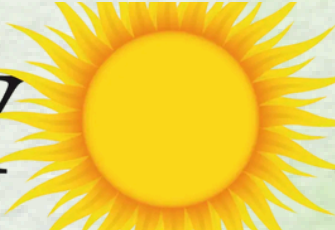




Erasmus+

EU PROJECT DESIGN AND PROJECT CYCLE MANAGEMENT: A PRACTICAL WORKSHOP

formator

ENJOY  ITALY®

Coordonator proiect: Casa Corpului Didactic Cluj

beneficiar proiect: Școala Gimnazială Poieni,
participant la mobilitate: dir. prof. Neag Anca Gladiola

31 Martie 2025

Tur cultural al Padovei, regiunea Veneto, Italia

Punctul de întâlnire cu mentorul nostru,
domnul Alessandro Gariano,
a fost Biserica San Gaetano



De aici, alături de încă 3 participanți la mobilitate, de
origine spaniolă, am plecat într-o călătorie culturală a
minunatului oraș Padova, ghidați de Alessandro.

Pe străzile Padovei.... porta Altinate, la Cappela degli Scrovegni



Pe străzile Padovei....

Giardini dell'Arena, Chiesta degli Eremitani



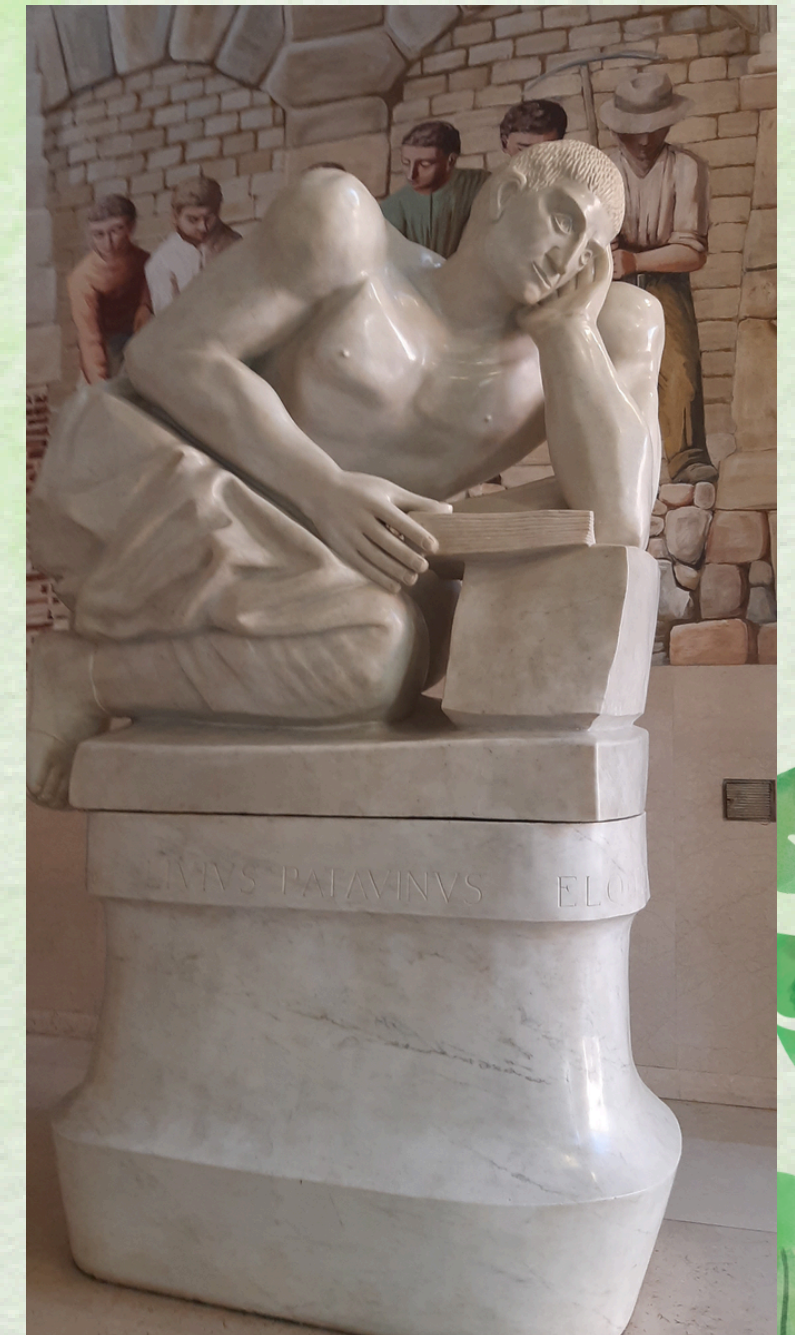
Pe străzile Padovei....

Piazza delle Erbe, Loggia del Consiglio



Pe străzile Padovei....

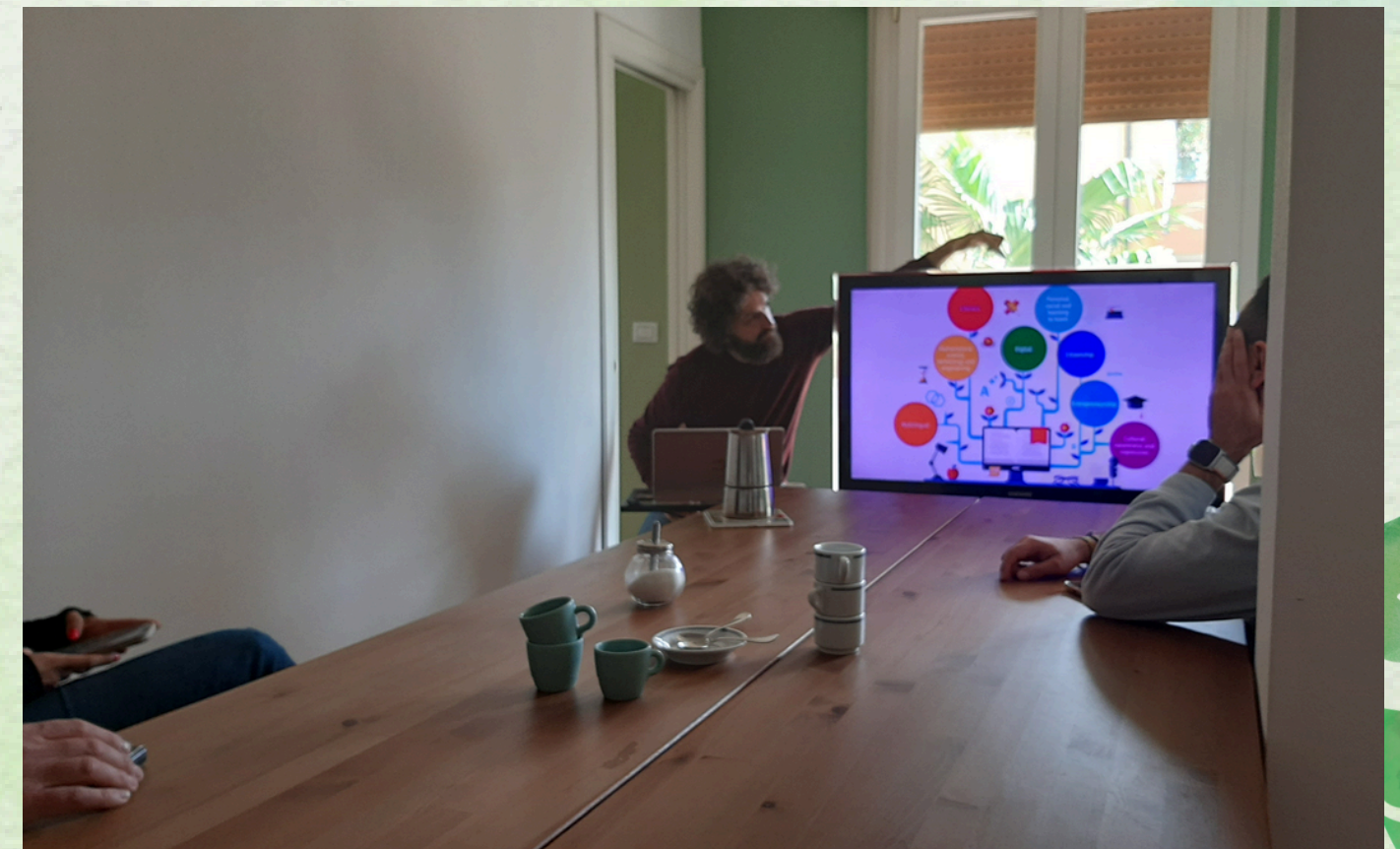
Catedrala din Padova, Universitatea



01 Aprilie 2025

Prezentarea participanților și discuție despre Inovație în Educație în Europa: trăsături, valori și bune practici

Discuția a început prin prezentarea fiecărui participant în parte, atât din România cât și din Spania, iar domnul Alessandro, ne-a căutat școlile pe internet, pentru a ne face o idee din ce zona vine fiecare dintre noi.



Apoi mentorul nostru ne-a prezentat platforma Enjoy Italy, și ne-a introdus în zona de educație prin proiectele Erasmus. Ne-a vorbit despre acțiunea KA1 și KA2.





Strategii europene:

1. EUROPEAN EDUCATION AREA

Spațiul de educație european

<https://education.ec.europa.eu/>

2. EUROPEAN SKILLS AGENDA

Agenda competențelor europene

European Skills Agenda - Employment, Social Affairs & Inclusion - European Commission (europa.eu)

3. EUROPEAN DIGITAL EDUCATION ACTION PLAN

Planul european de educație digitală

New European Commission action plan on basic skills | European School Education Platform

Cele 8 competențe cheie:



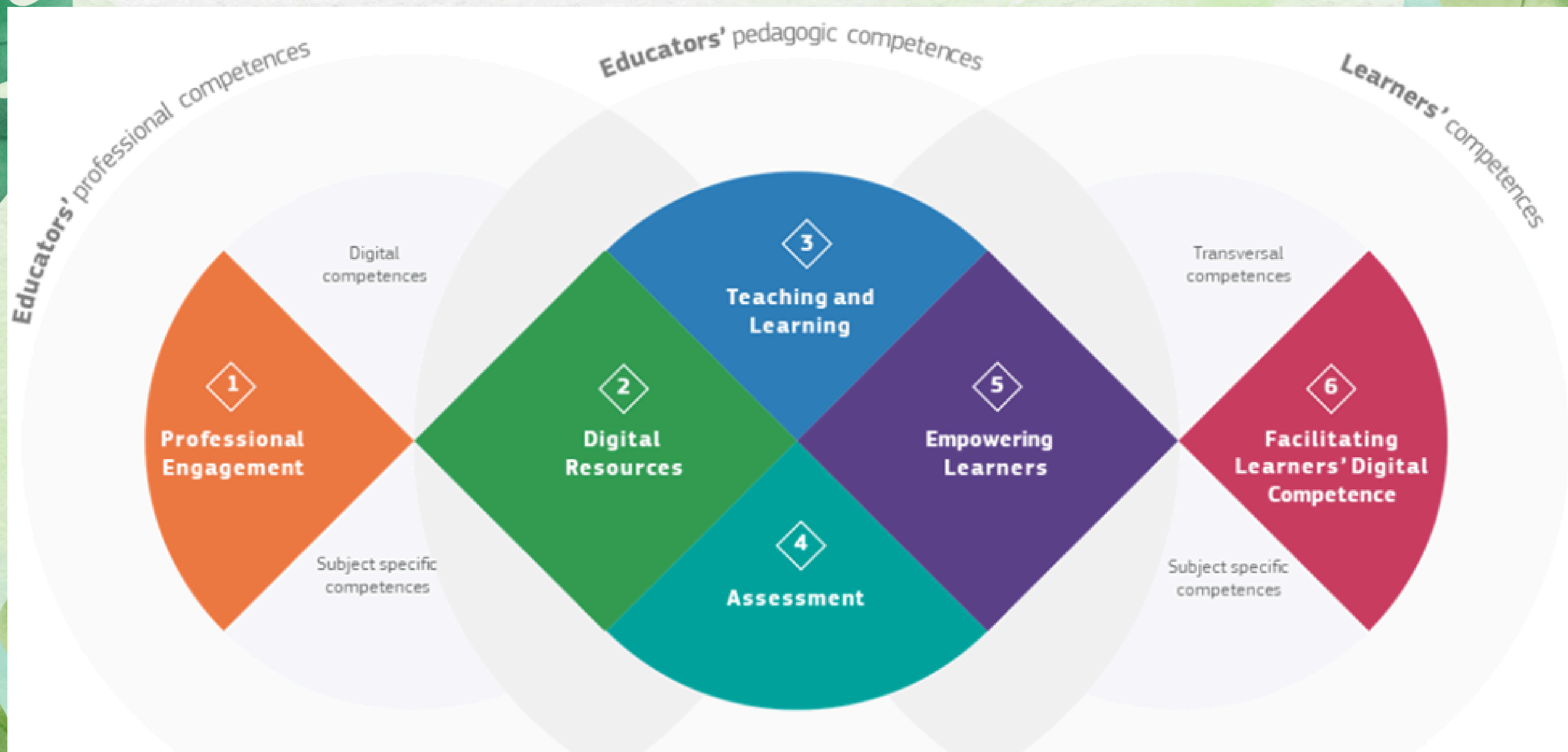
EUROPEAN DIGITAL ACTION PLAN

Digital Education Action Plan (2021-2027) | European Education Area (europa.eu)

DIGITAL COMPETENCE: DIGCOMP (2.2)



Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu)



TRADITIONAL CLASSROOM

FLIPPED CLASSROOM

SCHOOL



TEACHER INSTRUCTS AT SCHOOL



TEACHER FACILITATES STUDENT COLLABORATION

HOME



STUDENT COMPLETES ASSIGNMENT



STUDENT WATCHES TEACHER INSTRUCTION

MANEUVERING THE MIDDLE

liunk-uri către *GREENCOMP*

GreenComp, the European sustainability competence framework -
Publications Office of the EU ([europa.eu](https://european-council.europa.eu/media/e0689c7d-1f7d-402a-a600-000143f40000/attachment_data/data/greencomp_en.pdf)).

EUROPEAN CLIMATE PACT

Quick start tools for citizen engagement - European Union
(europa.eu).

EU CLIMATE ACTION ACADEMY

EU Climate Action Academy

CLIMATE GAMES

Climate Games

GREEN EDUCATION PROJECTS

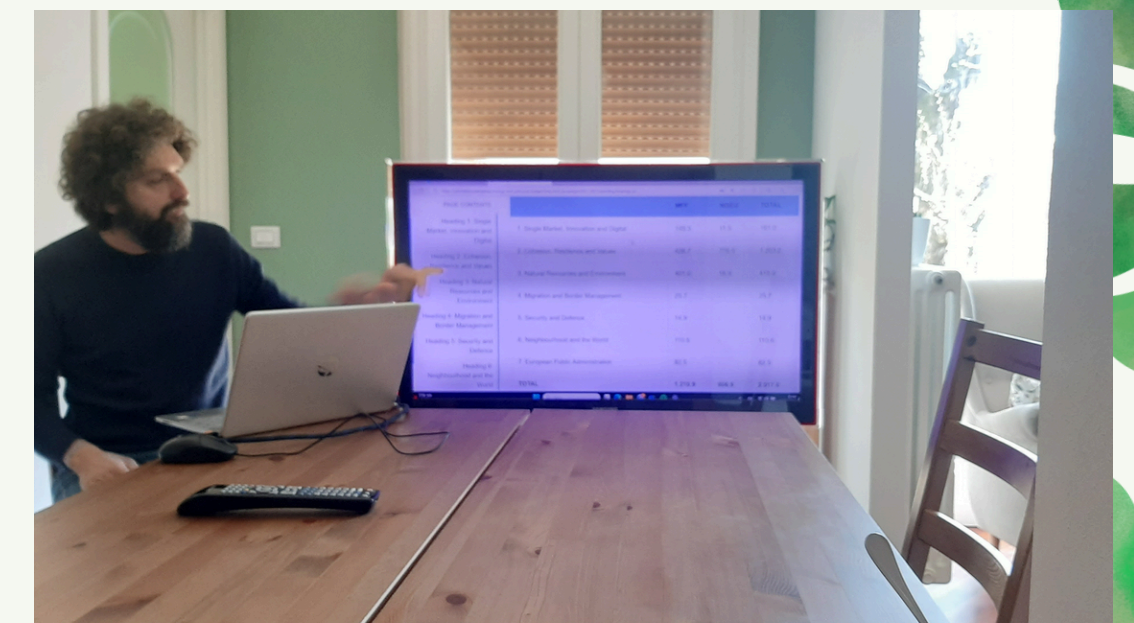
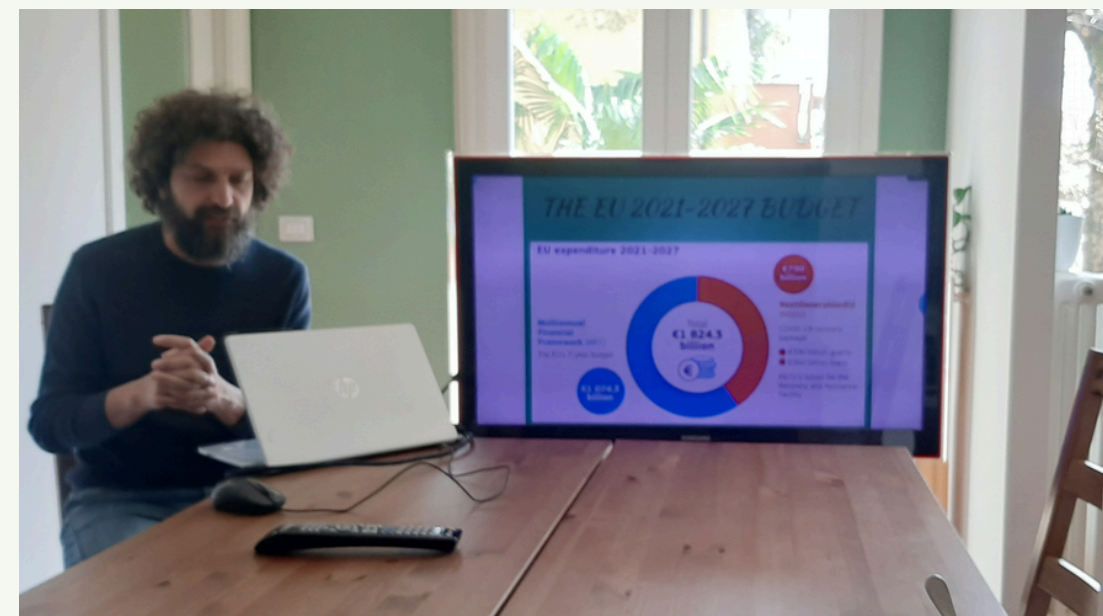
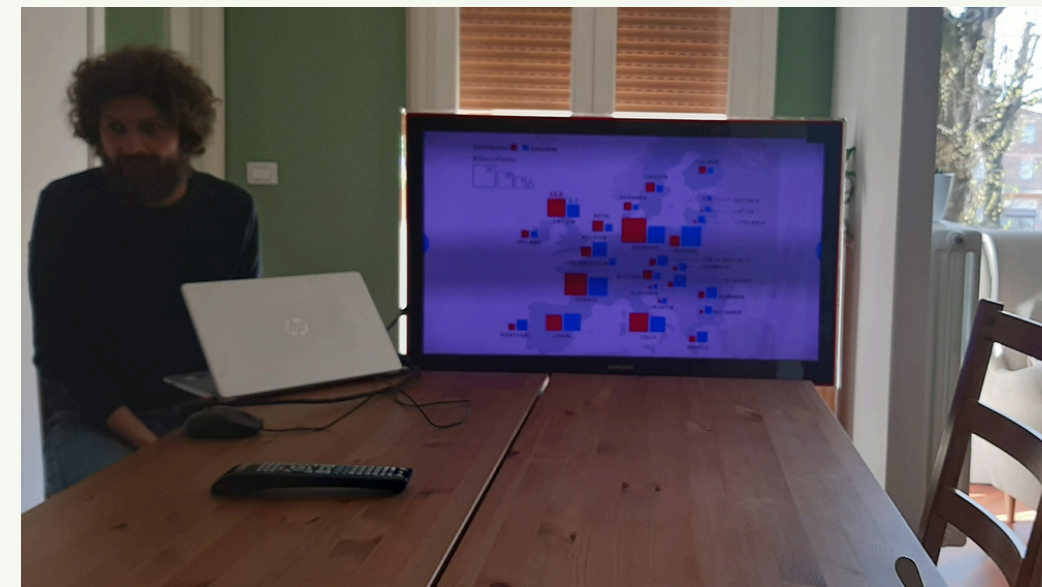
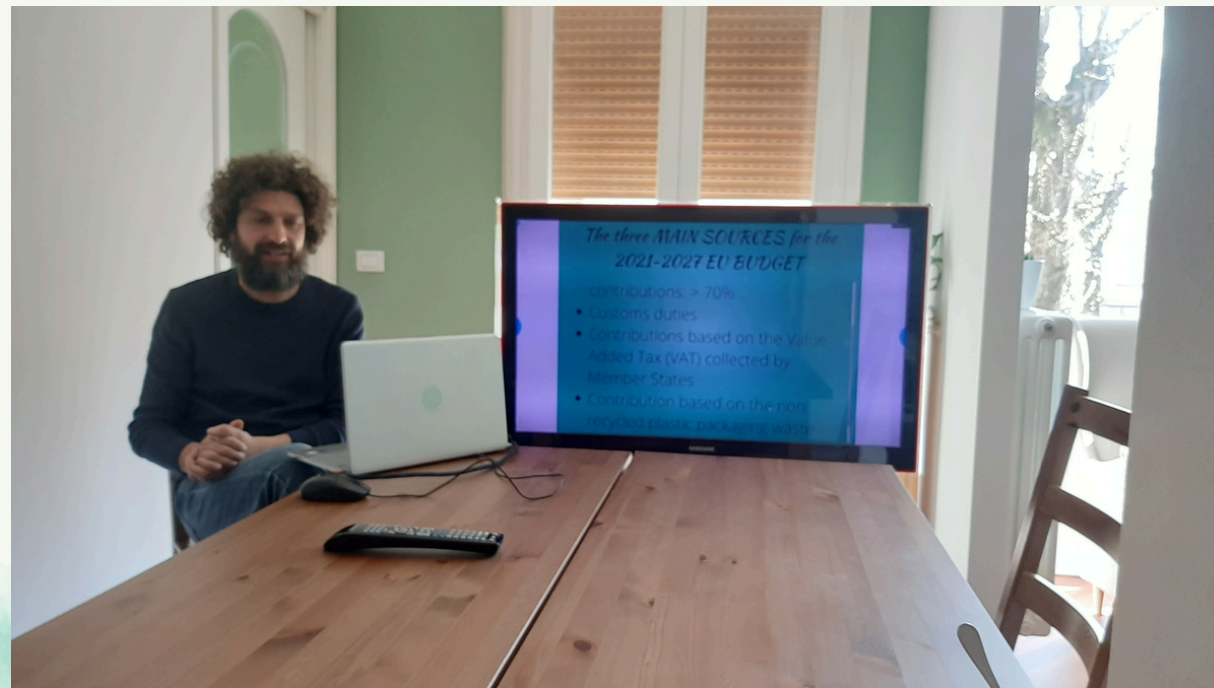
2024 Awardees known! | Inspiring green education projects

02 Aprilie 2025

Fonduri europene și Erasmus+ workshop

In aceasta zi, ne-a fost prezentat bugetul si ghidul Erasmus+,
(<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/ro/erasmus-programme-guide>)

Acesta cuprinde cele *7 priorități strategice esentiale*, care reflectă
angajamentele Uniunii Europene în domeniul educației, formării, tineretului și
sportului precum si despre cele *3 actiuni cheie* KA1, KA2 si KA3.



PRIORITATI

1. Incluziune și diversitate

Promovarea egalității de șanse și accesului egal, inclusiv pentru grupurile defavorizate, prin dezvoltarea unui cadru de măsuri pentru incluziune și o strategie dedicată.

2. Transformarea digitală

Sprijinirea dezvoltării unui ecosistem educațional digital performant, prin consolidarea competențelor digitale ale tuturor cetățenilor și integrarea educației digitale în instituțiile de învățământ.

3. Mediul și combaterea schimbărilor climatice

Promovarea educației pentru dezvoltare durabilă și sprijinirea tranziției către o economie verde, prin implicarea activă a instituțiilor educaționale și a comunităților.

4. Participarea la viața democratică, valorile comune și angajamentul civic

Îmbunătățirea participării cetățenilor la procesele democratice și promovarea unui sentiment de apartenență europeană, prin educație formală și non-formală.

5. Îmbunătățirea competențelor și abilităților

Consolidarea competențelor cheie, inclusiv competențele digitale, lingvistice și antreprenoriale, pentru a sprijini dezvoltarea personală și profesională a tinerilor și adulților.

6. Sprijinirea mobilității și a cooperării internaționale

Facilitarea mobilității educaționale și profesionale, precum și consolidarea cooperării între instituțiile educaționale din Uniunea Europeană și din afacerea acesteia.

7. Promovarea sportului și a activității fizice

Încurajarea participării la activități fizice și sportive, ca mijloc de promovare a sănătății și a incluziunii sociale.

Programul Erasmus+ are 3 acțiuni-cheie principale, cunoscute drept Acțiunile-cheie (Key Actions - KA), plus alte inițiative specifice.

1. Acțiunea-cheie 1 (KA1): Mobilitatea persoanelor în scop educațional

Aceasta susține:

Mobilitatea elevilor, studenților, cursanților VET (formare profesională), tinerilor și lucrătorilor de tineret.

Mobilitatea personalului didactic și non-didactic (profesori, formatori, lucrători de tineret).

Proiecte de mobilitate pe termen scurt și lung în alte țări europene sau partenere.

2. Acțiunea-cheie 2 (KA2): Cooperarea între organizații și instituții

Include:

Parteneriate pentru cooperare – între școli, universități, ONG-uri, autorități locale etc.

Parteneriate pentru excelență – cum ar fi centrele de excelență profesională.

Parteneriate pentru inovare – dezvoltarea de practici și soluții educaționale inovatoare.

Consolidarea capacității – în domeniul învățământului superior și al tineretului, în țări din afara UE.

3. Acțiunea-cheie 3 (KA3): Sprijin pentru elaborarea politicilor și cooperarea

Aceasta vizează:

Dialogul politic, reformele sistemice și sprijinul pentru politicile europene în educație, tineret și sport.

Participarea tinerilor la viața democratică.

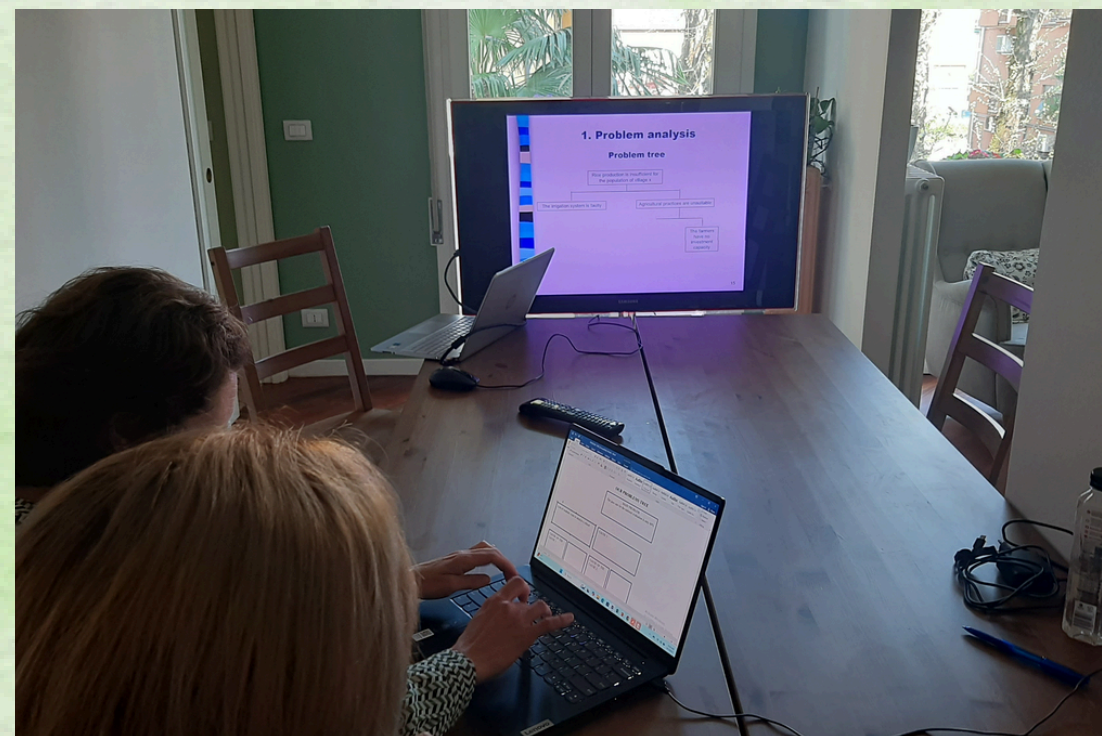
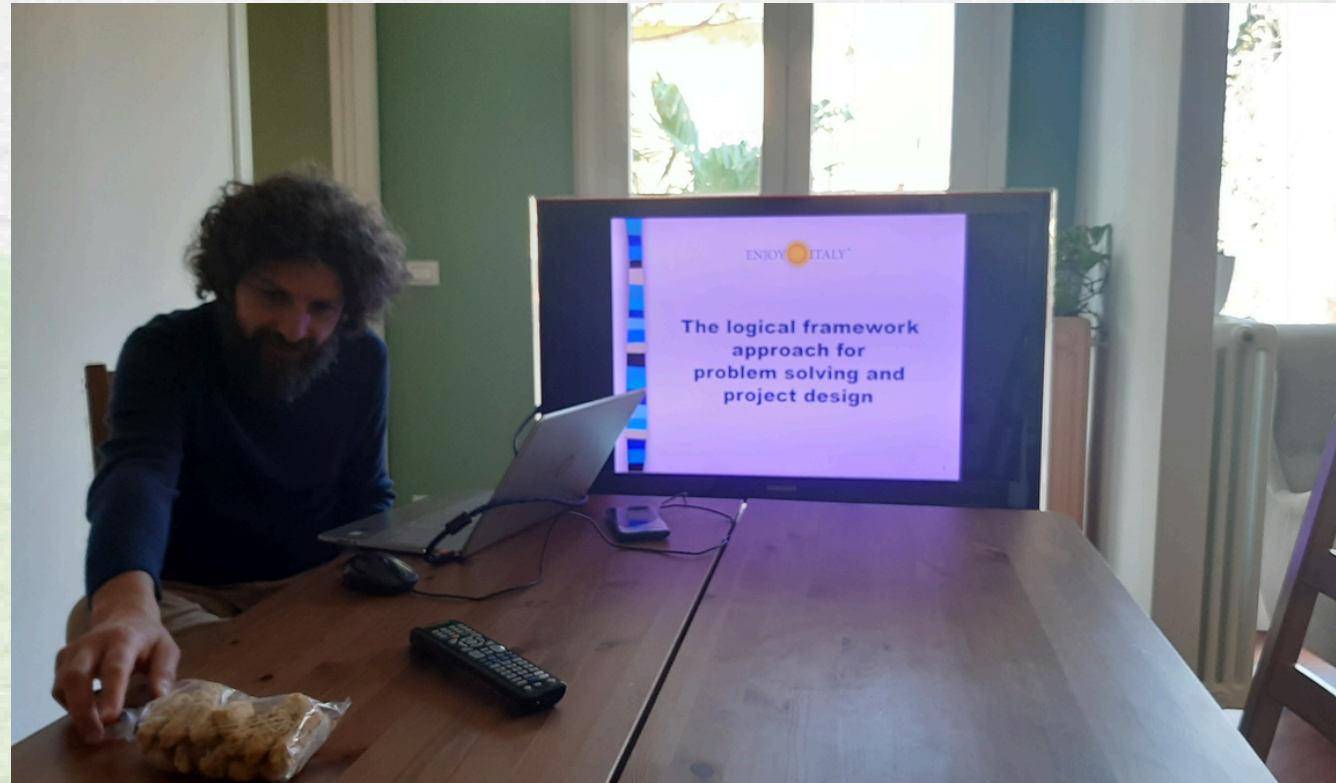
Alte componente ale Erasmus+

Jean Monnet - susține predarea, cercetarea și dezbaterile despre Uniunea Europeană.

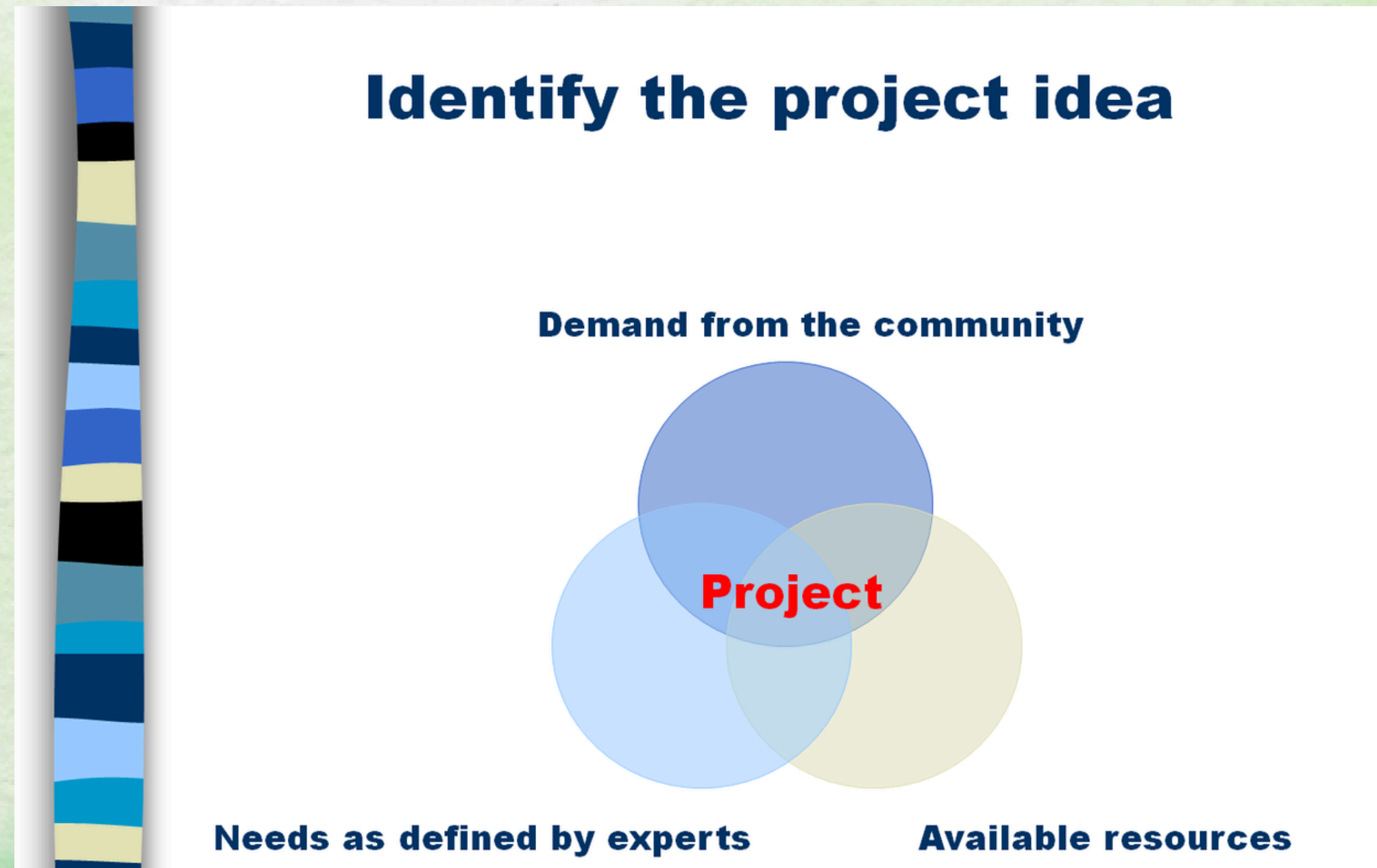
Sport - promovează participarea, incluziunea și bunele practici în activitățile sportive la nivel european.

03 Aprilie 2025

Analiza problemelor si design-ul proiectului- workshop



Se identifică ideea proiectului, plecând de la cererea comunității, nevoile identificate de experți, și resurse disponibile



Se realizează matricea proiectului, plecând de la scopul general, obiective specifice, rezultate așteptate, activități, și având în vedere, intervenția logică, indicatorii obiectivi, sursele de verificare, presupuneri/riscuri

The Logical Framework Matrix

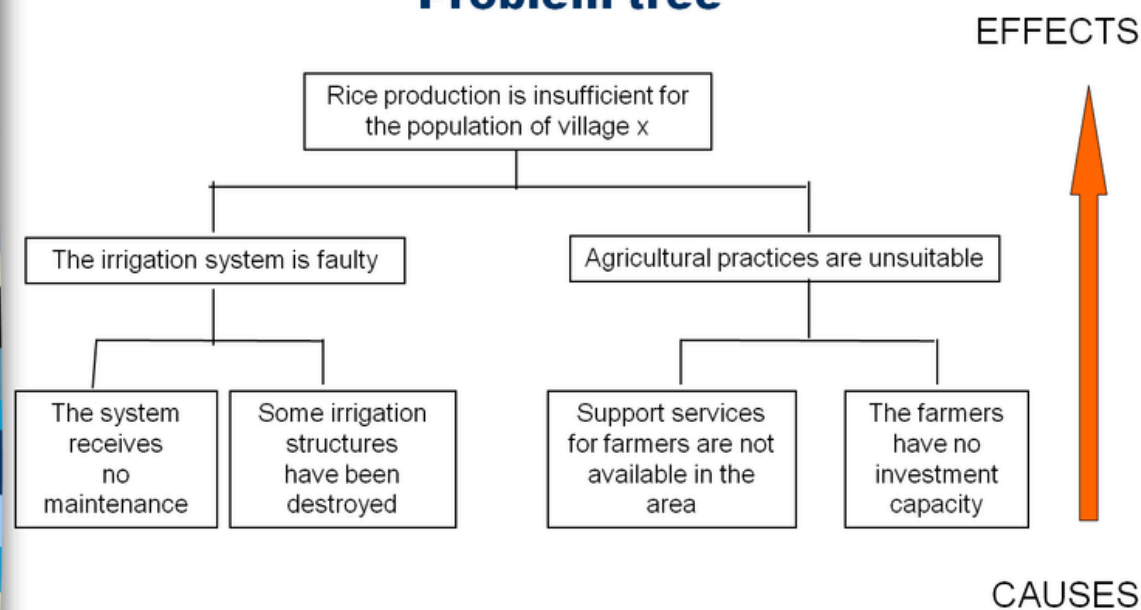
	Intervention Logic	Objectively Verifiable Indicators	Sources of Verification	Assumptions
Overall Objectives				
Project Purpose				
Results				
Activities		Means	Cost	
				Pre-conditions

	Intervention logic	Indicators SMART	Source of Verification	Assumptions
Overall Objective	The pass rate for the national evaluation has/is increased	From 60% to 80% in 24 months (pass rate of national results) (EVALUATION)	Nat. evaluation test... Summative tests at the end of the module	
Purpose	Increased of motivation: Less students want to attend vocational school	From 70 to 50% in 24 months (EVALUATION)	Vocational school register(s) Annually report Survey among students	
Outputs (Results)	- R1: Introduction of a psychological support/service - R2: encouragement to use digital tools to undertake some tasks (project works, evaluation, ...) - R3: awareness campaign about the labour market and professions...	- R1: how many hours/hours per week/students/professionals - R2: 100% of the students used digital tools to make their homework - R3: 5 meetings with testimonials for 100 students, 10 visits to companies, 20 hours of classes, 10 visits to other high schools (MONITORING)	R3: list of participants, pictures, meeting minutes	
Activities	R1.A1 R1.A2 R1.A3			

Se analizează problemele identificate atât la nivel micro cât și macro, prin diagrama copac, se transformă problemele în obiective, se identifică strategiile

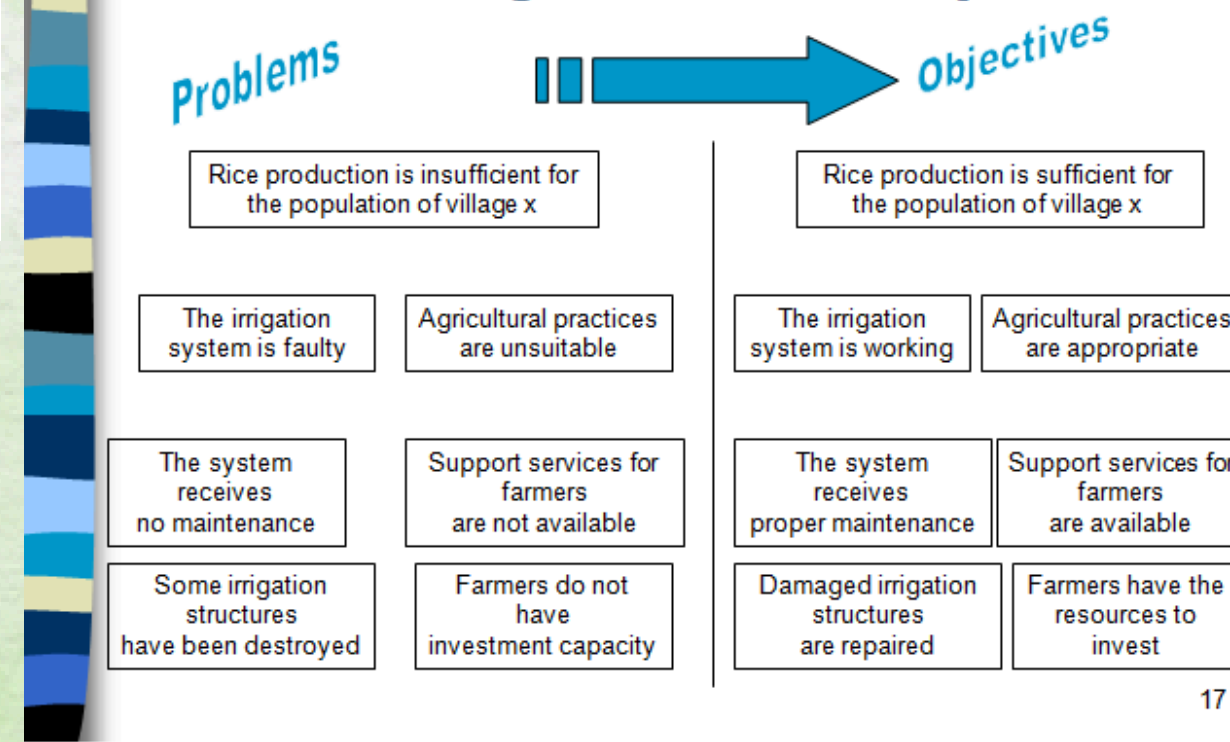
1. Problem analysis

Problem tree

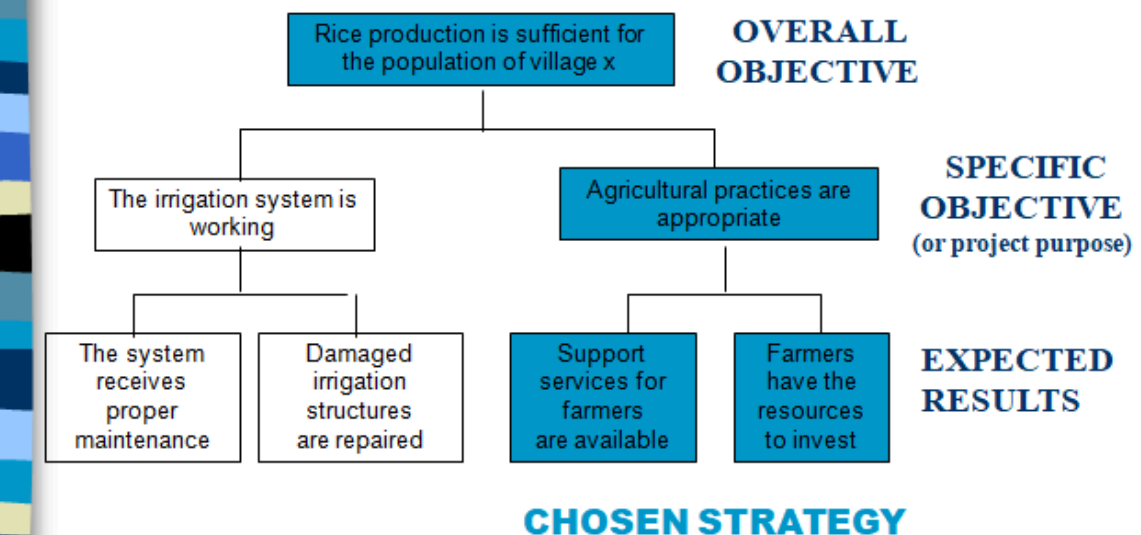


2. Analysis of objectives

Transforming Problems into Objectives



3. Analysis of strategy



Se identifică riscurile

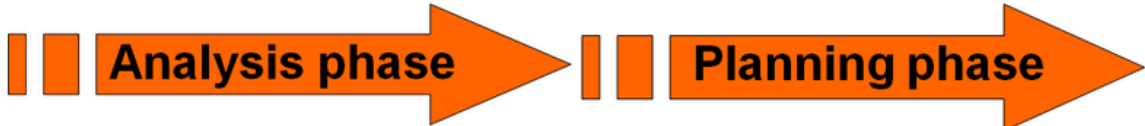
4. The log-frame

Risks/Assumptions



După faza de analiză, se trece la planificarea activităților și a resurselor bugetare

The logical framework approach



- 1. **Problem analysis:** identifying stakeholders, their key problems, constraints and opportunities, determining cause and effect relationships.
- 2. **Analysis of objectives:** developing objectives from the identified problems, identifying the relationships between the means and the ends.
- 3. **Analysis of the strategy:** identifying the different strategies to achieve objectives, determining the major objectives (overall objectives and project purpose or specific objective).
- 4. **Logframe:** defining the project structure, testing its internal logic and formulating objectives in measurable terms, determining means and cost.
- 5. **Activity planning:** determining the sequence and the relation between the activities, estimating their duration, setting the main stages in the process, assigning responsibility.
- 6. **Resources planning:** from the activity schedule, developing the input schedule and the budget.

5. Activity-planning

Logical framework

Activities			

Plan of action

Year	Year 1						By whom?
Month	1	2	3	4	5	6 etc.	
Activity 1							
Activity 2							
Activity 3							
Activity 4							

5. Resource-planning

Plan of action

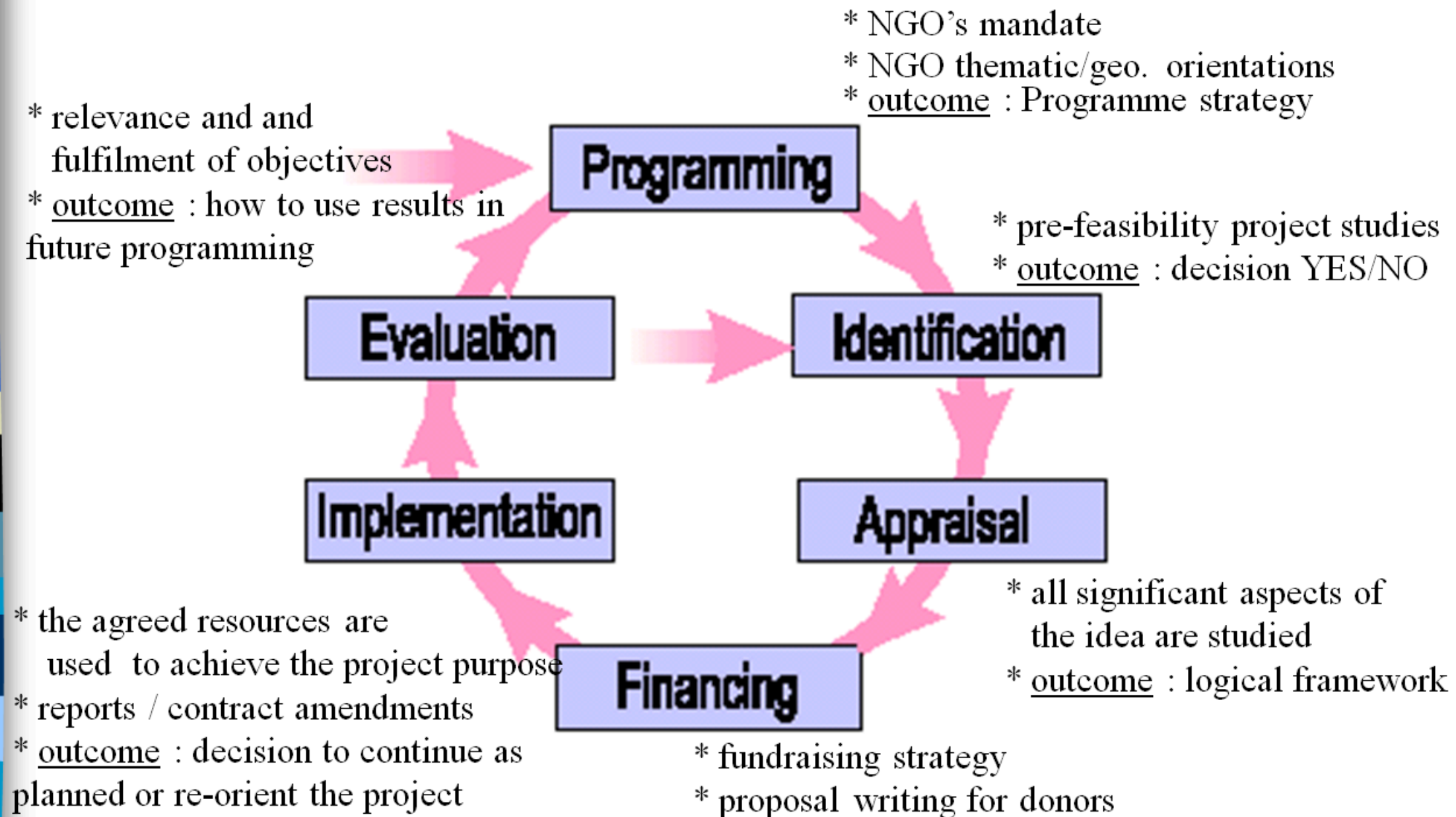
Year	Year 1						By whom?
Month	1	2	3	4	5	6 etc.	
Activity 1							
Activity 2							
Activity 3							
Activity 4							

Means/Budget

Means:	Budget
Human resources	
Material/ Equipment	
Travel etc.	

Ciclul unui proiect

The logframe and the project cycle

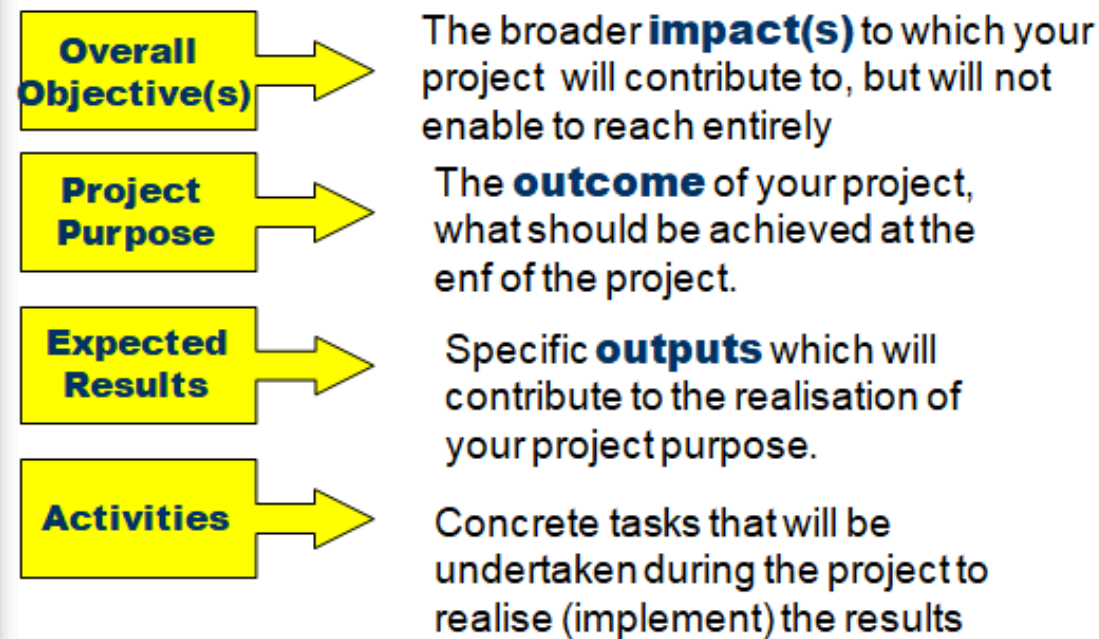


04 Aprilie 2025

In această ultimă zi de întâlnire, s-a vorbit despre nivelul obiectivelor și despre faptul că acestea trebuie să fie SMART, și să nu fie alese mai mult de 3 obiective

4. The log-frame

Levels of objectives



4. The log-frame

Example of a good indicator

Objective: The irrigation system is working

The indicator should be « **SMART** »:

- **Specific** = The irrigation pumps are functioning properly in the project area
- **Measurable** = 50 of the irrigation pumps are functioning properly in the project area
- **Achievable** = Is the indicator accepted by all the partners involved in the implementation of the project?
- **Relevant** = Are the irrigation pumps the main problem?
- **Time-bound** = 100% of the irrigation pumps are functioning properly in the project area at the end of the project

4. The log-frame

- **OUTPUTS**
- WHAT CAN WE DO IN ORDER TO REALISE...WHAT WE WROTE AT THE BOTTOM OF OUR OBJECTIVES TREE
- THEY ARE THE ACTUAL SOLUTION OF OUR PROJECT!
- NO MORE THAN 3: O1, O2, O3
- IF MORE, CHOOSE ONLY THE MOST FEASIBLE

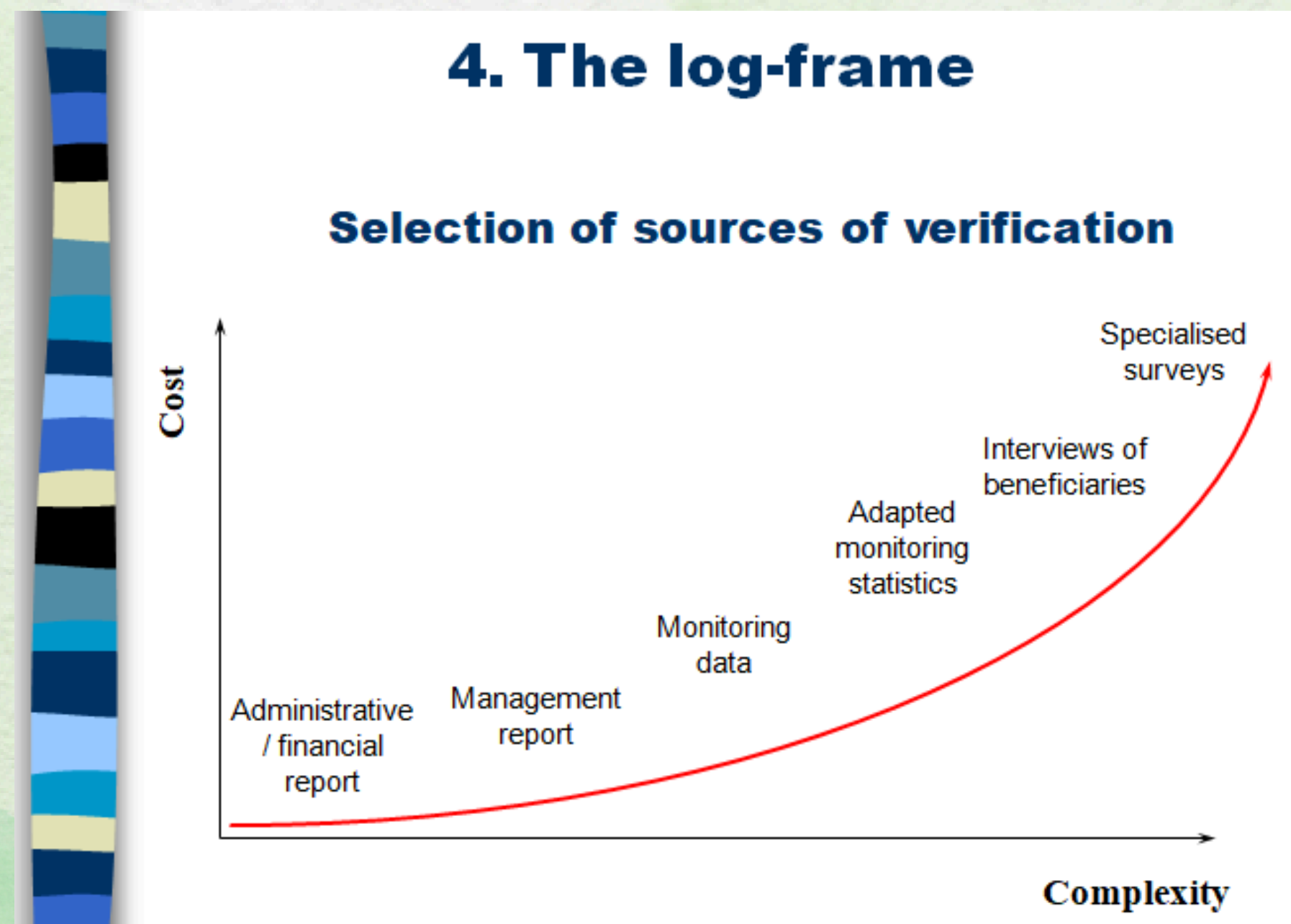
Diferența dintre criterii și indicatori
criteriul este ceea ce vrei să atingi prin proiect, adică *calitativ*
indicatorul este cum arăți că ai atins acel lucru, adică *cantitativ*

4. The log-frame

- Define objectively verifiable indicators (OVI):

- !!! Do not make the confusion between « **criteria** » and « **indicators** » !!!
 - A criteria is for instance: « number of... », « increase in... »
 - Whereas an indicator is « 150 persons per month », « 34% of increase in ... »

Selectarea surselor de verificare în funcție de cost și complexitate



CONCLUZII

În realizarea unui proiect Erasmus este nevoie

-să se identifice problema de rezolvat

-să se citească ghidul Erasmus+

-să se realizeze matricea proiectului

-să se descrie clar obiectivele, activitățile, rezultatele, indicatorii, sursele de verificare, riscurile și presupunerile

-ne putem gasi parteneri de pe platforma ESEP

<https://school-education.ec.europa.eu/en>

sau de pe grupurile Erasmus de pe Facebook