

Liceul Tehnologic Special Nr. 3 București

Accreditare Erasmus+ Educație
școlară

2022-1-RO01-KA120-SCH-
000108529





Mobilitate job-shadowing 16-20.02.2026



[САБА - Приватно средно училиште / SABA Private high school](#)

SKOPJE

MACEDONIA

ANA-IRINA IMBIR

Director

Liceul Tehnologic Special Nr. 3,

București

Coord. Erasmus+ Educație școlară



Obiectivele mobilității:

1. Dezvoltarea competențelor psihopedagogice ale cadrelor didactice prin sprijinirea formării profesionale continue a specialiștilor care lucrează cu elevii ce au deficiențe de auz
2. Dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice care predau în școala pentru elevii cu deficiențe de auz

1. Dezvoltarea competențelor psihopedagogice ale cadrelor didactice prin sprijinirea formării profesionale continue a specialiștilor care lucrează cu elevii ce au deficiențe de auz din LTS3

SISTEMUL EDUCAȚIONAL DIN MACEDONIA DE NORD

Transformarea Școlilor Speciale: Fostele școli speciale au fost restructurate și transformate în **Centre de Resurse**. Rolul lor principal s-a mutat de la școlarizare segregată la furnizarea de expertiză pentru școlile de masă. Acestea oferă acum profesori de sprijin, tehnologii asistive și strategii de reabilitare pentru copiii cu CES (Cerințe Educaționale Speciale) integrați în sistemul de masă.

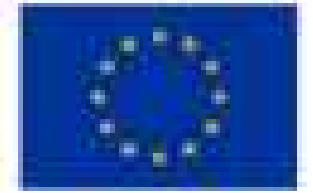
Dreptul de Opțiune al Părinților: Deși strategia națională prioritizează incluziunea, Centrele de Resurse păstrează componenta de școlarizare pentru elevii cu dizabilități complexe, **doar dacă părinții optează explicit** pentru acest mediu. Acest lucru asigură respectarea libertății de alegere a familiei în funcție de nevoile specifice ale copilului.



Echipele Incluzive în Școlile de Masă: Fiecare școală de masă are acum obligația de a forma o **Echipă de Incluziune Școlară**. Aceasta colaborează cu profesorii de la clasă pentru a elabora **Planuri Educaționale Individualizate (PEI)**, folosind metode și tehnici de adaptare curriculară care permit elevului să progreseze conform propriului potențial.

Asistenții Educaționali (Element Nou): Un pilon esențial al reformei macedonene este introducerea **Asistenților Educaționali** (finanțați de stat). Spre deosebire de profesorul de sprijin (care vine de la Centrul de Resurse pentru câteva ore), asistentul educațional stă permanent la clasă pentru a sprijini elevul cu CES în procesul de învățare cotidian.

Evaluarea pe baza Modelului ICF: Macedonia de Nord a trecut de la un model pur medical de evaluare a dizabilității la modelul **ICF (Clasificarea Internațională a Funcționării, Dizabilității și Sănătății)** al OMS. Aceasta înseamnă că evaluarea nu se concentrează pe „ce are copilul” (diagnosticul), ci pe „ce bariere întâmpină” și „ce suport are nevoie” pentru a învăța.



Funded by the
European Union

Sistemul macedonean a reușit o tranziție curajoasă de la școala specială la un sistem de resurse mobile. Punctul lor forte este **rețeaua de suport**, unde Centrul de Resurse nu mai este o 'insulă izolată', ci devine partenerul școlii de masă în adaptarea curriculumului și eliminarea barierelor de învățare.





Adaptarea Mediului de Învățare (Managementul Clasei)

•**Poziționarea Strategică:** Elevii cu CES sunt așezați în primele bănci pentru a facilita contactul vizual cu profesorul, a reduce distractorii și a permite o monitorizare constantă.

•**Adaptare Fizică și Atenție Sportivă:** Apropierea de cadrul didactic permite intervenția rapidă atunci când elevul întâmpină dificultăți în înțelegerea cerințelor.

Adaptarea Curriculară și Evaluarea

Sarcini Diferențiate: Materialele de lucru și sarcinile sunt adaptate nivelului cognitiv și ritmului de învățare al fiecărui elev.

Obiective Personalizate: Curriculumul nu este doar „ușurat”, ci adaptat pentru a oferi elevului șansa de a progresa raportat la propriul potențial (progres individual, nu raportat la media clasei).

Suport Vizual și Metodic: Utilizarea metodelor care pun accent pe învățarea experiențială și materiale intuitive.





Proiectul Social (Pilonul Integrării)

- Context:** Liceul SABA a implementat un proiect social strategic (durată: 2 ani) finanțat de Comisia Europeană pentru a sprijini comunitatea.
- Grup Țintă Extins:** Activitățile nu au fost limitate doar la elevii proprii, ci au fost deschise și elevilor cu CES din școlile de masă din vecinătate.
- Obiectiv:** Combaterea izolării sociale și oferirea de servicii de suport accesibile în programul de după-amiază.

Servicii și Terapii Integrate

Proiectul a oferit un pachet multidisciplinar de intervenție:

- Kinetoterapie:** Pentru dezvoltarea motricității și a echilibrului fizic.
- Terapie Ocupațională:** Exersarea abilităților de viață independentă și motricitate fină.
- Sport Adaptat:** Promovarea sănătății fizice și a spiritului de echipă.
- Socializare:** Activități de grup menite să dezvolte abilitățile de comunicare și relaționare.



2. Dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice care predau în școala pentru elevii cu deficiențe de auz- LTS3

<https://wheelofnames.com/>

Wheel of Names este un instrument digital gratuit, foarte popular în rândul profesorilor și formatorilor, utilizat pentru a face selecții aleatorii într-un mod distractiv și interactiv.

Într-o clasă incluzivă modernă, tehnologia este „marele egalizator”. Atunci când instrumentele digitale sunt folosite corect, dizabilitatea devine doar o altă modalitate de a interacționa cu lumea, nu un obstacol.

Suntem recunoscători echipei de la Saba High School pentru deschiderea de a ne împărtăși aceste bune practici digitale!



Ideii de utilizare la clasă (inclusiv pentru elevii surzi)

Alegerea celui care răspunde: Elimină stresul „ascultării” clasice, transformând totul într-un joc.

Repartizarea sarcinilor: Cine udă florile, cine șterge tabla sau cine începe prezentarea proiectului.

Spargerea gheții (Ice-breaking): Poți pune pe roată întrebări (ex: „Care este culoarea ta preferată?”) în loc de nume.

Wheel of Images: Pentru elevii care comunică prin semne sau imagini, poți pune poze pe roată în loc de text.

StudyStack este o platformă educațională online foarte utilă pentru memorare, bazată pe conceptul de **flashcards** (carduri de studiu). Este ideală pentru învățarea vocabularului într-o limbă străină, a termenilor medicali sau a oricărei materii care necesită memorare.

<https://www.studystack.com/>

1. Cum creezi propriile seturi de studiu

Dacă vrei să încarci informații specifice pentru elevii tăi (de exemplu, semne din LSR sau termeni ecologici):

- Cont: Îți creezi un cont gratuit pe [studystack.com](https://www.studystack.com/).
- Create New Stack: Apeși pe butonul de creare și îi dai un nume (ex: „Ecologie - Termeni de bază”).
- Introducerea datelor: Vei vedea un tabel cu două coloane: Question (Întrebare/Termen) și Answer (Răspuns/Definiție). Poți adăuga oricâte rânduri ai nevoie.
- Salvare: După ce termini, apeși „Save”.

2. Cum învață elevii (Moduri de lucru)

Odată ce setul este creat, platforma generează automat mai multe tipuri de activități interactive:

- Flashcards: Metoda clasică. Elevul vede fața cardului, încearcă să-și amintească răspunsul, apoi dă click pe card pentru a-l întoarce.
- Matching: Elevii trebuie să unească termenul cu definiția corectă prin „drag and drop”.
- Games: StudyStack transformă automat datele tale în jocuri precum Hangman (Spânzurătoarea), Crossword (Rebus), sau un joc de tip Snake.
- Test: Generează un test rapid cu întrebări tip grilă sau adevărat/fals.

3. Partajarea cu elevii

Pentru profesori, StudyStack este foarte eficient deoarece:

- Link direct: Nu au nevoie de cont pentru a studia. Le trimiți doar link-ul setului tău (ex: [studystack.com/flashcard-12345](https://www.studystack.com/flashcard-12345)).

4. Căutarea seturilor gata făcute

Nu trebuie să creezi mereu totul de la zero. Poți folosi bara de căutare pentru a găsi seturi create de alți profesori pe teme ca „Artificial Intelligence”, „Environment” sau „Basic Sign Language”.



Baamboozle este una dintre cele mai iubite platforme de jocuri educaționale, deoarece spre deosebire de Kahoot sau Quizizz, **nu necesită ca elevii să aibă propriile dispozitive** (telefoane sau tablete). Este ideală pentru lucrul la clasa întregă, folosind doar un videoproiector sau o tablă interactivă.

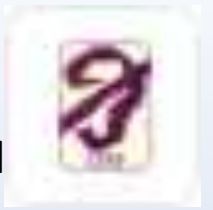
- 1. Accesarea zonei de creație:**
 - După ce te-ai logat, apasă pe butonul "**Library**" sau direct pe "+" (**Plus**) ori "**Game**" (în partea de sus/stânga a ecranului).
 - Alege opțiunea "**Make Game**".
- 2. Detaliile de bază (Coperta jocului):**
 - **Title:** Pune un titlu clar (ex: *Reciclarea la SABAȘ* sau *Vocabular Semne*).
 - **Description:** Scrie o scurtă descriere (ex: *Joc de consolidare pentru elevii clasei a IX-a*).
 - **Language:** Selectează *Romanian*.
 - **Thumbnail:** Poți încărca o imagine reprezentativă sau poți lăsa imaginea lor implicită.
 - Apasă pe butonul "**Make Game**" (cel albastru de jos) pentru a intra în editorul de întrebări.
- 3. Adăugarea întrebărilor (Inima jocului):** Vei vedea un formular simplu pentru fiecare cartonaș:
 - **Question:** Scrie întrebarea (ex: *Unde aruncăm sticla?*).
 - **Answer:** Scrie răspunsul corect (ex: *În containerul verde*).
 - **Points:** Poți lăsa 10 puncte sau poți pune mai multe pentru întrebări mai grele.
 - **Add Image: (Foarte important pentru elevii surzi)** – Apasă pe butonul de imagine și caută una în biblioteca lor (Giphy sau Pixabay) sau încarcă una de-a ta. Imaginile ajută enorm la înțelegerea întrebării.
 - Apasă pe "**Save**". Întrebarea va apărea în partea dreaptă, iar formularul se va goli pentru următoarea întrebare.
- 4. Finalizarea:**
 - După ce ai adăugat minim 4-8 întrebări (poți adăuga până la 24 în versiunea gratuită), apasă pe "**Close**" sau pur și simplu mergi la rubrica "**My Games**".

Cum îl prezinți/joci la clasă?

Când ești în fața elevilor:

1. Deschizi jocul din contul tău și apeși pe "**Play**".
2. Alegi "**Baamboozle**" (modul clasic).
3. Setezi numărul de echipe (2 sau 3).
4. Alegi modul de joc: "**Classic**" (cu Power-ups, acele cartonașe cu surprize) sau "**Quiz**" (doar întrebări, dacă vrei ceva mai liniștit pentru elevii care se agită ușor).





3-2-1 Bridge este o strategie de gândire vizibilă (**Visible Thinking Routine**) dezvoltată de cercetătorii de la **Harvard Graduate School of Education (Project Zero)**.

Este un instrument excelent pentru profesorul secolului XXI, deoarece ajută la monitorizarea modului în care se schimbă înțelegerea unui elev despre un subiect pe măsură ce învață lucruri noi.

Numele de „Bridge” (Pod) vine de la faptul că această metodă face legătura între cunoștințele anterioare ale elevului și noile informații dobândite.

Această activitate se desfășoară în două etape:

Înainte de lecție (sau vizionarea unui film/experiment) și După.

Etapa 1: "Initial Thoughts" (Gânduri Inițiale) Înainte de a începe subiectul, elevii scriu pe o foaie:

-3 Cuvinte care le vin în minte despre subiect.

-2 Întrebări pe care le au despre acest subiect.

-1 Metaforă sau Analogie (ex: "Reciclarea este ca un cerc care nu se termină niciodată").

Etapa 2: "Learning Activity" (Activitatea de învățare)

Elevii participă la lecție, fac experimentul sau urmăresc prezentarea (de exemplu, prezentare unei teme ecologice).

Etapa 3: "New Thoughts" (Gânduri Noi)

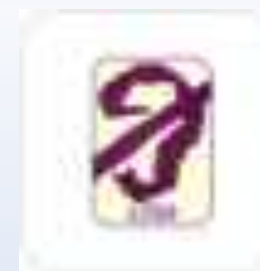
După activitate, elevii completează din nou formatul 3-2-1, dar bazându-se pe ce au învățat:

-3 Cuvinte noi sau concepte învățate.

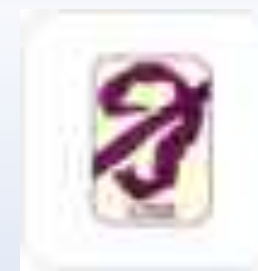
-2 Întrebări noi (care au apărut după ce au aflat mai multe).

-1 Metaforă sau Analogie nouă.

Etapa 4: "The Bridge" (Podul) Elevii compară cele două liste și explică: „Cum s-au schimbat gândurile mele?” sau „Ce legături am făcut între ce știam și ce știu acum?”.



<https://www.youtube.com/watch?v=tZisaU-aIKE>



Creative Classrooms (CCR) reprezintă un concept educațional european și o inițiativă strategică ce vizează modernizarea învățământului prin integrarea tehnologiilor digitale (TIC) și a metodelor de predare inovatoare.

Scopul principal nu este doar utilizarea tehnologiei, ci crearea unor ecosisteme de învățare unde creativitatea, colaborarea și gândirea critică să se poată dezvolta armonios atât pentru elevi, cât și pentru profesori.

Pilonii principali ai Creative Classrooms:

Conceptul se bazează pe un model multidimensional care include opt arii cheie:

- **Conținut și Curriculum:** Adaptarea materiilor pentru a fi mai interactive și relevante pentru era digitală.
- **Practici de predare/învățare:** Trecerea de la memorare la rezolvarea de probleme și învățarea prin experiență.
- **Evaluare:** Utilizarea instrumentelor digitale pentru o evaluare continuă și personalizată.
- **Infrastructură:** Dotarea sălilor de clasă cu tehnologie care să faciliteze colaborarea (tablete, platforme de e-learning).
- **Organizare și Conducere:** Sprijin managerial pentru implementarea inovațiilor la nivelul întregii școli.





„Creativitatea este inteligența care se distrează.”
(Albert Einstein)

Credem cu tărie că atunci când aducem creativitatea în clasă, transformăm barierele în oportunități.

În încheiere, experiența noastră de job-shadowing la Liceul SABA a fost o lecție valoroasă despre cum viziunea și empatia pot transforma educația. Am plecat de acolo convinse că modelul lor — de la adaptarea curriculară pas-cu-pas, până la proiectele sociale implementate și tehnologia valorificată în sala de clasă— este o dovadă clară că incluziunea reușește atunci când este susținută de creativitate.

Vă mulțumim pentru atenție și sperăm ca aceste bune practici să ne inspire pe toți să fim profesorii inovatori de care elevii noștri au nevoie în secolul XXI!

Să continuăm să inovăm cu mintea și să predăm cu inima!

