

ȘCOALA GIMNAZIALĂ, SAT MĂGURA
COMUNA MIHĂEȘTI, JUDEȚUL VÂLCEA



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

DE LA MOBILITATE LA SALA DE CLASĂ

Ghid de bune practici Erasmus+

*Metode interactive, instrumente digitale și
resurse educaționale rezultate din experiențe europene*

Coordonator:

Glont Ramona Maria

Autori:

Berbece Anca-Ștefania • Bălan Elena-Lăcrămioara • Chiva Maria Mihaela
Cristea Mihaela Alexandra • Duminicel Ioana Andreea • Ghițulete Elena
Glont Ramona Maria • Pleșea Adina Cristina • Pleșea George Cătălin
Tuțu Maria Sorina • Tuțulescu Andrada • Zaharioiu Ioana



Finanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene

Rm. Vâlcea, 2026

ISBN 978-973-0-44761-3

DE LA MOBILITATE LA SALA DE CLASĂ

Ghid de bune practici Erasmus+

*Metode interactive, instrumente digitale și resurse educaționale rezultate
din experiențe europene*

Coordonator:

Glont Ramona Maria

Autori:

Berbece Anca-Ștefania • Bălan Elena-Lăcrămioara • Chiva Maria Mihaela • **Cristea Mihaela
Alexandra** • Duminicel Ioana Andreea • Ghițulete Elena • Glont Ramona Maria • Pleșea Adina
Cristina • Pleșea George Cătălin • Tuțu Maria Sorina • Tuțulescu Andrada • Zaharioiu Ioana

Rm. Vâlcea, 2026

ISBN 978-973-0-44761-3

Realizat în cadrul Proiectului Erasmus+, Acțiunea Cheie 1 – Educație Școlară

Acreditare SCH Erasmus+: 2023-1-RO01-KA120-SCH-000191514

Nr. proiect: 2025-1-RO01-KA121-SCH-000320759

Coordonator:

Glont Ramona Maria

Autori:

Berbece Anca-Ștefania • Bălan Elena-Lăcrămioara • Chiva Maria Mihaela • Cristea
Mihaela Alexandra • Duminicel Ioana Andreea • Ghițulete Elena • Glont Ramona
Maria • Pleșea Adina Cristina • Pleșea George Cătălin • Tuțu Maria Sorina • Tuțulescu
Andrada • Zaharioiu Ioana

Școala Gimnazială, sat Măgura, comuna Mihăești, județul Vâlcea

CUPRINS

Cuvânt înainte

Erasmus+ – contextul și scopul ghidului

De la mobilitate la sala de clasă – transferul și multiplicarea rezultatelor învățării

1. PARTEA I. INSTRUMENTE DIGITALE ȘI INTELIGENȚĂ ARTIFICIALĂ ÎN EDUCAȚIE

Ghițulete Elena

Canva AI – Crearea imaginilor pentru o poveste educativă animată

Utilizarea ElevenLabs în activitatea didactică

Utilizarea aplicației Gamma în activitatea didactică

Chiva Maria Mihaela

Utilizarea aplicației Gamma în activitatea didactică

Utilizarea ChatGPT în activitatea didactică

Canva AI – Crearea imaginilor pentru o poveste educativă animată

Cristea Mihaela Alexandra

ChatGPT – Crearea unei povești educative pentru elevii mici

Canva – Crearea imaginilor pentru o poveste educativă animată

CapCut – Realizarea unui videoclip educativ din imagini

Zaharioiu Ioana

ChatterPix Kids – Developing English Speaking Skills through Animated Pictures

FaceApp – Learning English through Creative Photo Transformation

Grok – Crearea unei resurse educaționale pentru elevi

Bălan Elena-Lăcrămioara

Aplicația Grok

Aplicația Plickers

Aplicația Photomath

Pleşea George Cătălin

Genially – Platformă educațională interactivă

Kahoot! – Platformă educațională interactivă

Wordwall – Platformă educațională interactivă

2. PARTEA A II-A. METODE NONFORMALE ȘI INTERACTIVE. DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SOCIO-EMOȚIONALE ȘI INTERCULTURALE

Glont Ramona Maria

Joc: Borcanul emoțiilor

Joc: Podul Prieteniei Curcubeu

Joc: Pașaportul Prieteniei – Călătorie prin Europa

Pleşea Adina Cristina

Bingo educațional – „Găsește, întreabă, descoperă!”

Puzzle-ul colaborativ – „Fiecare piesă contează!”

Teatru de rol educațional – „Învăță punându-te în locul altcuiva!”

Tuțulescu Andrada

Harta prietenilor

Turnul fără cuvinte

Puzzle-ul echipei noastre

Tuțu Maria Sorina

Vânătoarea de comori educațională – „Descoperă, rezolvă, învață!”

Adevărat sau fals? – „Gândește rapid, alege corect și argumentează!”

Roata provocărilor – „Învârte roata și acceptă provocarea!”

Berbece Anca-Ștefania

Misiunea celor 5 chei

Escape Sport – Codul echipei

Expediția animalelor

Schimbă perspectiva!

Podul dintre noi

Duminicel Ioana Andreea

Rețeaua prieteniei

Pașaportul meu european

Human Bingo – „Găsește pe cineva care...”

3. CONCLUZII

Impactul formării Erasmus+ asupra practicii didactice

Transferul, diseminarea și multiplicarea rezultatelor

4. BIBLIOGRAFIE ȘI RESURSE WEB

Cuvânt înainte

Prezentul ghid reunește resurse educaționale realizate de cadre didactice ale Școlii Gimnaziale, sat Măgura, comuna Mihăești, județul Vâlcea, ca rezultat al experiențelor de învățare și al mobilităților desfășurate în cadrul Acreditării Erasmus+ pentru educație școlară. Materialele reflectă preocuparea pentru transferul competențelor dobândite în contexte europene către activitatea curentă de la clasă și pentru multiplicarea bunelor practici în comunitatea școlară.

Ghidul este construit în jurul a două direcții complementare: utilizarea instrumentelor digitale și a inteligenței artificiale în educație, respectiv valorificarea metodelor nonformale, interactive, socio-emoționale și interculturale. Resursele propuse sunt adaptate unor niveluri de vârstă și discipline diferite și urmăresc implicarea activă a elevilor, cooperarea, creativitatea, autonomia, gândirea critică și folosirea responsabilă a tehnologiei.

Prin publicarea acestor materiale, experiența mobilităților depășește nivelul individual al participantului și devine resursă pentru întreaga instituție. Fiecare activitate poate fi adaptată, completată și reutilizată de alte cadre didactice, în funcție de nevoile elevilor și de specificul contextului educațional.

Erasmus+ – contextul și scopul ghidului

Școala Gimnazială, sat Măgura, comuna Mihăești, derulează activități în cadrul Acreditării SCH Erasmus+ nr. 2023-1-RO01-KA120-SCH-000191514. Ghidul este realizat în cadrul proiectului nr. 2025-1-RO01-KA121-SCH-000320759, finanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene.

În anul școlar 2025–2026, activitățile de mobilitate au urmărit dezvoltarea competențelor digitale, utilizarea pedagogică a tehnologiei și a inteligenței artificiale, integrarea metodelor nonformale, dezvoltarea creativității și interculturalității, precum și consolidarea cooperării și incluziunii. Resursele din acest volum ilustrează modul în care

experiențele de formare pot fi transformate în activități concrete, aplicabile în contexte educaționale diverse.

Scopul ghidului este de a susține diseminarea și multiplicarea rezultatelor proiectului, oferind exemple practice care pot inspira alte cadre didactice. Accentul este pus pe adaptare pedagogică: instrumentul sau metoda nu reprezintă un scop în sine, ci un mijloc pentru o învățare mai activă, accesibilă, creativă și relevantă.

De la mobilitate la sala de clasă – transferul și multiplicarea rezultatelor învățării

Transferul rezultatelor unei mobilități Erasmus+ presupune selectarea elementelor relevante din formare, adaptarea lor la vârsta și nevoile elevilor, testarea în contexte reale și împărtășirea experienței cu ceilalți profesori. Materialele reunite în ghid urmăresc tocmai acest traseu: de la experiența europeană la resursa didactică utilizabilă în școală. În partea dedicată competențelor digitale, aplicațiile sunt prezentate prin exemple de utilizare, avantaje, limite și activități concrete. În partea dedicată metodelor nonformale, accentul cade pe cooperare, comunicare, creativitate, mișcare, reflecție și dezvoltarea competențelor socio-emoționale și interculturale.

Pentru a evidenția caracterul de produs Erasmus+, materialele sunt însoțite de o secțiune privind legătura cu formarea și transferul competențelor dobândite. Această abordare face vizibilă relația dintre formare, aplicare, diseminare și impact.

1. PARTEA I. INSTRUMENTE DIGITALE ȘI INTELIGENȚĂ ARTIFICIALĂ ÎN EDUCAȚIE

1.1. Ghițulete Elena

1.1.1. CANVA AI. Crearea imaginilor pentru o poveste educativă animată

Material realizat în cadrul mobilității Erasmus+

Project number 2025-1-RO01-KA121-SCH-000320759

AUTOR: Ghițulete Elena

INSTRUMENT DIGITAL UTILIZAT: Canva AI

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Activitatea propusă a urmărit realizarea unui set de cinci imagini pentru povestea educativă „Aventura Baloanelor Roșii” (Red Balloons Adventure), precum și organizarea lor într-un videoclip animat de scurtă durată. Materialul este destinat claselor mici și poate fi utilizat atât în activități de limba română, cât și în activități de limba engleză. Povestea prezintă întâlnirea fetei pe nume Lily cu mai multe animale prietenoase și transmite un mesaj accesibil despre bucuria de a împărtăși, cooperare și valoarea prieteniei.

Imaginile urmăresc momentele principale ale firului narativ: plimbarea liniștită a lui Lily printr-o grădină plină cu flori, apariția păsării albastre, întâlnirea cu animalele din poiană și sărbătorirea finală a prieteniei. Balonul roșu funcționează ca element vizual comun și îi ajută pe elevi să identifice legătura dintre secvențe. De asemenea, elevii reușesc să asocieze rapid cuvintele noi cu imaginile expresive, dezvoltându-și atât capacitatea de ascultare (listening), cât și exprimarea orală (speaking), într-un mediu prietenos și captivant.

DESCRIEREA APLICAȚIEI:

Pentru a da viață acestei activități, am utilizat platforma Canva, un instrument digital versatil recunoscut pentru potențialul său creativ în mediul educațional. Canva

permite generarea și editarea facilă a unor resurse vizuale, de la ilustrații și postere, până la materiale video interactive. Funcțiile Canva AI pot genera variante vizuale pornind de la o descriere formulată de către utilizator. Profesorul stabilește personajele, locul, acțiunea, stilul și publicul-țintă, apoi selectează rezultatele potrivite și le adaptează scopului educațional.

PUBLIC ȚINTĂ ȘI VALOARE DIDACTICĂ:

Materialul se adresează elevilor din clasele mici. Limbajul, durata videoclipului și stilul vizual au fost alese astfel încât povestea să poată fi urmărită ușor, fără explicații lungi. Secvențele pot fi prezentate atât în limba română pentru înțelegerea mesajului și dezvoltarea exprimării orale, cât și în limba engleză pentru introducerea sau consolidarea unui vocabular elementar.

MESAJ CENTRAL: Prietenia devine mai puternică atunci când este oferită și împărtășită cu ceilalți.

OBIECTIVE DIDACTICE URMĂRITE:

- dezvoltarea gândirii narative, ajutându-i pe elevi să recunoască momentele subiectului și să anticipeze deznodământul unei întâmplări.
 - dezvoltarea vocabularului referitor la culori, animale, natură, emoții și acțiuni;
 - formularea unor răspunsuri și propoziții scurte în limba română și în limba engleză;
 - identificarea personajelor, a locului și a momentelor importante ale acțiunii;
- stimularea exprimării libere prin descrierea detaliilor vizuale, a trăirilor personajelor și a acțiunilor desfășurate.

- dezvoltarea atenției, a memoriei vizuale și a capacității de predicție;

promovarea valorilor sociale pozitive, cultivând empatia, spiritul de prietenie, întrajutorarea și bucuria de a împărtăși momente frumoase cu ceilalți.

CONȚINUT LINGVISTIC:

În limba engleză, imaginile permit exersarea unor cuvinte și structuri precum: red balloon, girl, bird, butterfly, flower, garden, elephant, puppy, giraffe, friends, happy, walk, fly, play și share. Modelele de propoziție pot porni de la structuri foarte simple: This is Lily, The balloon is red, The bird is blue, They are friends. În limba română, aceleași imagini pot fi utilizate pentru descriere, povestire având ca suport imagini, identificarea însușirilor și formularea unui mesaj moral.

Utilizarea bilingvă nu presupune traducerea mecanică a fiecărei propoziții. Pentru elevii aflați la început, profesorul poate prezenta mai întâi scena în limba română, apoi poate selecta câteva cuvinte sau întrebări în limba engleză. În acest mod, imaginea rămâne reperul comun, iar dificultatea lingvistică poate fi adaptată nivelului clasei.

MODUL DE UTILIZARE A CANVA AI:

Povestea a fost analizată și împărțită în cinci secvențe vizuale. Pentru fiecare secvență au fost stabilite personajele, decorul, acțiunea principală, atmosfera și elementul comun (balonul roșu). Descrierile au fost formulate astfel încât Canva AI să genereze ilustrații luminoase, prietenoase și potrivite copiilor. Din variantele obținute au fost selectate imaginile care redau cel mai clar ideea fiecărui moment narativ.

ETAPELE REALIZĂRII MATERIALULUI:

- conceperea textului: redactarea poveștii și identificarea mesajului educativ despre prietenie;
- segmentarea textului: împărțirea textului în cinci secvențe narrative distincte care pot fi reprezentate vizual;
- stabilirea elementelor recurente: Lily, balonul roșu, decorul de primăvară și animalele;

planificarea vizuală: s-a stabilit identitatea vizuală a personajului principal (fetița Lily) și stilul artistic general (3D animat, luminos, cu o paletă cromatică caldă și atrăgătoare pentru copii);

- generarea asistată de inteligență artificială: folosind modulul Canva AI, au fost introduse descrieri detaliate în limba engleză pentru fiecare cadru în parte;
- selecția riguroasă: din variantele multiple generate de aplicație, au fost alese acele imagini care asigurau claritatea acțiunii, expresivitatea chipurilor și continuitatea estetică;
- montajul: imaginile selectate au fost importate în editorul video unde s-au sincronizat cu linia narativă, adăugându-se totodată subtitrări accesibile pentru sprijinirea citirii timpurii;
- verificarea produsului final din punct de vedere vizual și didactic.

EXEMPLU DE CERINȚĂ INTRODUSĂ ÎN CANVA AI:

PROMPT ORIENTATIV:

Create a bright and friendly 3D cartoon illustration for young children. A cheerful little girl named Lily walks through a spring garden while holding one shiny red balloon. Add colorful flowers, butterflies, warm sunlight, soft facial features and a joyful, safe atmosphere. Use a vertical composition.

O cerință eficientă precizează nu doar obiectele care trebuie să apară, ci și relația dintre ele. În acest caz sunt importante personajul, balonul, decorul, anotimpul, atmosfera, stilul 3D și formatul vertical. Cu cât descrierea este mai clară, cu atât este mai ușor să fie selectată o imagine potrivită scopului didactic.

SCENELE VIZUALE ALE POVEȘTII:

- Scena 1. Lily și balonul roșu în grădină

Prima imagine introduce personajul principal și cadrul acțiunii. Micuța Lily se plimbă într-o dimineață de primăvară printr-o grădină plină de verdeață și flori. În mână, ea strânge ața unui balon roșu aprins care pare să danseze în ritmul pașilor ei, sub privirea jucăușă a fluturilor care o înconjoară.

Expresia ei facială sugerează bucurie și curiozitate. Scena poate fi folosită pentru culori, obiecte din natură și formularea unor descrieri simple.



Imaginea 1. Lily se plimbă prin grădină cu balonul roșu
vocabulary: girl, red balloon, flowers, butterfly, garden, sunny, happy.

întrebări și structuri orientative: Who can you see in the picture? What is she holding? What colour is the balloon? How does Lily feel?

Scena 2. Întâlnirea cu pasărea albastră

O adiere neașteptată de vânt înalță balonul spre cerul senin, moment în care o mică pasăre albastră intervine prietenoasă, invitând-o pe fetiță să pornească într-o călătorie neașteptată către o pajiște ascunsă.

Imaginea evidențiază direcția privirii și mișcarea ascendentă a balonului. Elevii pot identifica personajele și pot anticipa ce va face Lily în continuare.

Imaginea 2. Pasărea albastră îi arată lui Lily drumul
vocabulary: wind, sky, blue bird, cloud, fly, follow,
meadow.

activitate recomandată (prediction): se oprește
temporar redarea imaginii pentru a lansa întrebarea
Where is the balloon going? What will Lily do next?
Where do you think they will go?

Scena 3. Apropierea de poiana fermecată

Aventura continuă într-o poiană scăldată în lumină,
unde o girafă înaltă, cu o blândețe aparte, admiră
balonul roșu plutind deasupra florilor multicolore, în timp ce pasărea albastră i de alătură.

Imaginea anunță prezența noilor prieteni și pregătește întâlnirea din poiană. Girafa poate
fi descrisă prin adjective elementare, iar elevii pot compara dimensiunile și culorile
personajelor.

Imaginea 3. Balonul roșu, girafa și pasărea albastră
vocabulary: giraffe, tall, bird, follow, rainbow,
flowers, field.

exemple de propoziții model: The giraffe is tall,
The bird is flying above the flowers.

întrebări și structuri orientative: Which animal is
tall? What animals can you name?

Scena 4. Elefăntelul și prietenii din poiană



Înima poienii dezvăluie un moment plin de candoare. Un elefăntel simpatic mănuieste cu maximă atenție firul balonului cu ajutorul trompei sale, sprijinit de un cățeluș entuziast care întâmpină oaspeții cu bucurie.

Scena poate susține discuții despre cooperare și despre felul în care îi primim pe ceilalți într-un grup. Elevii pot identifica acțiunile și pot formula replici scurte pentru fiecare personaj.

Imaginea 4. Prietenii se pregătesc să o întâmpine pe Lily

vocabular: elephant, puppy, trunk, care, friends, play, sharing.

activitate recomandată (mime și role-play): elevii pot imita gestul elefăntelului sau pot reproduce dialoguri scurte de mulțumire.

întrebări și structuri orientative: Who is holding the balloon? What does the puppy say?

Scena 5. Lily și animăluțele

Tabloul final reunește toate personajele sub un curcubeu strălucitor, într-un cadru luminos și festiv. Balonul roșu

rămâne în centrul compoziției, iar Lily radiază de fericire în mijlocul noilor săi prieteni, înțelegând că cel mai frumos lucru din lume nu este un obiect oarecare, ci legătura sinceră de prietenie.



Curcubeul, fluturii și expresiile personajelor marchează rezolvarea pozitivă a poveștii. Scena oferă concluzie morală puternică și facilitează recapitularea întregului set de cuvinte acumulate.

Imaginea 5. Lily și animalele sărbătoresc prietenia

vocabular: friends, rainbow, together, happy, sharing, celebration, thank you.

întrebări și structuri orientative:
Why is Lily happy? What is more valuable than the balloon?

Activitate de încheiere:

Elevii pot formula mesajul poveștii în cuvinte proprii. În limba română pot completa enunțul „Un prieten adevărat...”, iar în limba engleză pot repeta sau adapta structuri precum Friends help each other, We can play together și Thank you, my friend. Pentru clasele foarte mici, răspunsurile pot fi însoțite de desene, gesturi sau alegerea unei imagini.

Idee de transfer: fiecare elev desenează un obiect pe care l-ar împărtăși cu un prieten și explică alegerea într-o propoziție simplă.

VALORIFICAREA MATERIALULUI LA CLASĂ:

Cele cinci imagini și videoclipul pot fi utilizate înainte, în timpul și după prezentarea poveștii. Profesorul poate adapta numărul de întrebări, limba de lucru și complexitatea



răspunsurilor. Pentru elevii care au nevoie de sprijin, imaginea reduce dependența de explicații abstracte și oferă repere pentru înțelegere și exprimare.

Înainte de vizionare:

- observarea balonului roșu și formularea unor predicții despre poveste;
- identificarea anotimpului, a culorilor și a elementelor din grădină;

introducerea cuvintelor-cheie în limba română sau în limba engleză.

În timpul vizionării:

- oprirea videoclipului după fiecare scenă și numirea personajelor;
- alegerea unei emoții potrivite pentru Lily și justificarea răspunsului;

repetarea unor structuri scurte: I can see..., The balloon is..., They are....

După vizionare:

- ordonarea imaginilor și repovestirea acțiunii;
- asocierea personajelor cu replici sau verbe de acțiune;
- joc de rol: Lily ajunge în poiană și îi salută pe noii prieteni;
- realizarea unei benzi desenate cu o scenă nouă;
- discuție despre gesturile prin care putem arăta prietenie în clasă.

Evaluare formativă:

Înțelegerea poate fi verificată prin sarcini scurte: alegerea imaginii corecte după o descriere, răspunsuri de tip adevărat/fals, completarea unei propoziții sau ordonarea a trei-cinci scene. În limba engleză, accentul poate rămâne pe vocabular și pe înțelegerea mesajului, fără a transforma activitatea într-un test de traducere.

ADAPTARE: pentru niveluri diferite, aceeași imagine poate genera răspunsuri de la un singur cuvânt până la o scurtă repovestire.

PRODUSUL FINAL:

Produsul final este un videoclip animat vertical, cu durata de aproximativ 30 de secunde, construit din cele cinci secvențe vizuale generate cu Canva AI. Ordinea imaginilor urmărește deplasarea de la prezentarea lui Lily și a balonului spre întâlnirea cu animalele și finalul dedicat prieteniei. Formatul scurt îl face potrivit pentru captarea atenției, pentru reluări și pentru oprirea controlată la fiecare moment important.

Videoclipul poate fi proiectat pe tabla interactivă sau distribuit ca material de recapitulare. Imaginile pot fi utilizate și separat în prezentări, fișe de lucru, jocuri de asociere, exerciții de descriere ori activități de povestire. Astfel, același produs poate fi valorificat în mai multe contexte și la niveluri lingvistice diferite.

REFLECȚIE PERSONALĂ:

Realizarea materialului a evidențiat utilitatea Canva AI în transformarea unei povești într-un suport vizual ușor de urmărit. Imaginile colorate și expresive pot susține atenția elevilor din clasele mici și pot face mai accesibile cuvintele, acțiunile și emoțiile. Balonul roșu oferă un reper simplu, care leagă scenele și ajută la reconstruirea firului narativ.

Consider că valoarea principală a materialului nu se află doar în aspectul său vizual, ci în modul în care imaginile sunt integrate într-o activitate cu obiective clare. Întrebările, predicțiile, repovestirea și discuția despre prietenie transformă videoclipul dintr-un element decorativ într-un suport didactic. În utilizarea sa trebuie păstrat un echilibru între atractivitatea tehnologiei și participarea reală a elevilor.

UTILIZARE RESPONSABILĂ:

Materialele generate au fost verificate înainte de includerea în produsul final. Nu au fost utilizate date personale sau imagini ale elevilor. Conținutul va fi adaptat vârstei,

nivelului lingvistic și contextului clasei, iar profesorul va explica, atunci când este relevant, faptul că imaginile au fost create cu ajutorul inteligenței artificiale.

Legătura cu formarea Erasmus+

Materialul valorifică competențele dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ privind integrarea pedagogică a instrumentelor digitale și, după caz, a inteligenței artificiale. Resursa ilustrează transferul de la explorarea unei aplicații în context de formare la utilizarea ei didactică pentru proiectarea activităților, crearea de conținut, feedback, evaluare și implicarea activă a elevilor. Utilizarea instrumentului rămâne ghidată de obiectivele lecției, de verificarea conținutului și de principiile unei folosiri responsabile și sigure a tehnologiei.

1.1.2. Utilizarea ElevenLabs în activitatea didactică

Material realizat în cadrul mobilității Erasmus+

Project number 2025-1-RO01-KA121-SCH-000320759

AUTOR: Ghițulete Elena

CONTEXT: Dezvoltarea competențelor digitale în cadrul proiectului Erasmus+

INSTRUMENT DIGITAL UTILIZAT: ElevenLabs

IDEEA CENTRALĂ:

ElevenLabs poate transforma rapid un text într-un material audio expresiv. În educație, rezultatul devine util numai după verificarea pronunției, adaptarea ritmului și respectarea regulilor privind vocea, datele personale și drepturile de autor.

INTRODUCERE. DE CE MERITĂ UTILIZATĂ APLICAȚIA ELEVENLABS:

Materialele audio au un loc firesc în educație. Ele pot susține înțelegerea orală, pot oferi un model de pronunție, pot face un text accesibil persoanelor care citesc cu dificultate și pot completa o prezentare sau un videoclip. Până de curând, producerea unei înregistrări clare presupunea un vorbitor, un microfon, un spațiu liniștit și timp pentru reluări. Instrumentele de sinteză vocală au redus o parte din aceste obstacole, dar nu au eliminat nevoia de control pedagogic și tehnic.

ElevenLabs este o platformă de inteligență artificială axată pe tehnologiile vocale și audio. În forma sa actuală, serviciul reunește funcții precum transformarea textului în vorbire, transcrierea, proiectarea sau clonarea vocilor, dublajul și generarea unor elemente audio. Pentru utilizatorii fără cunoștințe de programare, ElevenCreative oferă un spațiu de lucru în browser, în timp ce dezvoltatorii pot integra funcțiile prin interfețe tehnice. Într-un eseu educațional, cea mai relevantă funcție rămâne Text to Speech: un text introdus de utilizator este transformat într-o înregistrare cu intonație, ritm și stil vocal alese.

Nu este suficient ca vocea să pară naturală: Un material audio poate suna convingător și totuși poate pronunța greșit un nume, poate accentua nepotrivit o propoziție sau poate transmite o emoție diferită de cea intenționată. Ascultarea integrală înainte de folosire este obligatorie.

CUM SE REALIZEAZĂ O ÎNREGISTRARE CU TEXT TO SPEECH:

Procesul pornește de la text, dar calitatea rezultatului depinde de pregătirea acestuia. Un paragraf scris pentru lectură tăcută nu funcționează întotdeauna bine când este rostit. Frazele prea lungi, abrevierile, semnele folosite neuniform și cuvintele din limbi diferite pot produce ezitări sau accente neașteptate. De aceea, înaintea generării, textul trebuie citit cu voce tare de profesor și simplificat acolo unde ritmul devine greu de urmărit.

PAS	DECIZIE	ACȚIUNE
1	Scop	Stabilește cine ascultă, ce trebuie să înțeleagă și cât poate dura materialul.
2	Text	Scurtează frazele, marchează dialogul și verifică numele, cifrele și cuvintele străine.
3	Voce	Alege o voce și un ritm potrivite vârstei, limbii și tipului de activitate.
4	Generare	Creează o primă versiune și regenerează doar secțiunile care sună nefiresc.
5	Control	Ascultă integral, compară cu textul și exportă numai versiunea verificată.

Alegerea vocii și reglarea interpretării:

ElevenLabs pune la dispoziție voci predefinite, o bibliotecă de voci și instrumente de creare sau clonare. Pentru o resursă școlară nu este necesară întotdeauna vocea cea mai dramatică. O narațiune pentru copii poate beneficia de căldură și variație, însă instrucțiunile unui exercițiu cer claritate și stabilitate. Viteza trebuie testată pe publicul real: un ritm care pare natural unui adult poate fi prea rapid pentru un elev aflat la începutul învățării limbii engleze.

Platforma permite ajustarea vitezei și alegerea unor modele cu comportamente diferite. Cu toate acestea, controlul nu este absolut. Punctuația, contextul și forma textului influențează pronunția, iar aceeași secvență poate primi interpretări ușor diferite la regenerare. În cazul materialelor de evaluare, această variație contează: toți elevii trebuie să primească aceeași versiune audio, păstrată și verificată înaintea probei.

Recomandare practică: Pentru un material mai lung, textul se împarte în secțiuni scurte. Astfel, o problemă de pronunție poate fi corectată local, fără regenerarea întregii înregistrări.

ACCESIBILITATE, ELEVENREADER ȘI ÎNVĂȚARE INDIVIDUALĂ:

Tehnologia Text to Speech poate sprijini accesul la conținut pentru persoanele cu dificultăți de citire, vedere sau concentrare. Ascultarea nu înlocuiește lectura în toate situațiile, dar poate oferi o cale suplimentară de acces. Un elev poate urmări textul în timp ce îl ascultă, poate relua un fragment sau poate folosi materialul în afara clasei. Pentru un profesor, aceasta înseamnă că aceeași resursă poate exista în format scris și audio, fără ca activitatea să fie redusă la un singur mod de prezentare.

ElevenReader este relevant tocmai în acest context. Utilizatorul poate adăuga un text, poate scana o pagină, poate importa un document sau poate transforma conținutul unei pagini web într-o experiență de ascultare. În școală, utilizarea trebuie planificată cu atenție: nu orice PDF poate fi încărcat fără acord, iar un document care conține nume, rezultate sau alte date despre elevi nu ar trebui trimis către un serviciu extern. Pentru exerciții sunt preferabile textele proprii, materialele cu licență adecvată sau fragmentele folosite în condițiile permise.

LEGĂTURA CU PROIECTUL ERASMUS+:

În cadrul proiectului Erasmus+, ElevenLabs poate fi analizat ca instrument pentru dezvoltarea competențelor digitale, pentru realizarea unor resurse multilingve și pentru diseminare accesibilă. Legătura nu constă în simpla menționare a aplicației. Este relevant modul în care profesorul formulează textul, selectează vocea, verifică rezultatul, respectă drepturile persoanelor și decide dacă materialul poate fi publicat.

O posibilă valorificare ar fi pregătirea unei scurte sinteze audio despre o activitate de formare, însoțită de transcript și de datele corecte ale proiectului. Pentru parteneri din alte țări, un material poate fi adaptat sau dublat într-o altă limbă. Documentația

ElevenLabs arată că procesul de dublaj presupune transcriere, traducere, generarea vocii și sincronizare, dar rezultatul trebuie revizuit de o persoană care cunoaște limba și contextul.

În opinia mea, folosirea cea mai utilă într-un proiect educațional este una discretă. Audio-ul trebuie să facă informația mai accesibilă, nu să ascundă lipsa de conținut. Un material scurt, verificat și însoțit de surse poate avea o valoare de diseminare mai mare decât o producție sofisticată, dar greu de urmărit sau de reutilizat de colegi.

CLONAREA VOCII - POSIBILITATE TEHNICĂ ȘI LIMITĂ ETICĂ:

Clonarea vocii este funcția care cere cea mai multă prudență. ElevenLabs oferă clonare instantanee, realizată dintr-un eșantion mai scurt, și clonare profesională, bazată pe un volum mai mare de înregistrări și pe verificarea identității. Documentația precizează că pentru Professional Voice Cloning utilizatorul își poate clona propria voce, iar folosirea vocii altcuiva este supusă unor restricții clare.

În mediul școlar, nu există un motiv obișnuit pentru a clona vocea unui elev. O înregistrare vocală este o dată personală, iar reproducerea ei artificială poate crea confuzie sau disconfort chiar și atunci când intenția este pozitivă. Pentru o poveste sau un dialog sunt suficiente vocile licențiate din platformă ori vocea proprie a cadrului didactic, folosită după înțelegerea condițiilor serviciului. Clonarea unei persoane fără consimțământ sau folosirea vocii pentru a induce publicul în eroare sunt interzise de politica ElevenLabs.

CE POATE SPRIJINI	CE TREBUIE CONTROLAT
crearea rapidă a unui material audio	pronunția, ritmul și fidelitatea față de text
diversificarea vocilor dintr-un dialog	stereotipurile asociate accentului, vârstei sau genului
accesul auditiv la conținut scris	confidențialitatea documentelor încărcate
adaptarea și dublarea multilingvă	corectitudinea traducerii și dreptul de distribuire

folosirea unei voci personalizate	consimțământul, identitatea și riscul de impersonare
-----------------------------------	--

Audio-ul generat poate conține schimbări neașteptate de accent, intonații greșite, sunete deformate sau pronunții instabile în textele care combină mai multe limbi. Uneori, o regenerare rezolvă problema; alteori, textul trebuie rescris. Acest proces consumă credite și timp, iar facilitățile disponibile depind de plan. Înaintea unei activități publice, profesorul trebuie să verifice și condițiile de publicare: conținutul realizat în planul gratuit are restricții de utilizare și cerințe de atribuire, iar regulile pot fi actualizate.

Transparența este la fel de importantă. Dacă o înregistrare folosită într-un proiect sau într-un material public este generată cu AI, acest lucru poate fi menționat simplu, fără a transforma nota tehnică în centrul produsului. Publicul trebuie să știe când ascultă o voce sintetică, mai ales dacă vocea seamănă cu o persoană reală.

CONCLUZIE:

ElevenLabs poate reduce considerabil timpul necesar producerii unui material audio și poate oferi profesorului posibilitatea de a adapta un text la o activitate concretă. Pentru orele de limba engleză, utilitatea sa este evidentă în exerciții de ascultare, povești, dialoguri și resurse pentru lucru individual. ElevenReader adaugă o altă direcție: transformarea documentelor în conținut care poate fi ascultat.

Totuși, naturalețea vocii nu trebuie confundată cu autoritatea. O înregistrare sintetică nu este automat un model perfect de pronunție, o traducere nu este automat corectă, iar o voce clonată nu este doar un efect tehnic. În fiecare caz există o persoană care selectează, verifică și răspunde pentru rezultat. În mediul școlar, această responsabilitate include protejarea elevilor și evitarea încălcării inutile a datelor lor.

Raportat la proiectul Erasmus+, ElevenLabs este relevant atunci când sprijină accesibilitatea, colaborarea multilingvă și diseminarea clară. Nu aplicația în sine reprezintă rezultatul, ci modul de lucru construit în jurul ei: obiectiv precis, text bun, verificare auditivă, surse corecte și folosire transparentă. Aceasta este, de fapt, competența digitală pe care un proiect educațional ar trebui să o consolideze.

Legătura cu formarea Erasmus+

Materialul valorifică competențele dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ privind integrarea pedagogică a instrumentelor digitale și, după caz, a inteligenței artificiale. Resursa ilustrează transferul de la explorarea unei aplicații în context de formare la utilizarea ei didactică pentru proiectarea activităților, crearea de conținut, feedback, evaluare și implicarea activă a elevilor. Utilizarea instrumentului rămâne ghidată de obiectivele lecției, de verificarea conținutului și de principiile unei folosiri responsabile și sigure a tehnologiei.

1.1.3. Utilizarea aplicației Gamma în activitatea didactică

Material realizat în cadrul mobilității Erasmus+

Proiect number 2025-1-RO01-KA121-SCH-000320759

AUTOR: Ghițulete Elena

CONTEXT: Dezvoltarea competențelor digitale în cadrul proiectului Erasmus+

INSTRUMENT DIGITAL UTILIZAT: Gamma (Gamma.app)

IDEEA CENTRALĂ:

Gamma poate reduce timpul consumat de structurare și formatare, dar valoarea unei resurse educaționale continuă să depindă de selecția, verificarea și adaptarea realizate de profesor.

INTRODUCERE. DE CE MERITĂ UTILIZATĂ APLICAȚIA GAMMA:

În ultimii ani, instrumentele care au la bază inteligența artificială au schimbat nu doar modul în care redactăm un text, ci și felul în care îl organizăm vizual și îl prezentăm altor persoane. În educație, această schimbare este importantă deoarece profesorul lucrează permanent cu informație: o selectează, o explică, o transformă în sarcini de învățare și o adaptează vârstei elevilor. O aplicație care poate propune rapid o structură și o formă vizuală devine, așadar, interesantă nu pentru că înlocuiește activitatea didactică, ci pentru că poate elibera timp pentru decizii pedagogice mai valoroase.

Gamma este o platformă accesibilă din browser, orientată spre realizarea de prezentări, documente vizuale și pagini web. Utilizatorul poate porni de la o temă formulată în câteva cuvinte, de la un text deja scris sau de la un fișier existent. Aplicația creează o primă versiune organizată în secțiuni vizuale, propune texte, imagini și un stil coerent, iar rezultatul poate fi apoi modificat manual sau prin instrucțiuni adresate funcțiilor AI.

O distincție necesară: Gamma nu trebuie privită ca o sursă automată de adevăr. Ea este, înainte de toate, un spațiu de creare și design asistat. Corectitudinea informațiilor, adecvarea limbajului, respectarea drepturilor de autor și potrivirea cu obiectivele lecției rămân în responsabilitatea utilizatorului.

Eticheta de „generator de prezentări” surprinde doar o parte din funcționalitate. Gamma reunește într-un singur flux operații care, în mod obișnuit, sunt realizate în aplicații diferite: schițarea mesajului, împărțirea pe secțiuni, alegerea temei vizuale, inserarea elementelor multimedia, prezentarea în fața unui public și distribuirea printr-un link sau printr-un fișier exportat.

Pentru un cadru didactic, diferența este practică. Același nucleu de conținut poate deveni o prezentare pentru clasă, un document de sinteză sau o pagină care poate fi consultată ulterior. Important este însă ca forma aleasă să urmeze scopul: un material

proiectat în clasă cere texte scurte și repere vizuale clare, în timp ce un document destinat studiului individual poate oferi explicații mai ample.

CUM SE CONSTRUIEȘTE O RESURSĂ ÎN GAMMA:

Procesul de lucru poate fi înțeles ca o succesiune de decizii, nu ca o comandă unică urmată de un rezultat definitiv. Calitatea primei versiuni depinde de claritatea cerinței introduse: tema, publicul, scopul, tonul, dimensiunea aproximativă și ideile obligatorii. O solicitare precum „realizează o prezentare despre animale” lasă prea mult loc interpretării; o cerință precum „crează opt secțiuni pentru elevi din clasele primare, cu vocabular simplu, întrebări de observare și o concluzie despre protejarea animalelor” oferă un punct de plecare mult mai util.

PAS	DECIZIE	CE FACE UTILIZATORUL
1	Pornire	Alege generarea de la o temă, formatarea unui text sau importul unui material existent.
2	Context	Precizează publicul, obiectivul, limba, tonul și ideile care nu trebuie omise.
3	Schiță	Analizează structura propusă și modifică ordinea înainte de a investi timp în design.
4	Editare	Scurtează, verifică, înlocuiește imaginile și ajustează exemplele pentru situația reală de învățare.

După generare, conținutul poate fi editat direct. Instrumentul Agent poate reformula, rezuma, traduce, corecta sau extinde anumite secțiuni, iar meniul de inserare permite adăugarea de imagini, clipuri video și alte elemente integrate. Materialele pot fi mutate prin glisare, iar imaginile pot fi încărcate sau generate cu AI. Aceste opțiuni sunt utile numai dacă sprijină mesajul: un element vizual decorativ nu compensează o explicație neclară, iar o animație nu trebuie să concureze cu ideea principală.

Pentru prezentarea propriu-zisă există un mod fără elementele editorului, note pentru vorbitor, evidențierea progresivă a blocurilor de conținut și posibilitatea de a face ajustări rapide. Materialele pot fi exportate în format PDF, PNG sau PowerPoint. Totuși, Gamma avertizează că anumite efecte vizuale se pot modifica la export; de aceea, fișierul final trebuie verificat înainte de utilizare, mai ales când va fi deschis pe un alt calculator.

Regula de lucru recomandată: Mai întâi se verifică logica și exactitatea conținutului, apoi lizibilitatea și imaginile, iar la final exportul. Inversarea acestei ordini poate produce un material atrăgător, dar pedagogic fragil.

VALOAREA PEDAGOGICĂ:

În învățământ, un material digital reușit trebuie să țină cont de ritmul copiilor, de vocabularul lor și de capacitatea de a procesa simultan text, imagine și explicație orală. Gamma poate ajuta la construirea unei succesiuni clare, însă cantitatea de conținut propusă automat este adesea mai mare decât cea potrivită pentru elevii din clasele mici. Rolul profesorului este să simplifice fără să sărăcească ideea, să aleagă imagini ușor de interpretat și să lase spațiu pentru întrebări, mișcare, conversație și activitate practică.

O prezentare pentru această vârstă poate porni de la o imagine mare și o întrebare de anticipare, poate introduce treptat două sau trei noțiuni și poate încheia cu o sarcină scurtă. În locul unor paragrafe proiectate pe ecran, sunt mai potrivite enunțurile-cheie, personajele recurente, perechile imagine-cuvânt și întrebările care invită la observare. Gamma oferă rapid o structură vizuală, dar profesorul este cel care transformă structura într-un traseu de învățare.

Exemplu ipotetic de utilizare:

Tema: Prietenia și cooperarea

Acest exemplu ilustrează o posibilă utilizare și nu descrie o activitate deja realizată în proiect. Profesorul ar putea introduce în Gamma o schiță cu șase momente: imagine de

pornire, poveste scurtă, identificarea emoțiilor personajelor, două situații de alegere, o activitate în perechi și o concluzie. AI ar propune prima organizare, iar cadrul didactic ar rescrie replicile, ar elimina imaginile neclare și ar verifica dacă fiecare secțiune solicită o acțiune accesibilă copiilor.

În timpul lecției, materialul nu ar trebui parcurs ca un film pe care elevii îl urmăresc pasiv. După fiecare secțiune, profesorul poate opri prezentarea, poate cere o predicție, o explicație sau un desen și poate relua materialul abia după ce răspunsurile copiilor au fost discutate. Astfel, Gamma devine suport pentru dialog, nu înlocuitor al dialogului.

Alte direcții posibile:

- prezentarea vizuală a unei povești, cu opriri pentru formularea de predicții;
 - organizarea vocabularului unei teme prin imagini, exemple și scurte exerciții;
 - realizarea unei sinteze după o activitate practică sau după o vizită de învățare;
 - crearea unui ghid vizual pentru o sarcină de grup sau pentru un miniproiect;
- pregătirea unui material bilingv, urmată obligatoriu de verificarea atentă a traducerii.

LEGĂTURA CU PROIECTUL ERASMUS+:

În cadrul proiectului Erasmus+, o discuție despre Gamma este relevantă prin prisma dezvoltării competențelor digitale și a transferului acestora în activitatea educațională. A folosi competent un instrument AI nu înseamnă doar a obține repede un produs cu aspect plăcut. Competența digitală presupune formularea unei cerințe clare, selecția critică a rezultatului, verificarea informațiilor, adaptarea la grupul de elevi și alegerea responsabilă a modului de distribuire.

Gamma ar putea fi folosită, acolo unde obiectivele proiectului o justifică, pentru a sintetiza o experiență de formare, pentru a pregăti un material metodic destinat colegilor sau pentru a organiza vizual rezultatele unei activități. O pagină distribuită prin link poate

sprijini diseminarea, iar un PDF poate fi arhivat sau transmis mai ușor. În același timp, o astfel de utilizare trebuie să păstreze identitatea proiectului, să indice corect sursele, să evite publicarea datelor personale și să nu transforme comunicarea rezultatelor într-o simplă vitrină grafică.

Valoarea europeană a proiectului poate fi susținută și prin caracterul multilingv al resurselor. Funcțiile de traducere și reformulare pot accelera pregătirea unei versiuni preliminare, dar nu garantează corectitudinea termenilor pedagogici sau naturalețea exprimării. Pentru materialele publice, revizuirea de către o persoană care cunoaște bine limba rămâne necesară. În acest sens, utilizarea Gamma poate deveni un exercițiu de colaborare între profesori, nu doar o activitate individuală de editare.

De la instrument la practică transferabilă:

Un rezultat sustenabil al unui proiect de mobilitate nu este cunoașterea unei aplicații anume, ci formarea unui mod de lucru care poate fi transferat și altor instrumente. În cazul Gamma, acest mod de lucru poate fi formulat în cinci întrebări: Ce vreau să învețe publicul? Ce informații sunt indispensabile? Ce poate genera AI și ce trebuie decis de mine? Cum verific rezultatul? În ce format îl distribui? Dacă aceste întrebări sunt păstrate, profesorul nu devine dependent de o platformă, ci își consolidează capacitatea de a evalua tehnologia în funcție de scop.

Un posibil traseu de valorificare:

- selectarea unei idei dobândite prin formare sau schimb de bune practici;
- transformarea ideii într-o schiță scurtă și verificată;
- generarea unei prime versiuni în Gamma și editarea colaborativă;
- testarea materialului cu un grup restrâns și colectarea observațiilor;
- publicarea sau exportul versiunii revizuite, cu surse și date de proiect corecte.

AVANTAJE, LIMITE ȘI UTILIZARE RESPONSABILĂ:

Principalul avantaj al aplicației este reducerea distanței dintre idee și prima versiune vizibilă a unui material. Pentru persoanele care nu au experiență de design, temele și structurile propuse pot asigura coerență și pot evita aglomerarea accidentală. Importul unui text existent este, de asemenea, util: profesorul își poate păstra conținutul propriu și poate cere aplicației să îl distribuie într-o formă mai ușor de parcurs. Posibilitatea de a reveni rapid asupra textului și de a schimba tema susține un proces iterativ.

CE POATE FACILITA	CE TREBUIE CONTROLAT
organizarea rapidă a unei schițe	exactitatea și actualitatea informațiilor
coerența vizuală a materialului	lizibilitatea și nivelul potrivit de dificultate
reformularea și traducerea preliminară	sensul, nuanțele și terminologia de specialitate
distribuirea online sau exportul	confidențialitatea, drepturile de autor și aspectul fișierului final

Limitele apar atunci când viteza este confundată cu calitatea. Un text generat poate suna convingător și totuși poate conține generalizări, repetiții sau informații neverificate. O imagine creată automat poate reprezenta neclar un obiect, poate introduce stereotipuri sau poate fi nepotrivită vârstei. În plus, rezultatul exportat nu reproduce întotdeauna identic efectele din editor. Aceste aspecte nu fac aplicația inutilă, ci arată de ce revizuirea umană trebuie inclusă în timp, nu tratată ca o etapă opțională.

În mediul școlar trebuie acordată o atenție specială datelor personale. Numele complete ale elevilor, fotografiile, înregistrările sau informațiile despre progresul lor nu ar trebui încărcate într-un serviciu extern fără temei, informare și procedurile aprobate de instituție. Pentru exerciții și demonstrații pot fi folosite exemple anonimizate sau fictive. De asemenea, imaginile și textele preluate din alte surse trebuie însoțite de atribuirea necesară și folosite în limitele permise.

Profesorul ca autor și editor:

Cea mai productivă relație cu Gamma este aceea în care profesorul rămâne autorul intenției și editorul rezultatului. AI poate propune, combina și rearanja, dar nu cunoaște în profunzime clasa, experiențele elevilor, obiectivele curriculare și sensibilitățile comunității. Tocmai aceste elemente dau autenticitate unei resurse. Un material bun nu este cel care pare generat fără efort, ci cel în care tehnologia a fost folosită discret pentru a face mesajul mai clar, mai accesibil și mai ușor de împărtășit.

CONCLUZIE:

Gamma este un exemplu relevant al trecerii de la aplicațiile de prezentare bazate exclusiv pe formatare manuală la medii de creare în care inteligența artificială participă la structurarea și reprezentarea ideilor. Utilitatea sa educațională este reală: poate oferi un început rapid, poate face un conținut mai ușor de organizat și poate susține distribuirea lui în mai multe forme. Totuși, avantajul tehnic devine avantaj pedagogic numai după verificare, simplificare și adaptare.

Pentru clasele mici, responsabilitatea profesorului este cu atât mai importantă. Copiii au nevoie de materiale clare, echilibrate și conectate la activități concrete, nu de un număr mare de secțiuni spectaculoase. Pentru un proiect Erasmus+, aplicația poate sprijini dezvoltarea competențelor digitale, documentarea și diseminarea, cu condiția ca folosirea ei să fie transparentă, critică și orientată spre beneficiarii proiectului.

În opinia mea, Gamma merită explorată nu ca soluție universală, ci ca partener de schițare și design. Adevărata competență nu constă în apăsarea butonului de generare, ci în capacitatea de a recunoaște ce trebuie păstrat, ce trebuie schimbat și ce nu trebuie publicat. Din această perspectivă, aplicația poate contribui la o cultură digitală matură, în care viteza și creativitatea sunt echilibrate de rigoare, discernământ și responsabilitate.

Legătura cu formarea Erasmus+

Materialul valorifică competențele dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ privind integrarea pedagogică a instrumentelor digitale și, după caz, a inteligenței artificiale. Resursa ilustrează transferul de la explorarea unei aplicații în context de formare la utilizarea ei didactică pentru proiectarea activităților, crearea de conținut, feedback, evaluare și implicarea activă a elevilor. Utilizarea instrumentului rămâne ghidată de obiectivele lecției, de verificarea conținutului și de principiile unei folosiri responsabile și sigure a tehnologiei.

1.2. Chiva Maria Mihaela

1.2.1. Utilizarea aplicației Gamma în activitatea didactică

Material realizat în cadrul mobilității Erasmus+

Project number 2025-1-RO01-KA121-SCH-000320759

AUTOR: Chiva Maria Mihaela

CONTEXT: Dezvoltarea competențelor digitale în cadrul proiectului Erasmus+

INSTRUMENT DIGITAL UTILIZAT: Gamma (Gamma.app)

IDEEA CENTRALĂ:

Gamma poate reduce timpul consumat de structurare și formatare, dar valoarea unei resurse educaționale continuă să depindă de selecția, verificarea și adaptarea realizate de profesor.

1. Gamma – un instrument pentru realizarea rapidă a materialelor vizuale

Integrarea resurselor digitale în activitatea didactică oferă profesorului posibilitatea de a prezenta informațiile într-o manieră mai atractivă, mai clară și mai apropiată de modul în care elevii de astăzi interacționează cu informația.

Gamma este o platformă digitală care permite realizarea unor prezentări și materiale vizuale pornind de la o temă sau de la câteva idei introduse de utilizator. Unul dintre avantajele sale este faptul că facilitează organizarea informației într-o succesiune logică și propune automat o formă vizuală pentru conținutul creat.

Profesorul poate porni de la un subiect, un text sau o schiță de idei, iar platforma generează o primă variantă a materialului. Aceasta nu trebuie considerată un produs final, ci un punct de plecare care poate fi revizuit, adaptat și personalizat în funcție de obiectivele activității și de particularitățile elevilor.

2. Cum poate fi folosită Gamma de către profesor

În activitatea didactică, Gamma poate fi utilizată pentru:

- realizarea unor prezentări pentru introducerea sau consolidarea unei teme;
- structurarea vizuală a informațiilor esențiale dintr-o lecție;
- crearea unor materiale suport pentru activități individuale sau de grup;
- prezentarea unor proiecte și produse realizate împreună cu elevii;
- organizarea unor idei, imagini și explicații într-un format ușor de urmărit;
- pregătirea unor materiale care pot fi ulterior distribuite sau prezentate în clasă.

Un aspect important este posibilitatea de a modifica rezultatul generat. Profesorul poate elimina informațiile care nu sunt necesare, poate reformula textele, poate schimba imaginile și poate adapta nivelul de dificultate al conținutului.

3. Etapele realizării unei resurse în Gamma

Pentru realizarea unui material educațional se poate porni de la câțiva pași simpli:

1. Stabilirea temei – profesorul decide ce conținut dorește să prezinte și care este scopul materialului.
2. Introducerea cerinței – în Gamma se formulează cât mai clar subiectul și tipul de prezentare dorit.
3. Generarea structurii inițiale – aplicația propune organizarea conținutului în secțiuni.
4. Analizarea materialului – profesorul verifică informațiile și selectează ceea ce este relevant pentru activitate.
5. Personalizarea – se modifică textele, imaginile și organizarea vizuală în funcție de grupul de elevi.
6. Utilizarea la clasă – produsul final poate deveni suport pentru explicații, conversații, jocuri, recapitulare sau activități de proiect.

4. Exemplu de utilizare didactică

Gamma poate fi folosită pentru realizarea unei prezentări tematice în care informația este descoperită treptat de către elevi. În locul unei prezentări bazate pe mult text, profesorul

poate organiza materialul în secvențe scurte, fiecare conținând o imagine, o idee principală și o întrebare adresată clasei.

De exemplu, pentru o activitate de cunoaștere a mediului, materialul poate porni de la imagini și întrebări precum:

- Ce observați în această imagine?
- Ce credeți că se va întâmpla în continuare?
- Ce elemente recunoașteți?
- Ce informație nouă ați descoperit?
- Cum putem explica acest lucru prin propriile cuvinte?

În acest mod, prezentarea nu mai are doar rol informativ, ci devine un suport pentru conversație, observare și participarea activă a elevilor.

5. Avantajele utilizării aplicației Gamma

- **permite organizarea rapidă a ideilor într-un material vizual coerent;**
- **oferă un punct de plecare pentru realizarea prezentărilor;**
- **materialele generate pot fi modificate și adaptate;**
- **facilitează combinarea textului cu elemente vizuale;**
- **poate susține activități interactive și conversații dirijate;**
- **contribuie la diversificarea resurselor utilizate de profesor;**
- **poate reduce timpul necesar pregătirii structurii inițiale a unei prezentări.**

6. Aspecte care necesită atenție

Utilizarea Gamma presupune și intervenția permanentă a profesorului. Conținutul generat automat trebuie verificat înainte de a fi prezentat elevilor.

Profesorul trebuie să urmărească:

- corectitudinea informațiilor;

- adecvarea limbajului la vârsta elevilor;
- relevanța imaginilor propuse;
- cantitatea de informație prezentată;
- respectarea obiectivelor didactice stabilite.

Instrumentul digital sprijină proiectarea activității, dar selecția, adaptarea și validarea conținutului rămân responsabilitatea cadrului didactic.

7. Legătura cu formarea Erasmus+

Utilizarea aplicației Gamma reprezintă un exemplu de transfer în activitatea didactică al competențelor digitale dezvoltate în cadrul mobilității Erasmus+. Explorarea instrumentelor digitale și a posibilităților oferite de inteligența artificială a evidențiat modalități prin care profesorul poate crea mai rapid resurse vizuale și le poate adapta nevoilor concrete ale elevilor.

Integrarea Gamma în activitatea de la clasă nu urmărește înlocuirea profesorului sau a metodelor tradiționale, ci diversificarea modalităților de prezentare și explorare a conținuturilor. Profesorul rămâne cel care stabilește obiectivele, verifică informația și transformă resursa generată digital într-o experiență de învățare relevantă.

Prin folosirea și împărtășirea acestor resurse cu ceilalți colegi, competențele dobândite în cadrul formării Erasmus+ sunt transferate și multiplicare la nivelul școlii.

1.2.2. Utilizarea aplicației ChatGBT în activitatea didactică

Material realizat în cadrul mobilității Erasmus+

Project number 2025-1-RO01-KA121-SCH-000320759

AUTOR: Chiva Maria Mihaela

CONTEXT: Dezvoltarea competențelor digitale în cadrul proiectului Erasmus+

INSTRUMENT DIGITAL UTILIZAT: ChatGBT

Inteligența Artificială și tehnologiile avansate au ajuns să redefinească modul în care interacționăm cu cei din jurul nostru. În acest context, ChatGPT, un model de Inteligență Artificială foarte avansat, a ajuns să transforme viețile oamenilor de rând, dar și a experților în diverse domenii.

ChatGPT - scurt istoric, de la începuturi până în prezent

OpenAI a lansat un prim demo pentru ChatGPT pe 30 noiembrie 2022, iar chatbot-ul a devenit rapid viral pe rețelele de socializare, deoarece utilizatorii au început să descopere ce pot face cu el și să îl utilizeze.

Demo-ul a inclus totul, de la planificarea unei călătorii, la scrierea de povești și chiar la codificarea programelor pentru calculator. Conform statisticilor, în cinci zile de la lansare, chatbotul a atras peste un milion de utilizatori.

OpenAI a fost fondat în decembrie 2015 de Sam Altman, Greg Brockman, Elon Musk, Ilya Sutskever, Wojciech Zaremba și John Schulman. Echipa fondatoare și-a combinat experiența diversă în antreprenariat tehnologic, învățare automată și inginerie software pentru a crea o organizație axată pe avansarea inteligenței artificiale într-un mod de care să beneficieze umanitatea.

OpenAI este evaluat în prezent la 29 de miliarde de dolari, iar compania a strâns până acum un total de 11,3 miliarde de dolari în finanțare, în șapte runde. În ianuarie, Microsoft și-a extins parteneriatul pe termen lung cu Open AI și a anunțat o investiție de mai multe miliarde de dolari, pentru a accelera descoperirile AI la nivel mondial.

Primele tipuri de ChatGPT

GPT-1, modelul care a fost introdus în iunie 2018, a fost prima iterație a seriei GPT (Generative Pre-trained Transformer) și a constatat în 117 milioane de parametri. Aceasta a stabilit arhitectura de bază pentru ChatGPT așa cum o cunoaștem astăzi.

GPT-1 a demonstrat puterea învățării nesupravegheate în sarcinile de înțelegere a limbii, folosind cărțile ca date de antrenament, pentru a prezice următorul cuvânt dintr-o propoziție.

GPT-2, care a fost lansat în februarie 2019, a reprezentat o actualizare semnificativă cu 1,5 miliarde de parametri. Acesta a prezentat o îmbunătățire dramatică a capacităților de generare de text și a produs text coerent, cu mai multe paragrafe.

Din cauza potențialei sale utilizări greșite, GPT-2 nu a fost lansat inițial publicului. Modelul a fost lansat în cele din urmă în noiembrie 2019, după ce OpenAI a efectuat o lansare în etape pentru a studia și a atenua riscurile potențiale.

GPT-3 a fost un salt uriaș înainte în iunie 2020. Acest model a fost antrenat pe 175 de miliarde de parametri uluitor. Capacitățile sale avansate de generare de text au condus la utilizarea pe scară largă în diverse aplicații, de la redactarea de e-mailuri și scrierea de articole până la crearea de poezii și chiar generarea de cod de programare. De asemenea, a demonstrat capacitatea de a răspunde la întrebări concrete și de a traduce între limbi.

Când a fost lansat, GPT-3 a marcat un moment deosebit de important, în care lumea a început să recunoască această tehnologie inovatoare. Deși modelele existau de câțiva ani, cu GPT-3 indivizii au avut ocazia să interacționeze direct cu ChatGPT, să-i pună întrebări și să primească răspunsuri cuprinzătoare și practice.

Când oamenii au putut interacționa direct cu LLM în acest fel, a devenit clar cât de importantă va deveni această tehnologie.

Care sunt tehnologiile din spatele GPT (pe ce se bazează)

Modelul GPT a fost antrenat folosind o metodă numită Reinforcement Learning from Human Feedback (RLHF). Procesul de instruire a implicat un model inițial ajustat, folosind învățarea supravegheată, formatorii umani jucând atât rolul utilizatorului, cât și un asistent AI.

Acești formatori au primit sugestii generate de modele, pentru a-i ajuta să-și creeze răspunsurile. Setul de date de dialog rezultat a fost combinat cu setul de date InstructGPT și transformat într-un format de dialog.

Pentru a crea un model de recompensă pentru învățarea prin întărire, cercetătorii au trebuit să colecteze date de comparație solicitând formatorilor umani să claseze diferite răspunsuri generate de model. Ei au selectat aleatoriu un mesaj scris pe model și au eșantionat mai multe completări alternative, pe care formatorii umani le-au clasat apoi.

În învățământul preșcolar, ChatGPT nu este utilizat direct de către copii, ci servește ca un asistent digital puternic pentru educatori și părinți. Rolul său principal este de a eficientiza planificarea didactică, de a genera idei creative pentru activități și de a personaliza resursele educaționale în funcție de nevoile celor mici.

Aplicația poate fi folosită eficient în grădinițe și acasă prin următoarele metode practice:

1. Planificarea activităților didactice și proiecte tematice

Generare de idei: Poate crea planuri de lecție detaliate pentru „Săptămâna Altfel” sau teme specifice (ex: „Sistemul Solar pe înțelesul celor mici”, „Toamna mândră”).

Structurarea zilei: Ajută la organizarea jocurilor de mișcare, activităților matematice sau de dezvoltare a limbajului.

Tranziții distractive: Generează scurte poezii sau cântecele pentru momentele de tranziție (ex: spălatul pe mâini, strângerea jucăriilor).

2. Crearea de povești și resurse personalizate

Povești terapeutice: Poate compune povești personalizate pentru a ajuta un copil să depășească frici specifice (ex: frica de întuneric, adaptarea la grădiniță).

Personalizarea personajelor: Include numele copiilor din grupă în narațiuni interactive pentru a le capta atenția.

Ghiduri pentru întrebări: Formulează întrebări de reflecție pe care educatorul le poate pune după lectura unei povești pentru a stimula gândirea critică.

3. Jocuri, ghicitori și activități practice

Ghicitori tematice: Creează liste instantanee de ghicitori adaptate nivelului de vârstă (grupa mică, mijlocie sau mare).

Idei de craft-uri: Oferă instrucțiuni pas cu pas pentru activități practice și plastice folosind materiale reciclabile.

Vânătoare de comori: Organizează indicii scrise în versuri pentru jocuri de orientare în curtea grădiniței.

4. Comunicarea cu părinții și documentația școlară

Șabloane de mesaje: Redactează rapid rapoarte de progres, mesaje de informare pentru părinți sau invitații la serbări.

Fișe de evaluare: Ajută la formularea descriptivului de performanță pentru competențele preșcolarilor.

Bune practici și limite importante

Verificarea obligatorie: Informațiile oferite de inteligența artificială trebuie întotdeauna verificate și adaptate pedagogic de către educator.

Protecția datelor: Nu introduceți niciodată numele reale de familie, CNP-uri sau detalii confidențiale ale copiilor în platformă.

Timpul pe ecran: Scopul utilizării AI este de a reduce timpul petrecut de adult în fața calculatorului pentru planificare, oferindu-i mai mult timp real pentru interacțiunea directă, față în față, cu preșcolarii.

Legătura cu formarea Erasmus+

Materialul valorifică competențele dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ privind integrarea pedagogică a instrumentelor digitale și, după caz, a inteligenței artificiale. Resursa ilustrează transferul de la explorarea unei aplicații în context de formare la utilizarea ei didactică pentru proiectarea activităților, crearea de conținut, feedback, evaluare și implicarea activă a elevilor. Utilizarea instrumentului rămâne ghidată de obiectivele lecției, de verificarea conținutului și de principiile unei folosiri responsabile și sigure a tehnologiei.

1.2.3. CANVA AI. Crearea imaginilor pentru o poveste educativă animată

Material realizat în cadrul mobilității Erasmus+

Proiect number 2025-1-RO01-KA121-SCH-000320759

AUTOR:Chiva Maria Mihaela

INSTRUMENT DIGITAL UTILIZAT: Canva AI

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Activitatea propusă a urmărit realizarea unui set de cinci imagini pentru povestea educativă „In lumea culorilor” (Inside the world of colors), precum și organizarea lor într-un videoclip animat de scurtă durată. Materialul este destinat preșcolarilor și poate fi utilizat atât în activități de limba română, cât și în activități de limba engleză.

Imaginile urmăresc momentele principale ale firului narativ: Băiatului i-ar fi plăcut să fie pictorul.El în fiecare după-amiază își umplea caietele de schițe cu animăluțe

colorate, flori și aventuri minunate. Într-o zi însorită în timp ce își explora podul prăfuit al bunicii a descoperit o pensulă acoperită cu praf auriu strălucitor, ea părând la început normală, dar ea s-a transformat într-o pensulă fermecată.

Pensula fermecată funcționează ca element vizual comun și îi ajută pe elevi să identifice legătura dintre secvențe. De asemenea, elevii reușesc să asocieze rapid cuvintele noi cu imaginile expresive, dezvoltându-și atât capacitatea de ascultare (listening), cât și exprimarea orală (speaking), într-un mediu prietenos și captivant.

DESCRIEREA APLICAȚIEI:

Pentru a da viață acestei activități, am utilizat platforma Canva, un instrument digital versatil recunoscut pentru potențialul său creativ în mediul educațional. Canva permite generarea și editarea facilă a unor resurse vizuale, de la ilustrații și postere, până la materiale video interactive. Funcțiile Canva AI pot genera variante vizuale pornind de la o descriere formulată de către utilizator. Profesorul stabilește personajele, locul, acțiunea, stilul și publicul-țintă, apoi selectează rezultatele potrivite și le adaptează scopului educațional.

PUBLIC ȚINTĂ ȘI VALOARE DIDACTICĂ:

Materialul se adresează preșcolarilor. Limbajul, durata videoclipului și stilul vizual au fost alese astfel încât povestea să poată fi urmărită ușor, fără explicații lungi. Secvențele pot fi prezentate atât în limba română pentru înțelegerea mesajului și dezvoltarea exprimării orale, cât și în limba engleză pentru introducerea sau consolidarea unui vocabular elementar.

MESAJ CENTRAL: Prietenia devine mai puternică atunci când este oferită și împărtășită cu ceilalți.

OBIECTIVE DIDACTICE URMĂRITE:

- dezvoltarea gândirii narative, ajutându-i pe elevi să recunoască momentele subiectului și să anticipeze deznodământul unei întâmplări.
- dezvoltarea vocabularului referitor la culori, natură, emoții și acțiuni;
- formularea unor răspunsuri și propoziții scurte în limba română și în limba engleză;
- identificarea personajelor, a locului și a momentelor importante ale acțiunii;

stimularea exprimării libere prin descrierea detaliilor vizuale, a trăirilor personajelor și a acțiunilor desfășurate.

- dezvoltarea atenției, a memoriei vizuale și a capacității de predicție;

promovarea valorilor sociale pozitive, cultivând empatia, spiritul de prietenie, întraajutorarea și bucuria de a împărtăși momente frumoase cu ceilalți.

CONȚINUT LINGVISTIC:

În limba engleză, imaginile permit exersarea unor cuvinte și structuri precum: afternoon, sketchbook, colorful, flowers, adventures, dusty attic, paintbrush, golden. În limba română, aceleași imagini pot fi utilizate pentru descriere, povestire având ca suport imagini, identificarea însușirilor și formularea unui mesaj moral.

Utilizarea bilingvă nu presupune traducerea mecanică a fiecărei propoziții. Pentru preșcolarii aflați la început, profesorul poate prezenta mai întâi scena în limba română, apoi poate selecta câteva cuvinte sau întrebări în limba engleză. În acest mod, imaginea rămâne reperul comun, iar dificultatea lingvistică poate fi adaptată nivelului grupei.

MODUL DE UTILIZARE A CANVA AI:

Povestea a fost analizată și împărțită în cinci secvențe vizuale. Pentru fiecare secvență au fost stabilite personajele, decorul, acțiunea principală, atmosfera și elementul comun (balonul roșu). Descrierile au fost formulate astfel încât Canva AI să genereze

ilustrații luminoase, prietenoase și potrivite copiilor. Din variantele obținute au fost selectate imaginile care redau cel mai clar ideea fiecărui moment narativ.

ETAPELE REALIZĂRII MATERIALULUI:

- conceperea textului: redactarea poveștii și identificarea mesajului educativ despre prietenie;
- segmentarea textului: împărțirea textului în cinci secvențe narative distincte care pot fi reprezentate vizual;
- stabilirea elementelor recurente: băiatul pictor, pensula fermecată, decorul de primăvară ;

planificarea vizuală: s-a stabilit identitatea vizuală a personajului principal (băiatul pictor) și stilul artistic general (3D animat, luminos, cu o paletă cromatică caldă și atrăgătoare pentru copii);

- generarea asistată de inteligență artificială: folosind modulul Canva AI, au fost introduse descrieri detaliate în limba engleză pentru fiecare cadru în parte;
- selecția riguroasă: din variantele multiple generate de aplicație, au fost alese acele imagini care asigurau claritatea acțiunii, expresivitatea chipurilor și continuitatea estetică;
- montajul: imaginile selectate au fost importate în editorul video unde s-au sincronizat cu linia narativă, adăugându-se totodată subtitrări accesibile pentru sprijinirea citirii timpurii;
- verificarea produsului final din punct de vedere vizual și didactic.

EXEMPLU DE CERINȚĂ INTRODUSĂ ÎN CANVA AI:

O cerință eficientă precizează nu doar obiectele care trebuie să apară, ci și relația dintre ele. În acest caz sunt importante personajul, balonul, decorul, anotimpul,

atmosfera, stilul 3D și formatul vertical. Cu cât descrierea este mai clară, cu atât este mai ușor să fie selectată o imagine potrivită scopului didactic.

SCENELE VIZUALE ALE POVEȘTII:

- Scena 1. Oliver visează să fie pictor.

Prima imagine introduce personajul principal și cadrul acțiunii. Micuțul băiat visează să fie pictor cu orice preț.

Expresia lui facială sugerează bucurie și curiozitate. Scena poate fi folosită pentru culori, obiecte din natură și formularea unor descrieri simple.



Imaginea 1. Oliver visează să fie pictor.

Scena 2. Shițarea desenelor de către Oliver în caietelul lui

Oliver schițează în fiecare după-amiază desene cu animale colorate, flori și aventuri minunate.



Imaginea 2. Băiețelul schițează în fiecare după-amiază desene.

Scena 3. Descoperirea aventurilor minunate

Oliver descoperă aventuri minunate alături de jucării și prietenii lui.



Imaginea 3. Oliver descoperă aventuri minunate.

Scena 4. Explorarea podului bunicii și gasirea unei pensule acoperite cu praf auriu strălucitor

Scena poate susține discuții despre cooperare și despre felul în care îi primim pe ceilalți într-un grup. Elevii pot identifica acțiunile și pot formula replici scurte pentru fiecare personaj.



Imaginea 4. Oliver a găsit o pensulă acoperită cu praf auriu strălucitor.

Scena 5. Băiețelul își îndeplinește visul de a fi pictor

Tabloul final reunește toate personajele sub un curcubeu strălucitor, într-un cadru luminos și festiv. Pensula fermecată rămâne în centrul compoziției, iar băiețelul radiază de fericire în mijlocul noilor săi prieteni, înțelegând că cel mai frumos lucru din lume nu este un obiect oarecare, ci legătura sinceră de prietenie.

Scena oferă concluzie morală puternică și facilitează recapitularea întregului set de cuvinte acumulate.



Imaginea 5.Oliver și prietenii sărbătoresc prietenia

Activitate de încheiere:

Elevii pot formula mesajul poveștii în cuvinte proprii. În limba română pot completa enunțul „Un prieten adevărat...”, iar în limba engleză pot repeta sau adapta structuri precum Friends help each other, We can play together și Thank you, my friend. Pentru clasele foarte mici, răspunsurile pot fi însoțite de desene, gesturi sau alegerea unei imagini.

Idee de transfer: fiecare elev desenează un obiect pe care l-ar împărți cu un prieten și explică alegerea într-o propoziție simplă.

VALORIFICAREA MATERIALULUI LA CLASĂ:

Cele cinci imagini și videoclipul pot fi utilizate înainte, în timpul și după prezentarea poveștii. Profesorul poate adapta numărul de întrebări, limba de lucru și complexitatea răspunsurilor. Pentru elevii care au nevoie de sprijin, imaginea reduce dependența de explicații abstracte și oferă repere pentru înțelegere și exprimare.

Înainte de vizionare:

- observarea pensulei fermecate și formularea unor predicții despre poveste;

- identificarea anotimpului, a culorilor și a elementelor din spațiul de joacă;
- introducerea cuvintelor-cheie în limba română sau în limba engleză.

În timpul vizionării:

- oprirea videoclipului după fiecare scenă și numirea personajelor;
- alegerea unei emoții potrivite pentru micuțul pictor și justificarea răspunsului;

După vizionare:

- ordonarea imaginilor și repovestirea acțiunii;
- asocierea personajelor cu replici sau verbe de acțiune;
- joc de rol: Micuțul pictor ajunge în spațiul de joacă și îi salută pe noii prieteni;
- realizarea unei benzi desenate cu o scenă nouă;
- discuție despre gesturile prin care putem arăta prietenie în clasă.

Evaluare formativă:

Înțelegerea poate fi verificată prin sarcini scurte: alegerea imaginii corecte după o descriere, răspunsuri de tip adevărat/fals, completarea unei propoziții sau ordonarea a trei-cinci scene. În limba engleză, accentul poate rămâne pe vocabular și pe înțelegerea mesajului, fără a transforma activitatea într-un test de traducere.

ADAPTARE: pentru niveluri diferite, aceeași imagine poate genera răspunsuri de la un singur cuvânt până la o scurtă repovestire.

PRODUSUL FINAL:

- Produsul final este un videoclip animat vertical, cu durata de aproximativ 30 de secunde, construit din cele cinci secvențe vizuale generate cu Canva AI.

Videoclipul poate fi proiectat pe tabla interactivă sau distribuit ca material de recapitulare. Imaginile pot fi utilizate și separat în prezentări, fișe de lucru, jocuri de

asociere, exerciții de descriere ori activități de povestire. Astfel, același produs poate fi valorificat în mai multe contexte și la niveluri lingvistice diferite.

REFLECȚIE PERSONALĂ:

Realizarea materialului a evidențiat utilitatea Canva AI în transformarea unei povești într-un suport vizual ușor de urmărit. Imaginile colorate și expresive pot susține atenția elevilor din clasele mici și pot face mai accesibile cuvintele, acțiunile și emoțiile

Consider că valoarea principală a materialului nu se află doar în aspectul său vizual, ci în modul în care imaginile sunt integrate într-o activitate cu obiective clare. Întrebările, predicțiile, repovestirea și discuția despre prietenie transformă videoclipul dintr-un element decorativ într-un suport didactic. În utilizarea sa trebuie păstrat un echilibru între atractivitatea tehnologiei și participarea reală a elevilor.

UTILIZARE RESPONSABILĂ:

Materialele generate au fost verificate înainte de includerea în produsul final. Nu au fost utilizate date personale sau imagini ale elevilor. Conținutul va fi adaptat vârstei, nivelului lingvistic și contextului clasei, iar profesorul va explica, atunci când este relevant, faptul că imaginile au fost create cu ajutorul inteligenței artificiale.

Legătura cu formarea Erasmus+

Materialul valorifică competențele dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ privind integrarea pedagogică a instrumentelor digitale și, după caz, a inteligenței artificiale. Resursa ilustrează transferul de la explorarea unei aplicații în context de formare la utilizarea ei didactică pentru proiectarea activităților, crearea de conținut, feedback, evaluare și implicarea activă a elevilor. Utilizarea instrumentului rămâne ghidată de obiectivele lecției, de verificarea conținutului și de principiile unei folosiri responsabile și sigure a tehnologiei.

1.4. Zaharioiu Ioana

1.4.1. ChatterPix Kids – Developing English Speaking Skills through Animated Pictures

Material realizat în cadrul mobilității Erasmus+

Project number 2025-1-RO01-KA121-SCH-000320759

Autor: ZAHARIOIU IOANA

Scoala Gimnaziala Sat Magura, Comuna Mihaesti

Instrument digital utilizat: ChatterPix Kids

Scopul activității:

Scopul acestei activități a fost utilizarea aplicației ChatterPix Kids ca instrument digital creativ pentru dezvoltarea competențelor de comunicare în limba engleză. Activitatea îi ajută pe elevi să transforme o imagine într-un personaj care „vorbește” și să utilizeze limba engleză într-un context atractiv și accesibil.

Am urmărit dezvoltarea exprimării orale, consolidarea vocabularului și exersarea unor structuri gramaticale simple. Aplicația poate fi utilizată pentru descrierea unei persoane sau a unui animal, prezentarea unui obiect, povestirea unei experiențe sau realizarea unui scurt dialog.

Activitatea poate fi adaptată nivelului clasei. La A1–A2, elevii pot utiliza propoziții scurte și vocabular familiar, iar la A2+–B1 pot realiza prezentări mai dezvoltate.

Descrierea aplicației

ChatterPix Kids este o aplicație creativă care permite utilizatorului să aleagă sau să realizeze o fotografie, să traseze o linie de-a lungul zonei care va funcționa ca „gură”

și apoi să înregistreze un mesaj audio. Imaginea poate fi astfel transformată într-un personaj animat care vorbește.

Din perspectiva predării limbii engleze, aplicația oferă un context simplu pentru producerea de mesaje orale. Elevii pot înregistra propriile replici și pot exersa pronunția, vocabularul, structurile gramaticale și fluența.

Un avantaj educațional este faptul că elevii pot crea un produs propriu, pot alege personajul și mesajul și pot repeta înregistrarea până când sunt mulțumiți de rezultat. Profesorul poate folosi produsul final pentru feedback și evaluare formativă.

Modul de utilizare

Am folosit ChatterPix Kids pentru a crea un personaj vizual care transmite un scurt mesaj în limba engleză. Pentru exemplificarea activității, elevii pot alege imaginea unui animal, a unui personaj sau a unui obiect și pot formula un mesaj din perspectiva acestuia.

Într-o activitate despre animals, elevul poate alege imaginea unui animal și poate realiza o scurtă prezentare: “Hello! My name is Leo. I am a lion. I live in Africa. I am big and strong. I like running and sleeping.”

Înainte de înregistrare, elevii pregătesc textul, verifică vocabularul și repetă pronunția. După realizarea produsului digital, acesta poate fi prezentat colegilor sau utilizat într-o activitate de tip guessing game.

Etapele realizării activității

- alegerea temei și stabilirea obiectivului lingvistic;
- alegerea unei imagini potrivite;
- stabilirea vocabularului și structurilor;
- scrierea unui text scurt în limba engleză;
- verificarea textului și repetarea pronunției;
- introducerea imaginii în ChatterPix Kids;

- trasarea liniei care va funcționa ca gură;
- înregistrarea mesajului audio;
- verificarea și refacerea înregistrării, dacă este necesar;
- prezentarea produselor în fața clasei.

Exemplu de activitate: “My Talking Animal”

Tema este “Animals” și poate fi utilizată pentru elevii de nivel A1–A2. Fiecare elev alege un animal și creează un personaj care vorbește în limba engleză.

Cerința pentru elevi: “Choose an animal and make it talk. Introduce your animal, say where it lives, describe it and say what it likes. Use 4–6 sentences in English.”

Exemplu de text pentru înregistrare

“Hello! My name is Max. I am a funny monkey. I am small and brown. I live in the jungle. I like bananas and climbing trees. I am very happy!”

Competențe lingvistice dezvoltate

- vocabular referitor la animale, persoane, obiecte și activități;
- descrierea persoanelor și animalelor;
- utilizarea verbului to be și a verbului have got;
- utilizarea Present Simple în propoziții simple;
- formularea unor enunțuri;
- dezvoltarea pronunției și fluentei;
- exprimarea orală și prezentarea unui mesaj scurt.

Valoarea educativă a activității

ChatterPix Kids poate transforma o activitate tradițională de speaking într-o experiență creativă. Elevii au posibilitatea de a vorbi prin intermediul unui personaj ales de ei, ceea ce poate face activitatea mai atractivă și poate reduce presiunea resimțită atunci când trebuie să vorbească direct în fața clasei.

Aplicația poate fi utilizată pentru predare, consolidare și evaluare formativă. Profesorul poate verifica vocabularul, corectitudinea propozițiilor și pronunția.

Activitatea poate fi diferențiată: începătorii pot înregistra 3–4 propoziții după un model, iar elevii mai avansați pot crea un mesaj mai lung sau un mini-dialog.

Alte activități posibile la limba engleză

- My Talking Pet – descrierea unui animal de companie;
- Meet My Character – prezentarea unui personaj imaginar;
- My Favourite Food – un aliment care vorbește și se prezintă;
- A Talking Story Character – un personaj dintr-o poveste relatează un moment;
- Weather Reporter – un personaj prezintă vremea;
- My Talking Object – un obiect din clasă se prezintă;
- Eco Character – un personaj transmite un mesaj despre protejarea mediului.

Produsul final

Produsul final este un scurt videoclip în care o imagine „vorbește” prin intermediul mesajului înregistrat de elev. Acesta poate fi prezentat clasei, inclus într-o prezentare digitală sau utilizat ca parte a unui proiect de grup.

Produsele elevilor pot constitui un portofoliu digital de activități de speaking și pot fi folosite pentru autoevaluare: elevii își pot asculta înregistrarea și pot observa aspectele pe care doresc să le îmbunătățească.

REFLECȚIE PERSONALĂ

Utilizarea ChatterPix Kids mi-a oferit posibilitatea de a transforma o activitate obișnuită de exprimare orală într-o experiență digitală și creativă. Am constatat că elevii pot fi mai motivați să vorbească în limba engleză atunci când au posibilitatea de a crea un personaj și de a-i da propria voce.

Un aspect valoros al aplicației este simplitatea sa. Elevii se pot concentra asupra mesajului lingvistic, iar componenta vizuală adaugă un element atractiv activității. Pregătirea textului îi determină să reflecteze asupra vocabularului și corectitudinii propozițiilor.

Activitatea mi-a arătat că instrumentele digitale pot sprijini dezvoltarea competențelor de comunicare atunci când sunt integrate în obiectivele lecției. ChatterPix Kids nu este utilizat doar pentru un produs amuzant, ci ca suport pentru exersarea limbii engleze, în special a exprimării orale.

Consider că aplicația poate fi deosebit de utilă pentru elevii mici, deoarece le oferă un mod accesibil de a produce mesaje în limba engleză. Profesorul poate adapta lungimea mesajului, vocabularul și structurile gramaticale în funcție de nivel.

În utilizarea aplicației este important ca profesorul să stabilească reguli clare privind utilizarea imaginilor și să evite publicarea datelor personale sau a fotografiilor elevilor fără acordurile necesare.

Consider că integrarea ChatterPix Kids în lecțiile de limba engleză poate contribui la crearea unor activități interactive, atractive și centrate pe elev, oferind un context în care elevii pot exersa limba, pot fi creativi și pot dobândi mai multă încredere în exprimarea orală.

Legătura cu formarea Erasmus+

Materialul valorifică competențele dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ privind integrarea pedagogică a instrumentelor digitale și, după caz, a inteligenței artificiale. Resursa ilustrează transferul de la explorarea unei aplicații în context de formare la utilizarea ei didactică pentru proiectarea activităților, crearea de conținut, feedback, evaluare și implicarea activă a elevilor. Utilizarea instrumentului rămâne ghidată de obiectivele lecției, de verificarea conținutului și de principiile unei folosiri responsabile și sigure a tehnologiei.

Erasmus+ – Competențe digitale

1.4.2. FaceApp – Learning English through Creative Photo Transformation

Material realizat în cadrul mobilității Erasmus+

Project number 2025-1-RO01-KA121-SCH-000320759

Autor: ZAHARIOIU IOANA

Scoala Gimnaziala Sat Magura, Comuna Mihaesti

Instrument digital utilizat: FaceApp

Scopul activității:

Scopul acestei activități a fost utilizarea aplicației FaceApp ca instrument digital creativ în cadrul unei activități de predare și învățare a limbii engleze. Am urmărit să creez un context vizual atractiv care să îi ajute pe elevi să exerseze descrierea persoanelor, utilizarea adjectivelor pentru aspectul fizic și exprimarea opiniilor în limba engleză.

Activitatea pornește de la transformarea unor fotografii prin utilizarea unor filtre și efecte disponibile în aplicație. Imaginile rezultate devin suport pentru activități de speaking și writing. Elevii pot compara imaginea inițială cu cea modificată, pot descrie schimbările observate și pot formula propoziții folosind structuri simple și comparative.

Activitatea poate fi adaptată în funcție de nivelul clasei. Pentru nivelurile A1–A2 pot fi urmărite vocabularul și structurile simple pentru descrierea aspectului fizic, iar pentru nivelurile A2+–B1 pot fi introduse comparații, exprimarea opiniilor și descrieri mai detaliate.

Descrierea aplicației

FaceApp este o aplicație de editare și transformare a fotografiilor, care utilizează efecte și tehnologii bazate pe inteligență artificială pentru modificarea aspectului unei imagini. Aplicația permite realizarea unor transformări vizuale care pot fi folosite, în contexte educaționale, ca punct de plecare pentru activități de observare, descriere și comunicare.

În predarea limbii engleze, imaginile transformate pot crea situații de comunicare atractive. Elevii pot observa schimbări vizibile și pot utiliza limba pentru a explica ceea ce văd: “He looks older.”, “She has longer hair.”, “He looks different.” sau “I think the second photo is more interesting.”

Utilizarea aplicației trebuie realizată responsabil. Pentru activități cu elevii este recomandată folosirea unor imagini adecvate și evitarea introducerii datelor personale sau a fotografiilor elevilor fără acordurile necesare. Profesorul stabilește materialele utilizate și verifică dacă activitatea este potrivită vârstei elevilor.

Modul de utilizare

Am folosit FaceApp pentru a transforma fotografii și a crea perechi de imagini – fotografia inițială și fotografia modificată. Acestea au fost utilizate ca suport vizual pentru o activitate de limba engleză cu tema “Describing People”.

În prima etapă, elevii au observat fotografiile și au identificat elementele care s-au modificat. În continuare, au folosit vocabular referitor la aspectul fizic, precum hair, eyes, face, beard, smile, young, old, long și short. Pentru elevii cu un nivel mai ridicat, activitatea a fost extinsă prin utilizarea structurilor comparative.

Activitatea a inclus momente de lucru individual, în perechi și frontal. Elevii au fost încurajați să formuleze propoziții complete și să își exprime opinia despre transformările observate.

Etapele realizării activității

- alegerea temei: Describing People;

- selectarea unor fotografii adecvate pentru activitate;
- aplicarea unor filtre și efecte în FaceApp;
- realizarea unor perechi de imagini înainte/după transformare;
- prezentarea imaginilor elevilor;
- identificarea și denumirea elementelor care s-au schimbat;
- descrierea persoanelor folosind adjective și vocabular specific;
- formularea unor comparații între cele două imagini;
- exprimarea unei opinii personale;
- realizarea unei scurte descrieri scrise sau orale.

Exemplu de cerință pentru elevi

“Look at the two photos. Describe the person in each photo. What has changed? Use at least five adjectives. Then compare the two photos and say which one you prefer and why.”

Exemple de structuri lingvistice utilizate

- He/She has got long/short hair.
- He/She looks young/old.
- His/Her hair is longer/shorter.
- He/She looks different in the second photo.
- The second photo is more interesting.
- I prefer the first/second photo because...
- In my opinion, the transformation is funny/interesting/unusual.

Valoarea educativă a activității

Utilizarea imaginilor transformate poate crește implicarea elevilor deoarece oferă un context vizual și neobișnuit pentru folosirea limbii engleze. Elevii nu doar memorează vocabular, ci îl folosesc pentru a descrie, compara și comenta ceea ce observă.

Activitatea contribuie la dezvoltarea competențelor de comunicare orală și poate fi integrată într-o lecție despre descrierea persoanelor, adjective, comparații sau exprimarea opiniilor. De asemenea, poate fi utilizată ca activitate de consolidare sau recapitulare.

Activitatea poate fi diferențiată astfel:

- elevii de nivel A1–A2 pot identifica și utiliza adjective și structuri simple;
- elevii de nivel A2+ pot formula comparații între imagini;
- elevii de nivel B1 pot realiza o descriere mai amplă și pot argumenta o opinie;
- elevii pot lucra în perechi și pot adresa întrebări colegilor despre fotografii.

Activități care pot fi realizate

- Word bank – identificarea vocabularului din imagini;
- Find the differences – identificarea modificărilor dintre fotografii;
- Pair work – descrierea unei imagini către coleg, fără ca acesta să o vadă;
- Comparing people – folosirea adjectivelor comparative;
- Speaking task – prezentarea unei fotografii în fața clasei;
- Writing task – redactarea unui scurt paragraf despre cele două imagini.

Produsul final

Produsul final al activității este un set de imagini transformate în FaceApp, organizate sub forma unei resurse vizuale pentru lecția de limba engleză. Imaginile pot fi integrate într-o prezentare digitală, într-o fișă de lucru sau într-o activitate interactivă.

Resursa poate fi utilizată pe tabla interactivă sau distribuită elevilor pentru activități individuale și în perechi. Fotografiile devin astfel un suport pentru utilizarea funcțională a limbii engleze și pentru dezvoltarea exprimării orale și scrise.

Reflecție personală

Utilizarea FaceApp mi-a oferit posibilitatea de a transforma o aplicație de editare foto într-un punct de plecare pentru o activitate de comunicare în limba engleză. Am constatat că materialele vizuale neobișnuite și atractive pot stimula curiozitatea elevilor și îi pot determina să folosească spontan vocabularul învățat.

Activitatea mi-a arătat că instrumentele digitale nu trebuie utilizate doar pentru realizarea unor produse vizuale, ci pot deveni suport pentru dezvoltarea competențelor lingvistice. O fotografie modificată poate genera întrebări, comparații, descrieri și opinii, transformând elevii în participanți activi la comunicare.

Un aspect important este adaptarea activității la vârsta și nivelul elevilor. Profesorul trebuie să selecteze cu atenție imaginile și să stabilească reguli clare de utilizare. În cazul fotografiilor cu persoane reale, trebuie respectate dreptul la imagine, confidențialitatea și acordurile necesare. Pentru această activitate pot fi utilizate fotografii publice, imagini de exemplu sau fotografii pentru care există permisiunea de utilizare.

Consider că integrarea responsabilă a aplicațiilor digitale poate contribui la crearea unor lecții de limba engleză mai atractive și mai interactive. FaceApp nu înlocuiește metodele tradiționale de predare, ci oferă un instrument suplimentar prin care profesorul poate crea contexte vizuale pentru comunicare, descriere și exprimarea opiniilor.

Această activitate mi-a oferit ocazia de a-mi dezvolta competențele digitale și de a reflecta asupra modului în care aplicațiile moderne pot fi integrate în procesul educațional. Utilizarea tehnologiei are valoare pedagogică atunci când este subordonată obiectivelor lecției și când contribuie în mod real la implicarea și progresul elevilor.

Legătura cu formarea Erasmus+

Materialul valorifică competențele dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ privind integrarea pedagogică a instrumentelor digitale și, după caz, a inteligenței artificiale. Resursa ilustrează transferul de la explorarea unei aplicații în context de formare la utilizarea ei didactică pentru proiectarea activităților, crearea de conținut, feedback, evaluare și implicarea activă a elevilor. Utilizarea instrumentului rămâne ghidată de obiectivele lecției, de verificarea conținutului și de principiile unei folosiri responsabile și sigure a tehnologiei.

1.4.3. Grok – Crearea unei resurse educaționale pentru elevi

Material realizat în cadrul mobilității Erasmus+

Proiect number 2025-1-RO01-KA121-SCH-000320759

Autor: Zaharioiu Ioana

Scoala Gimnaziala Sat Magura, Comuna Mihaesti

Instrument digital utilizat: Grok

Scopul activității:

Scopul acestei activități a fost utilizarea aplicației Grok ca instrument de sprijin pentru crearea unei resurse educaționale în limba engleză, adaptată nivelului și nevoilor elevilor. Am urmărit obținerea unui material clar, atractiv și ușor de integrat într-o activitate didactică, care să poată fi utilizat pentru dezvoltarea vocabularului, înțelegerea mesajului și exprimarea orală.

Activitatea a urmărit, de asemenea, dezvoltarea competențelor digitale ale profesorului și explorarea modului în care inteligența artificială poate contribui la proiectarea unor materiale educaționale personalizate. Resursa a fost concepută astfel

încât profesorul să poată interveni asupra conținutului generat, să îl verifice și să îl adapteze obiectivelor lecției.

Descrierea aplicației

Grok este un instrument bazat pe inteligență artificială care poate fi utilizat pentru generarea și dezvoltarea de conținut pornind de la cerințe formulate de utilizator. În activitatea didactică, un astfel de instrument poate sprijini profesorul în realizarea unor texte, dialoguri, idei de activități, exerciții, întrebări de înțelegere și materiale diferențiate.

Un avantaj important este posibilitatea de a formula cerințe precise, în funcție de vârsta elevilor, nivelul de limbă, tema lecției, vocabularul urmărit și tipul de activitate dorit. Astfel, profesorul poate obține rapid o variantă inițială a materialului și o poate transforma într-o resursă adaptată clasei.

Rolul profesorului rămâne esențial. Conținutul generat cu ajutorul inteligenței artificiale trebuie verificat din punct de vedere lingvistic, pedagogic și al adecvării la vârsta elevilor. Aplicația oferă un punct de plecare, însă selecția, adaptarea și utilizarea conținutului aparțin profesorului.

Modul de utilizare

Am folosit Grok pentru a genera o resursă educațională în limba engleză, pornind de la o temă potrivită elevilor. Înainte de formularea cerinței, am stabilit obiectivul activității, nivelul de dificultate, tipul de vocabular și forma în care doream să fie prezentat materialul.

Am formulat un prompt care a precizat nivelul elevilor, tema, tipul de limbaj și cerințele educaționale. După generarea primei variante, am analizat conținutul și am selectat elementele care puteau fi utilizate la clasă. Unele formulări au fost simplificate sau reformulate pentru a corespunde mai bine nivelului elevilor.

Resursa obținută poate fi utilizată ca punct de plecare pentru activități de vocabular, înțelegere, exprimare orală și lucru în perechi sau în grup.

Etapele realizării materialului

- stabilirea temei și a obiectivelor didactice;
- stabilirea nivelului de limbă și a vocabularului urmărit;
- formularea promptului pentru Grok;
- analizarea și verificarea conținutului generat;
- adaptarea materialului la nivelul elevilor;
- organizarea resursei într-o formă potrivită pentru utilizarea la clasă;
- identificarea unor activități suplimentare care pot fi realizate pornind de la material.

Exemplu de prompt utilizat

„Creează o resursă scurtă în limba engleză pentru elevi, potrivită nivelului A2, pe tema Healthy Habits. Folosește vocabular accesibil și propoziții clare. Include un scurt text introductiv, vocabular esențial și câteva întrebări de înțelegere. Materialul trebuie să fie atractiv și potrivit pentru o activitate de aproximativ 15-20 de minute la clasă.”

Pornind de la această cerință, am analizat răspunsul oferit de aplicație și am selectat elementele care puteau fi integrate în activitatea didactică. Promptul a fost important deoarece precizarea vârstei, a nivelului de limbă, a temei și a obiectivului a contribuit la obținerea unui material mai ușor de adaptat.

Valoarea educativă a activității

Utilizarea unei resurse generate cu ajutorul Grok poate sprijini activitățile de limba engleză prin oferirea unui context clar și accesibil pentru folosirea limbii. Materialul poate fi utilizat pentru introducerea sau recapitularea vocabularului, pentru verificarea înțelegerii unui text și pentru stimularea exprimării orale.

Pornind de la aceeași resursă, pot fi create activități cu niveluri diferite de dificultate. Elevii care au nevoie de sprijin pot lucra cu exerciții de asociere, completare sau răspunsuri scurte, în timp ce elevii mai avansați pot formula propoziții, pot argumenta o opinie sau pot crea propriul material.

Activități care pot fi realizate după utilizarea resursei:

- identificarea și explicarea vocabularului nou;

- asocierea cuvintelor cu imagini sau definiții;
- răspunsuri la întrebări de înțelegere;
- formularea unor propoziții folosind vocabularul nou;
- discuții în perechi pe tema abordată;
- crearea unui scurt dialog sau a unei prezentări.

Produsul final

Produsul final este o resursă digitală educațională realizată pornind de la conținutul generat cu ajutorul Grok și adaptată de profesor pentru utilizarea la clasă. Materialul poate fi proiectat pe tabla interactivă, utilizat în timpul lecției sau distribuit elevilor ca activitate de consolidare.

Resursa poate constitui, de asemenea, punctul de plecare pentru alte materiale digitale, precum prezentări, fișe de lucru, activități interactive sau videoclipuri educative. În acest fel, utilizarea inteligenței artificiale se integrează într-un proces mai amplu de proiectare pedagogică.

Reflecție personală

Utilizarea Grok mi-a oferit posibilitatea de a explora o modalitate rapidă și flexibilă de creare a unor resurse educaționale. Aplicația poate economisi timp în etapa inițială de planificare și poate oferi idei pe care profesorul le poate dezvolta ulterior în funcție de obiectivele lecției și de particularitățile clasei.

Am observat că rezultatul este influențat în mod direct de claritatea cerinței formulate. Cu cât promptul precizează mai bine nivelul elevilor, tema, vocabularul, durata și tipul de activitate, cu atât materialul generat este mai ușor de utilizat și de adaptat.

Utilizarea aplicației nu înseamnă preluarea automată a conținutului. Este necesară verificarea informațiilor, corectarea eventualelor formulări nepotrivite și adaptarea materialului la obiectivele curriculare și la nivelul real al elevilor. Consider că inteligența artificială poate fi un sprijin valoros pentru profesor atunci când este utilizată responsabil și cu discernământ.

Această activitate mi-a oferit ocazia de a-mi dezvolta competențele digitale și de a reflecta asupra modului în care instrumentele bazate pe inteligență artificială pot fi integrate în procesul educațional. Grok nu înlocuiește rolul profesorului, ci poate facilita etapa de generare a ideilor și de creare a unor materiale care sunt ulterior verificate, personalizate și aplicate pedagogic de către profesor.

Legătura cu formarea Erasmus+

Materialul valorifică competențele dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ privind integrarea pedagogică a instrumentelor digitale și, după caz, a inteligenței artificiale. Resursa ilustrează transferul de la explorarea unei aplicații în context de formare la utilizarea ei didactică pentru proiectarea activităților, crearea de conținut, feedback, evaluare și implicarea activă a elevilor. Utilizarea instrumentului rămâne ghidată de obiectivele lecției, de verificarea conținutului și de principiile unei folosiri responsabile și sigure a tehnologiei.

1.5. Bălan Elena-Lăcrămioara

Erasmus+ – Competențe digitale

1.5.1. Aplicația Grok

Material realizat în cadrul mobilității Erasmus+

Project number 2025-1-RO01-KA121-SCH-000320759

Prof. Bălan Elena-Lăcrămioara Școala Gimnazială, sat Măgura, comuna Mihăești

Grok este asistentul de inteligență artificială dezvoltat de xAI și disponibil pe web la Grok.com, precum și pe iOS și Android. În prezent, versiunea principală este Grok 4.5, iar serviciul poate fi folosit gratuit, cu limite mai mari și funcții suplimentare în abonamentele plătite.

Poate:

- răspunde la întrebări și explica concepte;
- căuta informații actuale pe internet;
- analiza PDF-uri, imagini, documente, foi de calcul și cod;
- rezuma texte și documente;
- ajuta la redactare și cercetare;
- genera și modifica imagini și videoclipuri;
- conversa prin voce;
- programa și explica cod;
- rezolva probleme de matematică, știință și logică;

lucra cu informații din conversațiile anterioare.

Un avantaj important pentru activitățile școlare este căutarea web în timp real, inclusiv accesul la informații de pe web și de pe X, ceea ce îl face util pentru teme care presupun actualitate: știri, evenimente istorice recente, știință, tehnologie, statistici etc.

Grok nu trebuie privit doar ca un instrument care „dă răspunsul”, ci poate fi folosit ca tutor virtual, partener de învățare și asistent al profesorului.

Un profesor poate să-i ceară, de exemplu:

- „Predau biologie la clasa a VII-a. Creează o activitate de 20 de minute despre fotosinteză, cu obiective, întrebări pentru elevi și o activitate practică.”

Sau:

- „Transformă acest capitol într-o fișă de lucru cu 10 exerciții, dintre care 3 ușoare, 4 medii și 3 dificile.” Grok poate ajuta la:
 - Planificarea lecțiilor
 - proiectarea unei lecții;
 - formularea obiectivelor;
 - crearea unor activități;

diferențierea materialelor pentru niveluri diferite.

Crearea evaluărilor

- teste grilă;
- întrebări cu răspuns deschis;
- exerciții;
- bareme;

variante diferite ale aceluiași test.

Pregătirea materialelor

- fișe de lucru;
- rezumate;
- explicații;
- studii de caz;

- scenarii pentru dezbateri;

activități interdisciplinare.

Analiza documentelor

Profesorul poate încărca un PDF sau alt document și îi poate cere să-l rezume, să extragă conceptele importante sau să genereze întrebări pe baza lui. Funcția de analiză a fișierelor este inclusă în capabilitățile actuale ale Grok.

Grok ca „profesor particular” pentru elev

Aceasta este, probabil, una dintre cele mai interesante utilizări. În loc să întrebe:

- „Care este răspunsul la exercițiul 5?” elevul poate spune:
- „Nu-mi da răspunsul. Pune-mi întrebări și ajută-mă să rezolv singur.” Apoi poate continua:
- „Nu înțeleg pasul 2. Explică-mi ca unui elev de 10 ani.” sau:
- „Explică-mi aceeași problemă folosind un exemplu din viața de zi cu zi.”

Această utilizare este mult mai sănătoasă pedagogic decât copierea răspunsului.

Cercetările recente asupra AI în educație indică tocmai această direcție: AI-ul este mai valoros atunci când sprijină feedback-ul, explorarea și învățarea, în timp ce profesorul păstrează controlul pedagogic.

Exemple concrete pe discipline

-Matematică

Elevul poate spune:

- „Ajută-mă să înțeleg metoda falsei ipoteze. Nu rezolva problema în locul meu. Dă-mi câte un indiciu.” Sau:
- „Dă-mi 5 probleme de geometrie, de nivel clasa a IV-a. După fiecare răspuns al meu, spune-mi dacă raționamentul este corect.”

Științe / Fizică Profesorul poate cere:

- „Explică circuitul apei în natură la nivelul clasei a II-a.” Apoi:
- „Creează 5 întrebări prin care să verific dacă elevii au înțeles conceptul.”

Grok poate analiza și imagini sau diagrame, ceea ce poate fi util în interpretarea unor scheme, grafice sau fotografii.

Limba română Poate fi utilizat pentru:

- analiză literară;
- identificarea figurilor de stil;
- exerciții de gramatică;
- dezvoltarea vocabularului;
- feedback asupra unei compuneri;

transformarea unui text într-un alt registru.

De exemplu:

- „Analizează această compunere ca un profesor. Nu o rescrie. Identifică 5 lucruri bune și 5 lucruri care pot fi îmbunătățite.”

Istorie și geografie De exemplu:

- „Compară cauzele Primului Război Mondial cu cele ale celui de-Al Doilea Război Mondial și indică sursele.”

sau:

- „Care sunt cele mai recente date despre populația României? Caută surse oficiale.”

Totuși, elevul trebuie învățat să verifice informația, nu să considere automat corect orice răspuns al AI.

O funcție foarte interesantă: vocea

Grok poate purta conversații vocale naturale. În educație, asta poate fi folosit pentru:

- exersarea limbilor străine;
- conversații în engleză;
- simularea unui interviu;
- exerciții de pronunție și comunicare;
- simularea unei dezbateri;

Întrebări și răspunsuri orale. De exemplu, un elev poate spune:

- „Vorbește cu mine numai în engleză. Sunt nivel B1. Dacă fac o greșeală, lasă-mă să termin propoziția, apoi corectează-mă.”

Este o utilizare foarte bună a AI-ului ca partener de conversație. Imagini și video – potențial mare pentru lecții

Grok include Grok Imagine, care permite generarea de imagini și videoclipuri. Profesorul poate crea, de exemplu:

- o ilustrație a unei scene istorice;
- schema imaginară a unei celule;
- o imagine pentru un exercițiu de limba română;
- materiale vizuale pentru geografie;
- scenarii vizuale pentru educație civică;

Imagini pentru elevii mici. De exemplu:

- „Creează o imagine educațională care să ilustreze circuitul apei în natură, cu etapele clar marcate.” Apoi imaginea poate deveni punctul de plecare pentru o activitate de clasă.

O utilizare foarte bună: diferențierea învățării

Aici AI-ul poate fi foarte util profesorului.

Să presupunem că ai aceeași lecție pentru 25 de elevi. Poți cere:

- „Explică acest concept în trei variante: pentru un elev care are dificultăți, pentru nivel mediu și pentru un elev avansat.”

Sau:

- „Transformă exercițiile astfel încât să existe trei niveluri de dificultate.”

Astfel, profesorul poate adapta mai rapid materialul fără să creeze manual trei seturi de materiale.

Există și cercetări recente care arată că adaptarea explicațiilor AI la nivelul educațional al elevului poate îmbunătăți semnificativ potrivirea dintre explicație și nivelul de înțelegere.

Un aspect foarte important: utilizarea în școală nu trebuie să însemne „AI face tema”

Utilizare	Valoare educațională
„Rezolvă-mi tema.”	Scăzută
„Dă-mi răspunsul.”	Scăzută
„Explică-mi conceptul.”	Mare

Utilizare	Valoare educațională
„Pune-mi întrebări până ajung singur la răspuns.”	Foarte mare
„Verifică-mi raționamentul.”	Foarte mare
„Dă-mi exerciții suplimentare.”	Mare
„Simulează un profesor care mă examinează.”	Foarte mare
„Arată-mi unde am greșit și explică de ce.”	Foarte mare

Aceasta este, după părerea mea, diferența dintre folosirea AI pentru a evita învățarea și folosirea AI pentru a învăța mai bine.

Există deja preocupări serioase în mediul educațional că instrumentele AI pot încuraja pasivitatea intelectuală dacă sunt utilizate doar pentru furnizarea răspunsurilor.

Profesorul poate chiar să folosească greșelile AI ca instrument pedagogic. De exemplu:

- „Grok, oferă-mi o explicație care conține intenționat 5 greșeli despre fotosinteză.”
Elevii primesc textul și trebuie să descopere greșelile.

Astfel, nu mai întrebi:

- „Ce poate face AI?”

ci:

- „Putem noi verifica dacă AI are dreptate?”

Aceasta dezvoltă gândirea critică și alfabetizarea AI, două competențe care vor deveni din ce în ce mai importante.

Grok este deja folosit în proiecte educaționale iar un aspect deosebit de relevant ar fi: în decembrie 2025, xAI a anunțat un parteneriat cu guvernul din El Salvador pentru implementarea unui program educațional bazat pe Grok în peste 5.000 de școli, cu obiectivul de a ajunge la peste un milion de elevi și de a sprijini mii de profesori. Programul este conceput în jurul învățării personalizate și adaptării la ritmul și nivelul elevului. Asta nu înseamnă că Grok este automat „soluția ideală” pentru școli, dar demonstrează că utilizarea sa educațională este deja testată la scară națională.

Riscurile:

Aș fi atent la cel puțin 5 probleme:

- Halucinațiile AI

Grok poate produce informații greșite prezentate într-un mod foarte convingător.

Regulă: informațiile importante trebuie verificate din surse credibile.

Copierea temelor

Elevul poate transforma AI-ul într-un „rezolvator de teme”.

Soluția nu este neapărat interzicerea AI, ci proiectarea unor sarcini în care elevul trebuie să explice, argumenteze și verifice.

Confidențialitatea

Profesorii nu ar trebui să introducă în mod necontrolat date personale despre elevi, situații școlare sensibile sau documente care conțin informații confidențiale.

Vârsta elevilor

Pentru copii și adolescenți trebuie stabilite reguli clare privind conturile, utilizarea AI, datele personale și supravegherea adultului.

Dependența de AI

Dacă elevul întreabă AI-ul la fiecare dificultate, poate pierde tocmai abilitatea pe care vrem să o dezvoltăm:

- să gândească singur.

Cum aş introduce Grok în şcoală?

Eu nu aş începe cu:

- „De mâine toți elevii folosesc Grok.” Aş începe cu un proiect pilot.

Etapa 1 – Profesorii

Un grup mic de profesori îl testează timp de 4–6 săptămâni.

Etapa 2 – Activități controlate

AI-ul este folosit numai pentru anumite activități:

- cercetare;

- brainstorming;
- explicații;
- feedback;
- exerciții suplimentare;
- simulări;
- verificarea argumentelor. Etapa 3 – Reguli pentru elevi De exemplu:

AI poate fi folosit pentru:

- explicații;
- idei;
- exerciții;
- feedback;

cercetare.

AI nu poate fi folosit pentru:

- copierea unei teme;
- redactarea integrală a unei lucrări care trebuie să reflecte munca elevului;
- inventarea surselor;

înlocuirea lecturii.

Etapa 4 – Profesorul rămâne responsabil

AI-ul este instrument, nu profesor și nu evaluator final.

Grok poate avea o utilitate foarte mare în educație, mai ales datorită combinației dintre conversație, căutare web, analiză de documente, raționament, voce, programare și generare de imagini/video. Dar cea mai bună utilizare nu este:

- elev → întrebare → răspuns → copiere

ci:

- elev → problemă → dialog cu AI → întrebări → feedback → verificare → reflecție → învățare.

Și există un argument foarte interesant pentru această abordare: chiar proiectele educaționale cu AI aflate în dezvoltare pun accent pe AI ca partener al profesorului, nu ca înlocuitor al acestuia.

Legătura cu formarea Erasmus+

Materialul valorifică competențele dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ privind integrarea pedagogică a instrumentelor digitale și, după caz, a inteligenței artificiale. Resursa ilustrează transferul de la explorarea unei aplicații în context de formare la utilizarea ei didactică pentru proiectarea activităților, crearea de conținut, feedback, evaluare și implicarea activă a elevilor. Utilizarea instrumentului rămâne ghidată de obiectivele lecției, de verificarea conținutului și de principiile unei folosiri responsabile și sigure a tehnologiei.

1.5.2. Aplicația Plickers

Material realizat în cadrul mobilității Erasmus+

Project number 2025-1-RO01-KA121-SCH-000320759

Prof. Bălan Elena-Lăcrămioara

Școala Gimnazială, sat Măgura, comuna Mihăești

Plickers este o aplicație educațională pentru evaluare rapidă în clasă. Profesorul pune o întrebare, iar elevii răspund folosind niște carduri tipărite cu coduri QR. Profesorul scanează cardurile cu telefonul, iar aplicația înregistrează răspunsurile.

Este utilă pentru:

- quizz-uri și verificări rapide;
- evaluarea înțelegerii lecției;
- participarea întregii clase, fără ca elevii să aibă nevoie de telefoane;

afișarea rezultatelor în timp real.

Se accesează site-ul oficial Plickers și creează-ți un cont de profesor.

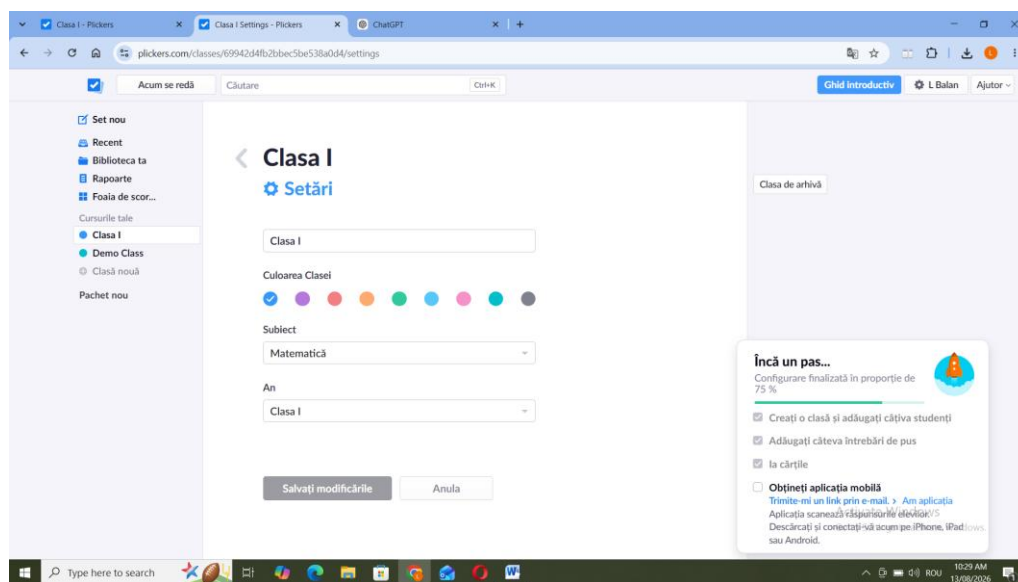
Se crează clasa.

După autentificare:

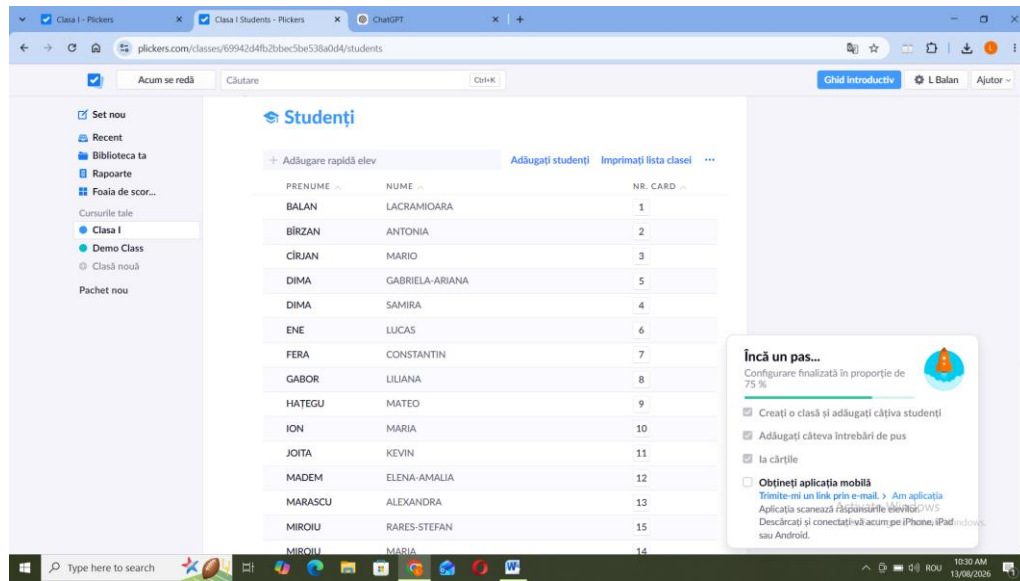
- Intră la Classes.

Alege New Class.

Scrie numele clasei, de exemplu „Clasa I”.

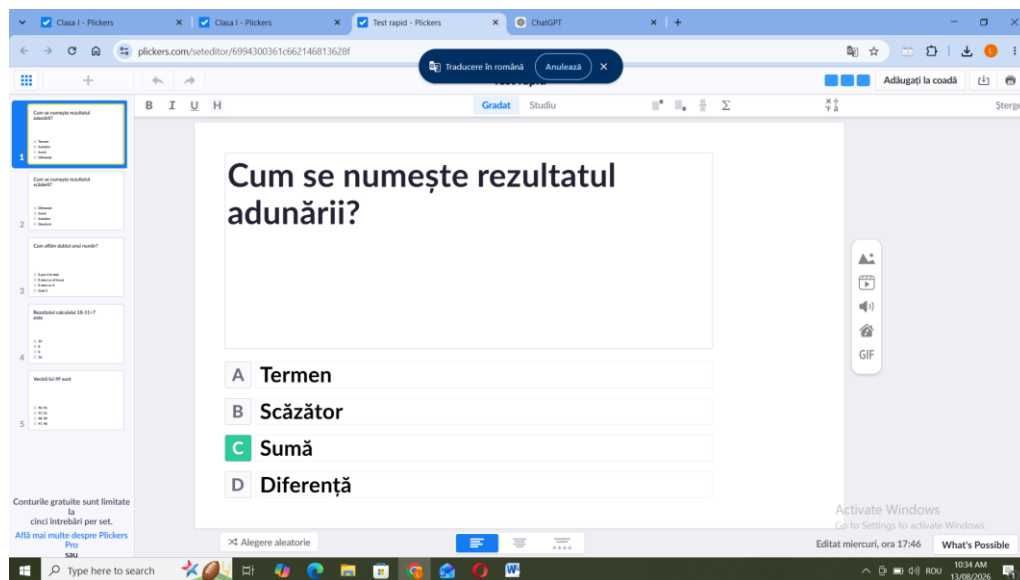


Adaugă elevii în listă, de exemplu:



Important: fiecărui elev îi va fi atribuit un număr de card Plickers.

Se creează întrebările.



Se intră la Library.

Se alege New Question.

Se scrie întrebarea.

Se adaugă variantele de răspuns, de exemplu: A,B,C,D

Se marchează răspunsul corect.

Se salvează întrebarea.

Se pot crea mai multe întrebări pentru aceeași lecție (5-gratuit).

Se pregătesc cardurile Plickers

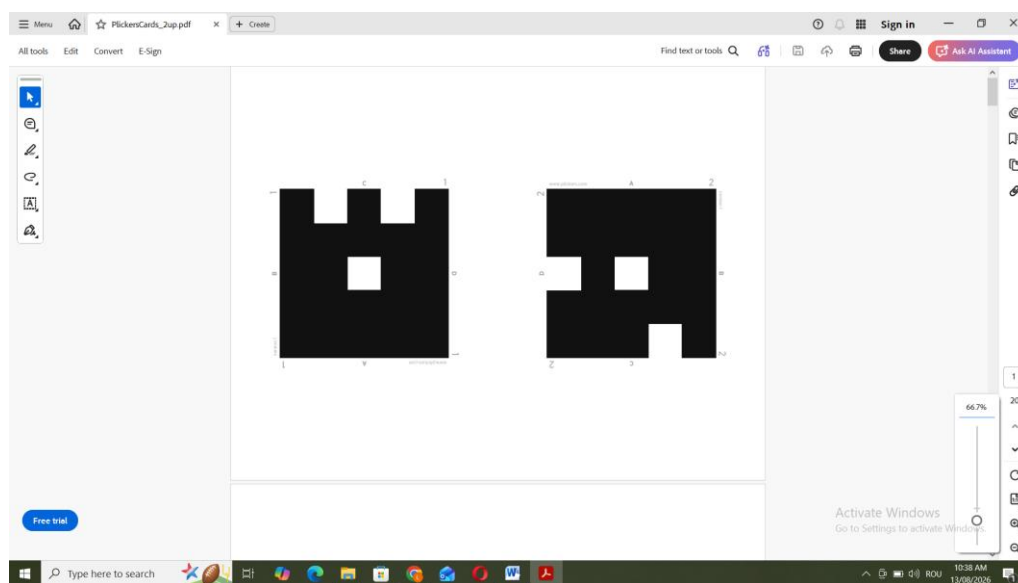
Plickers folosește carduri speciale, fiecare având un cod asemănător unui QR.

Pe fiecare latură a cardului apare o literă: A, B, C sau D.

Elevul ține cardul astfel încât litera corespunzătoare răspunsului să fie în partea de sus.

De exemplu, dacă răspunsul este B, elevul rotește cardul astfel încât „B” să fie sus.

Poți tipări cardurile din Plickers și le poți distribui elevilor.



Se instalează aplicația Plickers pe telefonul profesorului și autentifică-te cu același cont.

Telefonul profesorului este cel care va scana cardurile. Elevii nu au nevoie de telefoane.

Desfășurarea activității

În Plickers:

- Selectează clasa.
- Selectează întrebarea.

- Pune întrebarea elevilor.
- Elevii aleg răspunsul.
- Fiecare elev ridică propriul card cu varianta aleasă.
- Se scanează răspunsurile de către cadrul didactic.

Cu telefonul:

- Deschide funcția de scanare din Plickers.
- Îndreaptă camera către elevi.
- Mișcă telefonul astfel încât să poată vedea cardurile.
- Aplicația identifică automat cardurile și răspunsurile.
- Pe ecran vom putea vedea cine a răspuns și ce variantă a ales.

După scanare poți vedea:

- cine a răspuns;
- cine nu a răspuns;
- ce răspuns a dat fiecare elev;
- câți elevi au răspuns corect;
- rezultatele clasei.

Acest lucru este foarte util pentru o evaluare formativă rapidă.

Exemplu concret

Să presupunem că predăm Matematică, clasa I.

Întrebarea este:

- Cum se numește rezultatul adunării?

A.

B.

Termen

Scăzător

C.

Sumă

D. Diferență

Răspunsul corect este C.

Elevii își ridică cardurile cu C în partea de sus, iar noi scanăm clasa cu telefonul. Plickers înregistrează răspunsurile și ne arată imediat cine a răspuns corect.

Schema foarte simplă

Profesor → creează întrebarea → elevii aleg A/B/C/D → ridică cardurile → profesorul scanează → Plickers afișează rezultatele.

Legătura cu formarea Erasmus+

Materialul valorifică competențele dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ privind integrarea pedagogică a instrumentelor digitale și, după caz, a inteligenței artificiale. Resursa ilustrează transferul de la explorarea unei aplicații în context de formare la utilizarea ei didactică pentru proiectarea activităților, crearea de conținut, feedback, evaluare și implicarea activă a elevilor. Utilizarea instrumentului rămâne ghidată de obiectivele lecției, de verificarea conținutului și de principiile unei folosiri responsabile și sigure a tehnologiei.

Erasmus+ – Competențe digitale

1.5.3. Aplicația Photomath

Material realizat în cadrul mobilității Erasmus+

Project number 2025-1-RO01-KA121-SCH-000320759

Prof. Bălan Elena-Lăcrămioara

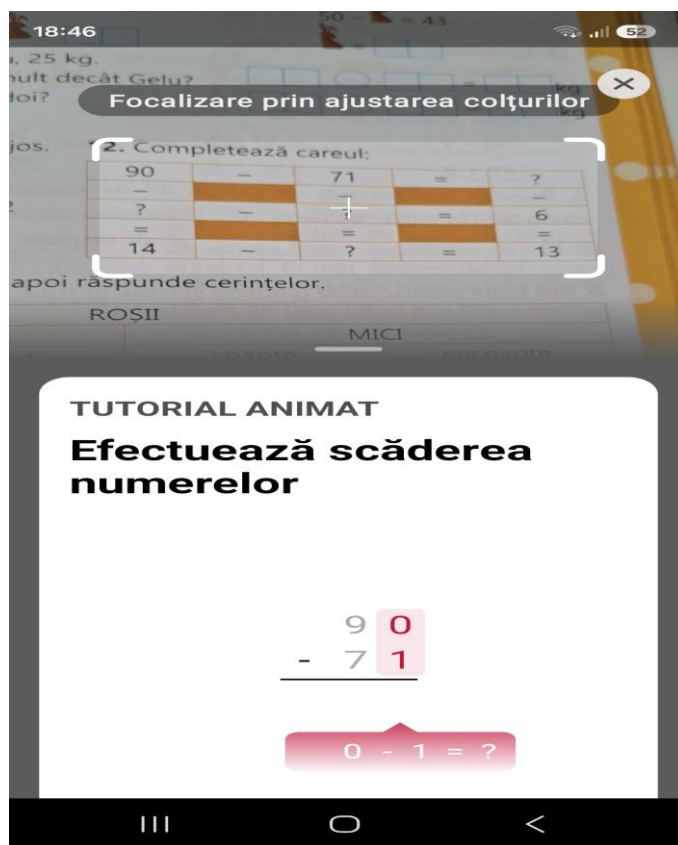
Școala Gimnazială, sat Măgura, comuna Mihăești

Photomath este o aplicație disponibilă exclusiv pentru smartphone și tabletă.

Din punctul de vedere al unui profesor, Photomath este utilă mai ales ca instrument de sprijin în procesul de predare și învățare a matematicii, nu doar ca aplicație care oferă răspunsul la un exercițiu.

Utilități pentru profesor

- Verificarea rapidă a exercițiilor – profesorul poate introduce sau fotografia un exercițiu pentru a verifica rezultatul și pașii de rezolvare.
- Explicarea etapelor de calcul – aplicația poate afișa pașii intermediari, ceea ce poate ajuta profesorul să identifice unde apare o eroare și să explice mai clar metoda.
- Identificarea greșelilor elevilor – comparând rezolvarea elevului cu pașii prezentați de aplicație, profesorul poate observa mai ușor dificultățile acestuia.
- Sprijin pentru pregătirea lecțiilor – poate fi folosită pentru verificarea unor exemple, exerciții sau probleme înainte de a le prezenta clasei.
- Diferențierea învățării – elevii care întâmpină dificultăți pot folosi aplicația pentru a primi indicii și explicații suplimentare, în timp ce profesorul se poate concentra pe explicarea conceptelor.
- Dezvoltarea autonomiei elevilor – utilizată corect, Photomath îi poate încuraja pe elevi să își verifice singuri rezultatele și să înțeleagă unde au greșit.



Din perspectiva profesorului, există și un risc: dacă elevul fotografiază exercițiul și copiază direct răspunsul, aplicația poate înlocui gândirea matematică în loc să o sprijine.

De aceea, este mai eficient ca profesorul să le ceară elevilor să încerce mai întâi rezolvarea, apoi să folosească Photomath pentru verificare și pentru înțelegerea pașilor.

În concluzie, Photomath poate fi un instrument educațional valoros pentru profesor atunci când este folosit ca suport pentru verificare, explicație și feedback, nu ca substitut pentru rezolvarea independentă a problemelor.

Pașii de utilizare:



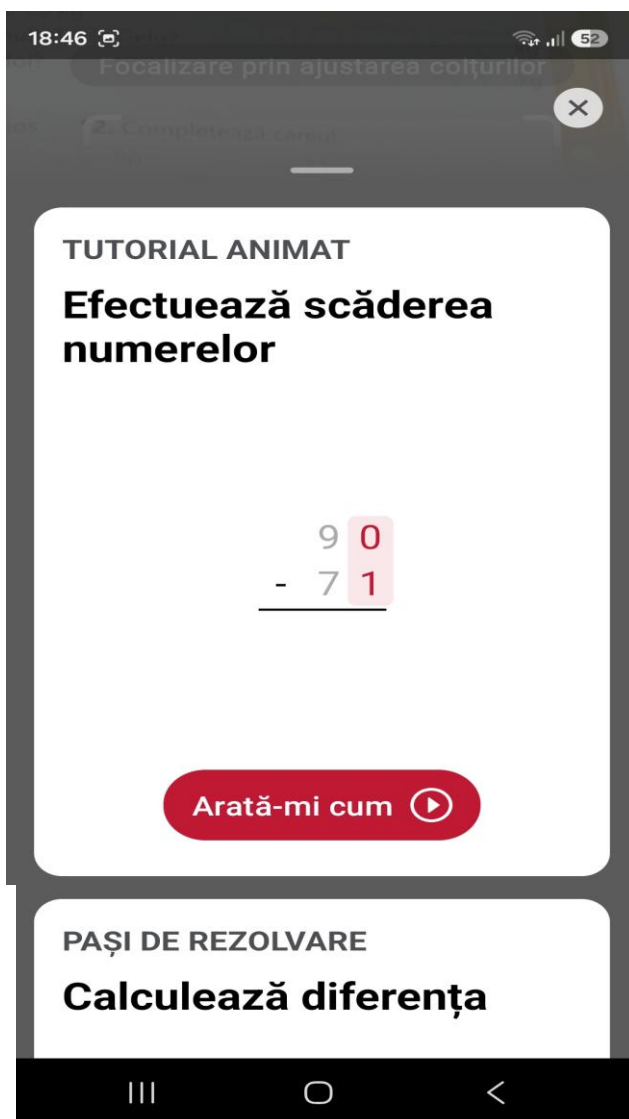
$$\begin{array}{r} 90 \\ - 71 \\ \hline \end{array}$$

$$0 - 1 = ?$$

Uită-te la numerele din coloană. Observă că a doua cifră este mai mare decât prima. Se pare că va trebui să facem altceva pentru a le scădea



Înainte



- Se descarcă aplicația.

Se scanează problema.

Se urmează pașii de a solicita indicații.

De remarcat că aplicația, printr-un tutorial animat, arată pașii de rezolvare a exercițiilor/problemelor oferind explicații.

Legătura cu formarea Erasmus+

Materialul valorifică competențele dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ privind integrarea pedagogică a instrumentelor digitale și, după caz, a inteligenței artificiale. Resursa ilustrează transferul de la explorarea unei aplicații în context de formare la utilizarea ei didactică pentru proiectarea activităților, crearea de conținut, feedback, evaluare și implicarea activă a elevilor. Utilizarea instrumentului rămâne ghidată de



obiectivele lecției, de verificarea
conținutului și de principiile unei
folosiri responsabile și sigure a
tehnologiei.

$$\begin{array}{r} 1 + 8 \\ \hline 9 \ 0 \\ - 7 \ 1 \\ \hline \end{array}$$

$$0 - 1 = ?$$

Pentru a scădea numărul mai mare
din cel mai mic, împrumutăm unu de
la următoarea cifră din stânga



Înainte



1.6. Pleșea George Cătălin

1.6.1. GENIALLY – PLATFORMĂ EDUCAȚIONALĂ INTERACTIVĂ –

Utilizarea platformei în predarea Educației financiare

1. Prezentarea platformei

Genially este o platformă digitală care permite realizarea de materiale interactive: prezentări, infografice, imagini interactive, quiz-uri, jocuri și activități educaționale cu elemente multimedia. Pentru un profesor de Educație financiară, aceasta poate transforma o lecție obișnuită într-o experiență în care elevii explorează, aleg, descoperă informații și rezolvă situații-problemă.

Platforma este potrivită pentru metode moderne și nonformale, deoarece profesorul poate combina textul cu imagini, butoane, scenarii, întrebări și elemente de joc.

2. De ce este utilă la Educație financiară?

- permite prezentarea unor situații financiare din viața de zi cu zi;
- transformă informația teoretică în activități interactive;
- încurajează învățarea prin descoperire și rezolvarea de probleme;
- poate fi utilizată pentru recapitulare, consolidare și evaluare;
- permite profesorului să creeze materiale adaptate vârstei și nivelului elevilor;
- sprijină lucrul individual, în perechi sau pe echipe.

3. Exemple de activități care pot fi create

Activitate	Exemplu financiar
Imagine interactivă	Elevii descoperă prin clicuri diferite tipuri de cheltuieli.
Quiz	Întrebări despre buget, economisire și nevoi/dorințe.
Joc cu scenarii	Elevul decide ce face cu un venit lunar fictiv.

Infografic	Reprezentarea etapelor realizării unui buget personal.
Escape room educațional	Elevii rezolvă indicii financiare pentru a ajunge la soluția finală.

4. Exemplu de activitate: „Misiunea Bugetului Inteligent”

Profesorul creează în Genially un scenariu în care elevul primește un venit fictiv de 3.000 lei și trebuie să îl gestioneze. Pe ecran apar mai multe zone interactive: locuință, alimentație, transport, economii, educație și timp liber.

Elevul trebuie să aleagă cheltuielile prioritare și să păstreze o sumă pentru economii. Fiecare alegere îl conduce către o altă etapă a jocului. Dacă depășește bugetul, primește o explicație și poate reveni pentru a încerca o variantă mai bună.

5. Exemple de provocări pentru elevi

Primești 3.000 lei. Cât ai aloca pentru economii?

Ai de ales între o nevoie și o dorință. Ce alegi și de ce?

Observi că ai cheltuit prea mult într-o categorie. Cum ajustezi bugetul?

Primești un mesaj care îți cere datele cardului pentru un premiu. Care este decizia sigură?

Găsești același produs la două prețuri. Ce informații compari înainte de cumpărare?

6. Metode nonformale și interactive

- învățarea prin joc;
- învățarea prin descoperire;
- rezolvarea de probleme;
- învățarea bazată pe situații reale;
- lucrul în echipă;
- învățarea prin încercare și feedback.

7. Desfășurarea unei lecții

Profesorul prezintă obiectivul: realizarea și gestionarea unui buget personal.

Elevii accesează materialul Genially.

Elevii explorează elementele interactive și primesc o situație financiară.

Fiecare echipă propune un buget și justifică alegerile.

Profesorul discută rezultatele și explică greșelile frecvente.

La final, elevii formulează trei reguli pentru un buget sănătos.

8. Avantaje pentru profesor și elevi

Profesorul poate crea materiale vizuale și interactive, poate reutiliza activitățile și le poate adapta diferitelor clase. Elevii sunt implicați activ, au posibilitatea de a lua decizii și pot vedea consecințele alegerilor lor.

Un avantaj important este faptul că aceeași temă poate fi prezentată sub forma unei povești, a unui joc, a unui quiz sau a unui scenariu cu alegeri. Astfel, educația financiară devine mai apropiată de experiențele cotidiene ale elevilor.

9. Posibile limite și soluții

Dificultate	Soluție
Necesită acces la internet și dispozitive	Lucrul în echipe sau proiectarea materialului pentru proiecție.
Materialul poate deveni prea încărcat	Folosirea unui design simplu și a unor instrucțiuni clare.
Elevii se pot concentra prea mult pe joc	Profesorul discută permanent obiectivul educațional.

10. Concluzie

Genially poate fi un instrument foarte util pentru profesorul de Educație financiară, deoarece permite transformarea lecțiilor în experiențe interactive. Prin jocuri, scenarii și

situații-problemă, elevii pot exersa bugetarea, economisirea, cumpărăturile responsabile și protejarea datelor financiare.

Folosirea platformei împreună cu discuția și reflecția de la finalul activității contribuie la dezvoltarea unor competențe financiare aplicabile în viața de zi cu zi.

Legătura cu formarea Erasmus+

Materialul valorifică competențele dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ privind integrarea pedagogică a instrumentelor digitale și, după caz, a inteligenței artificiale. Resursa ilustrează transferul de la explorarea unei aplicații în context de formare la utilizarea ei didactică pentru proiectarea activităților, crearea de conținut, feedback, evaluare și implicarea activă a elevilor. Utilizarea instrumentului rămâne ghidată de obiectivele lecției, de verificarea conținutului și de principiile unei folosiri responsabile și sigure a tehnologiei.

1.6.2. KAHOOT! – PLATFORMĂ EDUCAȚIONALĂ INTERACTIVĂ – Aplicații în predarea Educației financiare

Pleșea George Cătălin

1. Prezentarea platformei

Kahoot! este o platformă digitală de învățare bazată pe joc și participare interactivă. Profesorul poate crea întrebări cu variante de răspuns, iar elevii răspund de pe telefon, tabletă sau calculator. Rezultatele sunt afișate rapid, permițând feedback imediat.

În Educație financiară, Kahoot! poate transforma verificarea cunoștințelor într-o activitate atractivă, competitivă și ușor de adaptat vârstei elevilor.

2. Utilizarea în Educație financiară

- verificarea noțiunilor despre buget, economisire, venituri și cheltuieli,
- diferențierea dintre nevoi și dorințe,
- identificarea unor situații financiare riscante sau frauduloase,
- recapitularea și evaluarea formativă,
- participarea întregii clase și feedback rapid.

3. Funcționalități și exemple

Funcționalitate	Aplicare
Quiz interactiv	Întrebări despre buget și economisire.
Răspunsuri multiple	Alegerea celei mai bune decizii financiare.
Punctaj	Motivarea elevilor și urmărirea progresului.
Feedback	Discuție imediată despre răspunsul corect.

4. Exemplu de activitate: „Detectivul financiar”

Tema: Nevoi, dorințe, economisire și siguranță financiară. Profesorul pregătește 8–10 întrebări. Elevii răspund individual sau în echipe, iar după fiecare întrebare se discută motivul răspunsului corect.

Ai 500 lei. Ce prioritate are un buget sănătos?

Răspuns urmărit: Stabilirea nevoilor și a unei sume pentru economii înaintea dorințelor.

Ce înseamnă economisirea?

Răspuns urmărit: Punerea deoparte a unei părți din bani pentru un obiectiv.

Ce este o nevoie?

Răspuns urmărit: O cheltuială necesară, spre deosebire de o dorință.

Primești un mesaj care cere datele cardului pentru un premiu. Ce faci?

Răspuns urmărit: Nu transmiți datele și verifici informația printr-o sursă oficială.

De ce este util un buget?

Răspuns urmărit: Pentru planificarea veniturilor și cheltuielilor.

5. Desfășurarea unei lecții

Profesorul stabilește obiectivul și tema quizului.

Elevii se conectează de pe dispozitivele disponibile.

Profesorul prezintă întrebările pe rând.

Elevii aleg răspunsul într-un timp stabilit.

Se discută răspunsul și se explică noțiunea financiară.

La final se analizează rezultatele și dificultățile clasei.

6. Avantaje

Pentru profesor, platforma oferă o modalitate rapidă de evaluare formativă și de implicare a clasei. Pentru elevi, activitatea este atractivă și oferă feedback imediat. Întrebările pot porni de la situații cotidiene: cumpărături, economisire, carduri, compararea prețurilor sau mesaje suspecte.

7. Limite și soluții

Dificultate	Soluție
Nu există dispozitiv pentru fiecare elev	Lucrul în perechi sau echipe.
Internet instabil	Pregătirea unei variante alternative.
Competiție prea accentuată	Accent pe explicația răspunsului, nu doar pe clasament.

8. Concluzie

Kahoot! poate fi un instrument valoros pentru profesorul de Educație financiară, deoarece combină evaluarea, jocul și participarea activă. Folosit cu obiective clare, îi

ajută pe elevi să exerseze luarea deciziilor financiare și să primească feedback într-un mod atractiv.

Legătura cu formarea Erasmus+

Materialul valorifică competențele dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ privind integrarea pedagogică a instrumentelor digitale și, după caz, a inteligenței artificiale. Resursa ilustrează transferul de la explorarea unei aplicații în context de formare la utilizarea ei didactică pentru proiectarea activităților, crearea de conținut, feedback, evaluare și implicarea activă a elevilor. Utilizarea instrumentului rămâne ghidată de obiectivele lecției, de verificarea conținutului și de principiile unei folosiri responsabile și sigure a tehnologiei.

1.6.3. WORDWALL – PLATFORMĂ EDUCAȚIONALĂ INTERACTIVĂ – Utilizarea platformei în predarea Educației financiare

Pleșea George Cătălin

1. Prezentarea platformei

Wordwall este o platformă digitală destinată creării de activități educaționale interactive. Profesorul poate transforma un set de întrebări sau exerciții în diferite tipuri de jocuri, precum quiz, potrivire, sortare, roata aleatoare, adevărat/fals sau completare.

În cadrul Educației financiare, Wordwall poate fi folosit pentru recapitularea noțiunilor, exersarea deciziilor financiare și verificarea rapidă a înțelegerii lecției. Activitățile pot fi proiectate la clasă sau realizate de elevi pe propriile dispozitive.

2. De ce este potrivită pentru Educație financiară?

- transformă exercițiile clasice în activități de tip joc;
- permite repetarea noțiunilor într-un mod atractiv;

- oferă profesorului mai multe formate pentru aceeași temă;
- încurajează participarea individuală și lucrul în echipe;
- poate fi utilizată pentru recapitulare și evaluare formativă;
- ajută la folosirea unor situații financiare concrete și apropiate de viața elevilor.

3. Tipuri de activități și aplicații financiare

Tip de activitate	Exemplu la Educație financiară
Quiz	Întrebări despre venituri, cheltuieli și economisire.
Potrivire	Asocierea noțiunilor cu definițiile lor.
Sortare	Împărțirea cheltuielilor în nevoi și dorințe.
Roata aleatoare	Alegerea unei situații financiare pentru discuție.
Adevărat/Fals	Verificarea unor afirmații despre bani și buget.
Completare	Completarea unui mini-plan de buget.

4. Exemplu de joc: „Bugetul isteț”

Profesorul creează o activitate în care elevii trebuie să sorteze diferite cheltuieli în categorii: nevoi, dorințe, economii și cheltuieli neprevăzute. După sortare, clasa discută de ce anumite cheltuieli sunt prioritare.

Exemplu: elevul primește un venit fictiv de 2.500 lei și trebuie să aleagă ce cheltuieli sunt obligatorii, ce poate amâna și cât poate economisi. Jocul poate fi realizat individual sau în echipe.

5. Zece întrebări pentru un quiz Wordwall

1. Ce este un venit?

Răspuns: Banii primiți dintr-o sursă, de exemplu salariu, bursă sau altă sursă legală.

2. Ce este o cheltuială?

Răspuns: O sumă de bani folosită pentru bunuri, servicii sau alte necesități.

3. Ce înseamnă economisirea?

Răspuns: Punerea deoparte a unei părți din bani pentru un scop.

4. Ce este o nevoie?

Răspuns: Un lucru necesar, care trebuie prioritizat.

5. Ce este o dorință?

Răspuns: Un lucru pe care ni-l dorim, dar care nu este neapărat necesar.

6. De ce este util un buget?

Răspuns: Pentru planificarea veniturilor și cheltuielilor.

7. Ce faci înainte de o cumpărătură importantă?

Răspuns: Compari prețurile, verifici condițiile și te întrebi dacă ai nevoie de produs.

8. Ce faci dacă primești un mesaj suspect care cere date bancare?

Răspuns: Nu transmiți datele și verifici informația printr-o sursă oficială.

9. De ce este util un fond de rezervă?

Răspuns: Pentru situații neprevăzute și cheltuieli urgente.

10. Care este o regulă bună pentru cumpărături?

Răspuns: Să diferențiezi nevoia de dorință și să verifici dacă achiziția se încadrează în buget.

6. Desfășurarea unei activități la clasă

Profesorul stabilește obiectivul: elevii vor învăța să diferențieze nevoile de dorințe și să planifice un buget simplu.

Se pregătește activitatea Wordwall cu întrebări și exerciții.

Elevii participă individual sau în echipe.

Profesorul discută răspunsurile greșite și explică noțiunile.

Elevii primesc o situație practică și construiesc un mini-buget.

La final, clasa formulează reguli pentru o gestionare responsabilă a banilor.

7. Metode nonformale și interactive

învățarea prin joc

învățarea prin exercițiu și feedback

învățarea prin cooperare

rezolvarea de probleme

învățarea bazată pe situații cotidiene

competiția amicală

8. Avantaje

Pentru profesor, Wordwall oferă posibilitatea de a crea rapid activități și de a folosi aceeași temă în mai multe formate. Pentru elevi, activitățile sunt ușor de urmărit și permit exersarea repetată a unor noțiuni.

În Educație financiară, avantajul principal este posibilitatea de a transforma concepte abstracte în situații concrete: „Ai 2.500 lei. Ce cheltuieli alegi?”, „Este nevoie sau dorință?” sau „Ce faci când primești o ofertă suspectă?”

9. Limite și soluții

Dificultate	Soluție
Acces limitat la dispozitive	Lucrul în perechi sau echipe.
Internet instabil	Activitate proiectată pe ecran și rezolvată oral.
Accent excesiv pe competiție	Profesorul pune accent pe explicații și învățare, nu doar pe scor.

10. Concluzie

Wordwall poate fi un instrument eficient pentru profesorul de Educație financiară, deoarece combină jocul, exercițiul și feedbackul. Prin activități precum sortarea, potrivirea și quizurile, elevii pot exersa concepte financiare și pot lua decizii în situații apropiate de viața reală.

Folosirea platformei este cu atât mai valoroasă atunci când fiecare activitate este urmată de o discuție și de explicarea raționamentului din spatele răspunsului corect.

Legătura cu formarea Erasmus+

Materialul valorifică competențele dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ privind integrarea pedagogică a instrumentelor digitale și, după caz, a inteligenței artificiale. Resursa ilustrează transferul de la explorarea unei aplicații în context de formare la utilizarea ei didactică pentru proiectarea activităților, crearea de conținut, feedback, evaluare și implicarea activă a elevilor. Utilizarea instrumentului rămâne ghidată de obiectivele lecției, de verificarea conținutului și de principiile unei folosiri responsabile și sigure a tehnologiei.

1.3. Cristea Mihaela Alexandra

Materialele autoarei sunt: ChatGPT – Crearea unei povești educative pentru elevii mici; Canva – Crearea imaginilor pentru o poveste educativă animată; CapCut – Realizarea unui videoclip educativ din imagini.

În această versiune de lucru, fișierele complete ale celor trei materiale nu sunt disponibile în spațiul local de editare, astfel încât conținutul lor nu a fost reprodus integral pentru a evita completarea din presupuneri.

Legătura cu formarea Erasmus+

Materialul valorifică competențele dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ privind integrarea pedagogică a instrumentelor digitale și, după caz, a inteligenței artificiale. Resursa ilustrează transferul de la explorarea unei aplicații în context de formare la utilizarea ei didactică pentru proiectarea activităților, crearea de conținut, feedback, evaluare și implicarea activă a elevilor. Utilizarea instrumentului rămâne ghidată de obiectivele lecției, de verificarea conținutului și de principiile unei folosiri responsabile și sigure a tehnologiei.

**2. PARTEA A II-A. METODE NONFORMALE ȘI INTERACTIVE.
DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SOCIO-EMOȚIONALE ȘI
INTERCULTURALE**

2.1. Glonț Ramona Maria

2.1.1. „BORCANUL EMOȚIILOR”

Prof. educație timpurie: Glonț Ramona Maria

Nivel: Grupa mare (5–6 ani)

Domeniul experiențial: Domeniul Om și Societate (Educație pentru societate) / Domeniul Limbă și Comunicare

Tipul de activitate: Consolidarea și verificarea cunoștințelor.

1. Obiective operaționale

- Să identifice emoțiile de bază (bucurie, tristețe, furie, frică) pe baza unor stimuli vizuali (carduri/imagini).
- Să verbalizeze cauzele care determină o anumită stare emoțională.
- Să manipuleze materialele (jetoane, borcane) pentru sortarea corectă a emoțiilor.

2. Material didactic

- 3–5 borcane transparente decorate specific (de exemplu: Borcanul cu Soare pentru bucurie, Borcanul cu Nori de ploaie pentru tristețe, Borcanul cu Flăcări pentru furie).
- „Florile Emoțiilor” – jetoane în formă de floare cu fețe expresive.
- Carduri cu situații de viață.
- „Jurnalul în imagini” – hârtii mici pentru desenat/scriș.

Etapele jocului didactic

I. Introducerea în activitate

Educatoarea prezintă „Colțul Emoțiilor”, unde au apărut câteva borcane goale și triste. Se poartă o scurtă discuție despre faptul că și borcanele, la fel ca oamenii, au nevoie să fie „umplute” cu sentimente pentru a fi înțelese.

II. Anunțarea temei și a obiectivelor

Se anunță jocul: „Astăzi ne vom juca «Borcanul Emoțiilor». Vom învăța să recunoaștem ce simțim, să punem fiecare emoție la locul ei și să povestim de ce ne simțim așa.”

III. Explicarea și demonstrarea jocului

- Regula 1: Un copil vine și extrage o „floare-emoție” dintr-un săculeț, fără să privească.
- Regula 2: Identifică emoția de pe floare, o mimează în fața colegilor și o introduce în borcanul corespunzător.
- Regula 3: Explică o situație în care a simțit acea emoție (de exemplu: „Sunt fericit când mama îmi citește”).

IV. Jocul de probă

Un copil voluntar realizează acțiunea completă sub îndrumarea educatoarei pentru a se asigura că regulile au fost înțelese.

V. Executarea jocului de către copii

Copiii trec pe rând la „Colțul Emoțiilor”. Se pune accent pe comunicarea asertivă. Dacă un copil pune o floare de „furie” în borcanul de „bucurie”, grupul este consultat: „Sunteți de acord? Cum arată o față furioasă?”

VI. Complicarea jocului (Varianta de progres)

Educatoarea citește o scurtă povestire/situație (de exemplu: „Andrei a pierdut jucăria preferată”). Copiii trebuie să decidă în ce borcan ar pune „floarea” lui Andrei și să ofere o soluție pentru a-l ajuta să treacă în borcanul cu „bucurie”.

VII. Evaluarea (Retenția și Transferul)

Se introduc „bilețele zilnice”. Copiii sunt invitați să deseneze pe o foaie mică emoția lor din acel moment și să o „depoziteze” în borcanul respectiv. Notă: această etapă transformă jocul într-o rutină zilnică, dezvoltând empatia pe termen lung.

VIII. Încheierea activității

Se fac aprecieri asupra modului în care copiii și-au exprimat sentimentele. Se pot oferi recompense sub formă de stickere „emoji”.

Legătura cu formarea Erasmus+

Jocul valorifică principiile învățării nonformale și experiențiale dezvoltate prin formarea Erasmus+, cu accent pe comunicare, empatie, incluziune, exprimarea emoțiilor și participarea activă. Activitatea transferă aceste competențe la nivel preșcolar prin situații ludice în care copiii identifică, verbalizează și gestionează emoții, ascultă experiențele colegilor și oferă soluții de sprijin.

Bibliografie

- Botiș, A., & Tarău, A. (2004). Disciplina pozitivă. Sugestii de activități pentru orele de consiliere și dirigenție. Editura ASCR, Cluj-Napoca.
- Cucoș, C. (2014). Pedagogie. Editura Polirom, Iași.
- Goleman, D. (2001). Inteligența emoțională. Editura Curtea Veche, București.
- Ministerul Educației (2019). Curriculum pentru educația timpurie.
- Pânișoară, I. O. (2009). Comunicarea eficientă. Editura Polirom, Iași.

2.1.2. „PODUL PRIETENIEI CURCUBEU”

2.1. Glonț Ramona Maria

Nivel: Grupa mare (5–6 ani)

Domeniul experiențial: Domeniul Om și Societate (DOS) / Domeniul Psihomotric (DPM)

Tema: Prietenia și colaborarea în grupul de copii

Tipul activității: Joc didactic de formare de deprinderi și consolidare a coeziunii grupului.

Etapele jocului didactic

I. Introducerea în activitate (Captarea atenției)

Educatoarea folosește un element surpriză: un mesaj audio de la „Păzitorul Pădurii”. Acesta anunță că drumul către Insula Prieteniei a fost rupt de o furtună de „supărare”. Se creează o atmosferă magică folosind muzică de relaxare (sunete de pădure/râu).

II. Anunțarea temei și a obiectivelor

„Astăzi vom reconstrui Podul Curcubeu. Dar atenție! Acest pod nu se ridică prin forță, ci prin prietenie. Vom câștiga doar dacă ajungem toți, mână în mână, la Comoară.”

III. Explicarea și demonstrarea jocului

Educatoarea prezintă „pietrele de râu” (cercurile) și materialele. Explică regulile:

- Nu lăsăm pe nimeni în urmă.
- Ascultăm ideile fiecăruia.
- Podul se activează doar când ultimul copil a pus piesa lui.

IV. Jocul de probă

O mini-echipă de trei copii demonstrează provocarea „Oglinda”. Educatoarea subliniază cum liderul (ales special dintre copiii mai tăcuți) ghidează mișcarea, iar ceilalți îl urmează cu respect.

V. Executarea jocului (Desfășurarea propriu-zisă)

- Provocarea Oglinda: dezvoltă empatia kinestezică.
- Provocarea Nodul: antrenează rezolvarea de probleme (problem-solving) și comunicarea strategică.
- Construirea fizică: copiii așază eșarfele/cartoanele formând un spectru de culori pe podea.

VI. Complicarea jocului (Elementul de noutate)

„Păzitorul Pădurii” anunță că podul este instabil dacă nu se spun „cuvinte magice”. Fiecare copil, când pășește pe o „piatră”, trebuie să spună o calitate a colegului din stânga sa.

VII. Evaluarea (Obținerea performanței)

Ajungerea la „Comoară”. Comoara nu este individuală; este o resursă comună – o cutie cu piese de puzzle care, asamblate, formează fotografia grupei sau o poveste pe care o vor citi împreună.

VIII. Încheierea activității

Reflecția: „Cum v-ați simțit când ați fost ajutați? Dar când ați ajutat voi?”. Se oferă „Medalia Prietenului de Nădejde”.

Legătura cu formarea Erasmus+

Activitatea transpune în practica preșcolară metode de team building, cooperare, comunicare și rezolvare de probleme valorificate în formarea Erasmus+. Reușita este

condiționată de participarea tuturor, nu de performanța individuală, ceea ce susține incluziunea și coeziunea grupului.

Bibliografie

- Ionescu, M. (2009). Instrucție și educație. Editura Garamond, Cluj-Napoca.
- Păun, E. (2002). Pedagogie. Fundamentări teoretice și demersuri aplicative. Editura Polirom, Iași.
- Bonchiș, E. (2007). Psihologia jocului. Editura Universității din Oradea.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Learning Together and Alone. Allyn & Bacon.
- Ministerul Educației (2019). Curriculum pentru educația timpurie.

2.1.1. „PAȘAPORTUL PRIETENIEI – CĂLĂTORIE PRIN EUROPA”

Prof. educație timpurie: Glonț Ramona Maria

Nivel: Grupa mare (5–6 ani)

Domeniul experiențial: Domeniul Om și Societate / Domeniul Limbă și Comunicare

Tema: Prietenie, diversitate culturală și cooperare

Tipul activității: Joc didactic de consolidare și dezvoltare a competențelor sociale și interculturale

1. Scopul jocului

Dezvoltarea capacității copiilor de a coopera, de a comunica și de a manifesta respect și deschidere față de diversitatea culturală, prin activități ludice inspirate de ideea unei călătorii prin Europa.

2. Obiective operaționale

- să recunoască elemente simple specifice unor țări europene: steaguri, monumente, saluturi, muzică și mâncăruri;
- să utilizeze formule de salut în câteva limbi europene;
- să coopereze pentru rezolvarea unor sarcini de grup;
- să exprime prin cuvinte, gesturi, desen sau mișcare mesaje de prietenie;
- să manifeste curiozitate și respect față de alte culturi;
- să identifice asemănări între copii, indiferent de țara sau limba lor.

3. Material didactic

- „Pașaportul prieteniei” pentru fiecare copil;
- hartă simplificată a Europei;
- imagini cu steaguri și obiective reprezentative;
- cartonașe cu formule de salut: Hello!, Ciao!, Hola!, Bonjour!, Olá!, Bună!;
- plicuri colorate cu provocări;
- ștampile sau stickere pentru pașapoarte;
- muzică specifică diferitelor țări;
- un „Cufăr european al prieteniei”.

Etapele jocului didactic

I. Introducerea în activitate – „O scrisoare din Europa”

Educatoarea aduce în grupă un plic mare pe care sunt desenate stele și anunță copiii că a sosit o scrisoare specială: „Dragi copii, în Europa trăiesc milioane de copii. Ei vorbesc limbi diferite, au obiceiuri diferite și locuiesc în locuri diferite, dar tuturor le place să se joace și să aibă prieteni. Vă invităm într-o călătorie pentru a descoperi Cufărul Prieteniei Europene.” Pentru a ajunge la cufăr, copiii trebuie să obțină toate ștampilele din „Pașaportul prieteniei”.

II. Anunțarea temei și a obiectivelor

„Astăzi vom călători imaginar prin mai multe țări europene. La fiecare oprire vom avea o provocare. Nu putem continua călătoria decât dacă lucrăm împreună și ne ajutăm.”

III. Explicarea regulilor

- Regula 1: Fiecare copil participă la provocări.
- Regula 2: Ne ascultăm și ne ajutăm colegii.
- Regula 3: Nu râdem dacă un coleg pronunță diferit un cuvânt.
- Regula 4: După rezolvarea fiecărei provocări, copiii primesc o ștampilă în pașaport.
- Regula de aur: „Suntem diferiți, dar putem fi prieteni!”

IV. Jocul de probă – „Salutul călătorului”

Educatoarea prezintă un cartonaș cu Hello! și salută un copil. Acesta răspunde și transmite salutul altui coleg. Se repetă cu alte formule simple: Hola!, Ciao!, Bonjour!, Olá! Copiii observă că mesajul este același – salutul –, chiar dacă este exprimat prin cuvinte diferite.

V. Desfășurarea jocului – „Călătoria prin Europa”

Stația 1 – „Salută-mă în limba mea!”

Copiii extrag un cartonaș și reproduc formula de salut indicată. Colegii răspund prin salut și printr-un gest prietenos.

Stația 2 – „Detectivii Europei”

Copiii primesc imagini cu steaguri, monumente sau alte elemente culturale și trebuie să găsească perechile potrivite. Sarcina se realizează în echipă.

Stația 3 – „Dansăm împreună”

Se aud scurte fragmente muzicale. Copiii se deplasează liber și inventează mișcări. La oprirea muzicii trebuie să formeze rapid perechi și să realizeze împreună o mișcare. Accentul nu cade pe reproducerea unui dans tradițional, ci pe creativitate și cooperare.

Stația 4 – „Fără cuvinte”

Un copil extrage o imagine – bucurie, prietenie, ajutor, invitație la joacă – și trebuie să transmită mesajul numai prin mimică și gesturi. Colegii încearcă să descopere mesajul. Educatoarea concluzionează: „Chiar dacă nu vorbim aceeași limbă, putem găsi modalități de a comunica.”

Stația 5 – „Construim Europa împreună”

Fiecare copil primește o piesă dintr-un puzzle. Nicio piesă nu formează singură imaginea. Copiii trebuie să colaboreze pentru realizarea puzzle-ului, care poate reprezenta harta Europei înconjurată de copii.

VI. Complicarea jocului – „Misiunea secretă”

Educatoarea introduce situații-problemă:

- „Ai ajuns într-o țară și întâlnești un copil care nu vorbește limba ta. Cum îi arăți că vrei să vă jucați împreună?”
- „Un copil nou vine în grupa voastră și este timid. Ce puteți face pentru a-l ajuta?”
- „Colegul tău nu știe să rezolve provocarea. Ce faci?”

Copiii propun soluții, iar grupa decide care dintre acestea exprimă cel mai bine prietenia, cooperarea și respectul.

VII. Evaluarea – „Pașaportul meu european”

După finalizarea traseului, copiii primesc ultima ștampilă. Fiecare completează oral una dintre propoziții:

- „Astăzi am descoperit că...”

- „Mi-a plăcut să...”
- „Un prieten bun...”
- „Chiar dacă suntem diferiți...”

VIII. Încheierea activității – „Cufărul Prieteniei”

Copiii descoperă cufărul. În interior nu există un premiu individual, ci materiale pentru realizarea unui produs comun: o coală mare, stelute, inimioare, imagini cu copii și stegulețe. Împreună realizează posterul „DIFERIȚI, DAR ÎMPREUNĂ!”. Fiecare copil își desenează portretul sau amprenta mâinii pe poster.

Valoarea educativă a jocului

„Pașaportul Prieteniei – Călătorie prin Europa” valorifică metodele nonformale și învățarea prin experiență. Copilul nu primește doar informații despre alte țări, ci este implicat în situații de cooperare, comunicare, mișcare, creativitate și rezolvare de probleme. Jocul contribuie la dezvoltarea competențelor interculturale, a empatiei și a sentimentului de apartenență la o comunitate europeană în care diversitatea reprezintă o resursă.

Legătura cu formarea Erasmus+

Activitatea valorifică experiența dobândită în cadrul formării Erasmus+ axate pe creativitate și interculturalitate, prin transferarea la nivel preșcolar a principiilor colaborării, comunicării interculturale și învățării nonformale.

Bibliografie

- Ministerul Educației (2019). Curriculum pentru educația timpurie.
- Cucos, C. (2014). Pedagogie. Editura Polirom, Iași.
- Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. Editura Polirom, Iași.
- Council of Europe (2018). Reference Framework of Competences for Democratic Culture.

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Learning Together and Alone. Allyn & Bacon.

2.2. Pleșea Adina Cristina

2.2.1. BINGO EDUCAȚIONAL

„Găsește, întreabă, descoperă!”

TIP	VÂRSTA	PARTICIPANȚI	DURATA
Interactive, de grup	8–14 ani	Întreaga clasă	20–35 min

BINGO EDUCAȚIONAL

✓	2	3	✓	5
6	7	✓	9	10
11	✓	13	14	✓
✓	17	18	✓	20

Găsește colegul
care poate spune...

 o regulă

 un exemplu

 o definiție

 un fapt

Scop

Transformarea recapitulării într-o activitate de mișcare și comunicare. Elevii caută colegi care pot oferi răspunsuri la cerințele din tabelul Bingo, verificând astfel cunoștințe și învățând unii de la alții.

Obiective și competențe

- să reactualizeze informații și concepte din lecție;
- să formuleze întrebări și să comunice clar;
- să colaboreze cu mai mulți colegi, nu doar cu echipa proprie;
- să-și verifice răspunsurile prin exemple și explicații.

Materiale necesare

- fișe Bingo cu 12–20 de căsuțe;
- pixuri/creioane;
- cronometru;
- opțional, cartonașe cu tema lecției.

Reguli și desfășurare

- 1. Fiecare elev primește o fișă cu cerințe diferite în căsuțe.**
- 2. Elevii se deplasează în clasă și caută colegi care pot răspunde unei cerințe.**
- 3. Când un coleg oferă un răspuns corect, își trece numele în căsuța respectivă.**
- 4. Același coleg poate apărea în cel mult două căsuțe, pentru a încuraja interacțiunea.**
- 5. Câștigă elevul care completează primul o linie, o coloană sau, într-o variantă mai dificilă, întreaga fișă.**

Exemple de aplicare

- „Găsește un coleg care poate explica un termen important din lecție.”
- „Găsește un coleg care poate da un exemplu de utilizare a noțiunii X.”
- „Găsește un coleg care poate spune o cauză și un efect.”
- „Găsește un coleg care știe un fapt interesant despre tema studiată.”

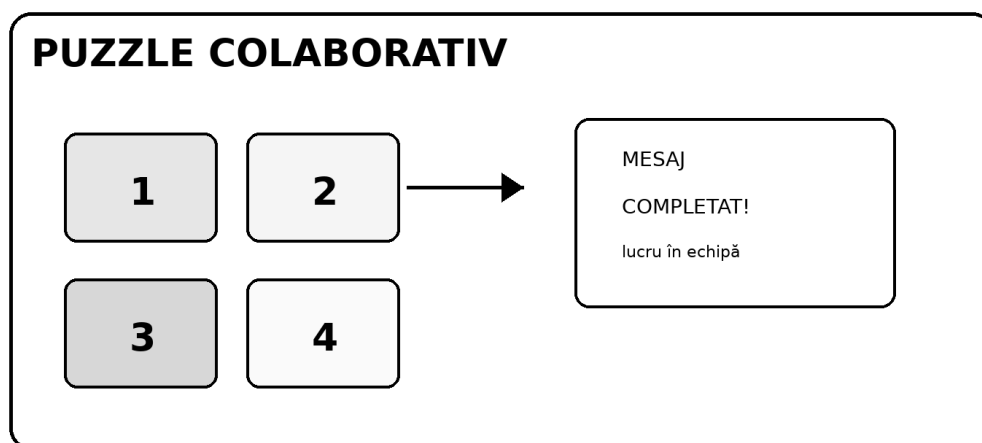
Evaluare și reflecție

Profesorul observă participarea, corectitudinea răspunsurilor și calitatea comunicării. La final, se discută două-trei răspunsuri care au fost mai greu de găsit și se corectează eventualele confuzii.

2.2.2. PUZZLE-UL COLABORATIV

„Fiecare piesă contează!”

TIP	VÂRSTA	PARTICIPANȚI	DURATA
Cooperativ, interactiv	9–15 ani	3–5 / echipă	30–45 min



Scop

Elevii primesc piese de informație care, separat, sunt incomplete. Doar prin colaborare, ordonare și analiză pot reconstrui imaginea, definiția, povestea sau mesajul final.

Obiective și competențe

- să selecteze informația relevantă;
- să compare și să ordoneze elemente;
- să argumenteze de ce o piesă se potrivește într-un anumit loc;
- să exerseze cooperarea și asumarea responsabilității.

Materiale necesare

- cartonașe tăiate în piese de puzzle;
- plicuri pentru fiecare echipă;
- foi mari sau coli A3;

- bandă adezivă și markere, dacă este nevoie.

Reguli și desfășurare

- 1. Fiecare echipă primește un set de piese amestecate.**
- 2. Piese pot conține definiții, imagini, fragmente de text, date, formule sau indicii.**
- 3. Echipa trebuie să decidă împreună ordinea corectă.**
- 4. O piesă poate fi schimbată doar după ce echipa explică de ce noua poziție este mai potrivită.**
- 5. După finalizare, echipa prezintă rezultatul și explică logica rezolvării.**
- 6. Pentru o variantă competitivă, se acordă puncte pentru corectitudine și pentru justificarea soluției.**

Exemple de aplicare

- Istorie: reconstruirea cronologică a unui eveniment din fragmente.
- Biologie: asocierea organelor cu funcțiile lor pentru a forma un „organism” complet.
- Română: ordonarea fragmentelor unei povestiri și identificarea mesajului.
- Matematică: potrivirea formulelor cu problemele și rezultatele corespunzătoare.

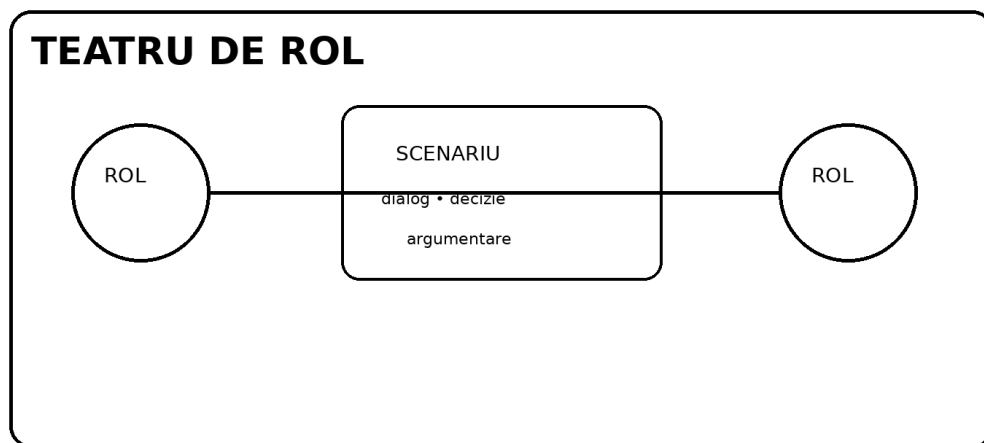
Evaluare și reflecție

Se evaluează corectitudinea produsului final, argumentarea și contribuția membrilor echipei. Profesorul poate folosi o grilă simplă: 2 puncte pentru soluție, 1 punct pentru argumentare și 1 punct pentru colaborare.

2.2.3. TEATRU DE ROL EDUCAȚIONAL

„Învăță punându-te în locul altcuiva!”

TIP	VÂRSTA	PARTICIPANȚI	DURATA
Nonformal, creativ	10–16 ani	4–6 / scenă	30–50 min



Scop

Învățarea prin simularea unor situații. Elevii primesc roluri și un scenariu scurt, apoi trebuie să ia decizii, să argumenteze și să comunice folosind cunoștințele din lecție.

Obiective și competențe

- să aplice cunoștințele într-o situație realistă;
- să-și dezvolte exprimarea orală și empatia;
- să formuleze argumente și să ia decizii;
- să reflecteze asupra consecințelor unei alegeri.

Materiale necesare

- cartonașe cu roluri;
- fișe cu scenarii;
- obiecte simple pentru decor, opțional;

- cronometru pentru timpul de pregătire.

Reguli și desfășurare

- 1. Profesorul prezintă situația și distribuie rolurile.**
- 2. Fiecare elev citește rolul primit și identifică obiectivul personajului.**
- 3. Echipa are 5–10 minute pentru pregătire.**
- 4. Scena se joacă în 3–5 minute, fără a fi nevoie de memorarea unui text.**
- 5. După scenetă, colegii identifică ideile corecte și discută alternativele.**
- 6. Se poate relua scena cu o decizie diferită pentru a observa schimbarea rezultatului.**

Exemple de aplicare

- Educație civică: consiliu al clasei care trebuie să rezolve o problemă comună.
- Istorie: întâlnire între personaje cu interese diferite înaintea unui eveniment.
- Științe: echipă care explică unui public cum trebuie rezolvată o problemă de mediu.
- Limba română: interviu cu un personaj literar, fiecare elev având rol de reporter sau personaj.

Evaluare și reflecție

Evaluarea se bazează pe folosirea corectă a informațiilor, argumentare, creativitate și cooperare. După scenetă, fiecare participant spune ce a fost ușor, ce a fost dificil și ce informație nouă a înțeles mai bine prin joc.

Legătura cu formarea Erasmus+

Activitatea valorifică metode și principii abordate în cadrul formării Erasmus+, în special învățarea prin experiență, cooperarea, comunicarea, creativitatea, participarea activă și reflecția. Jocul transformă competențele dobândite în mobilitate într-o resursă aplicabilă

la clasă, adaptată vârstei elevilor și contextului școlar. Prin lucru în echipă, rezolvarea de sarcini și debriefing, activitatea susține transferul și multiplicarea bunelor practici europene.

2.3. Tuțulescu Andrada

Jocuri didactice de dezvoltare socio-emoțională, clasa a III-a- a IV-a

prof. înv. primar Tuțulescu Andrada,

Școala Gimnazială, sat Măgura, Mihaești

2.3.1. Harta prietenilor

Scopul didactic: conștientizarea rețelei de relații existente în colectivul clasei.

Sarcina didactică: elevii trebuie să marcheze, prin linii, legăturile dintre colegi și să le motiveze printr-o activitate comună.

Elementele de joc: fără componentă competițională; elementul dominant e cel de reprezentare vizuală colectivă.

Tipul de evaluare: observare directă, utilă în special cadrului didactic pentru identificarea copiilor cu mai puține legături vizibile în grup.

Conținutul jocului: pe o coală mare, cu numele tuturor copiilor scrise în cerculețe, elevii trasează linii sau fire de lână între nume, notând lângă fiecare o activitate comună care justifică legătura.

Materialele necesare: coală mare, fire de lână colorată sau markere, foarfece.

Desfășurarea jocului

Am pregătit o coală mare A2 pe care erau reprezentate numele elevilor, fiecare nume fiind așezat într-un cerc.

Elevii au fost invitați să identifice colegii cu care au realizat diferite activități comune.

Între numele colegilor au fost trasate linii sau au fost așezate fire de lână.

Important a fost ca fiecare legătură să fie însoțită de o explicație: „Am lucrat împreună la...”

sau „Ne place să ne jucăm împreună...”

Activitatea nu a avut scopul de a clasifica elevii sau de a stabili cine este „cel mai bun prieten”. Accentul a fost pus pe conștientizarea faptului că într-o clasă pot exista mai multe tipuri de relații și activități comune.

Ce au avut concret de făcut elevii:

- au identificat colegi cu care au activități comune;
- au trasat legături;
- au explicat motivul legăturii;
- au observat rețeaua colectivă a clasei.

• 2.3.2. Turnul fără cuvinte

Scopul didactic: dezvoltarea cooperării și a comunicării nonverbale în cadrul echipei.

Sarcina didactică: echipa trebuie să construiască cel mai înalt turn posibil, stabil, fără a comunica verbal.

Elementele de joc: componenta competițională (înălțimea turnului comparată între echipe), susținută de o regulă strictă, interzicerea comunicării verbale, și de cronometrare.

Tipul de evaluare: observare de grup și discuție reflexivă finală, centrată pe proces, nu pe rezultatul propriu-zis.

Conținutul jocului: echipe de patru copii primesc paie și bandă adezivă, cu sarcina de a construi, într-un timp dat, un turn suficient de stabil cât să reziste, comunicând doar prin gesturi.

Materialele necesare: paie de plastic sau hârtie, bandă adezivă, o coală de hârtie per echipă, cronometru.

Desfășurarea jocului

Elevii au fost împărțiți în echipe de câte patru.

Fiecare echipă a primit:

- paie plastic;
- bandă adezivă;

o coală de hârtie.

Sarcina a fost construirea unui turn cât mai înalt și suficient de stabil.

Regula esențială a jocului a fost:

- Nu este permisă comunicarea verbală!

Elevii au trebuit să se coordoneze prin:

- gesturi;
- priviri;
- indicarea materialelor;

demonstrarea unei idei.

Timpul alocat construirii turnului a fost de 10 minute.

La final, turnurile au fost observate, însă discuția nu s-a concentrat exclusiv pe care echipa care a construit cel mai înalt turn, ci am insistat ca fiecare echipă să răspundă la următoarele întrebări:

- Cum ați reușit să vă înțelegeți fără cuvinte?

Ce a fost dificil?

Cine a preluat inițiativa?

Ce s-a întâmplat când doi colegi au avut idei diferite?

Ce au avut concret de făcut elevii:

- au construit împreună;
- au comunicat nonverbal;
- au observat gesturile colegilor;
- au încercat să ajungă la un acord fără cuvinte;
- au analizat ulterior modul de cooperare.

2.3.3. Puzzle-ul echipei noastre

Scopul didactic: dezvoltarea cooperării prin dependența reciprocă de contribuția fiecărui membru al grupului.

Sarcina didactică: clasa trebuie să reconstituie o imagine completă, fiecare copil deținând o singură piesă.

Elementele de joc: elementul cooperant, obligatoriu pentru reușita sarcinii — fără el, jocul nu poate fi dus la capăt — și absența oricărei intervenții a adultului pe parcursul rezolvării.

Tipul de evaluare: observare de grup, cu accent pe procesul de colaborare, nu doar pe rezultatul final.

Conținutul jocului: o imagine mare e tăiată în atâtea piese câți copii sunt în clasă; fiecare primește o singură piesă, fără să vadă imaginea completă, iar grupul trebuie să găsească singur locul fiecărei piese.

Materialele necesare: o imagine de format mare, tăiată în piese egale ca număr cu efectivul clasei.

Am pregătit o imagine mare și am împărțit-o în 25 de piese, un număr egal cu numărul elevilor.

Fiecare copil a primit o singură piesă.

Elevii nu au primit imaginea completă și nu au știut de la început unde se potrivește piesa lor.

Sarcina grupului a fost să reconstituie imaginea.

Pentru aceasta, elevii au trebuit să:

- observe propria piesă;
- compare marginile;
- discute cu colegii;
- caute potriviri;
- accepte contribuția celorlalți.
- Activitatea a fost realizată fără intervenția mea directă în rezolvarea puzzle-ului.

Ce au avut concret de făcut elevii:

- au analizat piesa primită;
- au căutat colegii ale căror piese se potriveau;
- au discutat;
- au testat variante;
- au contribuit la imaginea finală.

Legătura cu formarea Erasmus+

Activitatea valorifică metode și principii abordate în cadrul formării Erasmus+, în special învățarea prin experiență, cooperarea, comunicarea, creativitatea, participarea activă și reflecția. Jocul transformă competențele dobândite în mobilitate într-o resursă aplicabilă la clasă, adaptată vârstei elevilor și contextului școlar. Prin lucru în echipă, rezolvarea de sarcini și debriefing, activitatea susține transferul și multiplicarea bunelor practici europene.

2.4. Tuțu Maria Sorina

2.4.1. VÂNĂTOAREA DE COMORI EDUCAȚIONALĂ

„Descoperă, rezolvă, învață!”

TIP	VÂRSTA	PARTICIPANȚI	DURATA
Nonformal, de echipă	9–14 ani	3–6 / echipă	40–60 min

1. VÂNĂTOAREA DE COMORI EDUCAȚIONALĂ
Descoperă, rezolvă, învață!

TIP DE JOC: Nonformal, de echipă
VÂRSTA: 9+ ani
NR. DE JUCĂTORI: 3–6 elevi / echipă
DURATA: 40–60 minute
LOCUL DESFĂȘURĂRII: clasă, școală sau curte

MATERIALE NECESARE

- Plicuri/fișe cu indicii și întrebări (ascunse în mai multe locuri)
- Creioane și foi de răspuns
- Hartă a traseului (optional)
- „Comoara” – un mic premiu simbolic pentru echipa câștigătoare

SCOP
Dezvoltarea gândirii logice, a spiritului de echipă și consolidarea cunoștințelor prin rezolvarea de indicii și provocări.

OBIECTIVE

- ✓ să aplice cunoștințele dobândite în contexte noi;
- ✓ să colaboreze eficient în echipă;
- ✓ să dezvolte atenția, creativitatea și perseverența.

REGULI

- Fiecare echipă primește primul indice.
- Indiciul rezolvat corect conduce la următorul indice ascuns.
- La fiecare stație se rezolvă o sarcină (întrebare, rebus, ghicitoare, problemă, puzzle etc.).
- Doar după rezolvarea corectă, echipa primește indicul următor.
- Prima echipă care găsește comoara și rezolvă ultima provocare câștigă.

DESFĂȘURARE

- Profesorul ascunde indiciile în locuri vizibile, dar bine alese.
- Echipele pornesc în căutare, citind și rezolvând provocările.
- Fiecare răspuns corect le oferă un nou indice.
- Provocările pot fi din orice materie studiată (ex.: limba română, matematică, istorie, științe).
- La final, echipa câștigătoare găsește „comoara”!

IDEI DE PROVOCĂRI

- Ghicitori: „Sunt mare cât un purice, dar pot umple o cameră. Cine sunt?” (răspuns: lumina) – indice la fereastră.

EVALUARE

- Se evaluează implicarea, colaborarea și corectitudinea răspunsurilor.

Scop

Transformarea învățării într-o misiune de explorare, în care elevii rezolvă indicii și sarcini pentru a ajunge la o „comoară”. Jocul dezvoltă gândirea logică, colaborarea, atenția și perseverența.

Obiective și competențe

- să aplice cunoștințele dobândite în contexte noi și atractive;
- să formuleze ipoteze și să găsească soluții la probleme;
- să comunice și să împartă responsabilitățile în echipă;
- să manifeste creativitate, atenție și perseverență.

Materiale necesare și pregătire

- plicuri/fișe cu indicii, întrebări, rebusuri sau mini-puzzle-uri;
- creioane, foi, cartonașe și, opțional, o hartă a clasei/școlii;
- un premiu simbolic pentru echipa care finalizează traseul;
- profesorul stabilește 5–8 stații și ascunde indiciile în locuri sigure și accesibile.

Reguli și desfășurare

- 1. Fiecare echipă primește primul indiciu și un timp-limită.**
- 2. Un răspuns corect conduce la următorul indiciu; un răspuns greșit implică o penalizare mică sau o nouă provocare.**
3. La fiecare stație, elevii rezolvă o sarcină legată de disciplina/tema lecției: întrebare, rebus, calcul, asociere, puzzle sau ghicitoare.
- 4. Echipa trebuie să lucreze împreună și să poată explica soluția.**
- 5. Câștigă echipa care găsește „comoara” și rezolvă corect ultima provocare.**

Exemple de provocări

- Limba română: ordonează cuvintele pentru a forma un proverb; identifică autorul unui citat.

- Matematică: rezolvă un calcul pentru a obține numărul următoarei stații.
- Istorie/Geografie: identifică un personaj sau un loc pe baza a trei indicii.
- Științe: potrivește noțiunile cu definițiile lor și folosește literele pentru a descoperi mesajul final.

Evaluare și reflecție

Profesorul urmărește corectitudinea răspunsurilor, implicarea, colaborarea și modul de argumentare. La final, elevii răspund rapid la trei întrebări: „Ce am învățat?”, „Ce ne-a ajutat să lucrăm bine împreună?” și „Ce am schimba la următoarea misiune?”

2.4.2. ADEVĂRAT SAU FALS?

„Gândește rapid, alege corect și argumentează!”

TIP	VÂRSTA	PARTICIPANȚI	DURATA
Interactiv, de grup	8–14 ani	Întreaga clasă	20–30 min

- Probleme de logică, calcule, rebusuri, anagrame.
- Întrebări de cultură generală.
- Puzzle care formează o frază cu locația următorului indicu.

- Toate echipele primesc feedback și aprecieri.
- Câștigă echipa care finalizează prima traseu și rezolvă corect ultima provocare.

2. ADEVĂRAT SAU FALS?

Gândește rapid, alege corect!

TIP DE JOC: Interactiv, de grup

VÂRSTA: 8+ ani

NR. DE JUCĂTORI: întreaga clasă

DURATA: 20–30 minute

LOCUL DESFĂȘURĂRII: clasă

SCOP

Stimularea gândirii critice și a atenției, prin identificarea rapidă a răspunsurilor corecte și justificarea lor.

OBIECTIVE

- să distingă informațiile corecte de cele incorecte;
- să își argumenteze opinia;
- să își consolideze cunoștințele despre temă;
- să participe activ și responsabil la joc.

MATERIALE NECESARE

- Fișe/cartonașe cu afirmații
- Două semne mari: ADEVĂRAT (✓) și FALS (✗) sau cartonașe individuale
- Tablă / videoproiector (opțional)

REGULI

- Profesorul citește o afirmație.
- Elevii aleg rapid varianta: ADEVĂRAT (✓) sau FALS (✗).
- Apoi, un elev (sau mai mulți) își justifică alegerea.
- Profesorul confirmă răspunsul corect și oferă explicații.
- Se poate puncta pentru răspuns corect și justificare logică.

DESFĂȘURARE

- Profesorul pregătește afirmații variate despre lecția studiată (istorie, științe, limba română etc.).
- Afirmațiile se citesc una câte una, într-un ritm alert.
- Elevii răspund și își argumentează alegerea.
- Se discută împreună răspunsul corect.
- La final, se anunță punctajele și se felicită toți participanții.

EXEMPLE DE AFIRMAȚII

- Pământul se învârtă în jurul Soarelui. (Adevărat)
- Limba română are 35 de litere. (Fals – are 31)
- Decebal a fost rege dac. (Adevărat)

EVALUARE

- Se punctează răspunsurile corecte și justificările logice.
- Se apreciază participarea activă și respectarea regulilor.

Scop

Activitatea îi provoacă pe elevi să distingă informațiile corecte de cele incorecte și să-și argumenteze alegerile. Este potrivită atât pentru verificarea cunoștințelor, cât și pentru recapitulare sau evaluare formativă.

Obiective și competențe

- să identifice rapid informațiile adevărate și afirmațiile incorecte;
- să justifice un răspuns folosind cunoștințe și exemple;
- să asculte argumentele colegilor și să-și revizuiască opinia;
- să participe activ, respectând regulile și timpul de răspuns.

Materiale și organizare

- două cartonașe pentru fiecare elev: ADEVĂRAT și FALS;
- afirmații pregătite de profesor, adaptate lecției;
- tablă/videoproiector și, opțional, un tabel de punctaj;
- clasa poate juca individual, pe perechi sau pe echipe.

Reguli și desfășurare

- 1. Profesorul citește sau afișează o afirmație.**
- 2. Elevii au 5–10 secunde pentru a alege ADEVĂRAT sau FALS.**
- 3. La semnal, toți ridică simultan cartonașul ales.**
- 4. Profesorul solicită unuia sau mai multor elevi să argumenteze alegerea.**
- 5. Se oferă 1 punct pentru răspunsul corect și, dacă se dorește, încă 1 punct pentru o justificare clară.**
- 6. După fiecare 5–6 afirmații se poate face o scurtă recapitulare a noțiunilor.**

Exemple de afirmații

- „Pământul se învâрте în jurul Soarelui.” — Adevărat.
- „Limba română are 31 de litere.” — Fals; alfabetul român are 31 de litere, deci afirmația este de fapt adevărată — exemplu bun pentru verificarea atenției.
- „Apa îngheață la 0°C în condiții obișnuite.” — Adevărat.

- „Marea Unire a avut loc în anul 1918.” — Adevărat.
- „Toate patrulaterele au toate laturile egale.” — Fals.

Variante interactive

- „Colțurile clasei”: un colț = Adevărat, celălalt = Fals; elevii se deplasează la alegerea lor.
- „Argumentează și convinge”: elevii pot câștiga un punct suplimentar dacă își susțin răspunsul cu un exemplu.
- „Schimbă răspunsul”: după ce aud argumentele colegilor, elevii au dreptul la o singură schimbare.

Evaluare

Se notează nu doar răspunsurile corecte, ci și calitatea argumentării, participarea și respectarea regulilor. Activitatea poate fi reluată cu alte afirmații pentru a verifica progresul.

2.4.3. ROATA PROVOCĂRIILOR

Autor : Tutu Maria Sorina

„Învârte roata și acceptă provocarea!”

TIP	VÂRSTA	PARTICIPANȚI	DURATA
Interactiv, creativ	7–14 ani	Întreaga clasă	25–40 min

• Apa fierbe la 50°C. (Fals – fierbe la 100°C)
• „Moara cu noroc” este scrisă de Ion Creangă. (Fals – de Ioan Slavici)

• Jocul poate fi reluat cu alte afirmații sau în variantă pe echipe.

3. ROATA PROVOCĂRILOR

Învârtte roata și acceptă provocarea!

TIP DE JOC: Interactiv, creativ, de grup
VÂRSTA: 7+ ani
NR. DE JUCĂTORI: întreaga clasă (sau pe echipe)
DURATA: 25–40 minute
LOCUL DESFĂȘURĂRII: clasă

SCOP
Dezvoltarea creativității, comunicării și exprimării personale prin provocări variate și Justfractive.

OBIECTIVE
✓ să își exprime ideile în mod creativ;
✓ să colaboreze și să respecte regulile;
✓ să își consolideze cunoștințele prin activități diverse;
✓ să își dezvolte încrederea în sine.

MATERIALE NECESARE
• O roată a provocărilor (fizică sau digitală)
• Cartonașe cu sarcini/provocări
• Hârtie, creioane, instrumente simple (după tipul provocării)

REGULI
1. Un elev învârtte roata provocărilor.
2. Săgeata indică tipul de provocare.
3. Elevul (sau echipa) extrage un cartonaș și îndeplinește sarcina.
4. Colegii urmăresc și apreciază prestația.
5. Toți participanții au ocazia să învârtă roata.

DESFĂȘURARE
1. Profesorul prezintă roata și regulile jocului.
2. Primul elev învârtte roata și acceptă provocarea.
3. Realizează sarcina în timpul alocat (1–2 minute).
4. Colegii pot oferi puncte sau aplauze.
5. Jocul continuă până când toți au participat.

CATEGORII PE ROATA PROVOCĂRILOR (exemple)
• Întrebare fulger – răspunde rapid la o întrebare din lecție.
• Mimă – prezintă prin mimă un cuvânt/concept.
• Desen rapid – desenează în 1 minut ceva legat de temă.
• Creează o frază – alcătuieste o frază cu cuvântul dat.
• Provocare logică – rezolvă o ghicitoare / problemă scurtă.
• Rol de reporter – adresează o întrebare colegilor.

EVALUARE
• Se apreciază creativitatea, implicarea și corectitudinea.
• Fiecare provocare reușită aduce puncte/aprecieri.
• La final se anunță „Căștigătorul roții”, dar toți sunt învingători prin participare și entuziasm!

Scop

Roata transformă recapitularea într-o experiență dinamică. Elevii primesc sarcini variate și trebuie să răspundă, să explice, să mimeze, să deseneze sau să colaboreze. Jocul poate fi folosit ca introducere, recapitulare sau activitate de consolidare.

Obiective și competențe

- să-și exprime ideile într-un mod creativ și clar;
- să consolideze cunoștințele prin sarcini diverse;
- să colaboreze și să respecte timpul și regulile;
- să-și dezvolte încrederea în exprimarea orală și creativitatea.

Materiale necesare

- o roată fizică de carton sau o roată digitală;
- cartonașe cu provocări, întrebări și sarcini;
- cronometru și tablă pentru punctaj;
- opțional: foi, creioane colorate și obiecte simple pentru mimă.

Categorii de provocări

- Întrebare fulger – răspunde în maximum 20 de secunde.

- Mimă – reprezintă un cuvânt sau un concept fără să vorbești.
- Desen rapid – desenează în 60 de secunde o idee din lecție.
- Creează o frază – folosește un termen dat într-o propoziție corectă.
- Provocare logică – rezolvă o ghicitoare sau o problemă scurtă.
- Rol de reporter – formulează o întrebare pentru un coleg și verifică răspunsul.

Reguli și desfășurare

- 1. Profesorul prezintă roata și explică semnificația fiecărei categorii.**
- 2. Un elev sau o echipă învâрте roata și primește provocarea indicată.**
- 3. Sarcina se rezolvă în timpul stabilit, de regulă 30–90 de secunde.**
- 4. Răspunsul este prezentat clasei; colegii pot adăuga completări.**
- 5. Se acordă puncte pentru corectitudine, creativitate, argumentare și colaborare.**
- 6. Jocul continuă până când toți elevii au participat sau până la atingerea timpului stabilit.**

Exemple de adaptare pe discipline

- Română: mimează un personaj, explică un cuvânt, inventează un final pentru o povestire.
- Matematică: rezolvă mental un calcul, explică o formulă, desenează o figură geometrică.
- Istorie: prezintă în 30 de secunde un eveniment sau interpretează un personaj.
- Științe: desenează un proces, explică un fenomen sau sortează concepte după o regulă.

Evaluare și reflecție

Profesorul observă participarea, corectitudinea, creativitatea și capacitatea de colaborare. La final, fiecare elev poate spune într-o propoziție ce provocare i-a plăcut cel mai mult și ce noțiune a reținut.

Legătura cu formarea Erasmus+

Activitatea valorifică metode și principii abordate în cadrul formării Erasmus+, în special învățarea prin experiență, cooperarea, comunicarea, creativitatea, participarea activă și reflecția. Jocul transformă competențele dobândite în mobilitate într-o resursă aplicabilă la clasă, adaptată vârstei elevilor și contextului școlar. Prin lucru în echipă, rezolvarea de sarcini și debriefing, activitatea susține transferul și multiplicarea bunelor practici europene.

2.5. Berbece Anca-Ștefania

2.5.1. „Misiunea celor 5 chei”

Educație fizică și sport – resursă pentru biblioteca virtuală Erasmus+

Clasa: a IV-a

Vârsta elevilor: 9–11 ani

Durata: 45–50 minute

Domeniul: Educație fizică și sport

Tipul activității: joc motric nonformal, cooperativ și creativ

Organizarea: individual, pe perechi și/sau pe echipe, în funcție de etapă

1. Tema jocului

Cooperare, creativitate, comunicare și rezolvare de probleme prin sarcini motrice.

2. Scopul jocului

Dezvoltarea motricității, a comunicării și a spiritului de echipă prin rezolvarea unor provocări în care succesul depinde de contribuția fiecărui elev.

3. Competențe vizate

- utilizarea deprinderilor motrice în contexte variate;
 - cooperarea în cadrul unei echipe;
 - comunicarea eficientă și asumarea unui rol;
 - găsirea unor soluții creative;
 - respectarea diferențelor individuale și a regulilor de fair-play;
- autoevaluarea contribuției personale.

4. Obiective

- O1 – să parcurgă corect sarcinile motrice propuse;
 - O2 – să comunice o soluție în cadrul echipei;
 - O3 – să coopereze pentru atingerea unui obiectiv comun;
 - O4 – să propună cel puțin o soluție creativă la o provocare;
 - O5 – să manifeste fair-play și respect față de colegi;
- O6 – să identifice o calitate personală pe care a folosit-o în joc.

5. Metode și tehnici moderne/nonformale

- Gamification;
- învățare prin cooperare;
- problem solving;
- brainstorming rapid;
- provocare motrică;
- role rotation – schimbarea rolurilor;

debriefing / reflecție.

6. Materiale necesare

- 5 plicuri sau cartonașe-cheie;
- jaloane;
- cercuri;
- mingi;
- corzi;

coli și markere.

7. Desfășurarea jocului

Etapa I – Povestea misiunii – 5 minute

Profesorul anunță că echipele trebuie să descopere cinci „chei”: COMUNICARE, ÎNCREDERE, CREATIVITATE, COOPERARE și RESPECT. Fiecare cheie se obține după o provocare. Nu câștigă echipa cea mai rapidă, ci echipa care reușește să îi implice pe toți.

Etapa a II-a – Cheia comunicării – 7 minute

Un elev parcurge un traseu simplu printre jaloane, iar un coleg îl ghidează verbal. Traseul se realizează la viteză redusă și fără legarea ochilor. Rolurile se schimbă. După probă, echipa spune ce instrucțiuni au fost cele mai clare.

Etapa a III-a – Cheia încrederii – 7 minute

În perechi, elevii transportă o minge între ei fără să o țină cu mâinile, pe o distanță scurtă. Ei trebuie să își adapteze ritmul unul la celălalt. Dacă mingea cade, continuă din locul respectiv, fără penalizare.

Etapa a IV-a – Cheia creativității – 8 minute

Fiecare echipă primește trei obiecte: un cerc, o coardă și o minge. În două minute trebuie să inventeze o mini-probă motrică sigură în care să fie folosite toate cele trei obiecte. Echipa o demonstrează, iar colegii o încearcă.

Etapa a V-a – Cheia cooperării – 8 minute

Echipa trebuie să transporte cinci obiecte dintr-o zonă în alta, respectând regula că fiecare membru trebuie să contribuie și nimeni nu poate realiza două transporturi consecutive. Elevii decid singuri ordinea și strategia.

Etapa a VI-a – Cheia respectului și reflecția – 10 minute

Fiecare echipă formează un cerc. Pe rând, fiecare elev spune despre colegul din dreapta o contribuție pozitivă observată în timpul jocului: „m-a ajutat”, „a avut o idee bună”, „m-a încurajat”. Echipa primește simbolic ultima cheie și formulează un motto despre lucrul în echipă.

8. Evaluarea

- observarea modului de implicare;
- respectarea regulilor de fair-play;
- calitatea comunicării și cooperării;
- creativitatea soluțiilor;

autoevaluare orală: „Ce am adus eu echipei?”

9. Rezultate așteptate

- dezvoltarea motricității și a coordonării;
- îmbunătățirea comunicării;
- creșterea capacității de colaborare;
- stimularea creativității;
- înțelegerea rolului fiecărui membru într-o echipă;

dezvoltarea respectului și fair-play-ului.

10. Legătura cu formarea Erasmus+

Jocul educațional nonformal „Misiunea celor 5 chei” valorifică și adaptează la specificul orelor de Educație fizică și sport metode, tehnici și principii abordate în cadrul formării Erasmus+, în special cele referitoare la team building și dinamica grupului, creativitate, comunicare, motivație, cooperare și rezolvarea creativă a problemelor. Activitatea reprezintă o modalitate concretă de transfer în practica didactică a competențelor dobândite în cadrul mobilității.

Componenta de team building și group dynamics este prezentă pe tot parcursul jocului. Elevii sunt organizați în echipe și sunt puși în situația de a colabora pentru atingerea unui obiectiv comun. Cele cinci „chei” – COMUNICARE, ÎNCREDERE, CREATIVITATE, COOPERARE și RESPECT – reprezintă atât etape ale jocului, cât și valori esențiale pentru funcționarea eficientă a unui grup. Accentul nu este pus pe competiție sau pe obținerea celui mai bun timp, ci pe participarea și contribuția fiecărui membru.

Comunicarea și încrederea, teme importante ale formării Erasmus+, sunt dezvoltate prin sarcini în care elevii trebuie să ofere indicații clare, să asculte, să își adapteze ritmul la cel al partenerului și să ia decizii împreună. Schimbarea rolurilor oferă fiecărui elev posibilitatea de a experimenta atât rolul celui care conduce, cât și pe cel al celui care ascultă și cooperează.

Dimensiunea de creativitate și „thinking outside the box” este valorificată în special prin provocarea în care elevii primesc materiale sportive și trebuie să inventeze propria mini-probă motrică. Astfel, ei nu sunt doar executanți ai unor sarcini stabilite de profesor, ci devin participanți activi la procesul de învățare, fiind încurajați să propună idei, să experimenteze și să găsească soluții originale.

Jocul integrează și principiile de problem solving și brainstorming, elevii fiind puși în situația de a analiza rapid o provocare, de a propune mai multe variante și de a decide

împreună strategia pe care o vor aplica. Profesorul are rol de facilitator, oferind cadrul și regulile activității, în timp ce elevii sunt cei care identifică și testează soluțiile.

Componenta de motivație este susținută prin structura de tip gamification. Descoperirea succesivă a celor cinci chei, existența unor misiuni și atingerea unui obiectiv comun transformă exercițiul fizic într-o experiență atractivă și îi stimulează pe elevi să participe activ. Reușita este asociată cu implicarea, cooperarea și progresul, nu doar cu performanța motrică.

Etapa finală de debriefing și reflecție valorifică o altă dimensiune importantă a învățării nonformale. Elevii sunt încurajați să analizeze propria participare, să identifice contribuțiile pozitive ale colegilor și să răspundă la întrebarea „Ce am adus eu echipei?”. În acest fel, experiența practică este transformată într-o oportunitate de conștientizare și învățare.

Prin urmare, jocul „Misiunea celor 5 chei” constituie un exemplu concret de transfer și diseminare a rezultatelor învățării dobândite în cadrul formării Erasmus+, demonstrând modul în care metodele moderne și nonformale pot fi integrate în Educație fizică și sport. Activitatea contribuie nu numai la dezvoltarea motrică a elevilor, ci și la formarea unor competențe transversale precum comunicarea, creativitatea, cooperarea, încrederea, respectul, autonomia și capacitatea de rezolvare a problemelor, competențe utile atât în mediul școlar, cât și în viața de zi cu zi.

Legătura cu formarea Erasmus+

Activitatea valorifică metode și principii abordate în cadrul formării Erasmus+, în special învățarea prin experiență, cooperarea, comunicarea, creativitatea, participarea activă și reflecția. Jocul transformă competențele dobândite în mobilitate într-o resursă aplicabilă la clasă, adaptată vârstei elevilor și contextului școlar. Prin lucru în echipă, rezolvarea de sarcini și debriefing, activitatea susține transferul și multiplicarea bunelor practici europene.

2.5.2. „Escape Sport – Codul echipei”

2.5. Berbece Anca-Ștefania

Clasa: a VII-a

Vârsta elevilor: 12–14 ani

Durata: 50 minute

Domeniul: Educație fizică și sport

Tipul activității: joc motric nonformal, cooperativ și creativ

Organizarea: individual, pe perechi și/sau pe echipe, în funcție de etapă

1. Tema jocului

Team building, comunicare, creativitate și rezolvarea de probleme prin provocări motrice.

2. Scopul jocului

Dezvoltarea competențelor motrice și socio-emoționale ale elevilor printr-un joc de tip escape challenge, în care cooperarea, comunicarea și gândirea creativă sunt necesare pentru finalizarea misiunii.

3. Competențe vizate

- aplicarea deprinderilor motrice în situații complexe;
 - cooperarea și distribuirea rolurilor în echipă;
 - comunicarea clară și luarea deciziilor;
 - rezolvarea creativă a problemelor;
 - manifestarea fair-play-ului și respectului pentru diversitatea abilităților;
- gestionarea constructivă a reușitei și a eșecului.

4. Obiective

- O1 – să execute corect sarcinile motrice din minimum patru provocări;
- O2 – să își asume un rol în echipă;
- O3 – să formuleze și să argumenteze o strategie;
- O4 – să adapteze strategia atunci când prima soluție nu funcționează;
- O5 – să încurajeze participarea tuturor colegilor;

O6 – să reflecteze asupra valorii eșecului ca oportunitate de învățare.

5. Metode și tehnici moderne/nonformale

- Gamification / Escape challenge;
- team-based learning;
- creative problem solving;
- brainstorming;
- learning by doing;
- role rotation;
- Fail Faster – învățarea prin încercare și ajustare;

debriefing.

6. Materiale necesare

- jaloane;
- mingi;
- cercuri;
- corzi;
- 4 plicuri cu indicii/coduri;
- coli și markere;

cronometru.

7. Desfășurarea jocului

Etapa I – Misiunea – 5 minute

Clasa este împărțită în echipe de 5–6 elevi. Profesorul explică: „Aveți de descoperit CODUL ECHIPEI. Codul are patru elemente și poate fi obținut numai dacă treceți patru provocări. Nu este suficient să fiți rapizi: trebuie să comunicați, să vă adaptați și să îi implicați pe toți.” Fiecare echipă își distribuie roluri: coordonator, responsabil cu materialele, observator al regulilor, motivator și comunicator.

Etapa a II-a – Provocarea 1: Traseul strategic – 8 minute

Echipa trebuie să transporte trei mingi printr-un traseu cu jaloane. Fiecare elev poate atinge mingea o singură dată înainte ca alt coleg să intervină. Echipa are un minut pentru brainstorming și stabilirea strategiei, apoi execută. Dacă strategia nu funcționează, poate fi modificată.

Etapa a III-a – Provocarea 2: Insulele – 8 minute

Toți membrii trebuie să ajungă din zona A în zona B folosind un număr limitat de cercuri considerate „insule”. Niciun elev nu poate rămâne în urmă. Elevii trebuie să găsească singuri soluția și să o ajusteze dacă este necesar.

Etapa a IV-a – Provocarea 3: Random Move – 8 minute

Echipa extrage trei cuvinte aleatorii, de exemplu: POD, VAL, ROBOT. În trei minute trebuie să creeze o succesiune motrică de 20–30 de secunde inspirată de toate cele trei cuvinte, la care să participe fiecare membru. Activitatea stimulează gândirea divergentă și creativitatea.

Etapa a V-a – Provocarea 4: Fail Faster – 8 minute

Echipa trebuie să trimită o minge printr-un circuit format de membrii săi, fără ca mingea să atingă solul. Prima încercare este considerată „test”, nu eșec. După fiecare încercare,

elevii au 30 de secunde să răspundă: „Ce nu a funcționat? Ce schimbăm?” și încearcă din nou.

Etapa a VI-a – Descifrarea codului și debriefing – 13 minute

După fiecare probă, echipa primește un cuvânt. Cele patru cuvinte formează CODUL ECHIPEI: COMUNICARE – ÎNCREDERE – CREATIVITATE – COOPERARE. Elevii discută: Care probă a fost cea mai dificilă? Ce a făcut echipa când o soluție nu a funcționat? Cine a ajutat grupul și cum? A fost mai importantă viteza sau strategia? Ce înseamnă „Fail Faster” în viața de zi cu zi? Fiecare echipă încheie cu o propoziție: „O echipă bună este o echipă care...”

8. Evaluarea

- observarea execuției și implicării;
- **evaluarea cooperării și comunicării;**
- aprecierea capacității de adaptare a strategiei;
- feedback între colegi;

reflecție finală asupra reușitei, greșelii și contribuției personale.

9. Rezultate așteptate

- dezvoltarea competențelor motrice;
- îmbunătățirea comunicării și a coeziunii grupului;
- dezvoltarea gândirii creative și strategice;
- acceptarea greșelii ca parte a învățării;
- creșterea motivației și a responsabilității individuale;

dezvoltarea fair-play-ului și a respectului pentru abilitățile diferite ale colegilor.

10. Legătura cu formarea Erasmus+

Jocul educațional nonformal „Escape Sport – Codul echipei” valorifică în mod direct competențele, metodele și instrumentele abordate în cadrul formării Erasmus+, în special în modulele „Team building and group dynamics”, „Creativity” și „Motivation”. Activitatea reprezintă o modalitate concretă de transfer al experienței de învățare dobândite în cadrul mobilității către activitatea desfășurată cu elevii la orele de Educație fizică și sport.

Componenta de team building și dinamica grupului este prezentă pe tot parcursul jocului. Elevii lucrează în echipe, își distribuie roluri și trebuie să comunice permanent pentru a rezolva provocările. Rolurile de coordonator, responsabil cu materialele, observator al regulilor, motivator și comunicator îi ajută să înțeleagă faptul că fiecare membru are o contribuție importantă la succesul grupului. Accentul este pus pe cooperare, încredere, responsabilitate și participarea tuturor, nu doar pe performanța individuală.

Elementele modului Creativity sunt valorificate prin utilizarea unor metode precum brainstorming, Random Words și Creative Problem Solving. În cadrul provocării „Random Move”, elevii pornesc de la cuvinte aparent fără legătură cu activitatea sportivă – de exemplu, „POD”, „VAL” sau „ROBOT” – și trebuie să le transforme într-o succesiune motrică originală. Astfel, sunt stimulați să gândească diferit, să experimenteze și să găsească soluții proprii, aplicând principiul „thinking outside the box” abordat în cadrul cursului.

Metoda learning by doing este integrată în toate etapele jocului. Elevii învață prin acțiune, experimentare și colaborare, profesorul având în principal rolul de organizator și facilitator. Soluțiile nu sunt oferite în prealabil, ci sunt descoperite de elevi prin încercare, analiză și adaptarea strategiei.

O componentă importantă, preluată din modulul Motivation, este principiul „Fail Faster”. În cadrul jocului, nereușita unei prime încercări nu este tratată ca un eșec, ci ca

o oportunitate de învățare. Elevii sunt încurajați să analizeze ce nu a funcționat, să modifice strategia și să încerce din nou. În acest mod sunt dezvoltate perseverența, flexibilitatea, capacitatea de adaptare și o atitudine constructivă față de greșală.

Structura de tip Gamification / Escape Challenge contribuie la creșterea motivației și implicării elevilor. Existența unei misiuni, a unor indicii și a unui „cod” care trebuie descifrat transformă activitatea fizică într-o experiență atractivă și participativă. Elevii nu execută pur și simplu exerciții motrice, ci devin membri ai unei echipe care trebuie să ia decizii și să depășească împreună provocările.

Etapa finală de debriefing și reflecție permite transformarea experienței practice într-o experiență de învățare conștientă. Întrebările adresate elevilor – „Ce nu a funcționat?”, „Ce am schimbat?”, „Cine a ajutat echipa și cum?”, „A fost mai importantă viteza sau strategia?” – îi determină să analizeze atât rezultatul, cât și procesul prin care echipa a ajuns la acesta.

Cele patru elemente ale CODULUI ECHIPEI – COMUNICARE, ÎNCREDERE, CREATIVITATE și COOPERARE – sintetizează competențe transversale dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ și transferate prin acest joc către elevi.

Prin urmare, „Escape Sport – Codul echipei” constituie un exemplu concret de valorificare, transfer și diseminare a rezultatelor învățării dobândite în cadrul mobilității Erasmus+. Jocul demonstrează că metode precum team building, brainstorming, Random Words, Creative Problem Solving, learning by doing, gamification, Fail Faster și debriefing pot fi integrate cu succes în lecțiile de Educație fizică și sport, contribuind atât la dezvoltarea competențelor motrice, cât și a creativității, comunicării, autonomiei, responsabilității, perseverenței și capacității de lucru în echipă.

Legătura cu formarea Erasmus+

Activitatea valorifică metode și principii abordate în cadrul formării Erasmus+, în special învățarea prin experiență, cooperarea, comunicarea, creativitatea, participarea

activă și reflecția. Jocul transformă competențele dobândite în mobilitate într-o resursă aplicabilă la clasă, adaptată vârstei elevilor și contextului școlar. Prin lucru în echipă, rezolvarea de sarcini și debriefing, activitatea susține transferul și multiplicarea bunelor practici europene.

2.5.1. „Expediția animalelor”

2.5. Berbece Anca-Ștefania

Clasa: Pregătitoare

Vârsta elevilor: 6–7 ani

Durata: 40–45 minute

Domeniul: Educație fizică și sport

Tipul activității: joc motric nonformal, cooperativ și creativ

Organizarea: individual, pe perechi și/sau pe echipe, în funcție de etapă

1. Tema jocului

Mișcare, creativitate, cooperare și exprimare prin joc de rol.

2. Scopul jocului

Dezvoltarea deprinderilor motrice de bază și a capacității de cooperare, printr-o poveste motrică în care copiii rezolvă împreună provocări.

3. Competențe vizate

- participarea activă la jocuri motrice;
- executarea unor forme variate de mers, alergare, săritură și echilibru;
- cooperarea cu partenerii;
- respectarea regulilor și a semnalelor;

- exprimarea creativă prin mișcare;

manifestarea încrederii și a bucuriei de a participa.

4. Obiective

- O1 – să execute corect minimum trei tipuri de deplasare;
- O2 – să adapteze mișcarea la rolul primit;
- O3 – să coopereze cu un coleg pentru rezolvarea unei sarcini;
- O4 – să respecte regulile și semnalele jocului;
- O5 – să propună o mișcare proprie pentru un personaj;

O6 – să exprime la final cum s-a simțit în activitate.

5. Metode și tehnici moderne/nonformale

- Story-world / poveste motrică;
- joc de rol;
- învățare prin cooperare;
- imitație creativă;
- problem solving motric;

feedback prin emoticoane.

6. Materiale necesare

- cercuri;
- jaloane;
- corzi;
- mingi mici sau săculeți;
- cartonașe cu animale;

3 cartonașe cu emoticoane.

7. Desfășurarea jocului

Etapa I – Intrarea în poveste – 5 minute

Profesorul le spune copiilor că au pornit într-o expediție prin „Pădurea Mișcării”. Pentru a ajunge la comoară, trebuie să treacă prin mai multe zone și să se ajute unii pe alții. Fiecare copil extrage un cartonaș cu un animal și inventează o mișcare prin care îl poate reprezenta. Colegii o imită.

Etapa a II-a – Drumul prin pădure – 10 minute

Copiii parcurg un traseu: merg pe vârfuri ca vulpea, sar din cerc în cerc ca iepurașii, aleargă ușor printre jaloane ca puii de căprioară și merg în echilibru pe o linie ca berzele. Profesorul nu urmărește viteza, ci controlul mișcării și participarea.

Etapa a III-a – Râul prieteniei – 10 minute

Copiii lucrează în perechi. Au la dispoziție două cercuri, considerate „pietre”. Trebuie să ajungă împreună de pe un mal pe celălalt, călcând doar în cercuri. Ei mută cercurile pe rând și decid împreună cum să înainteze. Dacă unul dintre copii rămâne în urmă, perechea reia traseul. Misiunea este reușită numai dacă ajung amândoi.

Etapa a IV-a – Salvăm hrana animalelor – 10 minute

Pe echipe mici, copiii transportă mingi sau săculeți până la un „cuib”, trecând printr-un traseu simplu. Fiecare copil alege cum va parcurge o porțiune: mers, sărituri sau deplasare laterală. Echipa trebuie să transporte toate obiectele, fără a lăsa vreun coleg în afara jocului.

Etapa a V-a – Cercul bucuriei – 5 minute

Copiii stau în cerc. Fiecare arată printr-o mișcare ce i-a plăcut cel mai mult, iar ceilalți o repetă. Apoi alege un emoticon: „mi-a plăcut mult”, „mi-a plăcut”, „mi-a fost greu”.

8. Evaluarea

- observarea participării și a execuției motrice;
- aprecierea cooperării;
- feedback verbal pozitiv;

autoevaluare prin emoticoane.

9. Rezultate așteptate

- dezvoltarea deprinderilor motrice de bază;
- creșterea încrederii în sine;
- dezvoltarea cooperării și comunicării;
- stimularea creativității prin mișcare;

asocierea activității fizice cu o experiență pozitivă.

10. Legătura cu formarea Erasmus+

Jocul valorifică și transpune în activitatea didactică elemente și metode abordate în cadrul formării Erasmus+, în special cele referitoare la team building și dinamica grupului, creativitate, motivație, comunicare, cooperare și utilizarea tehnicii „story-worlds”. Activitatea reprezintă o modalitate practică de transfer al competențelor dobândite în timpul mobilității în cadrul orelor de Educație fizică și sport.

Prin integrarea poveștii motrice, exercițiile fizice sunt plasate într-un context imaginar atractiv, adaptat particularităților de vârstă ale elevilor. Copiii nu execută doar sarcini motrice, ci devin personaje ale unei povești, primesc misiuni, depășesc obstacole și găsesc soluții pentru a ajunge împreună la obiectivul final. În acest fel sunt stimulate imaginația, creativitatea și participarea activă.

Elementele de team building și învățare prin cooperare sunt valorificate prin sarcini care necesită colaborarea dintre elevi. Reușita nu este condiționată exclusiv de viteza sau performanța individuală, ci de capacitatea copiilor de a comunica, de a se ajuta și de a

găsi împreună soluții. Astfel, fiecare elev poate avea o contribuție importantă, indiferent de nivelul său de pregătire motrică.

Jocul urmărește și dezvoltarea motivației pentru participarea la activități fizice, prin transformarea exercițiilor într-o experiență ludică și pozitivă. Provocările sunt concepute astfel încât elevii să experimenteze succesul, să fie încurajați să încerce și să înțeleagă faptul că greșeala face parte din procesul de învățare.

Totodată, activitatea dezvoltă comunicarea, încrederea, respectul reciproc și incluziunea, elevii fiind încurajați să își exprime ideile, să îi asculte pe ceilalți și să participe la realizarea unei sarcini comune.

Prin urmare, jocul constituie un exemplu concret de valorificare și diseminare a rezultatelor învățării dobândite în cadrul mobilității Erasmus+, demonstrând modul în care metodele moderne și nonformale pot fi adaptate și integrate în lecțiile de Educație fizică și sport pentru a crea activități mai atractive, interactive, creative și centrate pe elev.

Legătura cu formarea Erasmus+

Activitatea valorifică metode și principii abordate în cadrul formării Erasmus+, în special învățarea prin experiență, cooperarea, comunicarea, creativitatea, participarea activă și reflecția. Jocul transformă competențele dobândite în mobilitate într-o resursă aplicabilă la clasă, adaptată vârstei elevilor și contextului școlar. Prin lucru în echipă, rezolvarea de sarcini și debriefing, activitatea susține transferul și multiplicarea bunelor practici europene.

2.5.1. „Schimbă perspectiva!”

Consiliere și dezvoltare personală / Dirigenție – resursă pentru biblioteca virtuală Erasmus+

2.5. Berbece Anca-Ștefania

Clasa: a VI-a

Vârsta elevilor: 11–12 ani

Durata: 45–50 minute

Tipul activității: joc educațional nonformal, interactiv și de cooperare

Locul desfășurării: sala de clasă

Organizarea elevilor: individual, pe perechi și pe echipe

1. Tema jocului

Comunicare, creativitate, empatie și rezolvarea unei situații din perspective diferite.

2. Scopul jocului

Dezvoltarea capacității elevilor de a privi aceeași situație din mai multe perspective, de a comunica argumentat și de a găsi soluții creative și constructive.

3. Competențe vizate

- comunicarea eficientă și exprimarea argumentată a opiniilor;
- ascultarea activă și respectarea opiniilor diferite;
- dezvoltarea gândirii creative și divergente;
- rezolvarea constructivă a situațiilor-problemă;
- manifestarea empatiei în relațiile cu ceilalți;

cooperarea și negocierea în cadrul grupului.

4. Obiective

- O1 – să identifice minimum două perspective diferite asupra aceleiași situații;
- O2 – să formuleze și să argumenteze o opinie personală;
- O3 – să asculte fără a întrerupe punctul de vedere al unui coleg;

- O4 – să propună minimum două soluții creative la o situație-problemă;
 - O5 – să reformuleze o situație negativă într-o manieră constructivă;
- O6 – să reflecteze asupra modului în care perspectiva personală influențează relațiile.

5. Metode și tehnici moderne/nonformale

- Think–Pair–Share;
- Brainstorming;
- Random Words;
- Role-play;
- Creative Problem Solving;
- Perspective Taking;
- învățare prin cooperare;

debriefing și reflecție.

6. Materiale necesare

- cartonașe cu situații-problemă;
- cartonașe cu roluri;
- cartonașe cu cuvinte aleatorii;
- coli A3;
- post-it-uri;

markere.

7. Pregătirea jocului

Profesorul pregătește câteva situații apropiate de viața elevilor și cartonașe cu roluri precum: elev, coleg, profesor, părinte, observator. Pregătește și cuvinte-surpriză: POD, CHEIE, OGLINDĂ, UȘĂ, BUSOLĂ, FEREASTRĂ.

8. Desfășurarea jocului

Etapa I – „Aceeși imagine, alte priviri” – 5 minute

Profesorul scrie pe tablă: „Doi oameni pot privi aceeași situație și pot vedea lucruri diferite.” Elevii spun rapid ce cred că înseamnă. Profesorul explică faptul că misiunea jocului este să descopere cum se schimbă o problemă atunci când o privim prin ochii altcuiva.

Etapa a II-a – Situația-problemă – 7 minute

Fiecare echipă extrage o situație. Exemplu: „Un elev nu este ales într-o echipă pentru un proiect. El crede că ceilalți nu îl plac. Colegii spun că nu l-au ales pentru că nu participă niciodată la discuții.” Individual, fiecare notează ce crede că s-a întâmplat; apoi discută în perechi și, în final, în echipă – Think–Pair–Share.

Etapa a III-a – „Schimbă scaunul, schimbă perspectiva” – 10 minute

Fiecare membru primește un rol: elevul exclus, colegul, profesorul, părintele sau observatorul. Elevii răspund din perspectiva rolului: „Ce văd?”, „Ce simt?”, „Ce cred că s-a întâmplat?”, „De ce am nevoie?”. Echipa constată că aceeași situație poate avea explicații diferite.

Etapa a IV-a – Cuvântul imposibil – 10 minute

Echipa extrage un cuvânt aleatoriu, de exemplu POD, OGLINDĂ sau CHEIE. Prin tehnica Random Words trebuie să folosească acel cuvânt pentru a genera o soluție. Exemplu: OGLINDĂ – „Înainte să judec, încerc să mă văd în locul celui alt”; POD – „Construim un pod printr-o discuție în care fiecare este ascultat”. Sunt acceptate soluții neobișnuite, dacă sunt constructive.

Etapa a V-a – „Joacă finalul altfel” – 10 minute

Echipa pregătește o scenetă de maximum două minute. Prima parte arată conflictul, iar a doua prezintă un final constructiv. Condiția este ca soluția să includă comunicare, ascultare și respectarea perspectivelor diferite.

Etapa a VI-a – Reflecție: „Schimb lentila” – 8 minute

Fiecare elev completează pe un post-it: „Data viitoare când nu sunt de acord cu cineva, înainte să reacționez voi...”. Post-it-urile sunt așezate pe un desen cu o pereche de ochelari simbolici. Profesorul încheie: „Uneori problema nu se schimbă imediat. Putem însă schimba perspectiva din care o privim.”

9. Evaluarea

- observarea implicării și comunicării;
- capacitatea de asumare a unei perspective diferite;
- originalitatea și caracterul constructiv al soluțiilor;
- respectarea opiniilor colegilor;

autoevaluare prin propoziția finală.

10. Rezultate așteptate

- dezvoltarea empatiei și ascultării active;
- creșterea flexibilității în gândire;
- îmbunătățirea capacității de rezolvare a conflictelor;
- stimularea creativității;

dezvoltarea comunicării și cooperării.

11. Legătura cu formarea Erasmus+

Activitatea „Schimbă perspectiva!” valorifică metodele și tehnicile moderne studiate în cadrul formării Erasmus+, orientate spre stimularea creativității, îmbunătățirea comunicării și dezvoltarea gândirii flexibile. Jocul transpune într-o situație

practică de învățare principiile educației nonformale, în care elevii participă activ, cooperează, experimentează roluri diferite și reflectează asupra propriilor reacții și comportamente.

Prin utilizarea tehnicilor Think–Pair–Share, Brainstorming, Random Words, Perspective Taking, Role-play și Creative Problem Solving, elevii sunt încurajați să depășească răspunsurile obișnuite și să abordeze situațiile-problemă într-o manieră creativă, de tip „outside the box”. Aceștia învață să analizeze aceeași situație din mai multe puncte de vedere, să formuleze idei originale, să argumenteze propriile opinii și să identifice soluții constructive.

Tehnica Random Words contribuie la dezvoltarea gândirii divergente, deoarece îi determină pe elevi să realizeze asocieri neașteptate și să transforme un cuvânt aparent fără legătură într-un punct de plecare pentru rezolvarea unei probleme. Activitatea de tip role-play îi ajută să înțeleagă emoțiile, nevoile și motivațiile celorlalți, dezvoltând empatia, toleranța și respectul față de opiniile diferite.

Jocul susține și dezvoltarea competențelor-cheie promovate la nivel european: competențele personale, sociale și de a învăța să înveți, competențele de comunicare, spiritul de inițiativă, creativitatea și cooperarea. Lucrul individual, în perechi și în echipe oferă fiecărui elev posibilitatea de a se exprima, de a asculta activ, de a negocia și de a contribui la găsirea unei soluții comune.

Etapa finală de reflecție și debriefing facilitează transferul celor învățate către situațiile reale din viața școlară și personală. Elevii conștientizează faptul că schimbarea perspectivei poate preveni conflictele, poate îmbunătăți relațiile și poate conduce la luarea unor decizii mai echilibrate.

Prin caracterul său interactiv, incluziv și aplicativ, jocul reflectă principiile promovate prin programele Erasmus+: participare activă, cooperare, incluziune, respectarea diversității, învățare prin experiență și valorificarea bunelor practici europene în activitatea educațională.

Legătura cu formarea Erasmus+

Activitatea valorifică metode și principii abordate în cadrul formării Erasmus+, în special învățarea prin experiență, cooperarea, comunicarea, creativitatea, participarea activă și reflecția. Jocul transformă competențele dobândite în mobilitate într-o resursă aplicabilă la clasă, adaptată vârstei elevilor și contextului școlar. Prin lucru în echipă, rezolvarea de sarcini și debriefing, activitatea susține transferul și multiplicarea bunelor practici europene.

2.5.1. „PODUL DINTRE NOI”

2.5. Berbece Anca-Ștefania

Domeniul: Consiliere și dezvoltare personală / Dirigenție

Clasa: a VII-a

Vârsta elevilor: 12–14 ani

Durata: 45–50 de minute

Număr recomandat de participanți: 20–30 elevi

Tipul activității: joc educațional nonformal, intercultural și de cooperare

Locul desfășurării: sala de clasă

Organizarea elevilor: echipe de 4–5 elevi

1. Tema jocului

Comunicare, diversitate, cooperare și depășirea stereotipurilor prin găsirea unor soluții creative.

2. Argument

În colectivele de elevi există diferențe de personalitate, interese, experiențe, opinii, moduri de comunicare și contexte culturale. Aceste diferențe pot deveni surse de învățare și dezvoltare atunci când elevii sunt încurajați să comunice, să coopereze și să privească situațiile din perspective diferite.

Jocul „Podul dintre noi” valorifică metode moderne și nonformale precum storytelling, brainstorming, random words, problem solving, învățarea prin cooperare, jocul de rol și reflecția, dezvoltând creativitatea și competențele interculturale ale elevilor.

3. Scopul jocului

Dezvoltarea competențelor de comunicare, cooperare și relaționare ale elevilor, precum și formarea unei atitudini de respect și deschidere față de diversitate, prin rezolvarea creativă a unei situații-problemă.

4. Competențe vizate

- comunicarea eficientă în cadrul unui grup;
 - cooperarea și asumarea responsabilităților;
 - exprimarea și argumentarea propriilor opinii;
 - ascultarea și respectarea opiniilor diferite;
 - manifestarea empatiei și a respectului față de ceilalți;
 - identificarea stereotipurilor și prejudecăților;
 - rezolvarea creativă a problemelor;
 - dezvoltarea competenței interculturale;
- autorefecția asupra propriilor comportamente și atitudini.

5. Obiective

La finalul jocului, elevii vor fi capabili:

- O1 – să comunice și să coopereze pentru îndeplinirea unei sarcini comune;
 - O2 – să formuleze și să argumenteze cel puțin o idee în cadrul echipei;
 - O3 – să identifice comportamente bazate pe stereotipuri sau prejudecăți;
 - O4 – să propună minimum două soluții creative pentru rezolvarea unei situații de excludere;
 - O5 – să accepte și să valorifice ideile diferite ale colegilor;
 - O6 – să manifeste empatie față de o persoană aflată într-un context cultural sau social diferit;
- O7 – să reflecteze asupra propriei contribuții la construirea unui climat pozitiv în clasă.

6. Metode și tehnici utilizate

- Storytelling / Story-world – construirea unei situații imaginare;
- Brainstorming – generarea rapidă de idei;
- Random Words – stimularea gândirii creative prin cuvinte aleatorii;
- Creative Problem Solving – identificarea unor soluții originale;
- Cooperative Learning – rezolvarea sarcinii prin colaborare;
- Role-play – asumarea unor roluri și perspective diferite;
- Think–Pair–Share – reflecție individuală, discutare și împărtășire;

Debriefing – analiza experienței trăite în cadrul jocului.

7. Materiale necesare

- coli A3 sau coli de flipchart;
- markere;
- post-it-uri;

- cartonașe cu personaje;
- cartonașe cu „cuvinte-surpriză”;
- bandă adezivă;

un desen/simbol reprezentând un pod.

8. Pregătirea jocului

Profesorul pregătește înainte de activitate două tipuri de cartonașe.

Cartonașe – personaje

Un elev nou venit dintr-o altă țară, care nu vorbește bine limba română.

Un elev foarte timid, care are idei bune, dar vorbește rar.

Un elev foarte creativ, dar care vrea să conducă permanent grupul.

Un elev care comunică foarte ușor și îi ajută pe ceilalți.

Un elev care preferă să lucreze singur.

Un elev care are obiceiuri și tradiții diferite de ale majorității.

Personajele nu sunt prezentate ca fiind „bune” sau „rele”. Fiecare are calități și dificultăți.

Cartonașe – cuvinte-surpriză

Exemple: POD – CHEIE – MUZICĂ – COPAC – FEREASTRĂ – CERC – SOARE – DRUM.

9. Desfășurarea jocului

Etapa I – Povestea „Două lumi” – 5 minute

Profesorul prezintă povestea: „Imaginați-vă două comunități care trăiesc pe două insule apropiate. Oamenii de pe cele două insule sunt diferiți. Vorbesc diferit, au tradiții diferite, ascultă muzică diferită și au alte moduri de a rezolva problemele. Mult timp nu au comunicat, deoarece fiecare comunitate credea că propriul mod de a face lucrurile este

cel mai bun. Într-o zi, locuitorii descoperă că trebuie să lucreze împreună pentru a construi un pod între cele două insule. Podul nu poate fi construit de o singură comunitate.”

Profesorul întreabă: „Ce credeți că trebuie să existe între oameni înainte de a putea construi podul?” Elevii răspund spontan: respect, comunicare, încredere, răbdare, prietenie, cooperare etc.

Etapa a II-a – „Cine sunt eu?” – 5 minute

Elevii sunt împărțiți în echipe de 4–5 membri. Fiecare membru primește aleatoriu un cartonaș-personaj. Profesorul explică: „În următoarele minute nu mai sunteți voi. Veți încerca să priviți situația prin ochii personajului primit.”

Cum mă simt în acest grup?

Ce pot aduce bun echipei?

Ce dificultate aș putea întâmpina?

De ce ajutor aș avea nevoie?

Etapa a III-a – Marea provocare: „Construiți podul!” – 15 minute

Fiecare echipă primește o coală A3. În mijloc sunt desenate două maluri, iar între ele trebuie construit simbolic un pod.

Profesorul oferă provocarea: „Podul vostru trebuie să permită tuturor personajelor să treacă. Nimeni nu poate fi lăsat în urmă.”

Echipa stabilește 5 elemente fără de care podul nu poate exista. Fiecare element reprezintă o valoare sau un comportament, de exemplu: RESPECT – COMUNICARE – EMPATIE – COOPERARE – ACCEPTARE. Fiecare cuvânt devine o „scândură” a podului.

Profesorul oferă fiecărei echipe un cuvânt-surpriză, de exemplu CHEIE, MUZICĂ, FEREASTRĂ sau COPAC. Echipa trebuie să integreze acel cuvânt în soluția

sa. Exemplu: „Comunicarea este cheia care deschide drumul spre ceilalți.” Nu există un singur răspuns corect; sunt încurajate soluțiile creative.

Etapa a IV-a – „Podul se rupe!” – 10 minute

Profesorul introduce situația-problemă: „În timp ce construiți podul, apare un conflict. Un membru al comunității spune despre elevul nou venit: «Nu îl vrem în echipă. Nu vorbește ca noi și oricum nu ne poate ajuta.»”

Ce este greșit în această afirmație?

Este vorba despre un stereotip sau o prejudecată?

Cum s-ar putea simți persoana exclusă?

Ce ar putea face echipa?

Ce regulă ar trebui adăugată pe pod pentru ca situația să nu se repete?

Elevii pregătesc o mini-scenetă de maximum un minut, în care prezintă conflictul și soluția găsită.

Etapa a V-a – „Turul podurilor” – 5 minute

Echipele își afișează lucrările. Elevii se deplasează prin clasă și observă „podurile” realizate de celelalte echipe. Fiecare elev primește un post-it și scrie o idee care i-a plăcut la altă echipă, apoi îl lipește pe lucrarea respectivă. Evaluarea nu este competitivă și nu există „cel mai bun pod”.

Etapa a VI-a – Reflecția finală „Eu pot fi un pod” – 5 minute

Elevii stau în cerc. Profesorul propune începutul propoziției: „Eu pot fi un pod între oameni atunci când...”

...ascult.

...nu judec.

...îl ajut pe cel care este singur.

...accept că putem avea opinii diferite.

...încerc să îl înțeleg pe celălalt.

...nu râd de cineva pentru că este diferit.

„Podurile dintre oameni nu se construiesc din lemn sau piatră. Se construiesc din respect, comunicare, empatie și curajul de a-l cunoaște pe celălalt.”

10. Evaluarea

Evaluarea este predominant formativă și urmărește:

- participarea activă;
- capacitatea de cooperare;
- exprimarea și argumentarea ideilor;
- respectarea opiniilor colegilor;
- identificarea stereotipurilor;
- creativitatea soluțiilor;

capacitatea de a privi o situație din perspectiva altei persoane.

Nu se acordă note și nu se desemnează o echipă câștigătoare.

11. Rezultate așteptate

- conștientizarea valorii diversității;
- dezvoltarea empatiei;
- înțelegerea efectelor stereotipurilor și prejudecăților;
- dezvoltarea creativității;
- găsirea unor soluții prin cooperare;
- îmbunătățirea comunicării;

înțelegerea faptului că diferențele pot reprezenta o resursă pentru grup.

12. Legătura cu formarea Erasmus+

Jocul educațional „Podul dintre noi” a fost conceput prin valorificarea competențelor și metodelor abordate în cadrul cursului de formare Erasmus+, în special în modulele referitoare la team building și dinamica grupului, creativitate, multiculturalitate și interculturalitate, stereotipuri și prejudecăți, comunicare, motivație și rezolvarea creativă a problemelor.

Activitatea integrează metode și instrumente moderne abordate în cadrul formării: Brainstorming, Random Words, Creative Problem Solving, Story-worlds, Role-play, Cooperative Learning și reflecție, adaptate activităților de Consiliere și dezvoltare personală pentru elevii de gimnaziu.

Jocul poate fi utilizat ca exemplu de transfer al rezultatelor învățării dobândite prin mobilitatea Erasmus+ în activitatea didactică, precum și ca resursă în cadrul activităților de diseminare și multiplicare a rezultatelor proiectului.

Legătura cu formarea Erasmus+

Activitatea valorifică metode și principii abordate în cadrul formării Erasmus+, în special învățarea prin experiență, cooperarea, comunicarea, creativitatea, participarea activă și reflecția. Jocul transformă competențele dobândite în mobilitate într-o resursă aplicabilă la clasă, adaptată vârstei elevilor și contextului școlar. Prin lucru în echipă, rezolvarea de sarcini și debriefing, activitatea susține transferul și multiplicarea bunelor practici europene.

2.6. Duminicel Ioana Andreea

2.6.1. Rețeaua prieteniei

Aveți nevoie de un ghem de ață.

Prima persoană spune:

- numele;
- un hobby;

aruncă ghemul altcuiva, păstrând capătul firului.

La final se formează o pânză de ață care simbolizează conexiunile create în grup.

2.6.2. „Pașaportul meu european”

Durata: 20-30 minute

Număr participanți: 15-40 adolescenți

Fișa poate conține:

- Prenumele
- Țara
- 3 cuvinte care mă descriu
- Mâncarea preferată
- Un talent ascuns
- O melodie pe care o recomand
- Un lucru pe care vreau să-l învăț în această mobilitate
- O superputere pe care mi-aș dori-o
- Desfășurare

- Participanții completează pașaportul în 5 minute.
- Se deplasează liber prin sală și discută cu cât mai multe persoane.
- La fiecare conversație trebuie să găsească ceva în comun și să noteze numele persoanei.
- Scopul este să adune 6-8 persoane diferite.

Întrebați grupul:

- Ce asemănări ați descoperit?

Ce v-a surprins?

Cum v-ați simțit vorbind cu persoane din alte țări?

2.6.3. HUMAN BINGO – „Găsește pe cineva care...”

Instrucțiuni:

Plimbă-te prin sală și vorbește cu colegii. Găsește câte o persoană care se potrivește fiecărei afirmații și roag-o să își scrie prenumele în căsuță. O persoană poate semna o singură căsuță. Câștigă primul care completează o linie.

A vizitat peste 5 țări	Vorbește cel puțin 3 limbi	Iubește drumețiile	Cântă la un instrument	Are un animal de companie
A gustat un preparat tradițional din altă țară	Îi place să citească	A mai participat la un proiect Erasmus+	Este născut(ă) vara	Îi place să danseze
Adoră pizza	A vizitat un castel	Practică un sport	Știe să gătească	A călătorit cu avionul
Se trezește înainte de ora 7	Îi plac filmele de groază	Are un talent ascuns	Îi place fotografia	Poate spune «Bună!» în 4 limbi

Are aceeași culoare preferată ca tine	Iubește ciocolata	Îi plac jocurile de societate	Visează să călătorească prin Europa	Zâmbește mereu
---	-------------------	----------------------------------	---	----------------

Întrebări de reflecție

Ce ai descoperit interesant despre colegii tăi?

Cu câte persoane noi ai vorbit?

Ce asemănare neașteptată ai găsit?

Ce ai aflat despre o altă cultură?

Cum te-ai simțit în timpul activității?

Legătura cu formarea Erasmus+

Activitatea valorifică metode și principii abordate în cadrul formării Erasmus+, în special învățarea prin experiență, cooperarea, comunicarea, creativitatea, participarea activă și reflecția. Jocul transformă competențele dobândite în mobilitate într-o resursă aplicabilă la clasă, adaptată vârstei elevilor și contextului școlar. Prin lucru în echipă, rezolvarea de sarcini și debriefing, activitatea susține transferul și multiplicarea bunelor practici europene.

GALERIE FOTO – MOBILITĂȚI ERASMUS+ 2025–2026

Mobilitate Erasmus+ – Antalya, Turcia, iulie 2026 – activități de formare în domeniul instrumentelor digitale și al inteligenței artificiale.



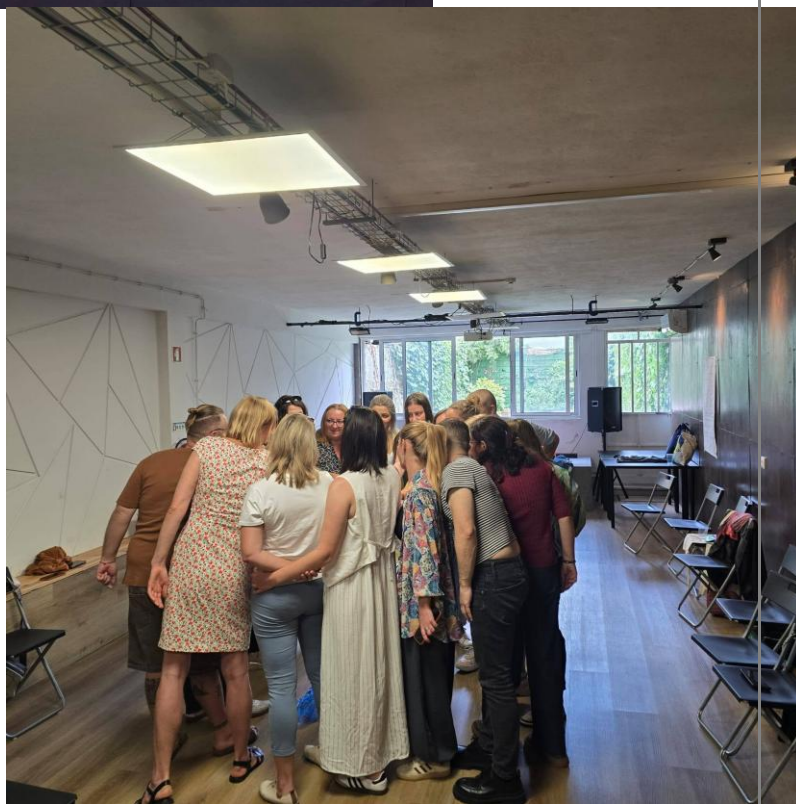
Mobilitate Erasmus+ – Barcelona, Spania, februarie 2026 – activități de formare, digitale, incluziune și învățare colaborativă.



Mobilitate Erasmus+ – Porto, Portugalia, iunie 2026 – activități de formare și schimb de bune practici.



*Mobilitate
Erasmus+ –
Porto, Portugalia,
iunie 2026 –
activitate creativă
și colaborativă.*



3. CONCLUZII

Impactul formării Erasmus+ asupra practicii didactice

Materialele reunite în acest ghid arată că formarea europeană poate produce schimbări concrete atunci când este urmată de aplicare, reflecție și împărtășirea rezultatelor. Cadrele didactice au transformat metode, instrumente și idei întâlnite în mobilități în resurse adaptate elevilor și disciplinelor pe care le predau.

Impactul se observă atât în diversificarea strategiilor didactice, cât și în creșterea rolului elevului ca participant activ. Jocul, cooperarea, rezolvarea de probleme, utilizarea resurselor digitale și crearea de produse proprii contribuie la o învățare mai motivantă și mai apropiată de competențele necesare în contexte contemporane.

Transferul, diseminarea și multiplicarea rezultatelor

Publicarea ghidului reprezintă o formă de diseminare și multiplicare a rezultatelor proiectului. Resursele pot fi utilizate în activități didactice, ateliere metodice, cercuri pedagogice, întâlniri de diseminare și contexte de formare între colegi.

Caracterul deschis și aplicativ al materialelor permite adaptarea lor la alte clase, discipline și contexte. În acest fel, experiența Erasmus+ devine parte a memoriei instituționale și poate continua să genereze efecte după încheierea mobilităților.

4. Bibliografie și resurse web

- Ministerul Educației (2019). Curriculum pentru educația timpurie.
- Council of Europe (2018). Reference Framework of Competences for Democratic Culture.
- Comisia Europeană. Erasmus+ – resurse și documente de program.
- Resursele și platformele digitale prezentate în materialele autorilor.