

4IT Erasmus+Project 2024-1-RO01-KA121-VET-000214264
Beneficiary Colegiul National Gheorghe Vranceanu, Bacau, Romania

Sending organization: Colegiul National ”Roman-Vodă” Roman, Romania

MOBILITY PORTFOLIO
Paphos, Cyprus

Mobility period:
PAPHOS, CYPRUS, 13.04.2025-27.04.2025 – practice period 14.04.2025-25.04.2025

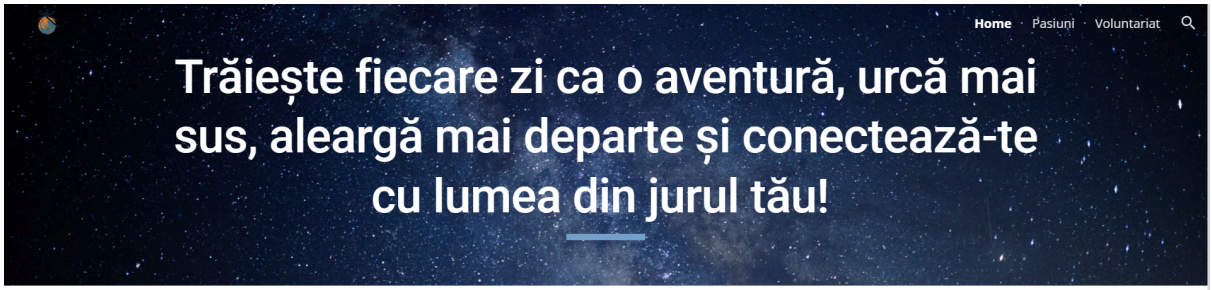
Receiving

Practice tutor: Lazaros Lazarou

Participant: Mazare Rares Anthony

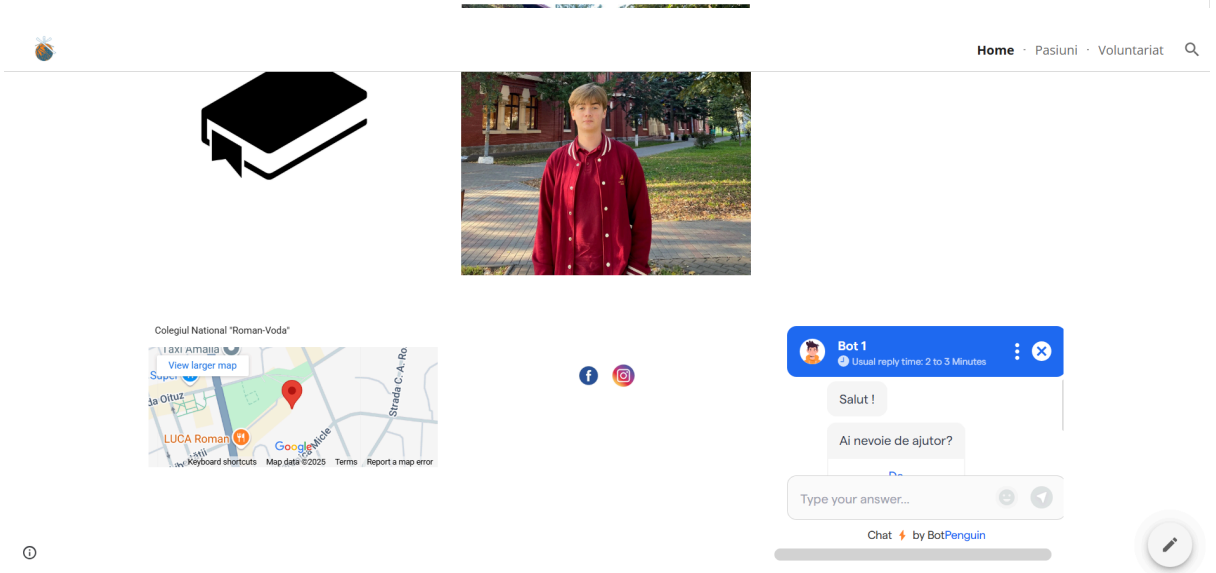
DISCLAIMER: The European Commission’s support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

My election site
-Mazare Rares



Proiectul Erasmus+ 4IT este o oportunitate de a explora diversitatea culturală, de a învăța lucruri noi și de a-mi dezvolta abilitățile profesionale și personale. Cred în puterea educației internaționale pentru a crea o lume mai unită.

Dorința de a învăța și de a înțelege mai bine domeniul IT, consider că mă face eligibil pentru a lua parte la această experiență. Cred că vremurile în care trăim sunt dependente de aplicațiile online și de internet și îmi doresc să fiu o persoană pregătită pentru viitor.





Baschetul

Baschetul este mai mult decât un sport pentru mine – este o modalitate de a învăța despre spiritul de echipă, disciplină și perseverență. Ador adrenalina unui meci și satisfacția unui coș bine plasat.



Schiul

Iubesc muntele și iarna, iar schiul îmi oferă libertatea de a explora natura în cel mai palpitant mod. Fiecare coborâre este o provocare și o sursă de bucurie.



Informatica

Informatica este domeniul în care pot fi creativ și pot rezolva probleme. De la programare la crearea de site-uri web, mă fascinează puterea tehnologiei de a transforma ideile în realitate.

Home · **Pasiuni** · Voluntariat



Informatica

Informatica este domeniul în care pot fi creativ și pot rezolva probleme. De la programare la crearea de site-uri web, mă fascinează puterea tehnologiei de a transforma ideile în realitate.

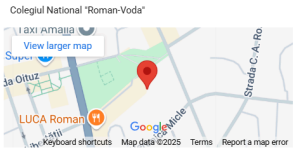


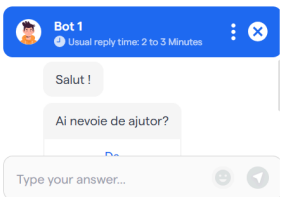
Mersul pe bicicleta

Mersul pe bicicletă mă ajută să mă relaxez și să mă conectez cu natura. Este o modalitate excelentă de a face mișcare și de a descoperi locuri noi.

Concluzie

Aceste activități mă definesc și îmi oferă energia să cresc, să învăț și să mă bucur de fiecare moment. Fie că este pe terenul de baschet, pe pârtie, în fața calculatorului sau pe bicicletă, mă dedic în totalitate pasiunilor mele.





Voluntariat

Sunt o persoană sociabilă și activă. Îmi place să am prieteni, îmi place să particip la diverse activități, atât sportive cât și educative. Am demonstrat aceste calități ale mele prin participarea la activități extracurriculare care m-au scos din zona de confort, cum ar fi voluntariatul la evenimente locale.

Pe 21 octombrie 2023, în Roman, am participat ca voluntar la Cupa României Duatlon Sprint 2023, o competiție sportivă ce a combinat alergarea și ciclismul. Sub coordonarea doamnei Voinea Marlena, am contribuit la organizarea evenimentului, asigurând suport logistic și îndrumarea participanților. Activitatea m-a ajutat să îmi dezvolt abilități precum responsabilitatea, lucrul în echipă și gestionarea timpului. Am avut ocazia să interacționez cu sportivi de diferite vârste și niveluri de performanță, ceea ce mi-a oferit o perspectivă valoroasă asupra importanței determinării și perseverenței.

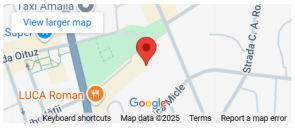
Această experiență m-a ajutat să-mi îmbunătățesc încrederea în mine și capacitatea de a colabora cu oameni din diverse domenii, contribuind astfel la dezvoltarea personalității mele și pregătindu-mă pentru provocările viitoare.

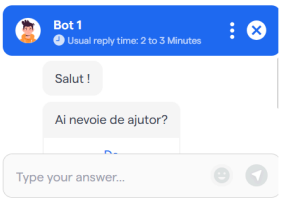


Home · Pasiuni · **Voluntariat**



Colegiul National "Roman-Voda"





Training Program - Sustainable Development and Entrepreneurship





În cadrul Erasmus+, dezvoltarea durabilă și antreprenoriatul sunt promovate prin proiecte educaționale care sprijină inițiative verzi, oferind tinerilor șansa de a deveni antreprenori responsabili, capabili să creeze afaceri inovatoare cu impact pozitiv asupra mediului.

Erasmus+



Subteme

01
Economie circulară

02
Generarea de idei de afaceri sustenabile

03
Politici ecologice

01

Economie circulară

Economia circulară este un model economic care promovează reducerea deșeurilor, reutilizarea materialelor și regenerarea resurselor cât mai mult timp posibil. Spre deosebire de economia liniară, care presupune “producere-consum-aruncare”, economia circulară încurajează un ciclu sustenabil al produselor.



În contextul schimbărilor climatice, sustenabilitatea în afaceri nu mai este opțională, ci o necesitate pentru a asigura nu doar viabilitatea pe termen lung a întreprinderii, ci și responsabilitatea față de mediu și societate.
Sustenabilitatea influențează antreprenoriatul prin:

1. Noi oportunități de afaceri
2. Reducerea costurilor prin practici sustenabile
3. Acces la finanțare și sprijin guvernamental
4. Avantaj competitiv și loialitatea clienților



02

Generarea de idei de afaceri sustenabile

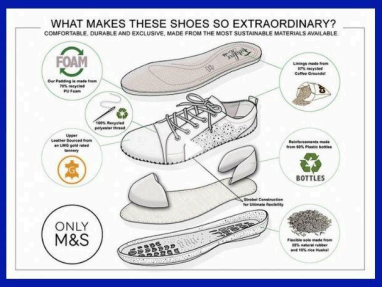
Crearea unor produse sustenabile din materiale reciclate

Avantajele utilizării materialelor reciclate:

1. **Reducerea poluării** – reduce cantitatea de deșeuri care ajunge la gropile de gunoi și în oceane.
2. **Economisirea resurselor naturale** – scade necesitatea extragerii de materii prime.
3. **Reducerea consumului de energie** – Ex: Producerea aluminiului reciclat consumă cu 95% mai puțină energie decât extragerea și rafinarea aluminiului nou.

Exemple de produse sustenabile din materiale reciclate:

- **Îmbrăcăminte și încălțăminte ecologică** - este folosit poliesterul reciclat și plasticul reciclat din oceane
- **Ambalaje ecologice** - sunt folosite ambalajele din plastic cu carton reciclat sau bio-plastic





Simboluri ECO ce se regăsesc pe ambalaje

Bucla Mobius

Simbolul internațional al reciclării - indica un produs reciclabil - Dacă are un număr în interior, indică procentul de material reciclat folosit



Simbolul „Punctul verde”

Simbolul internațional care indica faptul că producătorul a avut o contribuție financiara la o schema de recuperare și reciclare a ambalajelor.



Simbol pentru reciclare separată

Indică faptul că acest tip de deșeu se colectează separat, și este interzis aruncarea acestuia cu alte tipuri de deșeuri.



Afaceri eco-friendly

Afacerile eco-friendly sunt afacerile care respecta principiul de a funcționa fără a face rău mediului înconjurător. Termenul eco-friendly, se refera, in special, la produsele și serviciile care contribuie la susținerea unui mod “verde” de a acționa, pe baza unor practici care sa ajute la conservarea resurselor și diminuarea poluării.



Magazin cu produse eco-friendly

Poți deschide un magazin unde să vinzi produse sustenabile, cum sunt produsele de curățenie eco-friendly sau ambalaje/veselă etc care respectă normele de mediu, biodegradabile.
Poți deschide un astfel de magazin în mall-uri sau în marile centre comerciale unde traficul este crescut și, concomitent, on-line.

Afaceri profitabile în ecoturism

Ecoturismul este un concept relativ nou și se bazează pe ideea de a găsi modalități de a călători și vizita locuri considerate încă nealterate de civilizație, fără sa fie afectată viața locuitorilor, faunei și florei din ariile respective.
Acest tip de afacere poate fi începută practic de orice persoana pasionată de acest mod de viață și poate avea mai multe componente: recreativa, sportivă, culturală, educativă

Companie de catering cu produse organice

Produsele bio sunt preferate de un număr din ce în ce mai mare de consumatori. Din acest motiv, o afacere de catering doar cu produse organice, gătite într-un mod sustenabil, s-ar putea dovedi extrem de profitabilă.

03

Politici ecologice

Politici ecologice de succes în Europa

Europa este lider global în politici ecologice, având numeroase inițiative de succes care vizează reducerea emisiilor de carbon, protejarea biodiversității și promovarea energiilor regenerabile.



Pactul Verde European **-** Adoptat de Uniunea Europeană în 2019, acest plan ambițios urmărește ca Europa să devină primul continent neutru din punct de vedere climatic până în 2050. Principalele măsuri includ:

1. Creșterea ponderii energiilor regenerabile
2. Reducerea emisiilor industriale și a poluării aerului
3. Protejarea biodiversității și extinderea ariilor protejate
4. Sprijin pentru o economie circulară



Strategia Germaniei pentru tranziția energetică

Germania a fost pionier în eliminarea treptată a cărbunelui și energiei nucleare, în favoarea energiei eoliene și solare. Această strategie a dus la o creștere semnificativă a surselor regenerabile, care reprezintă acum peste 50% din mixul energetic al țării.



Interzicerea plasticului de unică folosință în UE

Din 2021, Uniunea Europeană a interzis vânzarea unor produse din plastic de unică folosință (paie, tacâmuri, farfurii etc.), reducând astfel poluarea oceanelor și a ecosistemelor terestre.



Proiecte-pilot



Proiectul-pilot este o implementare la scară mică care este folosit cu scopul de a demonstra viabilitatea unei idei de proiect.
În același timp, proiectele pilot le oferă șansa organizațiilor de a-și testa competențele echipei înainte de a începe proiectul principal.
Un proiect pilot ce ar putea fi aplicat la nivel de școală este înființarea unui atelier eco handmade în care elevii transformă materialele reciclabile în obiecte de artizanat și jucării. Acest proces inovator va stimula creația și va promova reciclarea, iar vânzarea produselor va produce venituri ce pot fi folosite pentru o campanie caritabilă.

Etapele implementării:

1. **Selectarea un îndrumător calificat**: Alegeți un profesor sau specialist în artizanat și educație ecologică.
2. **Alegerea o sală adecvată**: Asigurați unui spațiu mare, bine iluminat, cu mese și depozitare.
3. **Strângerea uneltelor necesare**: Achiziționați unelte de bază (foarfece, lipici, pensule).
4. **Colaborarea cu parteneri locali pentru materiale reciclabile**: Obținerea materialelor de la organizații și companii locale.
5. **Organizarea ateliere de formare**: Invitați unor artiști locali pentru sesiuni practice pentru elevi.
6. **Promovarea atelierul în comunitate**: Participați la evenimente pentru a prezenta și vinde produsele elevilor.
7. **Evaluarea și îmbunătățirea continuă**: Pentru succes pe termen lung solicitați feedback și ajustați activitățile.

Antreprenori de succes care aplică principii ecologice

Elon Musk

Elon Musk este unul dintre cei mai cunoscuți și influenți antreprenori din lume.
În 2004 a investit în Tesla Motors, lansând in 2008 modelul Roadster, urmat de Model S, Model X, Model 3 si Cybertruck. Sub conducerea lui Musk, Tesla a devenit un pionier în domeniul energiei regenerabile și al tehnologiei bateriilor, cu produse precum Powerwall și Solar Roof

Boyan Slat

Un alt antreprenor de succes este Boyan Slat. Acesta făcea scufundări când a realizat că în apă era mai mult plastic decât pești. Acest lucru l-a motivat foarte tare să curețe oceanele, în 2012 abandonându-și studiile pentru a-și dezvolta ideea. În 2013 a creat “The Ocean Cleanup”, o organizație non-profit, reușind să strângă 2.2 milioane de dolari. Până în prezent, compania a reușit să scoată 21.000.000 kg de gunoi din oceane și râuri.

Antreprenori de succes care aplică principii ecologice

Elon Musk



Boyan Slat



Mulțumim!

Bibliografie:

1. https://antreprenoriat101.ro/10-idei-de-afaceri-profitabile-eco-friendly/
2. https://green-report.ro/idei-de-afaceri-verzi/
3. https://www.europarl.europa.eu/topics/ro/article/20151201STO05603/economia-circulara-definitie-importanta-si-beneficii
4. https://spotmedia.ro/stiri/mediu/legatura-dintre-sustenabilitate-si-cresterea-valorii-pe-termen-lung-a-unei-afaceri
5. https://theoceancleanup.com
6. De la PayPal la Tesla si SpaceX: Povestea lui Elon Musk

Final Project - CARS

```cpp
#include <iostream>
using namespace std;

// CREATE THE CLASS
class car {
private:
    string brand;
    string model;

public:
    car() {
        brand = "EMPTY";
        model = "EMPTY";
    }

    void setBrand(string B) {
        brand = B;
    }

    void setModel(string M) {
        model = M;
    }

    string getBrand() {
        return brand;
    }

    string getModel() {
        return model;
    }
};
```

```cpp
};

// DECLARĂRI DE FUNCȚII
car *readData(car *, int &, int &);
void displayData(car *, int);
int searchByBrand(car *, int);
void editData(car *, int); // Funcție nouă pentru editare


// FUNCȚIA DE EDITARE
void editData(car *arr, int arrSize) {
    int index = searchByBrand(arr, arrSize);
    if (index == -1) {
        cout << "Car not found. Cannot edit.\n";
        return;
    }

    cout << "Current data at index " << index << ":\n";
    cout << "Brand: " << arr[index].getBrand() << "\n";
    cout << "Model: " << arr[index].getModel() << "\n";

    string newBrand, newModel;
    cout << "Enter new brand: ";
    cin >> newBrand;
    cout << "Enter new model: ";
    cin >> newModel;

    arr[index].setBrand(newBrand);
    arr[index].setModel(newModel);

    cout << "Car data updated successfully!\n";
}
```

```
}

// FUNCȚIE DE CĂUTARE DUPĂ BRAND
int searchByBrand(car *arr, int arrSize) {
    string tstr;
    cout << "Enter the brand you are looking for: ";
    cin >> tstr;

    for (int i = 0; i < arrSize; i++) {
        if (arr[i].getBrand() == tstr) {
            cout << "Index found at position: " << i << endl;
            return i;
        }
    }

    cout << "Nothing found!\n";
    return -1;
}

// FUNCȚIE DE AFIȘARE
void displayData(car *arr, int arrSize) {
    for (int i = 0; i < arrSize; i++) {
        cout << "-------- Car " << i + 1 << " ---------\n";
        cout << "Brand: " << arr[i].getBrand() << "\n";
        cout << "Model: " << arr[i].getModel() << "\n";
    }
}

// FUNCȚIE DE INTRODUCERE DATE
car *readData(car *arr, int &arrSize, int &nextPos) {
    int numcars = 0;
    int newSize = 0;
```

```
    string tstring;
    car *tmp;

    cout << "How many cars are you entering: ";
    cin >> numcars;

    for (int i = 0; i < numcars; i++) {
        if (nextPos >= arrSize) {
            newSize = arrSize + numcars;
            tmp = new car[newSize];

            for (int j = 0; j < arrSize; j++) {
                tmp[j] = arr[j];
            }

            arrSize = newSize;
            delete[] arr;
            arr = tmp;
        }

        cout << "Enter brand for car[" << i << "]: ";
        cin >> tstring;
        arr[nextPos].setBrand(tstring);

        cout << "Enter model for car[" << i << "]: ";
        cin >> tstring;
        arr[nextPos].setModel(tstring);

        nextPos++;
    }

    return arr;
}
```

```
int main() {
    int ARRAYSIZE = 4;
    car* carsArray;
    int nextAvailPos = 0;
    carsArray = new car[ARRAYSIZE];
    int choice = -1;

    do {
        cout << "\nPlease choose from the menu below:\n";
        cout << "1. Enter data\n";
        cout << "2. Display data\n";
        cout << "3. Search by brand\n";
        cout << "4. Edit data\n";  // Adăugat în meniu
        cout << "0. Exit\n";
        cin >> choice;

        switch (choice) {
        case 1:
            carsArray = readData(carsArray, ARRAYSIZE, nextAvailPos);
            break;
        case 2:
```

```
            displayData(carsArray, nextAvailPos);
            break;
        case 3:
            searchByBrand(carsArray, nextAvailPos);
            break;
        case 4:
            editData(carsArray, nextAvailPos); // FUNCȚIA DE EDITARE
            break;
        case 0:
            break;
        default:
            cout << "Invalid option.\n";
        }

    } while (choice != 0);

    delete[] carsArray;
    return 0;
}
```