



Funded by
the European Union

Dissemination

GAMIFICATION IN CLASS - challenges and rewards

Erasmus+
2020-1-LT01-KA229-077970

2020-2022

Romania, Lithuania, Italy, Spain, Turkey





Funded by
the European Union

Dissemination

GAMIFICATION IN CLASS - challenges and rewards

2020-1-LT01-KA229-077970

2021-2022

Lithuania



Newsletters



Žibų mokykloje žaidimai - ne tik pramoga



Mokiniams labai patinka žaidybė, nes taip nauja informacija lengviau suprantama.

Karantinas ir uždarė daugybę žmonių namuose, tačiau šis pasikeitimas įnešė ir naujų spalvų, padėjo atrasti naujų ar primirštų veiklų. Viena tokių, šiuo metu sugrąžintų į žmonių gyvenimą – žaidimai. Apklausos parodė, kad šeimos karantino laiku žaidžiamai įvairūs žaidimai – stalo, vaidybiniai, mokomieji, loginiai ar į aukštumas pagal pardavimus šovė ir nepelnytai buvę primiršti – žaidimai šaukėmis bei šachmatais.

Žaidimų sugrąžinimas į šeimas – vienas šio laikotarpio pliusų, nes tai ne tik pramoga. Tinkamai organizuoti žaidimai padeda formuoti vertingas vaikų savybes, moko juos bendrauti, džiaugtis žaidimo procesu, buvimu su artimaisiais, pergalės skoniu ir tinkamai priimti pralaimėjimus. Svarbu tai, kad žaidimai ugdo vaikus, lavina pažininius procesus, nes žaiddami vaikai įgyja žinių, turina žodyną ir kalbą. Aktyvūs judrieji žaidimai lavina vaiko ju-

desius, ugdo drausmingumą, organizuotumą, moko laikytis taisyklių. Suprasdami žaidimų svarbą vaikų gyvenime ir norėdami mokymosi procesą padaryti patrauklesniu, Šilutės Žibų pradinės mokyklos darbo grupė inicijavo mokyklos motyvaciją, padeda įvertinti esamus gebėjimus, greičiau pasiekti naujus tikslus. Tėveliai nurodė, jog žaidimai vaikams patrauklius ir naudingi. Įgyvendinus projektą tikimasi, kad pagerės mokinių pasitenkinimas

mokykla, sumažės neatsiekiančių namų darbų, mokymasis taps įdomesnis mokiniams. Žaidžiant, vaikai gali kurti, gaminti, statyti, atrasti, atlikti bandymus, o vaikai žaisdami viską atliks patys, tuo patėliu gilindami žinias, kaupdami patirtį. Projektinės veiklos skatina ir bendradarbiavimą tarp šalių – projekto partnerių, keičiantis idėjomis, patirtimi, kultūrinėmis vertybėmis. Užsities karantinas vargina, bet tai gali būti laikas asmeniniams tobulėjimui, laikas, skirtas stiprinti šeimos bendrumą. Norėtumėte, kad viena iš maoniausių veiklų šiuo laiku šeimos būtų žaidimai, įsnešantys į kasdienybę linksnumo, azarto, leidžiantys tobulėti.

Žibų mokyklos inf.

2021-01-08

2022 m. vasario 15 d., antradienis

Šilokarčema 6

KULTūra

Žaidimai pamokose: laiko švaistymas ar rimta veikla?

P azaikime! Šis kvietimas tai daryti pamokose, kur vyksta „rimta veikla“ atrodo truputį keisla, tačiau ir pedagogai, ir mokslininkai teigia, kad žaidimų nauda pamokose yra didžiulė.

Žaidimai, siejami su praktine patirtimi, padeda vaikams žymiai lengviau suprasti iš pirmo žvilgsnio atrodančius „sudėtingus akademinius dalykus“, padeda juos lengviau įsisavinti. Mokymosi per žaidimus patrauklio, didelio ir netradicinio rodiklio bei šiuolaikiško, idomių procurovimo panaudojimas pamokose. Kada vaikams pamokose yra įdomu, smagu, patrauklu, o ugdytojas geba juos sudominti dėstomo dalyko ir įtraukti aktyviai veiklai pamokose, tada vyksta lengvesnis žinių įsisavinimas, gerėja mokinių akademiniai pasiekimai. Žaidimai pamokose ne tik gerina mokinių mokymosi rezultatus, bet per žaidimą yra ugdomas ir mokinių kūrybiškumas, galimas ir mokinių kūrybiškumas, gerėjantis mąstymas, lavinami bendravimo ir veikimo komandose gebėjimai.

Suprasdamos, kad žaidimai pamokose nėra tik linksmybės ir laiko švaistymas, o labai naudingas ir vaikams idomi bei įtraukiantis veikla pamokose. „Atrodo, nežinau, netoli Palermo (skandinavijoje) Castelletto mieste. Atykusių mokyklų delegacijos turėjo galimybę ne tik apsilankyti Castelletto ikimokyklinėje įstoigoje, pradinėje ir pagrindinėje mokyklose, susipažinti su Italijos švietimo sistema, bet ir stebėti žaidybines veiklas mair-

lėtės parašė Erasmus+ projekto „ŽAIDIMAI PAMOKOSE: RIMTA VEIKLA IR APOVAJOJIMAI“. Prie šio tarptautinio projekto prisijungė ir kolegijos iš Rumunijos, Ispanijos, Turcijos ir Italijos mokyklų.

Pirmasis šalių partnerių susitikimas įvyko senoviniame gra-

Paaugliu rate – atviri pokalbiai

2022-02-15

ne aukštesnės kaip
psnių temperatūros,
surenkamas kasdien,

ninių galimybių – tinkamos
galios elektros įvadą, patalpų
ir kita – šaldytuvams įsi-

ūkiio ministras K. Navickas.
Savo ruožtu pieno gamintojai iki šiol gali pasi-

karvių, jėris skaiama 100
proc. Išmoka, sudaranti iki
15 000 Eur. Investuoja-

muzejimo tendencija stes-
ma jau daugelį metų. Ne-

veiklos.

Zemės ūkio ministerijos informacija
Užsakymo Nr. 20220527

Mokytojai mokėsi žaidimų idėjas pritaikyti pamokose



*Gamification in class.
Challenges and rewards*

ALICANTE
21th. MARCH 2022

Projekto dalyviai susitiko Ispanijos Alikantės mieste.

lutės Žibų pradinė mokykla kartu su Ispanijos, Italijos, Turkijos ir Rumu-
mokyklomis, dalyvauja tarptautiniame ERASMUS + projekte „Žaidimai
mokose – iššūkių ir apdovanojimai“. Projekto tikslas - tobulinti mokytojų

kompetenciją įtraukiant
žaidimus į pamokas ir
reguliariai juos inte-
gruojant.

Antrasis projekto daly-
vių susitikimas vyko Ispa-
nijoje Alikantės mieste. Į
kelionę vyko keturios Ši-
lutės Žibų mokyklos pra-
dinių klasių mokytojos.
Visas svečių delegacijas
svetingai sutiko Santisi-
mo Sacramento FEYDA
mokyklos administracija,
mokytojai ir mokiniai.

Po nuotaikingo kon-
certo buvo aptartos ir
pristatytos penkių dienų
veiklos šioje mokykloje.
Kiekvieną dieną pro-
jekto dalyviai - Italijos,
Turkijos, Rumunijos ir
mūsų mokyklos moky-
tojos stebėjo ispanų
pedagogų vedamas in-

tegruotas pamokas,
kurias vienijo bendra
tema - antrinės žaliavos.
Mokytojai pamokose
taikė sužaidybinimą - tai
žaidimų logikos, elementų
ar technikos perkėlimą
į tiesiogiai su žaidimais
nesusijusias situacijas, sie-
kiant pagerinti darbo, mo-
kymosi ar kitokios veiklos
rezultatus. Pastebėjome,
kad pamokose įvairių
situacijų sužaidybinimas
skatina didesnę mokinių
įsitraukimą, o tai vaikams
leidžia geriau suprasti, ko
yra mokoma.

Projekto dalyviai ne tik
stebėjo veiklas, bet ir patys
vedė integruotas pamokas
taikant žaidybinimo el-
ementus pamokose. Mūsų
mokyklos mokytojos
dalijosi gerą patirtimi ir

pravedė dvi integruotas
pamokas pirmų ir ketvirtų
klasių ispanų mokiniams.

Vizito metu projekto
dalyviai aplankė daug
įdomių, istoriškai svarbių
vietai: Santa Barbaros pilį,
kuri yra viena didžiausių
pilių Europoje ir tapusi
miesto simboliu, Alikantės
archeologijos muziejų,
kuriame yra virš 3000
archeologinių radinių,
seniausią Alikantėje
esančią Santa Barbaros
baziliką. Susipažinome su
ispanų istorija bei kultūra,
pasidalinome gerą darbo
patirtimi, grįžome ku-
pini naujų idėjų. Kelionė
paliko didelį įspūdį.

*Rita KRISČIONIENĖ,
mokytoja metodinė*

Šilutėje apsigyvenusios ukrainietės mokėsi lietuvių kalbos



Šilutės Žibų mokykloje – Erasmus + projekto partneriai

Šilutės Žibų pradinėje mokykloje pagal Erasmus + projektą „Žaidimai pamokose – apdovanojimai ir iššūkiai“ ankėsi mokyklų delegacijos iš Turkijos, Ispanijos, Italijos ir Rumunijos. Tai jau trečias projekto partnerių susitikimas, kurio tikslas – aptarti, pasidalinti patirtimi, gyvendintomis ir pasiūlytomis idėjomis kaip pamokas ir ugdymo procesą per žaidimus padaryti patrauklesniu vaikams.

Šiam tikslui pasiekti mokytojai stebi pamokas skirtingų šalių mokyklose, jas aptaria, mokosi vieni iš kitų, dalinasi pasiteisusiais metodais kaip pamokose pritaikyti žaidimą.

kad mokymasis vaikams taptų lengvas, įdomus ir žaismingas. Žaisdami vaikams lengviau įsimena naują medžiagą, gali ją iš karto taikyti praktiškai, aktyviau įsitraukti į pamoką ir drąsiau reikšti mintis.

Kiekvieną viešnagės dieną svečiai dalyvavo ir stebėjo Šilutės Žibų pradinės mokyklos mokytojų vedamas pamokas, kuriose taikomi žaidimų elementai. Jie ir patys įvairiose klasėse vedė anglų kalbos pamokas, kuriose nauja medžiaga taip pat buvo įsisavinama per žaidimą.

Svečiai negailėjo gražių žodžių mokyklos estetiškoms ir mokinių poreikiams pritaikytoms erdvėms, klasėms, ap-

linkai. Šalių partnerių delegacijų priėmimui skirtame koncerte juos maloniai nustebino meno kolektyvų profesionalumas. Svečiai stebėjo mokyklos vardą šalyje ir už jos ribų garsinančių kolektyvų „Salūnas“ ir „Žiburėlis“ pasirodymus, klausėsi mokyklos Pop choro atliekamų dainų. Daug pagyrų sulaukė gražus ir aktyvus mokinių elgesys pamokų ir pertraukų metu, netradicinės ir integruotos pamokos. Didžiulį įspūdį jiems paliko Šilutės miestas, jo žaluma, švara ir grožis.

Laisvu metu svečiai susipažino su kitomis rajono ugdymo įstaigomis – Vydūno gimnazija, lopšeliu



Susitikimo metu vyko integruotos pamokos, svečiai stebėjo mūsų kolektyvų pasirodymus.

darželiu „Žibutė“, taip pat stebėjo etnografinio ansamblio „Ramytė“ pasirodymą, pasidžiaugė, kad Lietuvoje taip gražiai puoselėjamas tautiškumas. Viešnagės metu

aplankytas Ventės ragas, kur svečiai galėjo stebėti paukščių žiedavimą, Rusnės sala, Palanga ir Klaipėda. Į savo gimtąsias šalis jie išsivežė ne tik naujas žaidimų taikymo

idėjas pamokose, bet ir gražiausius įspūdžius apie Lietuvą, jos grožį, lietuvių svetingumą.

*Daina MACIJAUSKIENĖ,
Lina GUTAUSKIENĖ, pa-
galbos mokiniui specialistės*

Šilutės jaunimas Palangoje minėjo Lietuvos jaunimo metus

Viltė VILIŪNAITĖ

Jaunimo ir sporto reikalų



Webpages

2021-01-21 Šilutės r. viešoji biblioteka Galvosinės informacija apie F. Bajoraičio viešosios bibliotekos socialinių partnerių, Šilutės Žibų pradinės mokyklos, vykdomą projektą „Žaidimai – ne tik pramoga“



Nors karantinas ir uždarė daugybę žmonių namuose, tačiau šis pasikeitimas žmonių gyvenimuose įnešė ir naujų spalvų, padėjo atrasti naujų ar senokai primirštų veiklų, užsiėmimų. Vienas iš tokių užsiėmimų, šiuo metu sugrąžintų į žmonių gyvenimus – žaidimai. Apklausos parodė, kad šeimose karantino laikotarpiu žaidžiami įvairiausi žaidimai – stalo, vaidybiniai, mokomieji (didaktiniai), loginiai ar į aukštumas pagal pardavimus šovę ir nepelnytai buvę primiršti – žaidimai šaškėmis bei šachmatais. Žaidimų sugrąžinimas į šeimas – vienas iš karantininio laikotarpio pliusų, nes žaidimas, tai ne tik pramoga. Tinkamai organizuoti žaidimai su savo laikais padeda formuoti vertingas vaikų savybes, moko juos bendrauti su vienmečiais ir suaugusiais, moko vaikus džiaugtis pačiu žaidimo procesu, buvimu kartu su savo artimaisiais, saldžiu pergalei skoniui ar moko tinkamai priimti pralaimėjimus. Labai svarbu tai, kad žaidimai ugdo vaikus, lavina jų pažintinius procesus, nes žaisdami vaikai įgyja žinių, turina savo žodyną ir kalbinius gebėjimus. Aktyvūs

2021-01-21

Kasdienis grojis – Šilutės tik nuo 2,50 Eur/mėn.

+370-441-61600 info@silutesnaujienos.lt KONTAKTAI PRENUMERATA REKLAMA

Šilutės NAUJIENA

BLUE/YELLOW Siųsk pinigus kovoti

Skambink ir paremk 5 Eur

1482


Tavo sąskaita yra tavo ginklas Ukrainoje

REMI

Šilutės naujienos > Naujienos > Aktualijos > Savivaldybėje apsilankė 5 šalių mokyklų atstovai

Komunikacijos skyriaus inf.

Šios mokyklų dalyvauja Erasmus+ projekte.



Villa Verdaine
Svečių namai
Dienos pietūs

Šilutės NAUJIENA! NUO ŠIOL LAIKRAŠTĮ GALITE UŽSIEMNUMI RUMLOTI

Prenumerata.lt

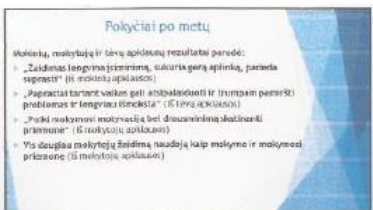
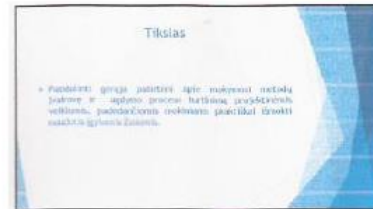
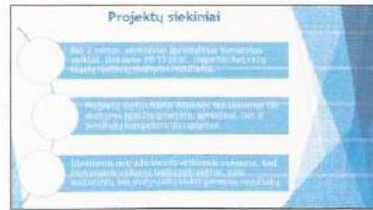
https://www.silutesnaujienos.lt/ovavaldybeje-apsilanke-5-socka-mokyklu-atsovai/?fbclid=IwAR1K24eh8UC2Eo-5q7vL_F4xiz2RR28iCxd7Am4g7...

2022-05-23



Šilutė District Teachers' Meeting

Online National Conference



2021-11-18

Rajoninis anglų kalbos mokytojų susirinkimas
Įvairių IT mokomųjų programų galimybės ugdyme
 Renata Ivaščenkienė
 Šilutės Žibų pradinė mokykla
 2021-12-15

2021-12-15
 Žibai Primary School
 Renata Ivaščenkienė

Svarbu:
Gamification/ game-based learning

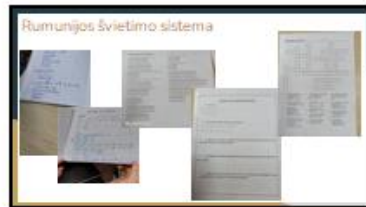
- Įterpiama (nedaug teksto, daugiau vizualumo).
- Klausimų uždavimai – jie turi būti paprasti, tačiau „įdomūs“ (Bloom, E. F.).
- Motyvacijos skatinimas – istorija turi sukelti nerų jausmą, konkurenciją ar tapti lyderis...
- Įtrauktos veiklos
- Ašlygis (awards)

Bloom'o taksonomija „mobiliai“

Gamification: challenges and rewards

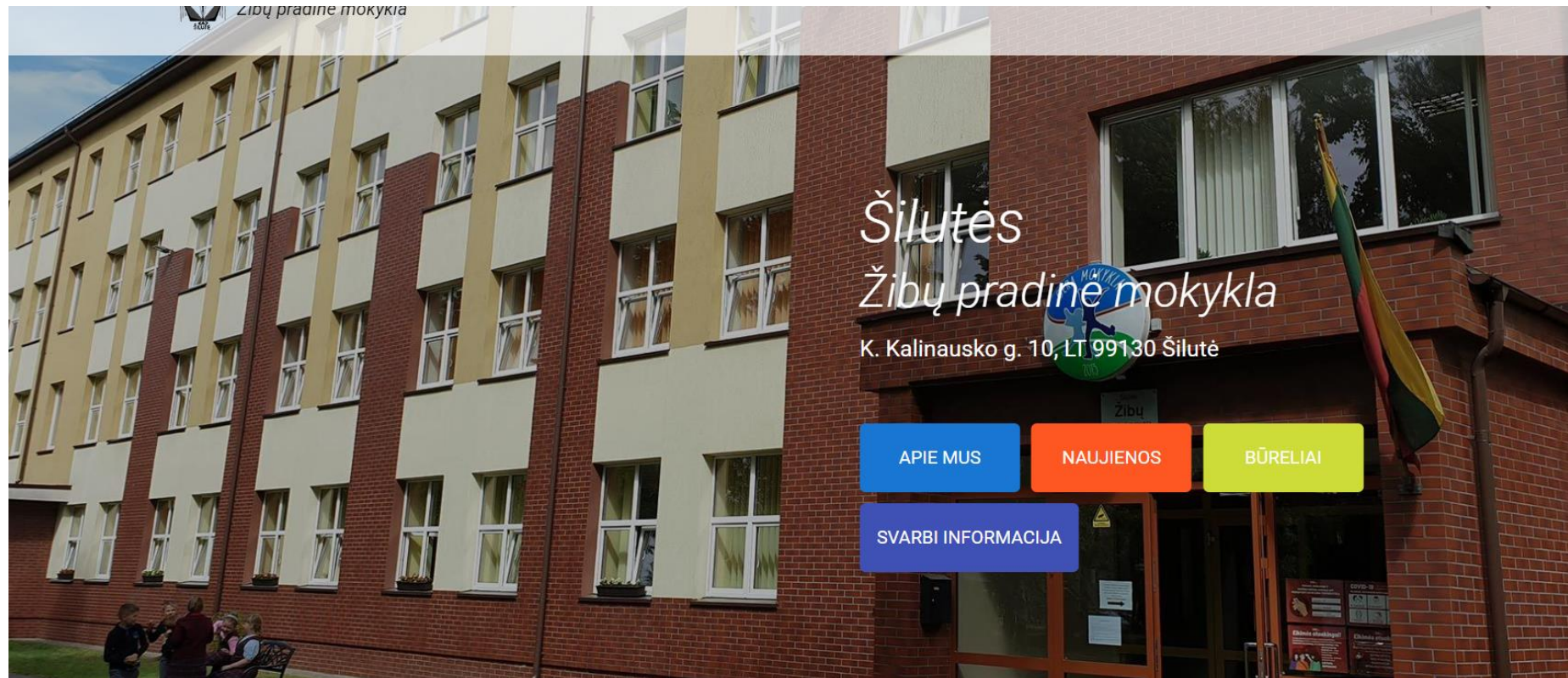


To the School Community



School webpage

- <https://www.zibai.eu/projektai/erasmus-projekte-zaidimai-pamokose-issukiai-ir-apdovanojimai>





Funded by
the European Union

Dissemination

GAMIFICATION IN CLASS - challenges and rewards

2020-1-LT01-KA229-077970

2021-2022

Turkey



Erasmus + and E twinning Projects Exhibiton 18 schools



https://cyttutumlueriilk.meb.k12.tr/iiceriikler/etwinning-erasmus-projesi-sergiisinde-biz-de-vardik_12960947.html



Welcome



Lets Start



Share Ideas



Welcome



Let's Start



Share Ideas



PROJELERLE SULTANBEYLİ

PROJE SERGİSİ TANITIM KİTAPÇIĞI

2022 MAYIS

Project Magazine

L

ÇAĞDAŞ YAŞAM TÜRKAN TUTUMLUER İLKOKULU

GAMIFICATION IN CLASS



ÖĞRETMEN ADI: Evren DEMİRTÜRK, Tayfun KİRİCİ

PROJE YAŞ ADALJIĞI: 9-10

PROJE TÜRÜ: Erasmus+ EA229

PROJE ÖZETLERİ: Çağdaş Yaşam Türkkan Tutumlu İlkokulu (Türkiye), 2 n° CIRCOLO DIDATTICO RUGGERO SETTIMO (İtalya), Scuola Primaria "Mirona col Baran", Pirene (Rumanya), COLEGIU FENYA (Japonya), Şişli Ekol Primary School (Gürcüstan)

PROJE ÖZETİ: Sınıfın Oyunlaştırma, İyi Avrupa İlişkisi İçin Erasmus+ KA229 projesinde, Proje ortakları: Litvanya, Rumanya, Türkiye, Japonya ve İtalya'dır. Bu projenin amacı Eylül 2022'ye kadar 2 yıllık süresi kapsamında; Oyunlaştırma, öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artırmak için yöntem ve tekniklerini öğrencilerle iletişimini gözlemleyebilecekleri bir projedir. Oyunlaştırma, oyun eğitimi kullanmak ve bundan oyun dışı ortamlarda uygulamalarıdır. Öğretir ve ödevlerinin yerine alır, sorular ve alıştırmalara yerini zorluklar alır, öğretir kurulum; oyun uygulamaları dikkatli, öğrenci bir katmanlı olay ve basitlik sorular ve müddetlerle Milliyetçilik, Başarıya için verilir, çocukları oyun ortamlarında olduğu gibi, oyuncu her zaman beşerli olarak için daha fazla şans alır. Bu nedenle oyunlaştırma temeline dayalı yeni bir öğretimi süreci geliştirmek ve bunu sürdürmek, İngilizce ve İspanyolca konularında uygulamak için yola çıkılır.



81 Schools

Sultanbeyli
Directorate of
National
Education

İstanbul
Directorate of
National
Education

ÇAĞDAŞ YAŞAM TÜRKAN TUTUMLUER İLKOKULU

Like



Teacher Seminar





Erasmus+



ÇAĞDAŞ YAŞAM TÜRKAN TUTUMLUER İLKOKULU GAMIFICATION IN CLASS



PROJE HAKKINDA

Sınıf öğretmenleri öğrencileri öğrenmeye karşı motivasyonlarını arttırmak için bu öğretmenleri eğitim metodlarını onların deneyimlerine göre geliştirecek uygulamaları eleştirel yeni öğrenim uygulamalarını ortaya koyabilmeleri bir amaçtır. Oyunlaştırma metodolojisiyle öğrenme motivasyonunu arttırmak için oyun değerleri oyun dışı ortamlarda öğrenme ortamlarına aktarılabilir. Öğrenciler her olan gelişmeler öğrenme ortamlarında en derinleşme olmaktadır. Öğrenciler bir oyun kavramını olarak korundukları gibi öğrenme ortamlarında oyun ve materyaller gibi uygulamaları artırmak eğilimindedirler. Bu süreçte ilgili ortamlarda olduğu gibi öğrencilerin öğrenme ortamlarında oyun kavramı. Öğrenci öğrenme ortamlarında tekrar deneyerek öğrenme süreci için herden çok katkı sağlar. Oyunlaştırma bu metodolojiyi oyun ortamında bu projenin amacı 9-10 yaş grubundaki öğrenciler için matematiği, bilimi, İngilizce öğretimi konularında oyunlaştırma sürecinde planlanmış uygulamaları gerçekleştirmek ve ülkeleri arasındaki iyi örnekleri paylaşarak öğrencilerin motivasyonel süreçlerini katkı sağlamaktır.

PROJE HEDEFİ

- Oyunlaştırma metodolojisi kullanarak öğrencilerin öğrenmeye karşı motivasyonlarını arttırmak, öğrenim ortamlarında yaratıcılığı ve yenilikçi yaklaşımları geliştirmek.
- Öğrencilerin okul motivasyonlarını arttırmak.
- Öğrenme ortamlarında öğrenme sürecini hızlandırmak.
- Matematiği, bilimi ve İngilizce öğretimi konularında öğrencilerin öğrenme ortamlarında öğrenme sürecini hızlandırmak.
- Öğrencilerin oyunlaştırma ile ilgili derinleşme ortamlarında öğrenme sürecini hızlandırmak.
- Oyunlaştırma ile ilgili derinleşme ortamlarında öğrenme sürecini hızlandırmak.

ÇALIŞMA SÜRECİ

Proje kapsamında uygulanacak pilot sınıfların belirlenmesi
Öğrencilerin oyunlaştırma metodolojisi hakkında bilgilerini paylaşması
Öğretmenlerin oyunlaştırma metodolojisi hakkında bilgilerini paylaşması
Öğretmenler, öğrenciler ve velilerin oyunlaştırma metodolojisi hakkında bilgilerini paylaşması (örneğin uygulamaları ve değerlendirilmelerini yapmaları, mevcut öğrenim ortamlarından tasarımlar)
Bilginin düzenli olarak paylaşılması (örneğin oyunlaştırma metodolojisinin farklı örnekleri paylaşarak öğrenme sürecini hızlandırmak)
Oyunlaştırma uygulamalarını kullanarak öğrencilerin öğrenme ortamlarında öğrenme sürecini hızlandırmak (örneğin uygulamaları)
Geliştirilen uygulamaların derinleşme ortamlarında uygulanması (örneğin uygulamaları)
İtalya Hareketliliği - Ortaklar, oyunlaştırma metodolojisinin bir bütün olarak nasıl uygulanabileceği hakkında fikirleri tartışır, analiz eder ve ülkelerdeki farklı uygulamaları karşılaştırır
İspanya Hareketliliği - Farklı derinleşme ve deneyimlere ve deneyimlere dayalı olarak oyunlaştırma sürecini hızlandırmak (örneğin uygulamaları)
Litvanya Hareketliliği - Oyunlaştırma yoluyla İngilizce öğretimi konusunda iyi örneklerin sunulması
Türkiye Hareketliliği - Oyunlaştırma yoluyla matematiği öğretimi konusunda iyi örneklerin sunulması
Bulgaristan Hareketliliği - Bilgiye dayalı olarak öğrencilerin öğrenme sürecine katkı sağlanması





Funded by
the European Union

Dissemination

GAMIFICATION IN CLASS - challenges and rewards

2020-1-LT01-KA229-077970

2021-2022

Romania



Secondary School Mircea cel Batran

PITESTI - ROMANIA

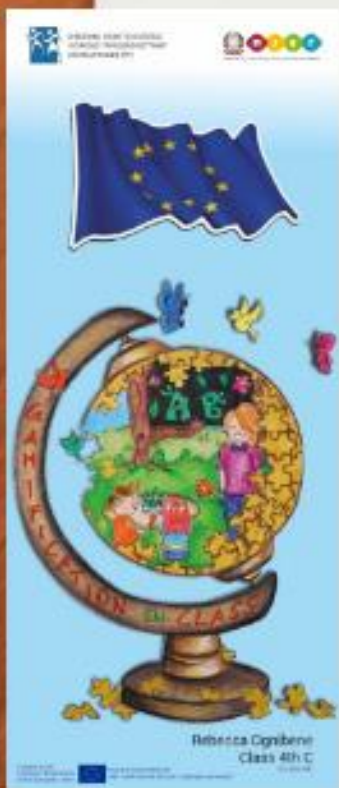


GAMIFICATION IN CLASS- CHALLENGES AND REWARDS

Dissemination
2020-2022

Start!

great



Local Press



In school
Community



Local Press



Social Media



Europe Day

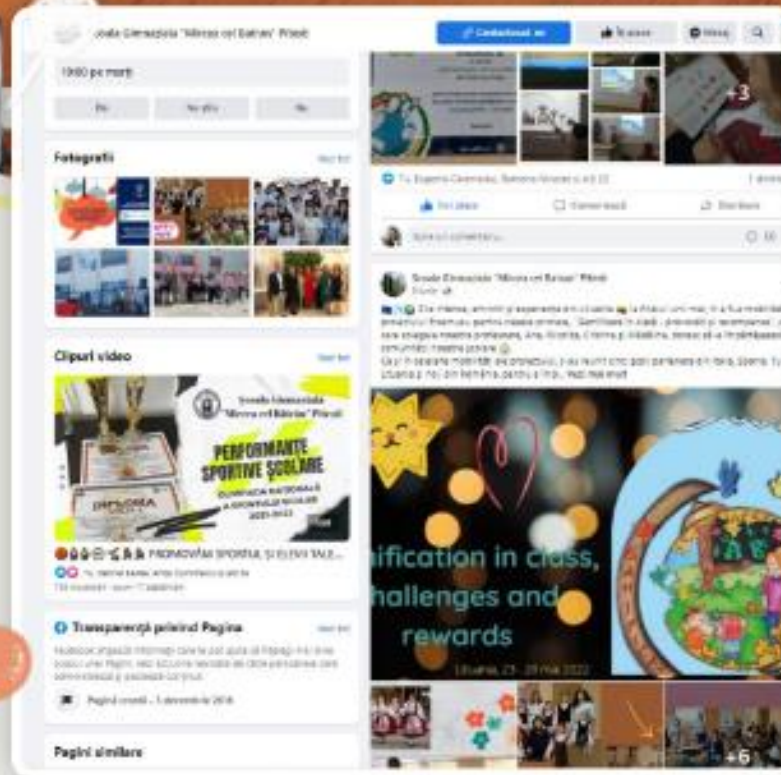


Social media



School site

<http://www.scoalamirceacebatran-pitesti.ro/articole/erasmus.html>



School Facebook

<https://www.facebook.com/Scoala.Mircea.cel.Batran.Pitesti>



Teacher romanian site

<https://www.didactic.ro/materiale-didactice/gamification-in-classchallenges-and-rewards>



plus

Teacher were informed about approval of the project and about the evolution of the project trough regular meetings



Teacher from other school were informed about the projet in an on-line meeting



Local magazine for teacher CATEDRA



Local newspaper ARGESUL

fo



National magazine for teacher

EUROPE DAY

We celebrate EUROPE in school

GAMIFICATION IN CLASS



MIRCEA CEL BATRAN
ROMANIA



Funded by
the European Union

Dissemination

GAMIFICATION IN CLASS - challenges and rewards

2020-1-LT01-KA229-077970

2021-2022

Spain



- <https://view.genial.ly/6280e1554c44750018551f86/presentation-dissemination-of-the-project>



Funded by
the European Union

Dissemination

GAMIFICATION IN CLASS - challenges and rewards

2020-1-LT01-KA229-077970

2021-2022

Italy



ONLINE NEWSPAPERS

https://www.primapaginacastelvetrano.it/erasmus-plus-alla-rsettimo-porte-aperte-alleuropa-con-la-prima-mobilita?fbclid=IwAR3jEgi-Rs6Vrgmy29kXVF2HAgUkMvACRjA7RRnLWMEFhe7FK2r4QHAAVbs&utm_source=canna&utm_medium=iframe



Erasmus plus alla R.Settimo: porte aperte all'Europa con la prima mobilità

Il 2°circolo ha ospitato le delegazioni provenienti da Lituania, Romania, Spagna, Turchia

 [primapaginacastelvetrano.it](https://www.primapaginacastelvetrano.it)



<https://www.primapaginacastelvetrano.it/mobilita-erasmus-in-spagna-per-il-2-circolo-r-settimo?fbclid=IwAR3JD7rysyNWwhAKD0uY86WcuGYePt4eWrxjX0VEUxGuh-PosAmFywl4NJo>



Mobilita' Erasmus in Spagna per il 2° circolo R. Settimo

Una delegazione di docenti, accompagnati dalla Dirigente Maria Luisa Simanella, si è recata in Spagna, ad Alicante

 primapaginacastelvetrano.it





Erasmus+: la "Ruggero Settimo" vola in Lituania

Castelvetrano Selnunte // Giornale online / Jun 4

https://www.castelvetranoselinunte.it/erasmus-la-ruggero-settimo-vola-in-lituania/175912/?utm_source=canva&utm_medium=iframe

Webpages



<https://www.2circolodidatticocastelvetrano.edu.it/ersamus-plus/>



https://www.youtube.com/watch?v=Gkh_rlkh6WM

<https://www.youtube.com/watch?v=NIjvNiXSIRs>

<https://www.youtube.com/watch?v=fRGCMBt3bbE>

<https://www.youtube.com/watch?v=gz9aYrNOZA0>

YouTube Channel





Great job!

