



Wastewise Think Twice

Proiect realizat de către elevii: C. Denisa, C. Denis

C. Ianis, G. Cristian, M. Samuel și P. Lucian

Prof. Coordonator: Iosub Georgescu Alina Sanda

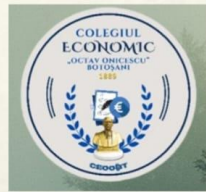
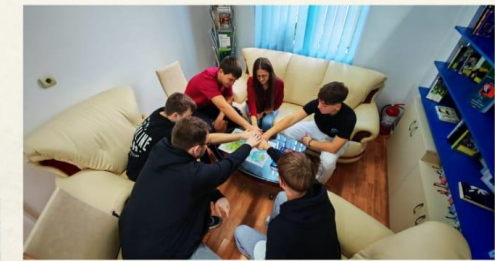


Despre proiect

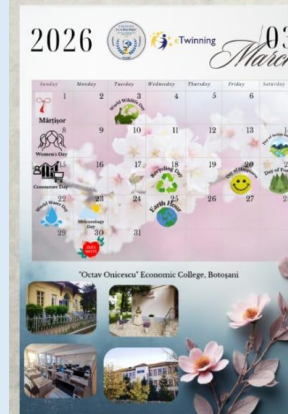
Din punctul nostru de vedere, Wastewise Think Twice a fost un proiect bazat pe creșterea gradului de conștientizare privind gestionarea deșeurilor (de exemplu, reciclarea, reducerea deșeurilor, practici sustenabile) prin crearea de jocuri digitale interactive și alte activități.

De asemenea pe parcursul proiectului am dobândit numeroase puncte forte cum ar fi:

- ❖ Îmbunătățirea nivelului de cunoaștere a limbii engleze prin activități colaborative, discuții și realizarea conținutului jocurilor în limba engleză.
- ❖ Dezvoltarea abilităților de programare și design de jocuri
- ❖ Promovarea creativității, gândirii critice și a capacității de rezolvare a problemelor prin design de jocuri și activități de lucru în echipă.



Wastewise Think Twice



Desfășurarea activității

Noiembrie 2025

- **Începutul lunii noiembrie:** Lansarea proiectului și prezentări – Partenerii au distribuit prezentări ale școlilor, videoclipuri cu elevii și postere introductive pe TwinSpace. Logo-ul și posterul comun al proiectului au fost realizate în colaborare folosind Canva.
- **11 noiembrie (Ziua Națională a Împăduririi):** Activitatea practică principală – Elevii au plantat copaci în grădinile școlilor pentru a promova protecția mediului și pentru a conecta gestionarea deșeurilor cu sănătatea ecosistemelor. Fotografii, videoclipuri și scurte rapoarte au fost încărcate și distribuite partenerilor.
- **Mijlocul lunii noiembrie:** Școlile au pregătit și au distribuit videoclipuri sau prezentări despre gestionarea deșeurilor – Fiecare școală parteneră a creat videoclipuri scurte sau prezentări digitale (folosind instrumente precum Canva, PowerPoint sau editoare video) în care au explicat obiceiurile locale privind deșeurile, practicile de reciclare și sfaturi „Think Twice”. Acestea au fost încărcate pe TwinSpace și discutate pe forumuri. Unele școli au creat jocuri digitale folosind Mblock, Educaplay și HTML5 etc.
- **Sfârșitul lunii noiembrie:** Etapa de învățare interactivă – A fost organizat și jucat online un quiz colaborativ Kahoot despre gestionarea deșeurilor, reciclare și practici sustenabile, la care au participat toate clasele partenere. Rezultatele au fost discutate într-o întâlnire comună. Elevii au început să creeze poezii acrostih („WASTEWISE” și „THINK TWICE”) în echipe internaționale mixte

Decembrie 2025

- **Începutul lunii decembrie:** Dezvoltarea produsului colaborativ – Elevii au finalizat calendarul comun cu eco-sfaturi lunare „Think Twice”, desene, fotografii și idei pentru reducerea deșeurilor. Poeziile acrostih au fost colectate și afișate pe forumurile TwinSpace. Feedback-ul a fost oferit în mod regulat prin Padlet și discuții online.
- **Mijlocul lunii decembrie:** Pregătirea produsului final – Toate materialele (imagini și videoclipuri de la plantarea copacilor, videoclipurile/prezentările despre gestionarea deșeurilor, rezultatele Kahoot, paginile calendarului, poeziile și reflecțiile elevilor) au fost compilate și integrate într-o revistă electronică folosind instrumente precum Canva sau Madmagz. Actualizări și materiale de promovare au fost distribuite pe contul de Instagram al proiectului.
- **Sfârșitul lunii decembrie:** Încheiere și diseminare – A fost organizată o întâlnire online finală pentru prezentările elevilor, reflecții și celebrare. Elevii și profesorii au completat chestionare de evaluare. Revista electronică a fost publicată oficial pe TwinSpace și distribuită prin Instagram, pe site-urile școlilor și în comunitățile locale. Certificatele de participare au fost distribuite în format digital.
- Proiectul desfășurat pe parcursul celor două luni a încurajat o colaborare puternică, conștientizarea protecției mediului și dezvoltarea competențelor digitale în rândul elevilor.

Activități

1. Prezentarea elevilor.
2. Prezentare vizuală a elevilor noștri și ilustrare grafică a colegiului nostru.
3. Chestionar inițial (pre-survey) aplicat elevilor.
4. Jocuri digitale realizate folosind limbaje de programare suportate.
5. Identificarea problemelor legate de deșeuri din localitatea de proveniență.
6. Prezentările elevilor ilustrate prin avatare.
7. Plantarea și susținerea ecosistemului.
8. Prima întâlnire și quiz Kahoot despre temele principale ale proiectului.
9. A doua întâlnire, în care am prezentat liceul nostru, istoria acestuia, oferta educațională și motivele pentru care este cea mai bună alegere ca liceu cu profil economic.
10. Lucrul la secțiunea „Martie” din calendar.
11. Feedback-ul elevilor – chestionar final (post-survey) și opinii despre proiect.
12. Feedback-ul părinților elevilor despre proiect.

1. Prezentarea elevilor

Elevii s-au prezentat partenerilor prin scurte descrieri personale, prezentări digitale sau videoclipuri. Au inclus informații despre hobby-uri, interese, domenii preferate de studiu și așteptările lor de la proiect. Activitatea a avut rolul de a facilita cunoașterea reciprocă și de a crea o atmosferă deschisă și colaborativă.



My name is Chiorescu Denisa, I am 17 years old and I am a student in the 11th grade at Octav Onicescu Economic College in Botoșani. I enjoy working in a team and cooperating with the people around me. I am a friendly, sociable person and always eager to learn new things. In my free time, I like reading, as it helps me relax and discover interesting things. I always try to improve myself and give my best in everything I do.



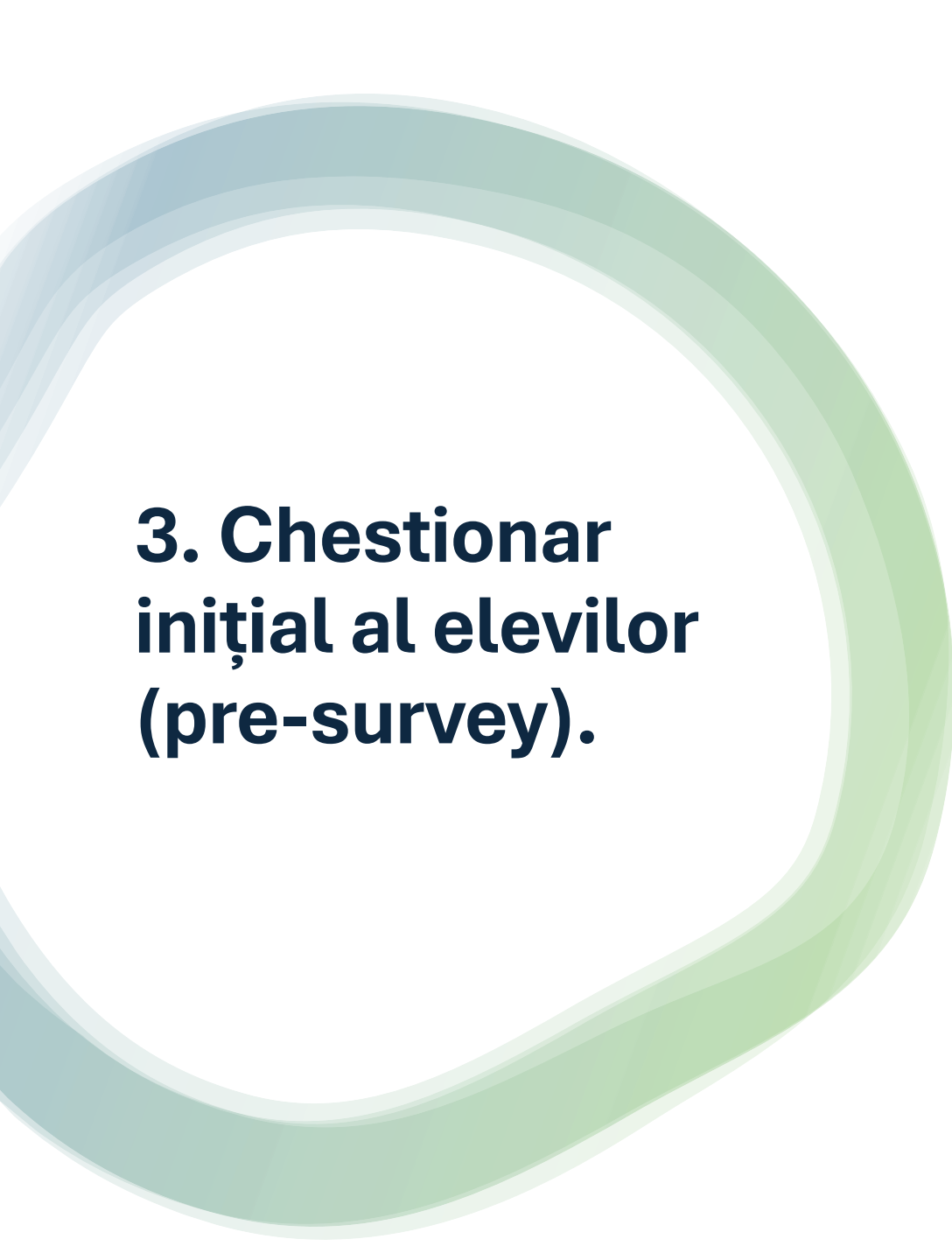
eTwinning

My name is Mutica Samuel, I am 17 years old and I am a student in the 11th grade at the "Octav Onicescu" Economic College in Botosani. I am a very friendly person, I like to communicate and also I like to play video games. I always try my best to be better and better every day 

2. Prezentare vizuală a elevilor noștri și ilustrare grafică a colegiului

A fost realizată o prezentare vizuală a elevilor și o ilustrare grafică a colegiului nostru, incluzând imagini ale clădirii, sălilor de clasă, laboratoarelor și activităților extracurriculare. Materialele au evidențiat identitatea, valorile și specificul instituției.



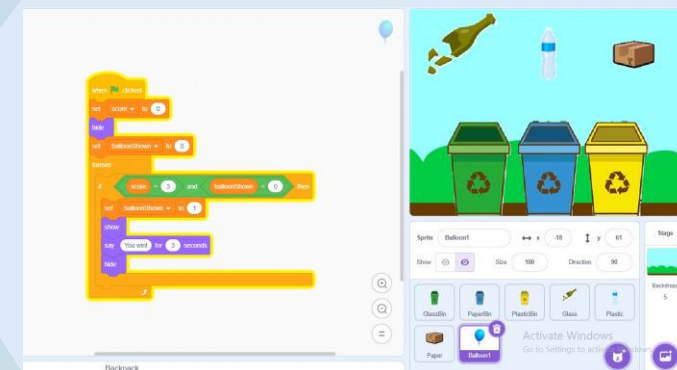


3. Chestionar inițial al elevilor (pre-survey).

- Elevii au completat un chestionar inițial pentru a evalua nivelul lor de cunoștințe privind gestionarea deșeurilor, reciclarea și protecția mediului. De asemenea, au fost analizate obiceiurile și atitudinile lor față de consumul responsabil. Rezultatele au fost utilizate pentru adaptarea activităților proiectului.

4. Jocuri digitale realizate folosind limbaje de programare suportate.

Elevii au creat jocuri digitale educative utilizând limbaje de programare și platforme adecvate (ex. Mblock, HTML5 etc.). Jocurile au abordat teme precum reciclarea corectă, reducerea deșeurilor și protejarea mediului, contribuind la dezvoltarea competențelor digitale și a gândirii logice.



**"URBAN ENVIRONMENT UNDER PRESSURE
– WASTE ISSUES IN THE COMMUNITY"**



The recycling container for paper and cardboard is damaged. Garbage falls out, and bottles are left outside the bins.



Causes:

- Old or broken containers;
- People not respecting recycling rules;
- Garbage not collected regularly;

Effects:

- Dirty concrete areas and unpleasant smell;
- Trash can be spread by wind or animals;
- Negative image of the neighborhood;

Solutions:

- Replace or fix the broken containers;
- Add more bins in busy areas;
- Inform people about proper recycling;
- Organize clean-up days;



Wastewise Think Twice ETwinning

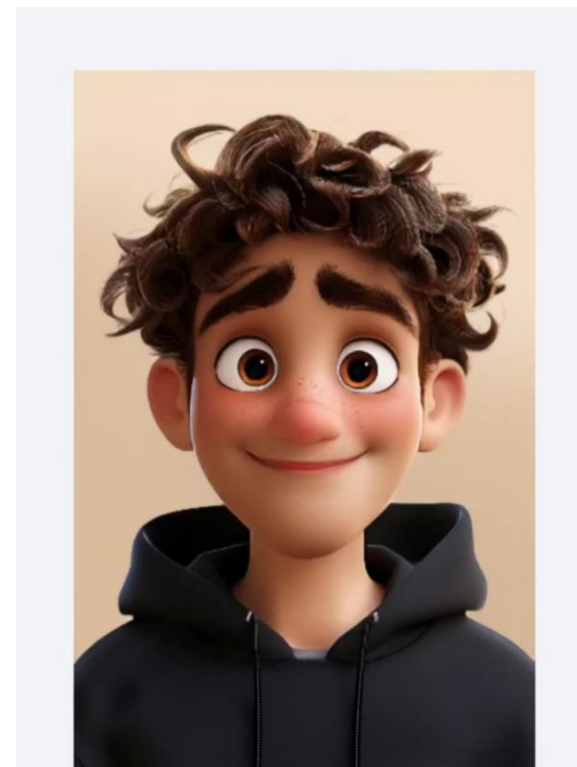
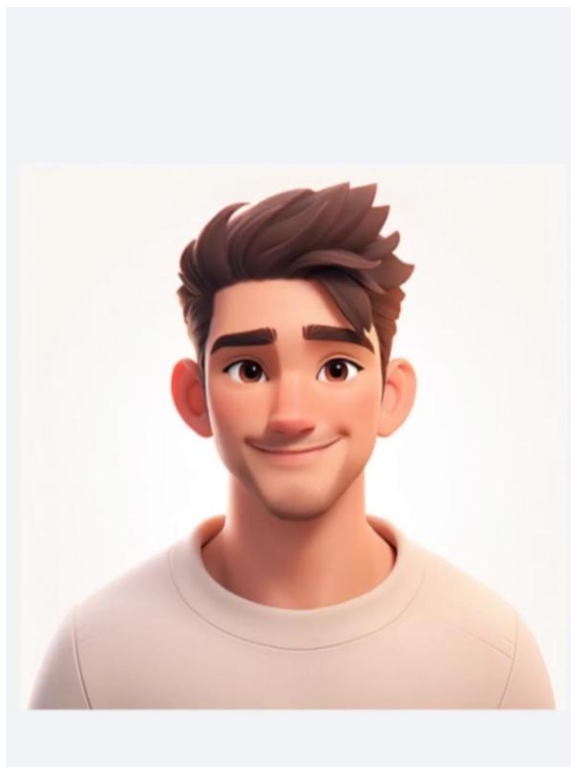
"Keep Botoșani clean — use the bins properly! A cleaner city starts with us."

5. Identificarea problemelor legate de deșeuri din localitatea de proveniență.

Elevii au analizat situația gestionării deșeurilor din comunitatea lor. Au identificat probleme precum lipsa colectării selective, poluarea unor zone sau insuficienta informare a cetățenilor. Concluziile au fost prezentate partenerilor, iar elevii au propus soluții posibile.

6. Prezentările elevilor ilustrate prin avatare.

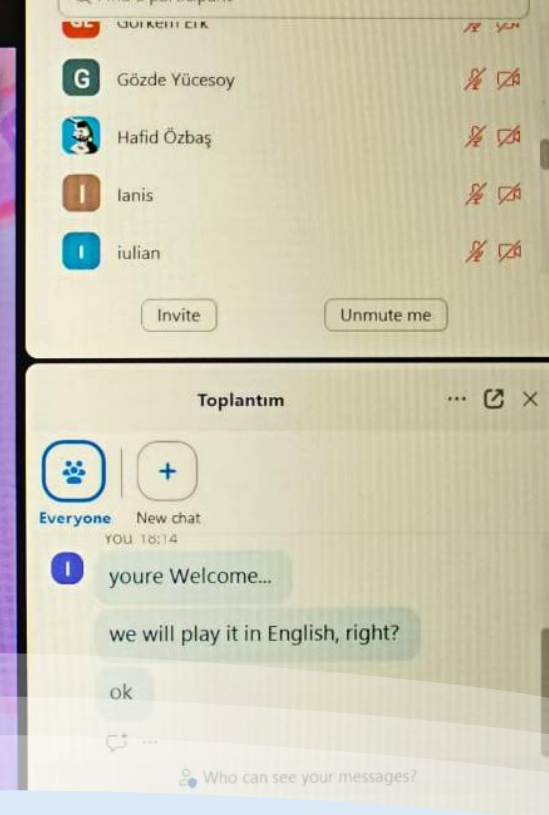
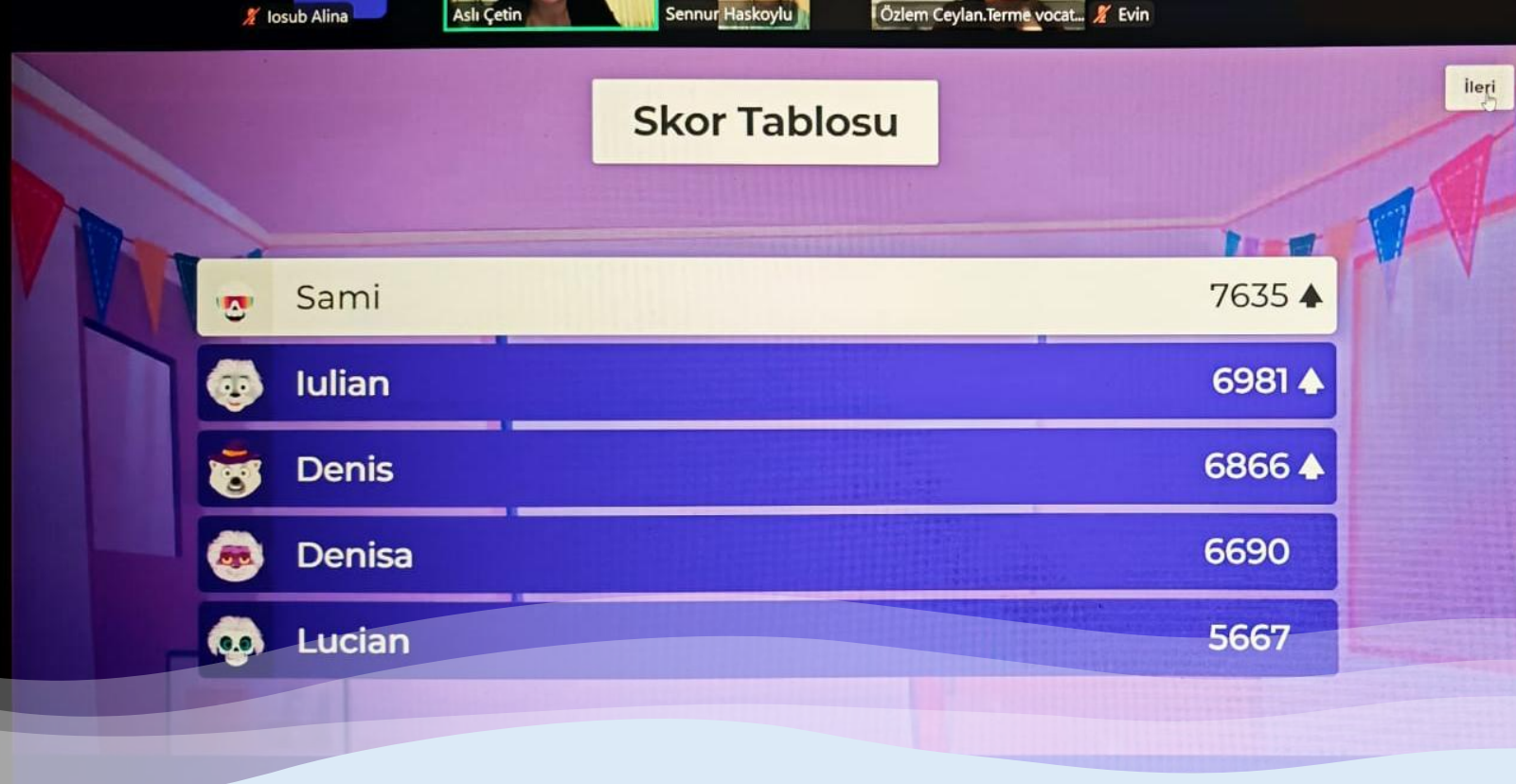
- Elevii și-au realizat prezentările utilizând avatare digitale, create cu ajutorul unor aplicații online. Această abordare a făcut prezentările mai interactive și atractive, stimulând creativitatea și competențele digitale.





7. Plantarea și susținerea ecosistemului.

- Elevii au participat la activități de plantare de copaci și îngrijire a spațiilor verzi din curtea școlii. Activitatea a evidențiat importanța protejării ecosistemului și a responsabilității față de mediu. Elevii au monitorizat evoluția plantelor și au discutat despre impactul pozitiv al acțiunii lor.



8. Prima întâlnire și quiz Kahoot despre temele principale ale proiectului.

- În cadrul primei întâlniri online, au fost prezentate obiectivele și temele principale ale proiectului. A fost organizat un quiz Kahoot pentru a verifica nivelul inițial de cunoștințe al elevilor despre reciclare și sustenabilitate. Activitatea a încurajat implicarea activă și spiritul de echipă.

9. A doua întâlnire – prezentarea liceului nostru, a istoricului și a ofertei educaționale.

- În cadrul celei de-a doua întâlniri, am prezentat liceul nostru, istoria sa, profilul economic și oportunitățile oferite elevilor. Au fost evidențiate avantajele studierii într-un colegiu cu profil financiar, precum și realizările instituției.



10. Lucrul la secțiunea „Martie” din calendar



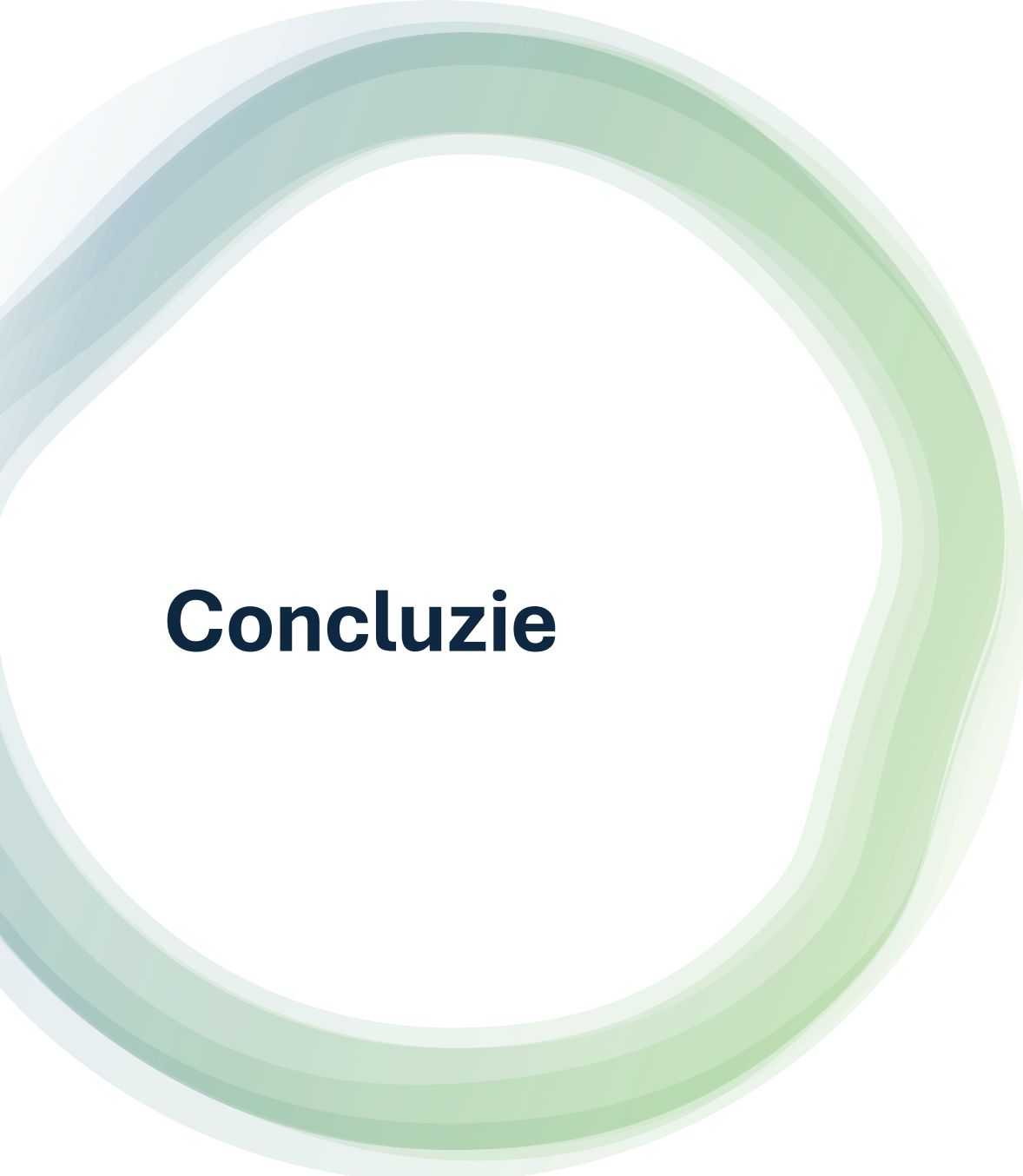
- Elevii au colaborat pentru realizarea paginii dedicate lunii martie din calendarul proiectului. Au inclus eco-sfaturi, mesaje tematice, desene și idei creative pentru promovarea protecției mediului.

11. Feedback-ul elevilor – chestionar final (post-survey) și opinii despre proiect.

- La finalul proiectului, elevii au completat un chestionar de evaluare pentru a măsura progresul realizat. Aceștia au oferit opinii despre activitățile preferate, competențele dezvoltate și impactul proiectului asupra comportamentului lor față de mediu.

12. Feedback-ul părinților elevilor despre proiect.

- Părinții au fost invitați să ofere feedback privind implicarea copiilor lor în proiect și impactul activităților asupra dezvoltării competențelor și a conștientizării ecologice. Răspunsurile au contribuit la evaluarea generală a rezultatelor proiectului.



Concluzie

- Proiectul a demonstrat că educația pentru protecția mediului poate fi îmbinată eficient cu tehnologia și colaborarea internațională. Prin activități bazate pe gamificare, elevii nu doar că și-au consolidat cunoștințele despre gestionarea deșeurilor, reciclare și practici sustenabile, ci au devenit mai conștienți de impactul propriilor acțiuni asupra mediului.
- În același timp, realizarea jocurilor digitale și utilizarea limbii engleze în contexte autentice au contribuit la dezvoltarea competențelor digitale și lingvistice. Elevii și-au îmbunătățit abilitățile de programare, design și comunicare, lucrând colaborativ în echipe internaționale. Proiectul a încurajat creativitatea, gândirea critică, rezolvarea de probleme și spiritul de echipă.
- În concluzie, proiectul a avut un impact educațional semnificativ, formând elevi mai responsabili, mai implicați și mai pregătiți pentru provocările unei societăți digitale și sustenabile.

Va
mulțumim
pentru
atenție!

