

Mobilitate Erasmus+ în Antalya

*Proiectul: 2025-1-RO01-KA121-
SCH-000320759*



AI • creativitate • transfer la clasă

*Inteligență artificială și instrumente
digitale pentru resurse educaționale*

1. Context și obiective de învățare

De ce a fost importantă mobilitatea pentru școală și pentru activitatea la clasă

Mobilitatea s-a concentrat pe utilizarea practică a inteligenței artificiale și a instrumentelor digitale în educație. Cursul ne-a ajutat să trecem de la simpla descoperire a aplicațiilor la proiectarea unor resurse cu scop pedagogic clar: conținut adecvat vârstei, suport vizual, suport audio, interacțiuni și transfer la clasă.

Obiectivele principale ale mobilității

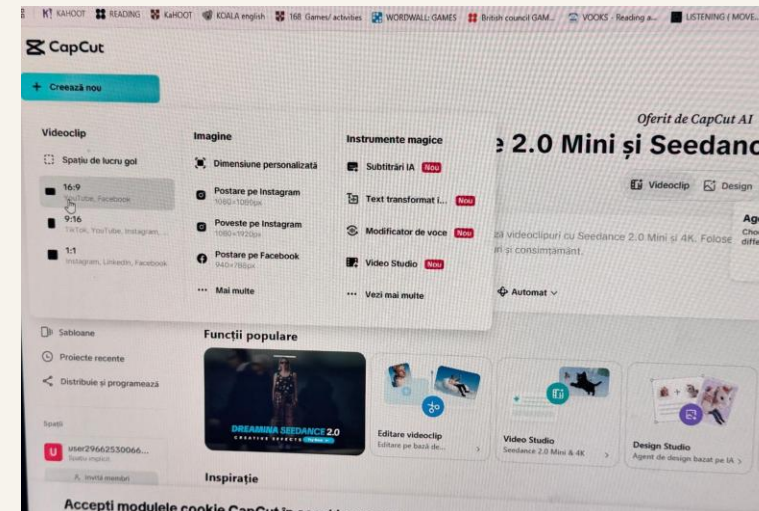
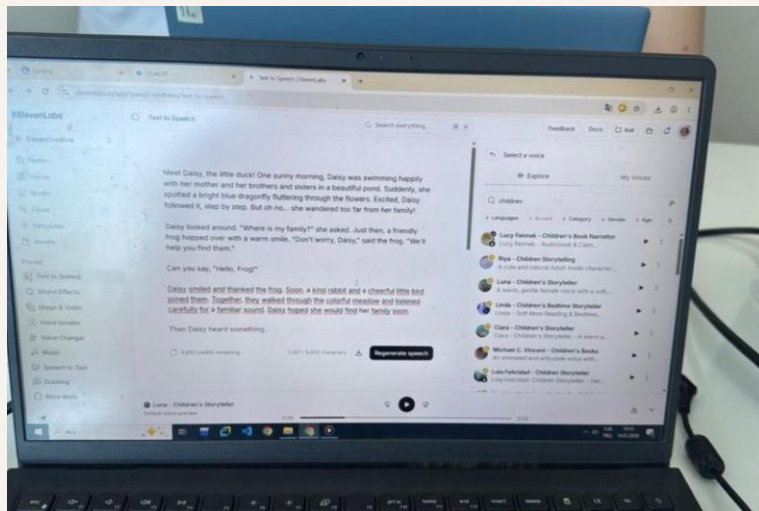
1. Dezvoltarea competențelor digitale și integrarea AI în educație;
2. Explorarea și utilizarea unor instrumente precum ChatGPT, Canva AI, ElevenLabs, CapCut și Gamma;
3. Crearea de resurse educaționale multimedia, atractive și adaptate elevilor;
4. Dezvoltarea abilității de a formula prompturi eficiente și de a evalua critic rezultatele generate;
5. Utilizarea AI într-un mod creativ, responsabil, etic și sigur;
6. Valorificarea noilor competențe prin transfer la clasă, colaborare și schimb de bune practici.



De la mobilitate la practica de la clasă

2. Cadrul cursului: învățare prin practică

Lucru practic, colaborare și experimentare directă



Cursul s-a bazat pe principiul „**learning by doing**”, majoritatea sesiunilor fiind organizate ca ateliere practice. Formatorul a ghidat procesul de învățare, încurajând participarea activă și autonomia.

Modul de lucru a presupus:

- explorarea platformelor și a funcțiilor bazate pe AI;
- formularea și rafinarea prompturilor;
- experimentarea, compararea și îmbunătățirea rezultatelor;
- colaborarea, schimbul de idei și feedbackul între participanți;
- transformarea ideilor în produse digitale concrete;
- reflecția asupra utilizării responsabile și eficiente a AI în educație.

3. Fluxul creativ de lucru

Cum am construit o resursă educațională animată



Produsul central a fost o animație educațională: o poveste scurtă, potrivită pentru copii, susținută de imagini generate cu AI, voce narativă și editare video. Fluxul de lucru ne-a ajutat să înțelegem cum AI poate accelera creația, dar și de ce verificarea profesorului rămâne esențială.

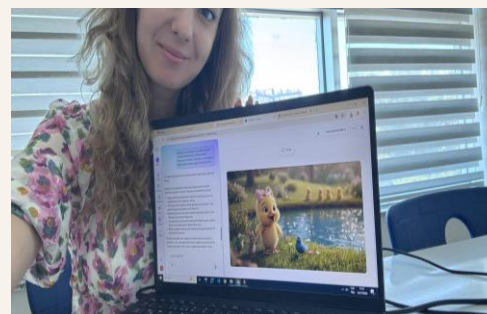
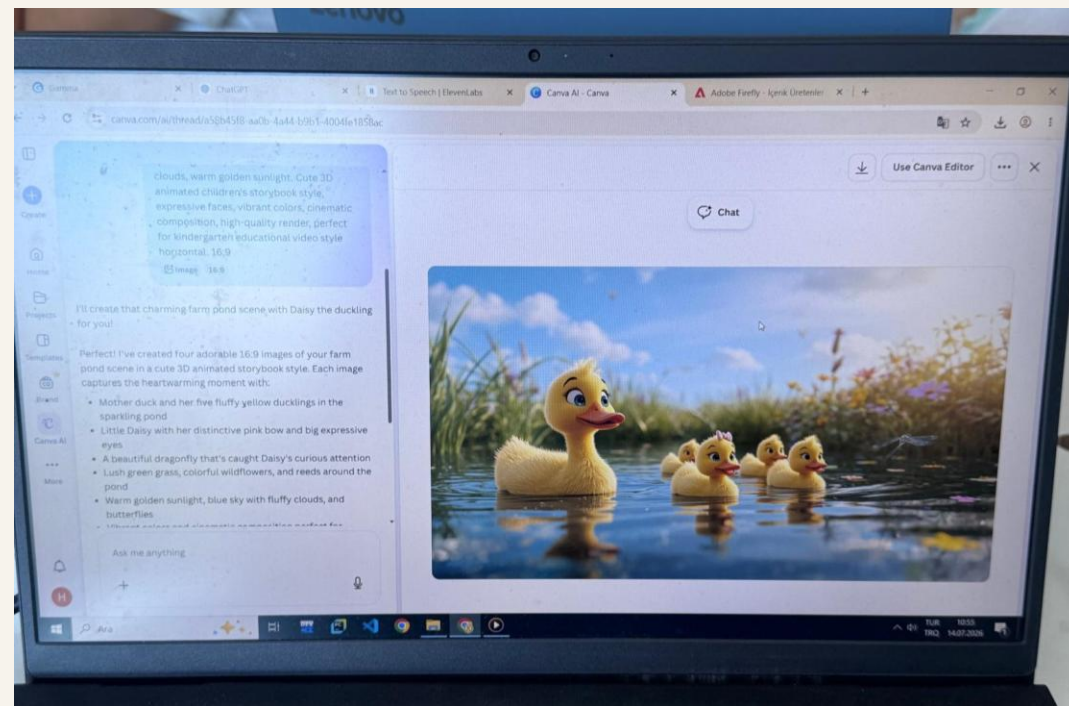
4. ChatGPT: de la idee la scenariu didactic

Promptare, adaptare și verificare a textului

Am folosit ChatGPT ca punct de plecare pentru construirea poveștii, pornind de la obiectivul educațional, vârsta copiilor și nivelul lor de limbă. Pe parcurs, am rafinat cerințele și am adaptat conținutul generat, astfel încât rezultatul final să fie potrivit pentru utilizarea la clasă.

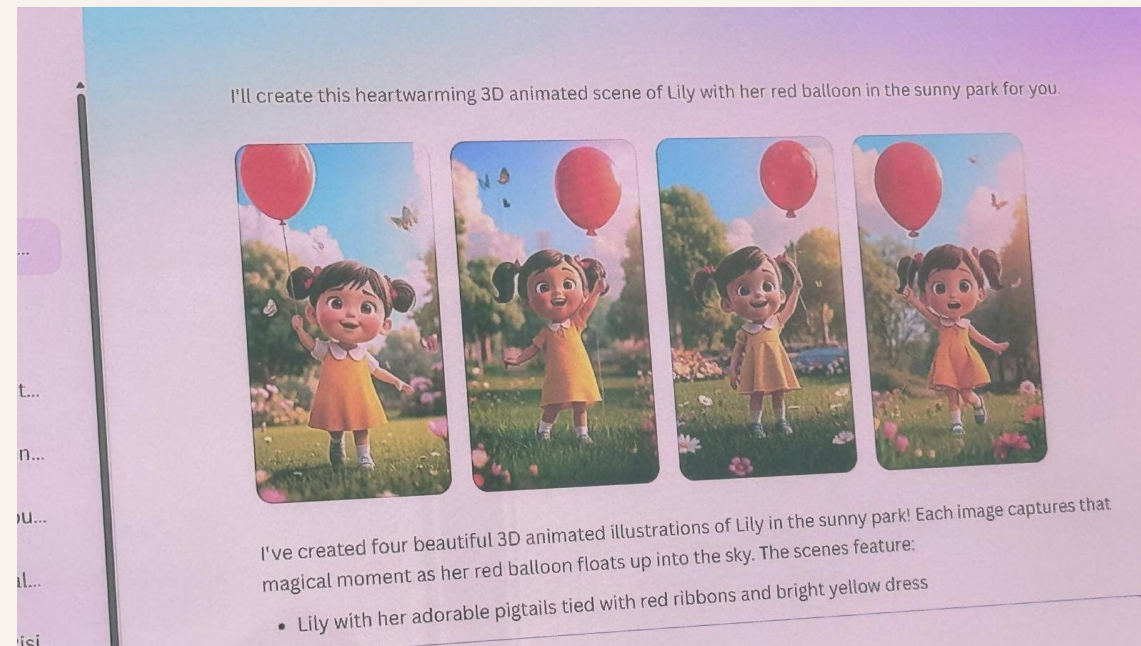
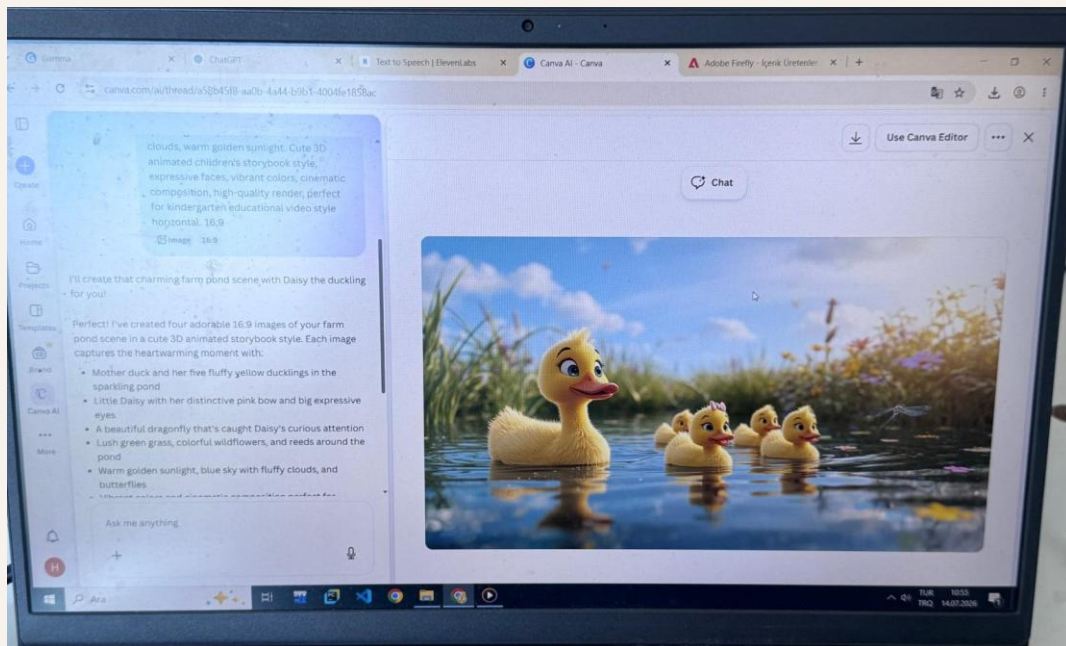
- Am stabilit tema, obiectivul educațional, vârsta și nivelul de limbă al elevilor.
- Am formulat și ajustat prompturi succesive, până când am obținut direcția dorită pentru poveste.
- Am construit personajele, locul acțiunii și firul narativ, folosind un vocabular accesibil copiilor.
- Am transformat povestea într-un scenariu organizat pe scene, cu dialoguri și descrieri clare.
- Am creat prompturi detaliate pentru imaginile fiecărei scene, precizând personajele, decorul, acțiunea și stilul vizual.
- Am verificat și adaptat rezultatul final din punct de vedere al coerenței, corectitudinii și adecvării pedagogice.

Rolul profesorului: designer de prompt + editor



5. Canva AI: poveste vizuală

Generarea imaginilor, alegerea stilului și construirea coerenței vizuale



După realizarea scenariului și a prompturilor în ChatGPT, am folosit Canva AI pentru a transforma fiecare scenă a poveștii într-o reprezentare vizuală. Am generat mai multe variante, pe care le-am comparat și ajustat până când am obținut imaginile potrivite pentru produsul final.

- Am introdus prompturi detaliate pentru fiecare scenă a poveștii.
 - Am testat diferite stiluri, culori și variante de compoziție.
 - Am ales un stil 3D animat, atractiv și potrivit pentru copii.
- Am urmărit ca personajele și decorurile să rămână coerente de la o scenă la alta.
 - Am selectat imaginile care ilustrau cel mai clar acțiunea și mesajul poveștii.
 - Am pregătit imaginile în format 16:9, pentru integrarea lor ulterioară în videoclip.

6. Voce narativă și editare video

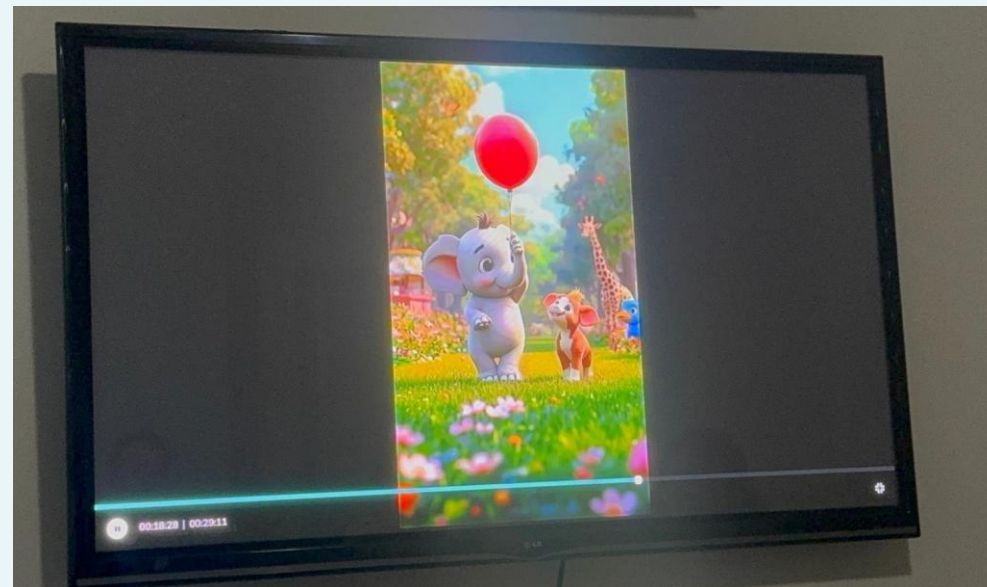
ElevenLabs + CapCut: transformarea resurselor în animație

După realizarea scenariului și a imaginilor, am folosit **ElevenLabs** pentru a crea vocea narativă a poveștii. Am introdus textul pregătit anterior și am explorat o varietate de voci și stiluri de narațiune, testând mai multe variante și comparând pronunția, ritmul, intonația și expresivitatea. Am urmărit ca vocea aleasă să fie clară, naturală, prietenoasă și, mai ales, potrivită vârstei copiilor și atmosferei poveștii.

După selectarea variantei pe care am considerat-o cea mai potrivită, am generat narațiunea finală și am exportat fișierul audio. În etapa următoare, am folosit **CapCut** pentru editarea videoclipului: am importat imaginile create în Canva și înregistrarea audio din ElevenLabs, am organizat imaginile în ordinea scenelor și am sincronizat vocea cu fiecare secvență.

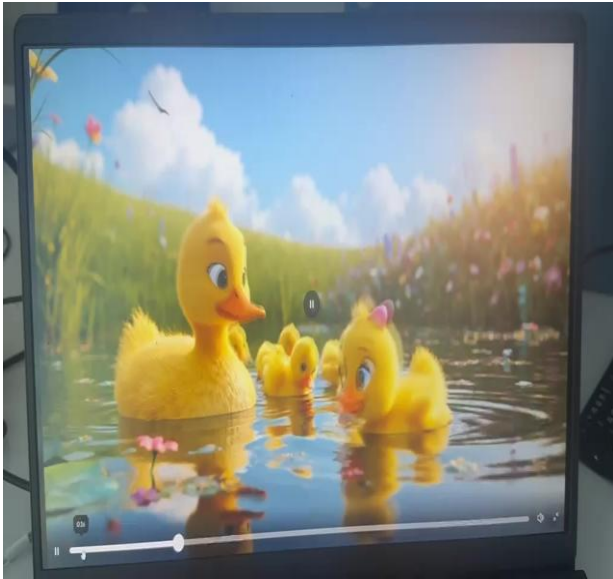
Am ajustat durata scenelor și ritmul videoclipului, am introdus și sincronizat subtitrările, astfel încât textul să poată fi urmărit simultan cu narațiunea, iar la final am verificat întregul material și am realizat exportul videoclipului, obținând o resursă educațională animată, coerentă și pregătită pentru utilizarea la clasă.

Produs final: videoclip educațional animat



Produsele video realizate în cadrul cursului

Trei animații create prin combinarea ChatGPT, Canva, ElevenLabs și CapCut



Rățușca Daisy

► Click pentru redare



Copilul și peria magică

► Click pentru redare

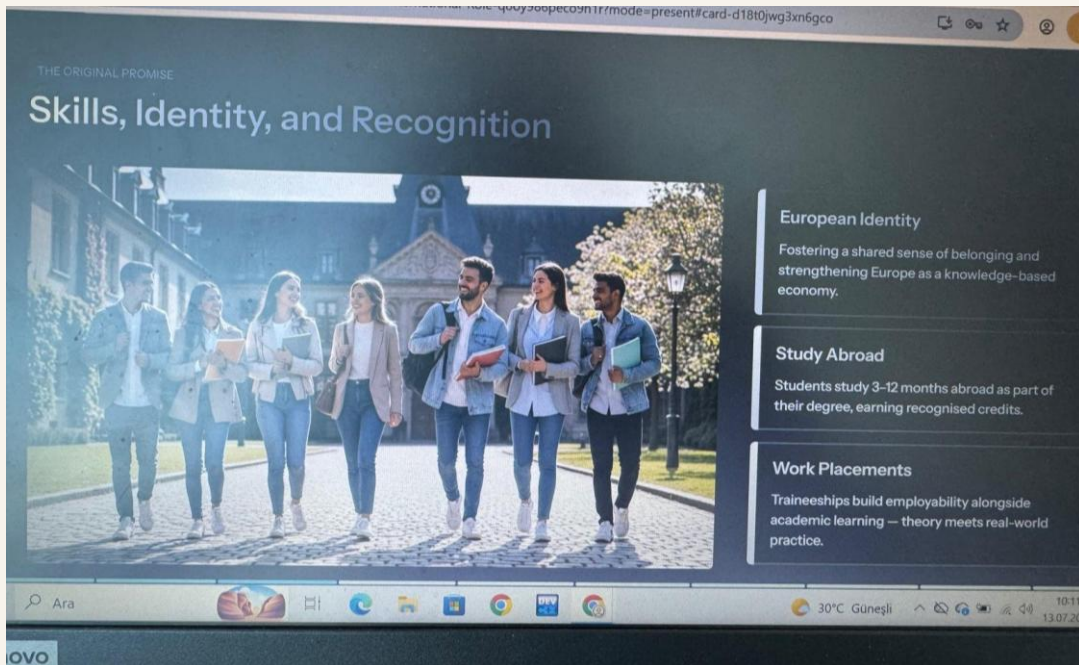


Fetița cu balon roșu

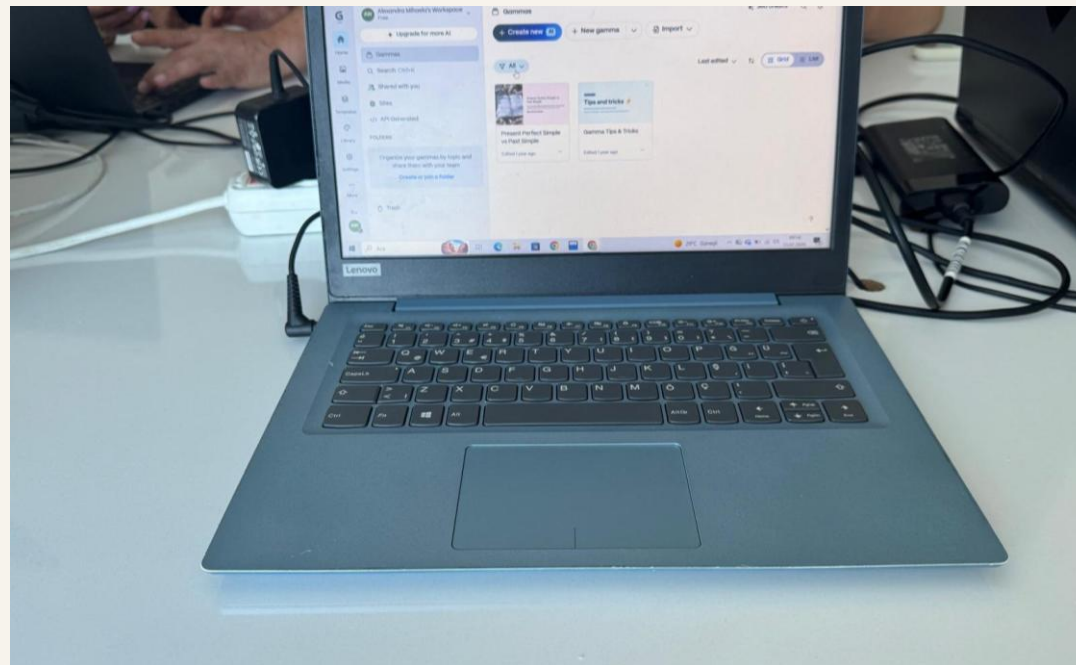
► Click pentru redare

7. Gamma: prezentare și structurare a conținutului

Prezentări digitale rapide și organizare vizuală clară



Gamma ne-a ajutat să generăm și să organizăm rapid conținut pentru prezentări. A fost utilă pentru transformarea unei teme într-o structură coerentă, alegerea layouturilor și pregătirea materialelor de diseminare.



- brainstorming pentru structură și fluxul slide-urilor
 - crearea de sinteze vizuale
 - redactarea mai rapidă a conținutului
- reflecție asupra identității europene și a mobilității

9. Competențe dezvoltate

Ce putem transfera în activitatea didactică

Cursul a contribuit atât la dezvoltarea competențelor digitale și AI, cât și la consolidarea capacității de a integra aceste instrumente într-un mod responsabil, creativ și relevant pedagogic.

- Alfabetizare AI – înțelegerea posibilităților oferite de inteligența artificială, dar și a necesității de a verifica și adapta conținutul generat.
- Proiectarea resurselor educaționale – integrarea textului, imaginilor, vocii, subtitrărilor și prezentărilor în materiale digitale coerente și atractive.
- Personalizarea învățării – adaptarea conținutului la vârsta, nivelul de limbă, ritmul și nevoile elevilor.
- Evaluare și reflecție pedagogică – analizarea clarității, corectitudinii și relevanței resurselor înainte de utilizarea lor la clasă.
- Colaborare și schimb de bune practici – împărtășirea prompturilor și ideilor, compararea rezultatelor și îmbunătățirea produselor prin feedback.

Dincolo de competențele tehnice, cursul a evidențiat rolul esențial al profesorului în utilizarea AI: tehnologia oferă posibilități și generează conținut, însă profesorul este cel care selectează, adaptează și decide valoarea pedagogică a resursei finale.



10. Transfer la clasă

Cum pot fi utilizate produsele cu elevii

Resursele animate realizate cu ajutorul AI pot fi integrate cu ușurință în activitatea didactică, oferind un suport atractiv pentru dezvoltarea vocabularului, înțelegerii orale, exprimării și creativității.

Un videoclip scurt poate fi utilizat ca activitate introductivă, suport pentru înțelegerea unui mesaj, punct de plecare pentru conversație, repovestire sau model pentru activități de scriere creativă.

- Elevii mici – povești vizuale atractive, cu vocabular accesibil, structuri simple și repetitive.

- Învățământul primar – activități de vocabular, ordonarea secvențelor, anticiparea acțiunii și repovestirea.

- Elevii mai mari – crearea și îmbunătățirea prompturilor, dezvoltarea competențelor de educație media și analiza critică a conținutului generat de AI.

- Învățare incluzivă – combinarea imaginii, vocii și subtitrărilor oferă modalități multiple de acces la conținut și poate răspunde mai bine diversității nevoilor de învățare.

Astfel, AI devine nu doar un instrument de creare a resurselor, ci un mijloc de diversificare și personalizare a experiențelor de învățare.

Important: fără date personale ale elevilor în prompturi



11. Colaborare și dimensiune europeană

Învățare profesională dincolo de sala de clasă

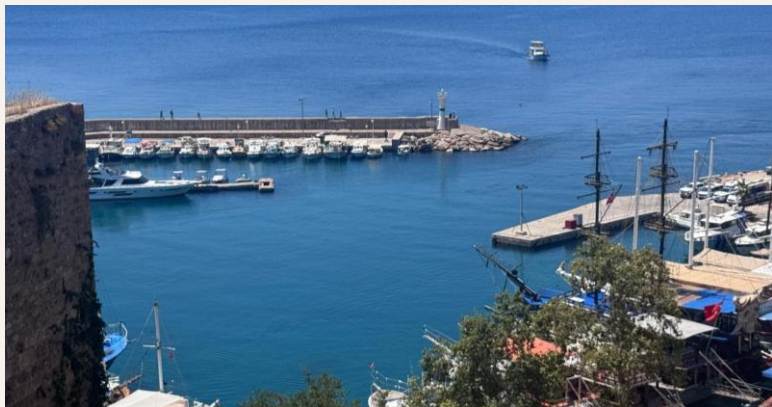


Mobilitatea a oferit un cadru valoros pentru **colaborare, dialog profesional și schimb de experiență**. Activitățile desfășurate împreună ne-au permis să explorăm și să testăm idei noi, să împărtășim perspective și bune practici și să învățăm unii de la ceilalți. Această experiență a contribuit la **creșterea încrederii în utilizarea noilor tehnologii** și la dezvoltarea unei atitudini deschise față de inovare și colaborare europeană.

- învățare alături de colegi într-un context internațional
 - schimb de exemple și feedback
- construirea unui limbaj comun despre AI și educație
 - consolidarea motivației pentru inovație

12. Descoperire culturală în Antalya

Istorie, arhitectură și identitate locală



Vizitele culturale au îmbogățit experiența mobilității și au oferit contexte autentice pentru limbă, istorie și înțelegere interculturală.

13. Natură, rafting și lucru în echipă

Experiențe extracurriculare care au susținut comunicarea și coeziunea grupului



14. Gastronomie, învățare informală și socializare

Dimensiunea culturală a continuat și după sesiunile de curs



Mesele luate împreună au creat spații informale pentru comunicare, schimb cultural și apropierea grupului. Ele au completat experiența Erasmus+ prin legătura dintre învățare și viața de zi cu zi.

15. Rezultate și certificare

Ce am adus acasă din mobilitate

Mobilitatea **Erasmus+** din Antalya a fost o experiență de învățare și dezvoltare profesională în care tehnologia, creativitatea și colaborarea s-au îmbinat într-un mod practic.

Am participat la un curs dedicat inteligenței artificiale și instrumentelor digitale în educație, transformând ideile în resurse educaționale concrete: povești, imagini, materiale audio și videoclipuri animate. Am parcurs întregul proces de creație, de la formularea prompturilor până la produsul digital final.

Prin activități practice și schimb de experiență, ne-am dezvoltat competențele digitale, creative, colaborative și interculturale. Am descoperit modalități prin care tehnologia poate face activitatea didactică mai atractivă, interactivă și adaptată nevoilor elevilor.

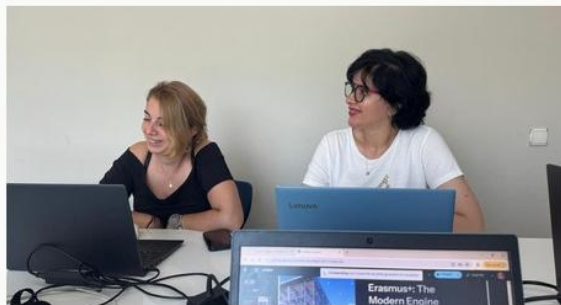
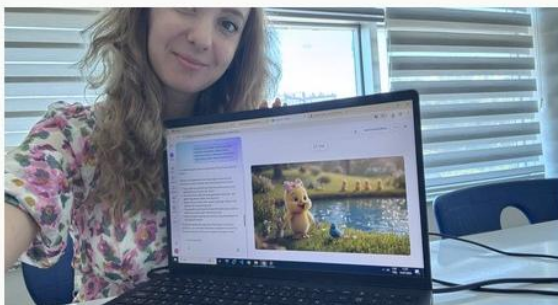
Ne-am întors cu idei, resurse și experiențe pe care le putem valorifica la clasă și împărtăși colegilor.

Certificatul marchează finalizarea cursului, însă adevărata valoare a mobilității constă în ceea ce ducem mai departe: competențe noi, inspirație și dorința de a integra inteligența artificială în educație într-un mod creativ, critic și responsabil.



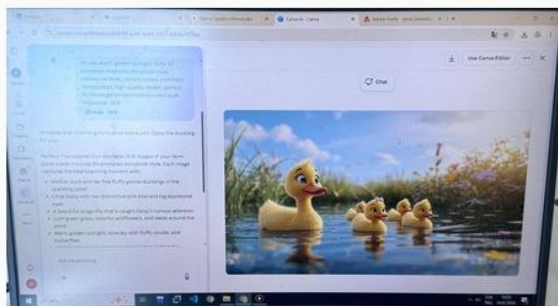
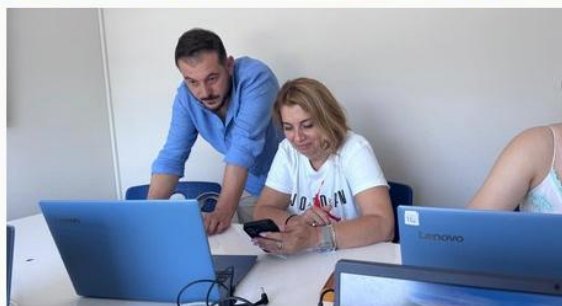
Jurnal vizual 1: Momente din Antalya

curs, instrumente și lucru în echipă



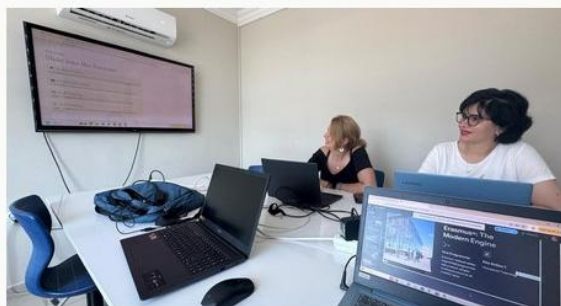
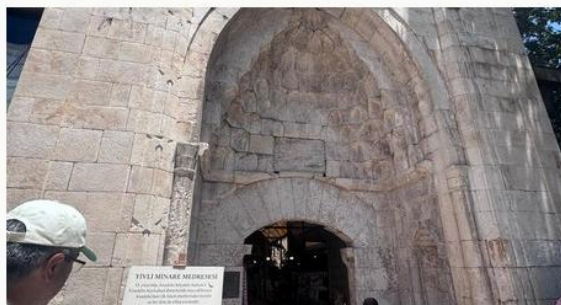
Jurnal vizual 2: Momente din Antalya

mobilitate, oraș, produse și certificate



Jurnal vizual 3: Momente din Antalya

cultură, gastronomie și peisaje



Jurnal vizual 4: Momente din Antalya

natură, rafting și patrimoniu



Vă mulțumim pentru atenție ! 😊

Erasmus+ Antalya

Școala Gimnazială, Sat Măgura,
Comuna Mihăești