotriva bullying-ului și pentru incluziune
- Proiecte de solidaritate și filantropie (colecte pentru copii vulnerabili, campanii sociale)
- Proiecte de educație interculturală și diversitate (schimburi între școli)
- „Consiliul elevilor în acțiune” – inițiative pentru participare democratică

Educație ecologică și pentru dezvoltare durabilă

- Campanii „Mai puțină risipă, mai mult bine” – reducerea risipei alimentare
- Proiecte de reciclare și reutilizare creativă
- „Școala Verde” – audit energetic, plantări de arbori, economisirea resurselor
- Ateliere de grădinărit urban / permacultură
- Campanii „Ora Pământului” și protecția biodiversității

Educație nonformală și creativă

- Cluburi de board games și logică matematică
- Ateliere de educație financiară pentru copii
- Cluburi de jurnalism și mass-media (revistă școlară, radio școlar, vloguri educative)
- Educație prin sport (competiții, tabere de aventură, drumeții)
- Ateliere de gătit sănătos pentru copii și părinți
- Proiecte de storytelling digital (crearea de povești animate, benzi desenate, podcasturi)

Digitale și Inovative

- Ateliere de coding și robotică pentru copii

- Proiecte de realitate augmentată / VR în educație
- Concursuri de aplicații și jocuri educative create de elevi
- Alfabetizare media și proiecte anti-fake news
- Proiecte de inteligență artificială aplicată în educație (AI & STEAM)

Sociale și Comunitare

- Campanii de voluntariat local („O zi pentru comunitate”)
- Proiecte intergeneraționale (copii + seniori)
- „Școala Părinților” – ateliere comune elevi-părinți-profesori
- Parteneriate cu muzee, biblioteci, teatre, ONG-uri
- Proiecte de sănătate și sport (fitness, nutriție, prevenție boli)

ETAPELE DE IMPLEMENTARE

ETAPA DE ÎNREGISTRARE A CADRELOR DIDACTICE INSTITUȚIILOR	SEPTEMBRIE 2025 IANUARIE 2026	• Completarea formularului de înregistrare https://forms.gle/bK5cPmSCfqrspATw8
ETAPA DE STABILIRE A PARTENERIATELOR ȘI A PLANULUI COMUN DE ACȚIUNI	SEPTEMBRIE 2025 IANUARIE 2026	• Stabilirea parteneriatelor transfrontaliere (DGETS va ajuta fiecare cadru didactic să-și găsească un partener dintr-o altă țară) • Semnarea acordurilor de colaborare între instituții care va include un plan comun de activități pe toată durata proiectului • Semnarea acordurilor cu părinții de a implica elevii în proiect și de a include în jurnal fotografii cu activitățile în care sunt implicați aceștia; • lansarea Jurnalului Virtual de Implementare a Proiectului care va include dovezile cu privire la fiecare etapă de implementare: fotografii, chestionare, sondaje, postere, video, interviuri, publicații, ședințe online, postări pe rețele de socializare, postări pe paginile web ale instituțiilor, etc.

ETAPA DE CERCETARE / DOCUMENTARE / COLECTARE ȘI PROCESARE DE INFORMAȚII NOI	OCTOMBRIE 2025 FEBRUARIE 2026	- Model de structură pentru preșcolari și treapta primară https://chisinauedu.md/proiectul-transnational-ursuletii-calatori-octombrie-2021-mai-2022/ - Model de structură pentru gimnaziu și liceu https://chisinauedu.md/etapele-proiectului-educatie-online-fara-hotare-octombrie-2021-mai-2022/ - Pe parcursul proiectului, fiecare cadru didactic implicat trebuie să creeze 15 de activități interactive cu www.educatieinteractiva.md pe care să le utilizeze în cadrul orelor în procesul de predare, învățare, evaluare, ca lucru frontal, la utilizarea metodei clasei inversate, ca temă pentru acasă, etc. www.educatieinteractiva.md/create
ETAPA DE IMPLEMENTARE / EXPERIMENTARE / REZOLVARE DE PROBLEME	NOIEMBRIE 2025 MARTIE 2026	
ETAPA DE CREARE DE CONȚINUT DIGITAL CU WWW.EDUCATIEINTERACTIVA.MD	NOIEMBRIE 2025 MARTIE 2026	
ETAPA DE REFLECȚIE ȘI ANALIZĂ	DECEMBRIE 2025 APRILIE 2026	
ETAPA DE DISEMINARE / PUBLICARE A REZULTATELOR	DECEMBRIE 2025 MAI 2026	
ETAPA DE RAPORTARE	IANUARIE 2026 IUNIE 2026	Completarea formularului de raportare https://forms.gle/AqXdG6XUKk7jV2Rv6

DATE DE CONTACT

E-mail: dgets.educatie.online@gmail.com

Tel: 022/ 20-16-04

Facebook: www.facebook.com/educatieonline.md