ЦЕНТЪР ЗА РАЗВИТИЕ НА ЧОВЕШКИТЕ РЕСУРСИ

eTwinning

Съфинансирано от Европейския съюз

Erasmus+
Обогатява житейския опит, разширява кръгозора.

ДОБРИ ПРАКТИКИ

eTwinning проекти, наградени с Национален знак за качество 2024/2025 г.



Успешни примери за международно сътрудничество и иновации в класната стая

Съдържание

01 Какво представлява Националният знак за качество?

02 Проект „Shatter the Grey!“

03 Проект „SYNTOPIA: A Human & AI Synthesis“

04 Проект „Ecological Problem of Black Sea - Ours and Whole World's“

05 Проект „United Against Bullying: Empowering Teen Voices“

06 Проект „Play, Have Fun, Do Sports!“

07 Проект „The Child - A Little Ecologist“

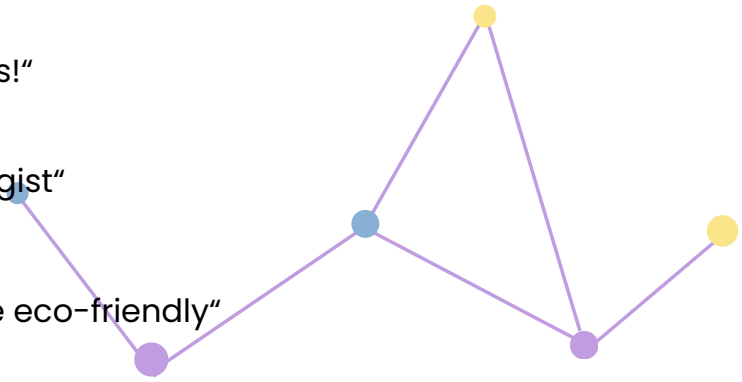
08 Проект „Exploring nature and be eco-friendly“

09 Проект „Young discoverers“

10 Проект „Green Planet - Hope for the children's Future“

11 Проект „Friends of Nature“

12 Проект „An Ideal World“



13 Проект „The future English Classroom“

14 Проект „Small Citizens with Big Responsibilities“

15 Проект „Young Volunteers at Natural Disasters“

16 Проект „AI Adventures“

17 Проект „EduTales FCL“

18 Проект „Documentary Journeys“

19 Проект „Across the Skies“

20 Проект „Paysages sonores : à la croisée de la nature et de la littérature“

21 Проект „Réserves Naturelles et Biodiversité : Trésors de Nos Pays“

22 Проект „Every Plant Tells a Story“

23 Проект „Dark side of light - Light pollution“

24 Проект „Building Bridges: Connecting Cultures“

25 Проект „Empower Your Future“

26 Проект „Music around the world - Diversity is beautiful“

27 Проект „Digital Transformation of Art: Creativity with Artificial Intelligence“

28 Най-предпочитани ИКТ инструменти

Какво представлява Националният знак за качество?

Националният знак за качество (National Quality Label - NQL) е официално признание, присъждано от Центъра за развитие на човешките ресурси (ЦРЧР), в качеството му на Националното звено за координация на eTwinning за България. То се връчва на учители и учебни заведения за изключителни постижения и висока педагогическа стойност при реализирането на международни образователни проекти.

За да бъде отличен един проект с **Национален знак за качество**, той трябва да отговори на няколко важни европейски критерии:

- 💡 **Педагогическа иновация и проектно-базирано учене**;
- 📚 **Интегриране в учебната програма и предметите;**
- 🤝 **Реално сътрудничество и съвместно творчество между партниращите училища;**
- 💻 **Целесъобразно и безопасно използване на дигитални технологии (ИКТ и Web 2.0/AI инструменти);**
- 🏆 **Ясно видими резултати, крайни продукти и публичност.**

Получаването на Знак за качество е потвърждение за висок професионализъм и активна работа в eTwinning.

В този наръчник ще откриете отличените проекти за 2024 и 2025 г., които демонстрират силата на международното сътрудничество и съвременните технологии за създаването на по-интерактивна и иновативна учебна среда.

← Съдържание

Тематична категория: „Най-добър eTwinning проект в категория 8 - 11 години"
Годишни национални eTwinning награди 2024

Проект „Shatter the Grey!"

Визитка на проекта

Български екип: Стефка Стойчева (основател), Теодора Янева, Костадин Дюлгеров
Институция: ОУ „Антон Страшимиров", гр. Варна
Международно партньорство: Испания (Даниел Перес Мора – съосновател), Гърция, Чехия, Италия, Кипър, Литва
Участници: Ученици на възраст
8 - 11 години (с въздействие върху над 3000 деца, включително със СОП)
Признание: Национален знак за качество и Европейски знак за качество (NQL и EQL)

Методология

Проектът се отличава с прилагането на съвременни интердисциплинарни подходи: STEAM подход, учене чрез преживяване и междукултурна работа в екип.

Концепция и цели

Проектът „Shatter the Grey!" възниква от идеята да „разчупи" сивото ежедневие и да превърне важни за съвременния свят теми - като климатичните промени, биоразнообразието и устойчивото развитие - във вълнуващо преживяване за децата.
Чрез прилагане на STEAM подхода и принципите на обучението чрез преживяване, учениците не просто усвояват знания, а се превръщат в активни изследователи и създатели на ресурси.

Вдъхновението зад проекта:

„Името на проекта отразява стремежа ни да внесем повече цвят, живот и смисъл в училищната среда. Беше изключително вдъхновяващо да виждаме как децата откриват своя глас и вярват, че с малки стъпки наистина могат да променят света около тях."

← Съдържание

Съвместни крайни продукти

Учениците от различните държави работиха в международни екипи, създавайки четири основни продукта с практическо приложение:

📗 **Green Treasure Basket:**
Настолна и дигитална книга, събираща добри екологични практики и зелени идеи за ежедневието.

🐾 **Flora and Fauna's Discovery:**
Интерактивна дигитална енциклопедия, посветена на застрашените и ендемични видове в страните-партньори.

🎭 **Play the Planet:**
Авторска екологична театрална пиеса, подготвена и изиграна от учениците.

🎲 **Shatter the Grey - Playing an Eco-Game!:**
Комплект от настолни и дигитални образователни игри.

Обхват и социално въздействие

Ядрото от пряко участващи ученици е във възрастовата група 8 - 11 години, но проектните продукти са интегрирани в редовния учебен процес на училищата.
По този начин проектът е достигнал и е имал пряко въздействие върху над 3000 ученици и учители от 7 училища. Изключително важен акцент е приобщаващото образование - в дейностите са включени и деца със специални образователни потребности (СОП) и от уязвими групи.

ИКТ инструменти

За интерактивно съдържание: Canva, Genially, Book Creator, Pixton, Prezi

За сътрудничество и оценяване: Padlet, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Google Meet

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „SYNTOPIA: A Human & AI Synthesis“



Визитка на проекта

Български екип: Елена Димитрова (съосновател)
Институция: Професионална гимназия по туризъм „Александър Паскалев“, гр. Хасково
Международно партньорство: Турция (Nurşen ÜNVER - основател), Хърватия, Молдова, Испания, Грузия, Гърция
Участници: Ученици на възраст 14 - 19 години
Признание: Национален знак за качество и Европейски знак за качество (NQL и EQL)

Методология

Проектът прилага съвременен интердисциплинарен подход, интегриращ дигитални науки, етика, чужди езици и изкуство. Изкуственият интелект е използван като „образователен партньор“, а учениците влизат в ролята на активни изследователи и съавтори на знанието чрез работа в международни екипи.

Концепция и цели

Проектът „SYNTOPIA – A Human & AI Synthesis“ превръща темата за изкуствения интелект в платформа за интердисциплинарно учене, международно сътрудничество и личностно израстване. Неговата цел е да подготви младежите за бъдеще, в което технологиите и хуманността вървят ръка за ръка, през призмата на етиката, отговорността и устойчивото развитие.
Участниците изследват ключови теми като човешките права, професиите на бъдещето, дигиталната идентичност, екологичната устойчивост и отговорната употреба на AI в ежедневието.

Вдъхновението зад проекта:



„Проектът изгражда общност от млади европейци, които мислят критично, съпричастно и глобално, демонстрирайки как технологиите могат да бъдат използвани като съмишленик за обществено благо.“

← Съдържание

Съвместни крайни продукти

Учениците си сътрудничиха за създаването на богата гама от дигитални ресурси:

📱 **Постери за дигитално благополучие:**
Визуални материали, насърчаващи здравословна и етична онлайн среда.

📖 **Електронно списание:**
Интердисциплинарно издание с авторски проучвания, анкети и интервюта.

🎶 **AI-генерирани истории и песни:**
Творчески произведения с послания за мир, уважение и междукултурна подкрепа.

💬 **Дискусионни форуми:**
Онлайн дебати за етичното приложение на AI и професиите на бъдещето.

Обхват и социално въздействие

„SYNTOPIA“ напълно отразява европейските приоритети за дигитална трансформация, приобщаващо образование и активно гражданство. Проектът развива критичното мислене, медийната култура, лидерството и чуждоезиковите умения на гимназистите, подготвяйки ги да бъдат отговорни дигитални граждани на XXI век.

ИКТ инструменти

За творчество и съдържание: AI генериращи инструменти (за текст, музика и изображения), Canva, e-Magazine софтуер

За сътрудничество и проучвания: Онлайн анкети, интерактивни табла, инструменти за уебинари и видеоконференции

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Ecological Problem of Black Sea - Ours and Whole World's“



Визитка на проекта

Български екип: Сема Юсуф Алиева (основател)
Институция: ПГ „Васил Левски“, гр. Исперих
Международно партньорство: Румъния (Алина Булгариу – съосновател), Турция-, България
Участници: Ученици на възраст 13 - 19 години
Признание: Национален знак за качество и Европейски знак за качество (NQL и EQL)

Методология

Приложено е проектно-базирано и интердисциплинарно обучение, интегриращо знания по география, биология, екология, ИТ и гражданско образование. Учениците работят в международни екипи, провеждат самостоятелни проучвания и организират информационни кампании.

Концепция и цели

Проектът обединява усилията на млади хора от Черноморския регион за изследване и решаване на регионални екологични предизвикателства. Инициативата съчетава eTwinning с проект по Програма „Еразъм+“, което засилва международното сътрудничество и осигурява дългосрочна устойчивост на резултатите.
Основната цел е изграждане на екологична култура, критично мислене и чувство за лична отговорност към опазването на околната среда.

Вдъхновението зад проекта:



„Проектът доказа, че когато младежите работят заедно в международни екипи, екологичните проблеми престават да бъдат местни и се превръщат в кауза за активно гражданство на европейско ниво.“

← Съдържание

Съвместни крайни продукти

Сътрудничеството между училищата от България, Румъния и Турция доведе до създаването на интерактивни ресурси:

🎥 **Информационни видеоклипове и кампании:** Видео материали за повишаване на екологичната осведоменост.

🎨 **Виртуални изложби и постери:** Дигитално творчество, представящо екологичните проблеми и възможните решения.

🌐 **Онлайн събития и презентации:** Виртуални срещи за обмен на добри практики и идеи между участниците.

Обхват и социално въздействие

Проектът развива дигиталната грамотност, меките умения и междукултурния диалог сред гимназистите. Учителите обогатяват своите педагогически компетентности. Отличната оценка по Програма „Еразъм+“ потвърждава високото качество и реалното въздействие на дейностите върху училищните общности.

ИКТ инструменти

За съвместната работа и популяризирането на резултатите бяха използвани съвременни Уеб 2.0 платформи:
За дигитално съдържание: Canva, Genially
За сътрудничество и комуникация: Padlet, eTwinning Live, TwinSpace

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „United Against Bullying: Empowering Teen Voices“

Визитка на проекта

Български екип: Мария Калинова (съосновател), Вангелия Тодориева, Дафина Николова
Институция: Първо ОУ „Св. Св. Кирил и Методий“, гр. Гоце Делчев
Международно партньорство: Турция (Кюбра Тургут – основател), България, Румъния, Молдова
Участници: Ученици на възраст 12 години (с активно участие на Училищния ученически съвет)
Признание: Национален знак за качество и Европейски знак за качество (NQL и EQL)

Методология

Приложен е изцяло ученико-центриран подход чрез интерактивни методи:

- Менторство на връстници: По-големите ученици провеждат занимания с първокласниците.
- Учене чрез преживяване: Ролеви игри, дискусии, казуси и работа в международни екипи.
- Благотворни кампании: Отбелязване на „Ден на розовата фланелка“ и „Ден за безопасен интернет“.

Концепция и цели

Проектът има за цел изграждането на по-безопасна, приобщаваща и подкрепяща училищна среда чрез активно овластяване на учениците в борбата срещу тормоза и кибертормоза. Инициативата поставя младежите в централна, водеща роля, като ги превръща в посланици на добротата, емпатията и позитивното поведение.
Основният фокус е поставен върху превенцията, ефективната комуникация и развитието на умения за мирно разрешаване на конфликти.

Вдъхновението зад проекта:

„Проектът се превърна в платформа за творчество, съпричастност и социална промяна, където гласът на учениците бе чут и уважаван – истинско доказателство, че образованието може да бъде вдъхновяващо и променящо средата.“

← Съдържание

Съвместни крайни продукти

Учениците и учителите от четирите държави създадоха богата гама от информационни и творчески материали:

📘 **Обща история с продължение:**
Авторски съвместен разказ, създаден от международен екип.

🗞️ **Информационен бюлетин и брошури:**
Дигитални материали, листовки и тематично табло „Не на насилието“.

🤖 **Инициатива „Герои на добротата“:**
Менторски игри с първокласници, включващи робот от рециклирани материали за представяне на „вълшебните думи“.

💻 **Ученически презентации:**
Творчески разработки на теми като „Силата на думите“ и „Защо трябва да говорим за тормоза“.

Обхват и социално въздействие

Проектът изгражда трайна култура на подкрепа в училищната общност. Учениците развиват лидерски умения, емпатия и дигитална грамотност, а международният междукултурен обмен разширява техния мироглед и ги подготвя да бъдат отговорни дигитални граждани.

ИКТ инструменти

За графичен дизайн и материали: Canva, софтуер за презентации и онлайн бюлетини

За сътрудничество и срещи: Инструменти за онлайн видеоконференции, съвместни дигитални табла и TwinSpace

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Play, Have Fun, Do Sports!“



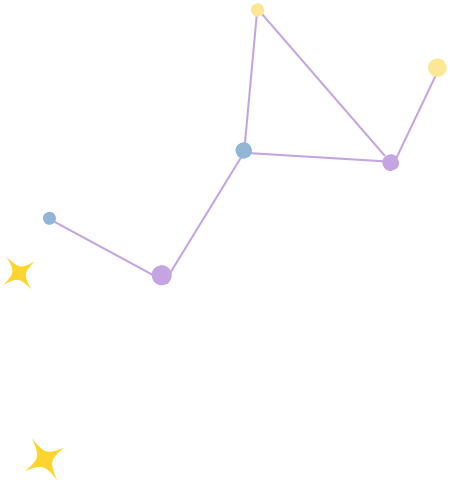
Визитка на проекта

Български екип: Венета Кехайова (съосновател), Миглена Михайлова
Институция: Детска градина „Снежанка“, гр. Рудозем
Международно партньорство: Турция (Durdane Ulçay - основател), Румъния, Гърция, Литва
Участници: Деца на възраст 6 години (предучилищна възраст)
Признание: Национален знак за качество и Европейски знак за качество (NQL и EQL)

Методология

Приложен е интегративен педагогически модел, обединяващ играта, движението и изкуството:

- Учене чрез преживяване и игрови метод: Подвижни игри, интерактивни предизвикателства и експерименти на открито.
- Кооперативно учене: Съвместни дейности, танцови и спортни занимания в екип.
- Активно участие на родителите, спортисти, треньори и медицински специалисти.



Вдъхновението зад проекта:



Проектът утвърждава идеята, че движението е радост, здравето е ценност, а съвместните дейности – източник на вдъхновение и обединение за цялата общност.

← Съдържание

Концепция и цели

Проектът е насочен към изграждане на позитивно отношение у най-малките към движението, спорта и здравословния начин на живот чрез естествената за тях форма – играта. Целта физическата активност да се превърне в ежедневна потребност и радостно преживяване, като същевременно развива самостоятелност, емпатия и ранни социални умения.
Основният акцент - изграждане на устойчиви навици за хранене, физическо благополучие и емоционална интелигентност от най-ранна възраст.

Съвместни крайни продукти

Децата, учителите и техните семейства създадоха разнообразни творчески и кулинарни инициативи:

🥗 **Семейни здравословни кулинарни ателиета:** Приготвяне на здравословни ястия у дома и в детската градина.

🎨 **Арт изложби и макети:**
Творчески изделия, рисунки и макети на тема спорт, изработени от децата.

🏃 **Спортни предизвикателства и тренировки:**
Поредица от открити тренировки по различни видове спорт и танци.

ИКТ инструменти

За визуализиране на дейностите: Canva, презентационни платформи и дигитални фотоалбуми

За комуникация и споделяне: TwinSpace и платформи за онлайн срещи на екипа

Обхват и социално въздействие

Проектът постига значително подобрение във физическата дееспособност, координацията и здравословните навици на децата. Чрез привличането на родителите и местната общност се изгражда силна, подкрепяща среда около детската градина, която насърчава активното и здравословно детство.

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „The Child - A Little Ecologist“



Визитка на проекта

Български екип: Галя Иванова (основател), Ивелина Митева, Мирослава Тодорова, Светла Хубенова
Институция: ДГ „Ален мак“, гр. Харманли
Международно партньорство: Турция (Naim Kongül - съосновател), България, Румъния, Украйна
Участници: Деца на възраст 3 - 4 години
Признание: Национален знак за качество и Европейски знак за качество (NQL и EQL)

Методология

Приложен е игрови и преживелищен подход, съобразен със спецификите на ранното детско развитие:

- Обучение чрез опит и наблюдение: Грижа за „зелен кът“ и засаждане на цветя в двора на детската градина.
- Интерактивни и арт методи: Еко-приказки, театрални игри, рисуване, музика и моделиране.
- Рециклиране с въображение: Изработване на играчки и декорации от отпадъчни материали.

Концепция и цели

Проектът е насочен към изграждане на ранно екологично съзнание и любов към природата у най-малките чрез игра, откривателство и практически преживявания. Основната цел е децата да усвоят първи екологични навици – пестене на вода, разделно събиране на отпадъци и грижа за растенията и животните.
Вместо сухи правила, обучението е превърнато в естествен процес на проучване, забавление и творчество.

Вдъхновението зад проекта:



Чрез игра, творчество и личен пример децата правят своите първи стъпки към отговорно отношение към света. Те не просто следват инструкции, а сами откриват радостта от грижата за природата.

←Съдържание

Съвместни крайни продукти

Децата, учителите и техните семейства създадоха поредица от зелени и творчески инициативи:

🌿 **Градински „зелен кът“:**
Жив кът в двора за засаждане на растения и отглеждане на цветя от самите деца.

🎨 **Семейни еко-работилници:**
Съвместни ателиета с родителите за изработване на творби и играчки от рециклируеми материали.

🖼️ **Тематични изложби:**
Изложба от детски произведения, рисунки и екологични съоръжения за украса на двора.

Обхват и социално въздействие

Проектът изгражда силно партньорство между детската градина и семейството. Чрез активното си участие в зелени акции и изложби, родителите пренасят добри екологични навици и у дома, изграждайки подкрепяща общност около най-малките еколози.

ИКТ инструменти

За представяне на дейностите: Дигитални фотоалбуми, презентационни софтуери и Canva

За сътрудничество: TwinSpace и платформи за видеоконферентна връзка за учителските екипи

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Exploring nature and be eco-friendly“



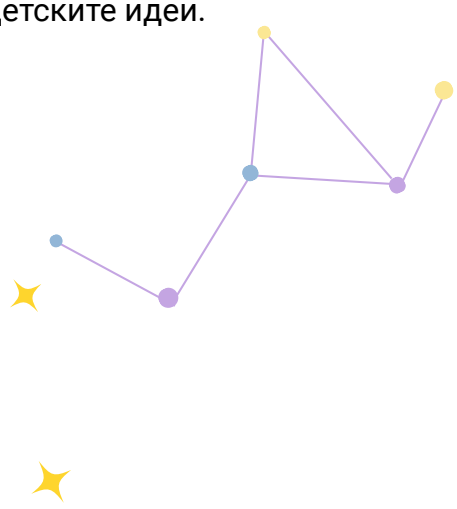
Визитка на проекта

Български екип: Дарина Димитрова (основател), Полина Тодорова
Институция: ДГ „Ален мак“, гр. Харманли
Международно партньорство: Турция (Серап Инал – съосновател), Румъния, Италия, България
Участници: Деца на възраст 6 -7 години (подготвителна група)
Признание: Национален знак за качество (NQL)

Методология

Приложен е подходход за учене чрез опит, наблюдение и практическо действие:

- Обучение чрез преживяване: Провеждане на малки експерименти и практическо изследване на природните ресурси.
- Събиране и анализиране на отпадъци в природата и дискусии за устойчив начин на живот.
- Групова работа и екипност: Насърчаване на критичното мислене, самостоятелността и свободния израз на детските идеи.



Вдъхновението зад проекта:



Проектът представлява пример за съвременно и креативно образование, което съчетава наука, творчество и грижа за бъдещето на нашата планета, изграждайки ценности с дълготраен ефект.

← Съдържание

Концепция и цели

Проектът е насочен към повишаване на екологичната култура и изграждане на устойчива връзка между децата и природата чрез практически занимания, свързани с реалния живот. Основната цел е да развие у най-малките емпатия към живите същества, отговорност към природните ресурси и мотивация за опазване на околната среда.
Насърчава научно проучване, творчество и активни действия, превръщайки децата от наблюдатели в активни създатели на екологични решения.

Съвместни крайни продукти

Децата и учителите реализираха редица грижовни и творчески инициативи за опазване на природата:

🐦 **Къщички за птици:**
Ръчно изработени и поставени от децата домове и хранилки за птици.

🔬 **Еко-експерименти:**
Серия от практически опити за изследване на водата, почвата и природата.

♻️ **Работилници за устойчив живот:**
Създаване на екологични модели и творчески решения от рециклируеми материали.

ИКТ инструменти

За визуализация и презентации:
Canva, дигитални фотоалбуми и интерактивни презентационни платформи

За комуникация и обмен:
TwinSpace и онлайн срещи за споделяне на опит между екипите

Обхват и социално въздействие

Проектът оказва многопластово въздействие върху децата, като изгражда трайни практически умения, чувство за грижа и лична отговорност към света. Чрез активното преживяване се поставят основите на ранно дигитално и екологично гражданство.

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Young discoverers“

Визитка на проекта

Български екип: Дори Иванова (основател), Цветомира Атанасова, Христина Христова (ДГ 1 „Детелина“, гр. Тервел), Марияна Христова (ДГ 18 „Дора Габе“, гр. Добрич), Ани Сиракова, Елица Димитрова, Саша Ташева, Богдана Цветкова (ДГ „Осми март“, гр. Пловдив)
Институция: ДГ 1 „Детелина“, гр. Тервел
Международно партньорство: Турция (Ayşegül Karaca – съосновател), България, Румъния
Участници: Деца на възраст 5 - 6 години (предучилищна възраст)
Признание: Национален знак за качество (NQL)

Методология

Приложен е интегративен, изследователски и игрови подход, съобразен със сетивното развитие на децата:

- Практически експерименти: Опити с въздух (игра със сламки, надуване на ръкавици), изследване на свойствата на водата и почвата.
- Практическо наблюдение: Засаждане на семена и проследяване на техния растеж според светлината и водата.
- Развитие на въображението: Творчески задачи като рисуване на „извънземен приятел“ и дискусии за космоса и слънцето.

Концепция и цели

Проектът е създаден да обогати сетивната култура и естественото любопитство на децата в предучилищна възраст чрез учене чрез опит, наблюдение и експерименти. Неговата цел е да им помогне самостоятелно да откриват причинно-следствените връзки в природата – как действат слънцето, водата, въздухът и сезоните.
Чрез стимулиране на детското въображение и критично мислене децата търсят отговори на фундаментални въпроси за света около тях и развиват екологично съзнание от най-ранна възраст.

Вдъхновението зад проекта:



„Оставихме децата сами да правят изводи и заключения чрез експерименти и опити. Беше вдъхновяващо да виждаме как развиват своето критично мислене, въображение и естествена радост от откривателството.“

← Съдържание

Съвместни крайни продукти

Децата и учителите от партньорските градини съвместно създадоха редица образователни и арт материали:

📖 **Електронна книга и календар:**
Интерактивна е-книга с резултатите от експериментите и общ проектен календар за 2025 г.

🧩 **Дигитални образователни игри:**
Авторски онлайн игри и пъзели за затвърждаване на усвоените знания.

🎨 **Творби от рециклирани материали:**
Играчки, картини и постери, изработени от разделно събрани отпадъци.

ИКТ инструменти

За интерактивни съдържания:
Платформи за онлайн игри, пъзели и дигитални електронни книги

За комуникация и споделяне: TwinSpace, дигитални табла и инструменти за популяризиране сред родителите

Обхват и социално въздействие

Проектът интегрира всички основни образователни направления и развива ключови дигитални, социални, комуникативни и екологични компетентности у децата. Активното популяризиране на резултатите изгражда силна връзка между детските градини, колегите в страната и чужбина и родителската общност.

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Green Planet - Hope for the children's Future“



Визитка на проекта

Български екип: Нина Иванова (основател), Наталия Василева (ДГ „Ален мак“, гр. Харманли), Евгения Атанасова (ДГ „Вълшебство“, с. Козарско), Юлияна Колева (ДГ „Валентина Терешкова“, гр. Варна)
Институция: ДГ „Ален мак“, гр. Харманли
Международно партньорство: Турция (Selim Cevikbaş – съосновател), България, Румъния, Полша, Сърбия
Участници: Деца на възраст 5 - 6 години
Признание: Национален знак за качество и Европейски знак за качество (NQL и EQL)

Методология

Приложен е мултидисциплинарен педагогически модел, съчетаващ:

- Изследователско учене и STEAM: Проследяване на сезонните промени, малки експерименти и практическо откриване на процесите в природата.
- Еко-съзнание и критично мислене: Разпознаване на видовете замърсявания и осмисляне на вредното им влияние върху живия свят.
- Обмен на идеи, опит и съвместно творчество с партньори от 5 европейски държави.

Концепция и цели

Проектът е насочен към изграждане на екологична култура и отговорно отношение към планетата, превръщайки децата от пасивни слушатели в активни изследователи на природата. Целта е да разкрие връзките между природните обекти и явления и да осъзнае човешкото въздействие върху околната среда.
Чрез международно сътрудничество и STEAM дейности, децата откриват решения за екологичните предизвикателства и осъзнават глобалното значение на опазването напланета.

Вдъхновението зад проекта:



Нашият проект не просто преподава знания — той вдъхновява децата да бъдат активни пазители на природата, развивайки тяхната радост от изследването и критичното мислене.

← Съдържание

Съвместни крайни продукти

Участниците от различните държави изработиха широк спектър от интерактивни и образователни ресурси:

🎮 **Дигитални игри и презентации:**
Авторски образователни игри за затвърждаване на екологичните знания.

🎬 **Видеоклипове и еко-кампании:**
Видео материали и акции с послания за опазване на околната среда.

🎨 **Арт произведения и постери**:
Дигитални и графични плакати, изработени съвместно в международни екипи.

Обхват и социално въздействие

Проектът разширява ефекта си отвъд границите на детската градина, като ангажира активно родителите и местната общност. Създадените устойчиви дигитални ресурси ще се използват и занапред, формирайки трайни навици за опазване на околната среда у следващите поколения.

ИКТ инструменти

За графичен дизайн и медия:
Canva, платформи за дигитални игри, софтуер за видеообработка и презентации

За сътрудничество и обмен:
TwinSpace и онлайн срещи за работа в международни екипи

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Friends of Nature“



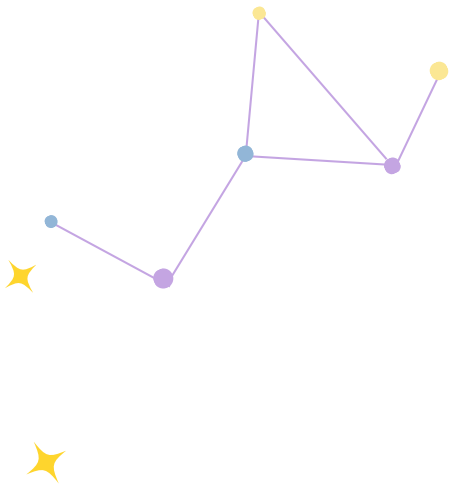
Визитка на проекта

Български екип: Силвия Ангелова (основател), Рени Георгиева
Институция: ДГ „Ален мак“, гр. Харманли
Международно партньорство: Румъния (Кармен Александра Станчиу – съосновател), България, Гърция, Хърватия, Турция, Грузия, Португалия, Литва
Участници: Деца от втора възрастова група (4 - 5 години)
Признание: Национален знак за качество (NQL)

Методология

Приложен е практически педагогически модел, базиран на обучението чрез преживяване и съобразен с възрастовите особености на 4–5-годишните деца:
Учене чрез преживяване и опити: Експерименти за осъзнаване на значението на въздуха и водата за живота.

- Еко-изследвания на открито: Наблюдения на сезонни промени, събиране и сортиране на природни материали.
- Арт и творческо изразяване: Музика, рисуване, изработване на колажи и развиване на фината моторика.



Вдъхновението зад проекта:



Радостта от общуването с природата, съчетана с изкуство, игра и международно сътрудничество, превърна проекта във вълнуващо и вдъхновяващо приключение за най-малките.

← Съдържание

Концепция и цели

Проектът е насочен към формиране на първи екологични навици, развиване на наблюдателност и любознателност у децата от предучилищна възраст (4–5 години). Неговата цел е да съчетае обучението за опазване на околната среда с естествената нужда на малчуганите от игра, движение и артистично изразяване.
Чрез изследване на природата с всички сетива, децата опознават сезоните, растенията и животните, изграждайки отношение на грижа, уважение и отговорност към света около тях.

Съвместни крайни продукти

Децата и учителите от 8 европейски държави съвместно изработиха:

🎨 **Творби „Еко-приятели“:**
Фигури, апликации и макети, изработени от природни и рециклирани материали.

🖼️ **Виртуални изложби:**
Дигитално галерии в TwinSpace, събиращи детските рисунки, плакати и апликации.

📸 **Дигитални фото-истории:**
Видео и снимкови материали, запечатващи опитите и игрите на открито.

ИКТ инструменти

За визуализация и съдържание:
Инструменти за виртуални изложби, кратки видеа, дигитални снимки и Canva
За сътрудничество:
Платформата TwinSpace за обмен на резултати между партньорите

Обхват и социално въздействие

Проектът помага на децата да усвоят първи трайни екологични навици, да развият умения за работа в екип и да изпитат чувство за принадлежност към голямото европейско семейство на eTwinning.

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „An Ideal World“



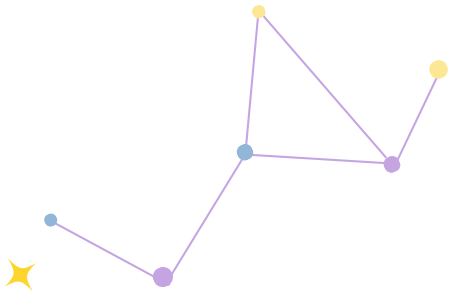
Визитка на проекта

Български екип: Йовка Жечева (съосновател)
Институция: СУ „Св. Св. Кирил и Методий“, гр. Смядово
Международно партньорство: Украйна (Виктория Гордиенко – основател), Турция, Гърция, Франция, България
Участници: Ученици на възраст 12 - 19 години
Признание: Национален знак за качество (NQL)

Методология

Приложена е концептуално оригинална и интердисциплинарна педагогическа рамка:

- Работа в международни „министерства“: Симулация на държавни структури, проучване на законодателства и решаване на казуси.
- Проектно-базирано обучение и ролеви игри: Интердисциплинарна интеграция на гражданско образование, етика, чужди езици, ИТ и изкуство.
- Сътрудничество в международни екипи за аргументиране на позиции, управление на конфликти и развиване на лидерство.



Вдъхновението зад проекта:



„Учениците не просто придобиха знания — те формираха ценности, научиха се да мислят глобално, да действат отговорно и да симулират обществени процеси като съпричастни граждани.“

← Съдържание

Концепция и цели

Проектът е насочен към изграждане на ключови компетентности за XXI век – гражданска отговорност, критично мислене, дигитална грамотност и емоционална интелигентност. Основна цел е да превърне младежите от пасивни наблюдатели в активни творци на социална промяна чрез иновативно моделиране на справедливо и устойчиво общество.
Чрез симулиране на държавни институции и работа в международни екипи, учениците анализират обществени процеси, обсъждат етични дилеми и изграждат трайни умения за живота (Skills for Life).

Съвместни крайни продукти

Участниците създадоха над 20 общи дигитални ресурса с висок мултиплициращ потенциал:

📜 **Електронна книга със закони:**
Съвместно разработена конституция и законодателен архив на „идеалния свят“.

🎶 **Символи на новата държава:**
Творчески създадени общ химн, флаг, дигитални постери и видеоклипове.

🌐 **Методически ресурси:**
Готови учебни модели за часовете по гражданско образование и проектни дейности.

ИКТ инструменти

За съдържание и интерактивност:
Canva, Genially, Padlet, Kahoot, Piktochart и платформи за e-books

За сътрудничество:
TwinSpace за документиране и Zoom за синхронни международни срещи

Обхват и социално въздействие

Проектът оказва трансформативно въздействие, като развива социална емпатия, езикови умения и готовност за участие в демократични процеси. Методическият модел на работа в „министерства“ е с висока устойчивост и се прилага като добра практика в различни училищни контексти у нас и в чужбина.

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „The future English Classroom“

Визитка на проекта

Български екип: Марина Томова (основател)
Институция: ОУ „Христо Ботев“, гр. Ахелой
Международно партньорство: Полша, Италия, Турция, България. Съосновател - Ana Badzio - съосновател.
Участници: Ученици на възраст 9 - 13 години
Признание: Национален знак за качество и Европейски знак за качество (NQL и EQL)

Методология

- Дигитално разказване и драма: Процес на писане, взаимно редактиране (peer feedback), ролеви игри, импровизации и куклен театър за плавност на речта и емпатия.
- STEM и учене чрез опит (CLIL): Свързване на чуждия език с кодиране, роботика, научни опити и презентации под формата на „TV show“.
- Обучение на открито и еко-акции: Прилагане на езика в реална среда чрез еко-театър, ориентиране, „зелени детективи“ и екипни планове за действие.

Вдъхновението зад проекта:

Английският език престана да бъде просто учебен предмет и се превърна в инструмент за творчество, научно изследване и автентично общуване, включвайки активно дори най-плахите ученици.“

← Съдържание

Концепция и цели

Проектът превръща изучаването на английски език от традиционно обучение в динамична среда за действие, творчество, решаване на проблеми и автентична комуникация. Целта е да развие ключови умения за живота (Skills for Life) — критично мислене, дигитална грамотност, сътрудничество, креативност и екологична осъзнатост.
5 тематични модула — Digital Storytelling, Drama, Games & Web 2.0, STEM in ELT и Outdoor & Environmental Learning

Съвместни крайни продукти

Участниците от партньорските държави изработиха богата колекция от приложими ресурси:

📖 **Дигитални е-книги и вестник:**
Общ ученически вестник, е-книга със STEM уроци, сборник с дейности на открито и колекция от разработени езикови игри.

🎭 **Сценарии и театрални продукции:**
Колаборативен сценарий „The Democracy Game“, спектакъл „La Traviata“ и презентации за Commedia dell'arte.

📚 **Методически ръководства:**
Учителски наръчници за дигитално разказване и интерактивни музейни брошури.

Обхват и социално въздействие

Проектът постига устойчива промяна в учебната среда, като повишава мотивацията и увереността при говорене у учениците и засилва тяхната интеркултурна чувствителност. Публично достъпните методически ресурси и планове позволяват лесен пренос на добри практики в други класове, предмети и училища.

ИКТ инструменти

За дигитално създаване и игри:
Web 2.0 Web инструменти за проектиране на езикови игри, дигитални комикси, „Choose-Your-Own-Adventure“ книги и платформа за е-книги
За сътрудничество:
TwinSpace за организация на смесени международни екипи, взаимно оценяване и онлайн споделяне

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Small Citizens with Big Responsibilities“



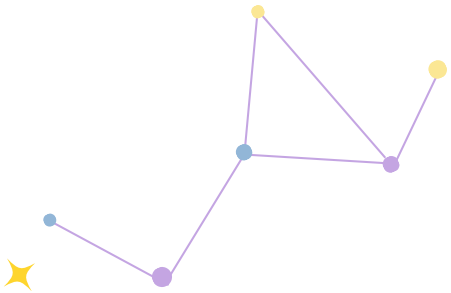
Визитка на проекта

Български екип: Пенка Тарасевич (основател), Светла Герджикова, Зорница Славовска, Виолета Терзийска, Златка Методиева, Кристина Йончева (ДГ „Буратино“, гр. Пловдив)
Институция: ДГ „Буратино“
Международно партньорство: Испания (съосновател), България, Португалия, Литва, Гърция, Италия, Сърбия, Босна и Херцеговина, Хърватия, Турция
Участници: Деца на възраст 3 - 7 години
Признание: Национален знак за качество и Европейски знак за качество (NQL и EQL)

Методология

Приложен е комплексен, игрови и интегративен педагогически подход:

- Използване на художествени произведения, творчески работилници и двигателни игри за изграждане на ценности.
- Дейности с природни материали и грижа за животните около нас за развиване на отговорност.
- Обогатяване на речника на родния език, активиране на думи на английски език и насърчаване на екипната работа.



Вдъхновението зад проекта:



„Нашият проект вдъхнови децата да развият чувство за уважение, емпатия и доброта към хората и животните, превръщайки ги в активни и осъзнати млади граждани.“

← Съдържание

Концепция и цели

Проектът е създаден да даде възможност на най-малките да развият самосъзнание, емпатия и чувство за гражданска и европейска идентичност. Целта е да се насърчит децата да вършат добро, да ценят природата, да изграждат нови приятелства и да осъзнаят основните си права и отговорности в общността.
Чрез учене чрез преживяване, изкуство и международно сътрудничество, децата опознават културното многообразие, развиват екологично съзнание и овладяват социални умения.

Съвместни крайни продукти

Участниците от всички държави съвместно изработиха редица ресурси:

📖 **Електронни книги:**
Дигитални издания, събиращи етапните дейности, детското творчество и проектните резултати.

🎮 **Web 2.0 образователни игри:**
Интерактивни дигитални игри за развиване на познавателните и интелектуалните способности.

🖼️ **Общи изложби:**
Галерии с детски творби и проектни материали, демонстриращи толерантност и приятелство.

Обхват и социално въздействие

Проектът постига силен мултиплициращ ефект, като активно включва родителите като партньори в дейностите. Обогатеният педагогически опит и създадените партньорства осигуряват устойчивост, тъй като част от екологичните и гражданските активности продължават да се прилагат занапред във всички 10 държави.

ИКТ инструменти

За съдържание и интерактивност:
Web 2.0 образователни платформи, интерактивни приложения и инструменти за e-books

За сътрудничество:
Платформата TwinSpace за обмен на добри практики и споделяне на продукти

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Young Volunteers at Natural Disasters“



Визитка на проекта

Български екип: Сема Алиева (основател), Павлинка Павлова-Пенева
Институция: Профилирана гимназия „Васил Левски“, гр. Исперих
Международно партньорство: Турция (Саадет Алтъндирек – съосновател), България, Испания
Участници: Ученици на възраст 13 - 19 години
Признание: Национален знак за качество (NQL)

Методология

- Симулации и ролеви игри: Проиграване на кризисни ситуации, вземане на бързи решения и анализ на бедствия.
- Интердисциплинарна интеграция: Свързване на теми от география, екология, гражданско образование и дигитални науки.
- Проектно-базирано учене: Изследване на климатичните промени и провеждане на кампании за осведоменост.

Концепция и цели

Проектът предлага нов подход към екологичното и гражданското образование, като обединява ученици от страни със сходни природни рискове и климатични предизвикателства. Целта е да формира активно гражданско поведение, емпатия и практическа подготовка за реакция при природни бедствия и кризи.
Чрез анализ на реални казуси от своите региони и изучаване на климатичните промени, младежите развиват критично мислене, отговорност към обществото и умения за безопасност.

Вдъхновението зад проекта:



„Целта ни не бе просто усвояване на знания, а изграждане на активно гражданско съзнание — подготвихме учениците да бъдат информирани, отговорни и готови да помагат на общността при кризи.“

← Съдържание

Съвместни крайни продукти

Участниците от партньорските училища съвместно изработиха образователни и информационни ресурси:

🎥 **Видеа и интерактивни презентации:** Видеоклипове и материали за безопасно поведение при природни бедствия.

📊 **Инфографики и кампании:** Визуални материали за климатичните рискове и подходи за превенция.

📚 **Методически ресурси:** Общи образователни материали и добри практики, разработени съвместно от учителите.

Обхват и социално въздействие

Проектът оказва силно трансформиращо въздействие върху училищната общност, изграждайки у учениците лидерски качества и готовност за доброволчество. Споделените ресурси и международният опит повишават методическата подготовка на учителите и създават траен модел за обучение по безопасност и екологична превенция.

ИКТ инструменти

За съдържание и интерактивност: Canva, Genially, Padlet, Kahoot и Web 2.0 инструменти за дизайн и викторини

За сътрудничество: eTwinning / TwinSpace за провеждане на онлайн срещи, уъркшопи и обмисляне на казуси

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „AI Adventures“



Визитка на проекта

Български екип: Цветелена Таралова (основател), Цветина Стойчева
Институция: Национална финансово-стопанска гимназия (НФСГ), гр. София
Международно партньорство: Чехия (Veronika Batkova - съосновател), Италия (2 училища), Румъния, Гърция, България (общо 7 учители и 107 ученици)
Участници: Ученици на възраст 15 - 16 години (иновативна паралелка с Chromebooks)
Признание: Национален знак за качество (NQL)

Методология

Приложен е практически ориентиран, междупредметен и изследователски педагогически модел:

- Работа в международни екипи: Разпределение на 107 ученици в 10 смесени отбора за проучване и изработка на съдържание.
- Практическо обучение с ИИ;
- Дискусии, дебати и екипна работа през Google Classroom, проектния Форум, Instagram групи и онлайн срещи.

Концепция и цели

Проектът е насочен към подготвяне на учениците за бъдещето чрез овладяване на иновативни дигитални умения за работа с изкуствен интелект (ИИ) и насърчаване на международното сътрудничество. Целта е развитие ключови компетентности за XXI век — дигитална грамотност, критично мислене, междукултурна комуникация и езикови умения.
Чрез интеграция между английски език, ИТ, география и социални науки, гимназистите се научават да използват ИИ технологиите осъзнато, отговорно и с целенасочена учебна цел.

Вдъхновението зад проекта:

„Нашият проект превърна изкуствения интелект от технологичен феномен в практичен образователен инструмент, който вдъхнови младежите да творят, дебатират и си сътрудничат в международни екипи.“

← Съдържание

Съвместни крайни продукти

Участниците от 5-те европейски държави съвместно изработиха широк спектър от интерактивни ресурси:

🎮 **Стена с образователни игри:**
Padlet борда с 10 авторски интерактивни игри, разработени от международните отбори.

📘 **Ръководство за работа с ИИ:**
Споделена Canva презентация-наръчник, обобщаваща придобития опит и добри практики при ползване на ИИ.

🎬 **Мултимедиен трейлър:**
Обобщаващ видеоклип за процеса на работа и постигнатите резултати в проекта.

Обхват и социално въздействие

Проектът показва значително въздействие, като повишава дигиталната компетентност на учениците и учителите и се популяризира успешно на училищно, регионално и национално ниво. Създаденото ръководство служи като устойчив ресурс за интегриране на изкуствения интелект в образователния процес.

ИКТ инструменти

За съдържание и интерактивност:
Инструменти с изкуствен интелект, Canva, Quizizz, Kahoot и Padlet

За сътрудничество и комуникация:
Chromebooks, Google Classroom, eTwinning TwinSpace Forum, Instagram и онлайн видеоплатформи

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „EduTales FCL“

Визитка на проекта

Български екип: Деяна Пейкова (основател)
Институция: ОУ „Христо Смирненски“, гр. Раковски
Международно партньорство: Турция (Serkan Topbaş - съосновател), Румъния, Хърватия, Сърбия
Участници: Ученици на възраст 10 - 11 години
Признание: Национален знак за качество и Европейски знак за качество (NQL и EQL)

Методология

Приложен е иновативен педагогически модел, комбиниращ педагогически сторителинг (Story-Based Learning), концепцията „Класна стая на бъдещето“ и изкуствен интелект (AI):

- Разказвателно и изследователско учене (SBL): Съчетаване на научно знание и художествено въображение за създаване на оригинални казуси и истории.
- Практическо използване на AI и технологии.
- Роля на учителя като фасилитатор: Напътстване на екипната работа и изследванията в среда, стимулираща критичното мислене.

Вдъхновението зад проекта:

„Нашият проект доказа, че всяка история може да промени света, когато е разказана с идея, сърце, иновативни технологии и визия за бъдещето.“

← Съдържание

Концепция и цели

Основна концепция: Вдъхновено от „Класната стая на бъдещето“ дигитално, разказвателно и интердисциплинарно обучение.
Главна цел: Развиване на езикови, дигитални, екологични и социални компетентности и превръщане на учениците в активни разказвачи, изследователи и иноватори.
Приложение: Интегриране на Глобалните цели на ООН в предметите английски език, природни науки, технологии и гражданско образование за изследване на предизвикателства като климатичните промени и чистата енергия.

Съвместни крайни продукти

Участниците от международните екипи съвместно разработиха богат набор от дигитални ресурси:

📖 **Дигитални авторски книги:**
Оформени онлайн издания, сред които „Нашата планета, наша отговорност“ и „Енергия за бъдещето: Чиста енергия за всички“.

🎨 **Интерактивни визуализации:**
Илюстрации и визуални истории, създадени с помощта на AI технологии.

🌐 **Методически FCL практики:**
Модел за интегриране на разказването на истории и дигиталните инструменти в учебната програма.

ИКТ инструменти

За AI и дигитално съдържание: ChatGPT, Copilot, Canva и Padlet за генериране на концепции, изработка и подредба на е-книги

За сътрудничество: TwinSpace за междукултурен обмен, проектни дейности и споделяне на крайните материали

Обхват и социално въздействие

Проектът изгражда у учениците трайна осъзнатост за устойчиво развитие, висок процент инициативност и увереност при използването на дигитални инструменти. Международното сътрудничество демонстрира как технологиите и творчеството променят образователната среда и вдъхновяват за активна обществена позиция.

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Documentary Journeys“



Визитка на проекта

Български екип: Камелия Рачева (основател)
Институция: 120. ОУ „Георги Сава Раковски“, гр. София
Международно партньорство: Гърция (Катерина Гунара – съосновател), Турция, България
Участници: Ученици на възраст 10 години
Признание: Национален знак за качество и Европейски знак за качество (NQL и EQL)

Методология

Приложен е иновативен и изследователски педагогически модел, базиран на обучението чрез преживяване:

- Киноанализ и филмово изкуство: Изследване на документални филми от програмата CinEd за опознаване на различни епохи и човешки ценности.
- Ценностно възпитание и инициативи: Изработване на хартиени жерави, вдъхновени от историята на Садако Сасаки, като международна инициатива за мир и човечност.
- Учене чрез преживяване и креативност: Създаване на авторски мини-документални филми, поеми, арт инсталации и дигитални галерии.

Вдъхновението зад проекта:

„Нашият проект доказа, че когато образованието срещне изкуството и технологиите, децата започват да променят света през погледа на киното.“

← Съдържание

Концепция и цели

Проектът съчетава изкуството на документалното кино с педагогиката на сътрудничеството, превръщайки децата от пасивни зрители в активни създатели на визуални истории. Неговата цел е да надгради традиционното обучение чрез кинообразование, ценностно възпитание и изследване на културното наследство.
Вдъхновени от документални филми, децата изследват хуманитарни и екологични теми, развивайки медийна грамотност, критично мислене, емпатия и чувство за общност.

Съвместни крайни продукти

Участниците от България, Гърция и Турция съвместно изработиха:

🎬 **Мини-документални филми:**
Видеопродукции с авторски послания за мир, опазване на природата и човечност.

🖼️ **Дигитални галерии и арт инсталации:**
Интерактивни изложби и колективни постери, събиращи творчеството на учениците.

🗺️ **Интерактивни визуални карти:**
Дигитални пътешествия и интерактивни съдържания, изработени в международни екипи.

ИКТ инструменти

За интерактивно съдържание и визуализация:
Padlet, Canva, Genially, Pictramap и Coggle

За сътрудничество и филмова интеграция:
TwinSpace за обмен, платформа CinEd и инструменти за видеомонтаж

Обхват и социално въздействие

Проектът развива медийната и дигитална грамотност у децата, като ги изгражда като ангажирани граждани с изразена емпатия и културна осъзнатост. Ролята на учителя се трансформира в менторство, а създадените визуални продукти остават траен ресурс за кинопедагогика в училище.

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Across the Skies“



Визитка на проекта

Български екип: Надежда Станкова (съосновател)
Институция: СУ „Св. св. Кирил и Методий“, гр. Смолян
Международно партньорство: Малта (основател), България, Португалия, Гърция, Германия, Словения, Италия.
Участници: Ученици на възраст 12 - 17 години
Признание: Национален знак за качество и Европейски знак за качество (NQL и EQL)

Методология

Приложен е сътруднически и практически подход, съчетаващ обучение чрез преживяване и интегриране на дигитални технологии:

- Учене чрез преживяване и литературни обиколки: Посещения на градски и училищни библиотеки, паркове и локални места за четене заедно с талисмана на проекта.
- Литературни дискусии и критично мислене: Провеждане на дебати, презентации и анализи на прочетените книги.
- Междукултурно сътрудничество: Работа в смесени международни и национални екипи за развиване на толерантност, езикови умения и самостоятелност.

Вдъхновението зад проекта:

„Совата Luna се превърна в силен мотиватор — тя вдъхнови децата да преоткрият библиотеките, да четат с желание и да споделят своите любими истории с връстници от цяла Европа.“

← Съдържание

Концепция и цели

Проектът разказва по хронологичен и интерактивен начин за пътешествията на совата Luna — талисмана на проекта, която гостува във всяко от партньорските училища в Европа. Основната му цел е да насърчи четенето, да повиши интереса към книгите и да развие езиковите, дигиталните и социалните умения на учениците.
Гостуването на совата се превръща в празник, при който младежите дискутират любими книги, споделят мнения, посещават библиотеки и пространства за четене и творят заедно в интеркултурна среда.

Съвместни крайни продукти

Участниците съвместно сътвориха:
📖 **Обща електронна книга:**
Сборник от разкази и детски истории за приключенията на совата Luna в различните страни.

🏛️ **Виртуална библиотека на проекта:** Интерактивна колекция, събираща всички разкази, образователни ресурси и споделени отзиви за книги.

🎨 **Творчески презентации и медийни материали:** Изработени от учениците продукти за представяне на любими автори и произведения пред публика.

Обхват и социално въздействие

Проектът значително повишава интереса към четенето, изгражда увереност за творческа изява пред аудитория и подобрява езиковата компетентност. Неговото въздействие е с висока добавена стойност, тъй като установеното международно партньорство продължава в нови eTwinning инициативи и проекти по Програма „Еразъм+“.

ИКТ инструменти

За съдържание и ИИ:
Инструменти с изкуствен интелект и Web 2.0 приложения за оформяне на виртуалната библиотека и дигиталната книга

За сътрудничество:
TwinSpace за комуникация между партньорските eTwinning училища и споделяне на материалите

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Paysages sonores : à la croisée de la nature et de la littérature“



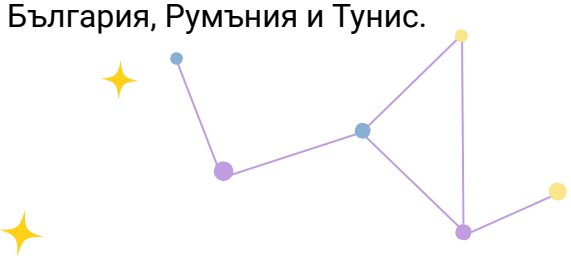
Визитка на проекта

Български екип: Ели Дечева (основател), Ива Стойнова (СУЕЕ „Св. Константин - Кирил Философ“, гр. Русе)
Институция: Френска езикова гимназия „Антоан дьо Сент-Екзюпери“, гр. Пловдив
Международно партньорство: Румъния (Алина Мирица – съосновател), Тунис, България
Участници: Ученици на възраст 16 - 18 години
Признание: Национален знак за качество и Европейски знак за качество (NQL и EQL)

Методология

Приложен е иновативен и изследователски педагогически модел, базиран на обучението чрез преживяване:

- Звуков дизайн и творческо писане: Записване и обмен на лични „звукови портрети“, анализиране на лексикални полета за звуците на природата в класически текстове и писане на авторски произведения.
- Литературен и екологичен анализ: Свързване на чуждоезиковото обучение с екологията, звуковата атмосфера и опазването на околната среда.
- Междукултурно екипно сътрудничество: Онлайн срещи, съвместни дискусии и дигитални публикации между учениците от България, Румъния и Тунис.



Вдъхновението зад проекта:



„Превърнахме обучението по френски език във вдъхновяващо звуково пътешествие, което обедини литературата, екологията и дигиталното творчество в междукултурен контекст.“

← Съдържание

Концепция и цели

Проектът комбинира по иновативен начин езиковото обучение по френски език, междукултурния обмен, екологичната осъзнатост и литературното наследство. Основната му цел е да надхвърли стандартното усвояване на езика, като превърне учениците в активни създатели на съдържание с критично мислене и висока дигитална грамотност.
Чрез изследване на звуковата атмосфера на природата в литературата, гимназистите развиват екологична осъзнатост и откриват връзката между природната среда, изкуството и културата.

Съвместни крайни продукти

Участниците от трите държави съвместно изработиха аудио-литературни ресурси:

📖 **Колаборативна дигитална история:**
Обща дигитална книга със създадени от учениците текстове и звукови илюстрации.

🎯 **Интерактивни езикови игри:**
Съвместно разработена Kahoot викторина за тестване на знанията върху литературните и звуковите анализи.

🎙️ **Звукова библиотека:**
Колекция от авторски звукови портрети и аудио записи, предоставени за международно споделяне.

ИКТ инструменти

За аудио обработка и творчество: Дигитални аудио инструменти за запис на звукови портрети, платформи за дигитално разказване на истории и Kahoot

За сътрудничество: **e**Twinning TwinSpace за междукултурен обмен, дигитални публикации и онлайн видеосрещи

Обхват и социално въздействие

Проектът повишава езиковата увереност и мотивацията на гимназистите за изразяване на френски език. Освен това той насърчава обмена на добри практики между учителите в областта на звуковия дизайн, дигиталните методи и интердисциплинарното преподаване на литература и екология.

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Réserves Naturelles et Biodiversité : Trésors de Nos Pays“



Визитка на проекта

Български екип: Ели Дечева (съосновател)
Институция: Френска езикова гимназия „Антоан дьо Сент-Екзюпери“, гр. Пловдив
Международно партньорство: Франция (Лионел Франше – основател), Португалия, България (3 държави)
Участници: Ученици на възраст 16–18 години
Признание: Национален знак за качество и Европейски знак за качество (NQL и EQL)

Методология

Приложен е проектно-базиран, интердисциплинарен и ориентиран към ученика педагогически подход:

- Изследователска работа за биоразнообразието: Проучване на местни природни резервати, събиране на снимков материал, данни и систематизиране на информация.
- Междукултурен дигитален диалог: Провеждане на множество онлайн видеосрещи за обмен на идеи и продукти между участниците от България, Франция и Португалия.
- Творческо изразяване и дизайн: Създаване на екологични слогани, илюстрации и визуални концепции.

Вдъхновението зад проекта:

„Превърнахме учебния процес в смислено и вдъхновяващо преживяване, което свърза опазването на природата, чуждоезиковото обучение и международното сътрудничество.“

← Съдържание

Концепция и цели

Проектът съчетава екологичното образование, изучаването на френски език и дигиталните умения чрез изследване на защитените природни зони, биоразнообразието и природните „съкровища“ на страните-партньори. Основната му цел е да възпитава екологично осъзнати, отговорни и активно ангажирани глобални граждани.
Учениците систематизират и обменят знания за местни резервати, като ги разглеждат в широк европейски и глобален контекст и осъзнават връзката между природата, културата и обществото.

Съвместни крайни продукти

Участниците от трите държави съвместно изработиха информационни и дизайн продукти:

👕 **Авторски тениски с еко послания:**
Проектирани от учениците илюстрации и слогани, отпечатани върху тениски и раздадени на участниците.

🖼️ **Дигитални артефакти и постери:**
Колаборативни презентации и плакати, илюстриращи защитените територии и природните „съкровища“.

🌐 **Интерактивно TwinSpace пространство:**
Дигитална платформа със събраните проучвания, фотоматериали и проведени дискусии.

Обхват и социално въздействие

Проектът повишава езиковата увереност при общуване на френски език и развива дигиталната грамотност на гимназистите. Той изгражда у тях чувство за принадлежност към европейското образователно пространство и трайно устойчиво отношение към опазването на природните ресурси.

ИКТ инструменти

За графичен дизайн и презентации:
Дигитални инструменти за изработка на постери, презентации и визуализация на авторски слогани/ илюстрации

За сътрудничество:
eTwinning TwinSpace за видеоконферентни срещи, обмен на екологични данни и междукултурни дискусии

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Every Plant Tells a Story“



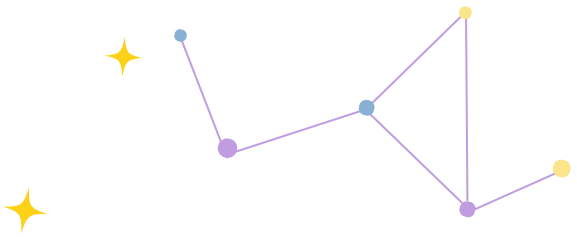
Визитка на проекта

Български екип: Йовка Жечева (съосновател, СУ „Св. Св. Кирил и Методий“, гр. Смядово), Мая Бакърджиева, Величка Ангелова (ОУ „Иван Вазов“, гр. Смолян)
Институция: СУ „Св. Св. Кирил и Методий“, гр. Смядово
Международно партньорство: Румъния (Лакримиоара Сабереану – основател), Турция, Гърция, България, Йордания, Италия, Хърватска, Армения.
Участници: Ученици на възраст 12 - 19 години
Признание: Национален знак за качество и Европейски знак за качество (NQL и EQL)

Методология

Приложен е проектно-базиран, научно обоснован и творчески педагогически подход:

- Интердисциплинарни изследвания: Изследване и съпоставяне на ботанически факти с митология, фолклор и история от 8 държави.
- Проектно-базирано учене (PBL): Практическо приложение на знанията чрез работа в международни екипи по общи изследователски казуси.
- Дигитално-художествена интеграция: Съчетаване на AI, дигитален дизайн и изкуство за развиване на естетическа чувствителност и дигитална грамотност.



Вдъхновението зад проекта:



„Нашият проект изгради мостове между култури, дисциплини и поколения, превръщайки растенията в символ на общото ни културно наследство и природа.“

← Съдържание

Концепция и цели

Проектът представя оригинален интердисциплинарен модел, който разглежда растенията не просто от биологична гледна точка, а като културен и цивилизационен феномен чрез легенди, митове, символи и традиции. Неговата основна цел е изграждането на глобални граждански умения, екологична осъзнатост и междукултурна осведоменост, съобразени с Целите за устойчиво развитие на ООН.
Чрез съвместна работа учениците съчетават природните науки, литературата, историята, изкуствата, ИТ и чуждите езици, осъзнавайки дълбоката връзка между човека, културата и околната среда.

Съвместни крайни продукти

Участниците от 8-те европейски и международни държави съвместно изработиха:

📖 **Електронни книги и списания:**
Съвместни издания, документиращи събраните растителни истории, митове и легенди.

🖼️ **Виртуални изложби и интерактивни игри:**
Дигитални галерии и образователни викторини за културното значение на растенията.

📹 **Мултимедийни презентации и видеа:**
Видеоклипове, постери и тематични съпоставителни проучвания, подготвени в смесени екипи.

Обхват и социално въздействие

Проектът постига трайно въздействие, като развива у младежите международни приятелства, увереност в общуването на чужд език и чувство за отговорност към опазването на околната среда. Създадените ресурси и предложеният интердисциплинарен модел служат като устойчива практика за трансфер на иновации сред учителите от партньорските училища.

ИКТ инструменти

За съдържание, дизайн и AI:
Canva, Book Creator, Padlet, Genially, Wordwall и инструменти с изкуствен интелект

За сътрудничество:
eTwinning TwinSpace за координация на международните екипи, онлайн дневници и самооценка

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Dark side of light - Light pollution“



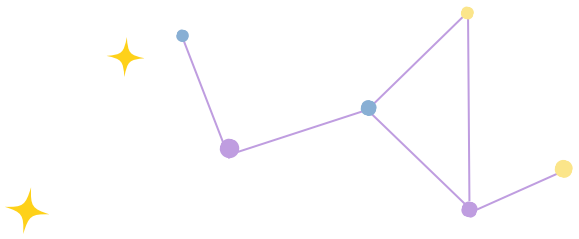
Визитка на проекта

Български екип: Калина Николова Любенова (основател и координатор), Ани Павлова, Пепа Павлова
Институция: Профилирана природоматематическа гимназия „Акад. Иван Ценов“, гр. Враца
Международно партньорство: Португалия (Helia Mendonca – съосновател), България, Франция, Белгия
Участници: Ученици на възраст 11 - 18 години
Признание: Национален знак за качество (NQL)

Методология

Приложен е практико-приложен (STEM), експериментален и синергичен педагогически подход:

- Практически опити и прототипиране: Изработване на прототипи на улични лампи с насочена светлина, сглобяване на спектроскопи, измерване осветеността на повърхности и опити за разсейване на светлината.
- Изследвания и астрономия: Наблюдения на звездното небе (със и без светлинно замърсяване), проучване на космическия телескоп „Джеймс Уеб“ и изследване на циркадния ритъм на съня.
- Хибридно сътрудничество (eTwinning + Erasmus+): Онлайн ученически работилници, взаимно обучение между партньорите и присъствени мобилности.



Вдъхновението зад проекта:



„Спечелихме учениците, като превърнахме изучаването на светлинното замърсяване от теория в практическо откривателство — от правенето на спектроскопи до анализирането на звездното небе.“

← Съдържание

Концепция и цели

Проектът е иновативна мащабна инициатива (съчетаваща Програма „Еразъм+“ КД2 и eTwinning), насочена към въвеждането на слабо познатата тема за светлинното замърсяване. Основната му цел е да изследва въздействието на изкуствената светлина върху флората, фауната, човешкото здраве, астрономията и енергопотреблението.
Чрез проектно-базирано обучение и практическо експериментиране, младежите развиват екологично съзнание, научен подход и критическо мислене спрямо глобалните екологични и енергийни предизвикателства.

Съвместни крайни продукти

Партньорите от четирите държави създадоха богата колекция от образователни ресурси:

📘 **Наръчник с планове за уроци:**
Споделен образователен наръчник с урочни планове по светлинно замърсяване, интегриран в училищните програми.

📖 **Дигитални космически истории и е-книги:** Електронни издания, викторини и интерактивни материали, изготвени съвместно от учениците.

🌐 **Структурирано пространство в TwinSpace:** Интерактивна платформа с 4 развити етапа (вкл. етап „Астротуризъм“) и ученически дискусии.

Обхват и социално въздействие

Проектът показва силна устойчивост, като създаденото ново учебно съдържание трайно се интегрира в учебните програми. Постигнат е образец за обвързване на eTwinning с проекти по Програма „Еразъм+“, а партньорството продължава да се развива в нови международни обмени за учители и ученици.

ИКТ инструменти

За научни опити и творчество: Онлайн приложения за разлагане на светлината, дигитални софтуери за електронни книги, викторини и презентации

За сътрудничество: eTwinning: TwinSpace за видеоконферентни срещи, споделяне на експерименти и онлайн дискусионни форуми

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Building Bridges: Connecting Cultures“



Визитка на проекта

Български екип: Надка Динева (съосновател)
Институция: Първо основно училище „Св. Св. Кирил и Методий“, гр. Гоце Делчев
Международно партньорство: Португалия (Francisco Raposo – основател), Гърция, Турция, Италия, Румъния, Полша, България
Участници: Ученици на възраст 10 - 13 години
Признание: Национален знак за качество (NQL)

Методология

Приложен е съвременен, ориентиран към ученика педагогически подход:

- Проектно-базирано и сътрудническо учене: Работа в смесени международни екипи за решаване на творчески казуси и дигитално разказване на истории.
- Междупредметна интеграция: Съчетаване на чуждоезиково обучение, география, история, изкуства и информационни технологии.
- Учителят като фасилитатор: Ясно разпределение на отговорностите между училищата и подкрепа на ученическите инициативи в дигиталната среда.

Вдъхновението зад проекта:

„Нашият проект доказа как технологиите, творчеството и международното сътрудничество изграждат реални мостове на междукултурното разбирателство и толерантността.“

← Съдържание

Концепция и цели

Проектът е изграден върху концепцията за „строене на мостове“ между младежите от различни страни чрез обмен на идеи, съвместно учене и изкуство. Основната му цел е да развие междукултурни компетенции, езикови и дигитални умения, критично мислене и чувство за принадлежност към глобалната общност.
Учениците активно сравняват култури, опознават традициите на партньорите си и създават символи на приятелството и взаимното уважение в приобщаваща среда.

Съвместни крайни продукти

Участниците от 7-те европейски държави съвместно сътвориха:

🗺️ **Интерактивна дигитална карта:**
Карта, отразяваща ключови културни елементи, традиции и забележителности от всеки партньорски регион.

📖 **Електронно списание и видеопрезентации:**
Колаборативни дигитални издания и видеоклипове за културното наследство на страните.

🎨 **Съвместни дигитални стени и постери:**
Дигитални пространства в Padlet, събиращи истории и визуални „мостове“ на приятелството.

Обхват и социално въздействие

Проектът изгражда трайни междукултурни връзки, повишава увереността на учениците при общуване на английски език и развива глобалното им съзнание. Изградената образователна мрежа осигурява устойчива основа за бъдещи съвместни инициативи по eTwinning и Програма „Еразъм+“.

ИКТ инструменти

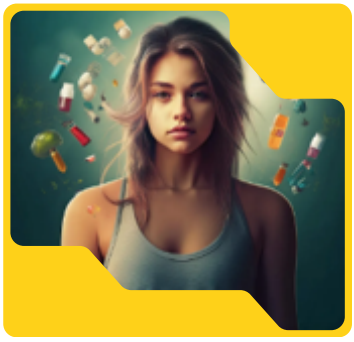
За интерактивно съдържание и визуализация:
Padlet, платформи за електронни списания, софтуери за дигитално картографиране и видеомонтаж

За сътрудничество:
eTwinning TwinSpace за междукултурни сесии на живо, управление на страници и онлайн видеосрещи

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Empower Your Future“



Визитка на проекта

Български екип: Александрина Шомова (съосновател)
Институция: СУ „Екзарх Антим I“, гр. Казанлък
Международно партньорство: Испания (Хуан Мануел Гонсалес Санчес – основател), Люксембург, Румъния, Турция, България
Участници: Ученици на възраст 10 - 14 години
Признание: Национален знак за качество (NQL)

Методология

Приложен е емоционално подкрепящ и дигитално иновативен подход, базиран на обучението чрез преживяване:

- Интерактивна превенция и подкрепа: Използване на „кутия на доверието“ за споделяне на лични мисли, дискусии за справяне с натиска от връстници и анкети за информираността.
- Проектно-базирано и peer-to-peer учене: Учениците създават ресурси за своите връстници, превръщайки ученето в забавен и достъпен процес.
- Междукултурно сътрудничество: Работа в смесени международни екипи и непрекъсната комуникация чрез кратки послания, емотикони и коледни картички за изграждане на приятелства.

Вдъхновението зад проекта:

„Нашият проект доказа, че когато подходим към превенцията с доверие, креативност и технологии, младежите правят осъзнат и отговорен избор за своето бъдеще.“

← Съдържание

Концепция и цели

Проектът разглежда социално значимата тема за превенцията на употребата на вредни вещества (алкохол, цигари и наркотични вещества) сред подрастващите. Неговата основна цел е да изгради у тийнейджърите умения за справяне с натиска на средата, здравна осъзнатост и отговорност към личния избор.
Чрез изграждане на атмосфера на доверие и подкрепа проектът помага на учениците да разберат рисковете и да изберат здравословен начин на живот.

Съвместни крайни продукти

Участниците от 5-те държави съвместно изработиха атрактивни превенционни ресурси:

🎮 **Интерактивни дигитални игри:**
Приложения и игри за информиране на младежите относно вредата от психоактивните вещества.

🎨 **3D значки, постери и статии:**
Дигитални и физически авторски материали, промотиращи здравословния начин на живот.

🎵 **Съвместни авторски песни:**
Музикални и творчески произведения с послания за здраве, съпричастност и отговорен избор.

ИКТ инструменти

За 3D дизайн, игри и съдържание:
Софтуери за 3D моделиране, онлайн приложения за създаване на образователни игри, постери и статии

За сътрудничество:
eTwinning TwinSpace за междукултурна комуникация, анкети и споделяне на продуктите

Обхват и социално въздействие

Проектът постига силно възпитателно и емоционално въздействие, като подпомага учениците в изграждането на по-дълбоко себепознание и емпатия. Той предлага модел за иновативна превенция, който формира отговорни, информирани и вдъхновени млади хора.

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Music around the world - Diversity is beautiful“



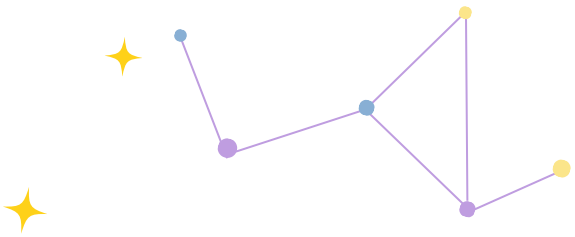
Визитка на проекта

Български екип: Надежда Митрова (основател), Кристина Йончева, Лалка Шишкова, Таня Тончева, Лилия Динчева (ДГ „Буратино“, гр. Пловдив), Магдалена Делова (ДГ „Слънце“, гр. Пловдив), Татяна Бошева (ДГ „Десислава“, гр. Пловдив)
Институция: Детска градина „Буратино“, гр. Пловдив
Международно партньорство: Хърватска (Ivana Devcic – съосновател), Турция, Румъния, Полша, Германия, Литва, Испания, България (8 държави)
Участници: Деца на възраст 3 - 7 години (от I до IV възрастова група)
Признание: Национален знак за качество (NQL)

Методология

Приложен е емоционално подкрепящ и дигитално иновативен подход, базиран на обучението чрез преживяване:

- Учене чрез музика и движение: Изпълнение на традиционни песни, ритмични игри и танци от различни народи с характерното им звучене.
- Тематично представяне на различни континенти всеки месец: Изработване на символи (напр. надпис „Европа“ от Lego, „Африка“ от природни материали) и изследване на биоразнообразието.
- Междупредметна интеграция: Покриване на направленията: музика, околен свят, изобразително изкуство, физическа култура, български и английски език.



Вдъхновението зад проекта:



„Чрез песните, танците и ритъма показваме на децата от най-ранна възраст, че светът е пъстър, а многообразието го прави истински красив.“

← Съдържание

Концепция и цели

Проектът представлява вълшебно музикално и културно пътешествие около света, поднесено през погледа на най-малките. Основната му цел е да формира толерантност и уважение към различните култури, раси, езици и традиции, като същевременно развива положително отношение към световното музикално и фолклорно наследство.
Всеки месец децата „посещават“ различен континент, запознавайки се с неговата музика, специфични инструменти, флора, фауна и природни забележителности чрез игра и творчество.

Съвместни крайни продукти

Децата и учителите от партньорите по проекта създадоха богато съвместно творчество:

🎵 **Интерактивна карта „Концерт от деца за деца“:**
Мултимедийна карта, в която всяко училище/ детска градина изпълнява песен или танц, избран от репертоара на друг партньор.

📖 **Електронна книга „Ценностите на Европейския съюз“:**
Съвместно дигитално издание, събиращо детските послания за приятелство и толерантност.

🖼️ **Дигитална галерия и колажи:**
Обща дигитална стена с творби, детски рисувки и колажи от всички етапи на проекта.

ИКТ инструменти

За образователни игри и мултимедия:
LearningApps, Jigsaw Planet, Motion Ninja, Movie Maker, Canva, Paint и PowerPoint

За сътрудничество:
eTwinning TwinSpace за онлайн срещи, избор на лого, споделяне на видеоклипове и формуляри в Google Forms/Docs

Обхват и социално въздействие

Проектът оказва силно въздействие върху ранното детско развитие, изграждайки емпатия, езикови и дигитални умения у децата. Резултатите са широко популяризирани чрез изложени кътове в детските градини, публикации в институционалните уебсайтове и социалните мрежи.

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Проект „Digital Transformation of Art: Creativity with Artificial Intelligence“



Визитка на проекта

Български екип: Павлинка Павлова-Пенева (основател)
Институция: Профилирана гимназия „Васил Левски“, гр. Исперих
Международно партньорство: Турция (Аслъхан Шахин – съосновател), Италия, България (3 държави)
Участници: Ученици на възраст 13 - 19 години
Признание: Национален знак за качество (NQL)

Методология

Приложен е интерактивен, изследователски и проектно-базиран педагогически подход:

- Творческо AI изследване: Учениците не са просто потребители, а активни изследователи и създатели на съдържание.
- Етични дебати и критично мислене: Провеждане на дискусии и дебати относно етичните аспекти и граници на изкуствения интелект в изкуството.
- Междукултурен обмен: Съвместна работа и обмен на идеи между гимназисти от България, Турция и Италия.

Вдъхновението зад проекта:

„Показахме на учениците как технологиите и изкуственият интелект могат да бъдат мощен инструмент за творческо изразяване, иновации и критическо мислене за бъдещето.“

← Съдържание

Концепция и цели

Проектът обединява технологиите и изкуството в нов, интердисциплинарен контекст. Основната му цел е да въведе участниците в актуалната тема за ролята на изкуствения интелект (AI) в творческия процес, развивайки дигиталната им грамотност, критично мислене, етична отговорност и екипни умения в международна среда.
Изкуството е представено като динамична сфера, в която технологиите не просто подпомагат, а сътворяват изцяло нови художествени форми и изразни средства.

Съвместни крайни продукти

Участниците от трите държави съвместно създадоха иновативни творчески ресурси:

🎨 **AI-генерирани произведения и дигитални колажи:**
Авторски художествени творби, създадени с подкрепата на алгоритми за изкуствен интелект.

🏛️ **Международни виртуални изложби:**
Интерактивни дигитални галерии, представящи съвместната работа на ученическите екипи.

💬 **Етични проучвания и дискусионни материали:**
Съвместни анализи и презентации върху ролята на AI в съвременното общество.

Обхват и социално въздействие

Проектът повишава мотивацията, самостоятелността и самочувствието на младежите, подготвяйки ги за изискванията на бъдещето. Той изгражда умения на кръстопътя между дигиталната ера, етиката и изкуството.

ИКТ инструменти

За AI генерация и виртуално изкуство:
Приложения за генеративен AI, софтуери за дигитално обработване на изображения и платформи за 3D виртуални галерии

За сътрудничество:
eTwinning TwinSpace за междукултурни дебати, споделяне на произведения и онлайн екипна работа

ЛИНК КЪМ ПРОЕКТА

← Съдържание

Най-предпочитани ИКТ инструменти

Всички логотипи и икони са кликаеми – натиснете върху тях, за да отворите съответния инструмент

Общи дигитални платформи и среди за сътрудничество

CLICK HERE!

eTwinning / European School Education Platform

Free Educational

Google Classroom

Free Educational

Графичен дизайн, визуализация, постери и комикси

CLICK HERE!

Онлайн платформа за графичен дизайн, постери, инфографики и дигитални табла.

Freemium Educational *Безплатна премиум версия Canva for Education за учители*

Платформа за създаване на интерактивни презентации, игри и визуално съдържание.

Freemium Educational

Иинструмент за инфографики, разпечатки и дигитални постери.

Freemium Educational

Софтуер за динамични, небазирани на слайдове презентации.

Freemium Educational

← Съдържание

Платформа за създаване на дигитални комикси и аватари.

Freemium Educational

Безплатен 3D софтуер за проектиране на модели, значки и илюстрации.

Freemium Educational

Интерактивни табла, концептуални карти и сътрудничество

CLICK HERE!

Виртуално табло за споделяне на ученически творби, изложби и дискусии.

Freemium Educational

Онлайн инструмент за изграждане на мисловни карти.

Freemium Educational

Електронни книги, списания и издания (e-Books / e-Magazines)

CLICK HERE!

Приложение за изработка на интерактивни дигитални книги, вестници и списания.

Freemium Educational

Платформа за онлайн публикуване на интерактивни списания, брошури, училищни вестници, книги или каталози.

Freemium Educational

Платформа за онлайн публикуване на интерактивни списания, брошури, училищни вестници, книги или каталози

Freemium Educational

← Съдържание

Геймификация, викторини и онлайн игри

CLICK HERE!

Платформа за интерактивни викторини и състезателни тестове.
Freemium Educational

Геймифицирана платформа за оценяване и самоподготовка.
Freemium Educational

Инструмент за създаване на персонализирани учебни игри и упражнения.
Freemium Educational

Изкуствен интелект (AI)

CLICK HERE!

AI инструмент на текст/идеи
Freemium

AI инструмент на текст/идеи
Freemium

AI инструмент за изображения
платен

AI инструмент за изображения
Freemium платен (достъпен безплатно през Copilot или с абонамент през ChatGPT Plus)

AI генератор за музика и песни
Freemium

← Съдържание

Видеоконферентна връзка и кинопедагогика

CLICK HERE!

Google Meet

Онлайн платформа за видеосрещи на екипите.
Free Educational

zoom

Платформа за международни уебинари, срещи и дебати.
Free Educational

CinEd

Европейска платформа за кинопедагогика и гледане/ анализ на документални филми.
Free Educational

Видеообработка, монтаж и карти

CLICK HERE!

pictramap

Онлайн инструмент за създаване на интерактивни, анимирани пътувания и визуални карти.
Freemium

Безплатен видеоредактор за бърз монтаж на мини-документални филми, трейлъри и др.
Freemium

Clipchamp

Безплатен софтуер за видеомонтаж в Windows.
Freemium

OpenShot Video Editor

Безплатен видеоредактор с отворен код.
Free

← Съдържание

Дигитални аудио инструменти

CLICK HERE!

Audacity

Безплатен софтуер за аудиозапис, изчистване на шум и звуков дизайн (звукови портрети, аудиокниги).
Free

GarageBand for iOS

Безплатно приложение за iOS/Mac за музика и аудио обработка.
Free

Soundtrap for Education

Облачно аудио студио за ученически подкасти и звукови проекти.
Freemium Educational

Vocaroo

Експресен онлайн инструмент за бърз гласов запис
Free

Легенда за достъп до инструментите:

Free - *Инструментът е 100% безплатен. Всички функции са достъпни без заплащане и без скрити такси.*

Educational - *Предлага специални безплатни функционалности или лицензи за училища (напр. създаване на класни стаи, профили за ученици или пълен безплатен достъп за учители).*

Freemium *- Разполага с безплатна базова версия, но по-конкретни шаблони, екстри или разширени функции изискват платен абонамент.*

← Съдържание