



Imbir Ana- Irina

Burciu Gabriela

Dumitrescu Ana

Gramă Ligia

Trecerea la digitalizare într-o sală de clasă inovatoare

GHID DE BUNE PRACTICI



**BUCUREȘTI
2026**



Mobilitate proiect Erasmus+ Acreditare EDUCAȚIE ȘCOLARĂ

Cod Acreditare:2022-1-RO01-KA120-SCH-000108529

Contract de finanțare: 2025-1-RO01-KA121-SCH-000321871

29.03.2026- 04.04.2026

Praga, Cehia

GHID DE BUNE PRACTICI

Trecerea la digitalizare într-o sală de clasă inovatoare

COORDONATOR PROIECT: Imbir Ana- Irina- Manager proiect

**Participanți: Burciu Gabriela
Dumitrescu Ana
Grama Ligia- Elena**

Fotografiile din acest material au fost realizate de participanții la cursul de formare „DIGITAL EDUCATION & INNOVATION - ICT in all subjects”, organizat în cadrul proiectului finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin însă, în exclusivitate, autorilor și nu reflectă neapărat poziția Uniunii Europene sau a A.N.P.C.D.E.F.P. Nici Uniunea Europeană și nici A.N.P.C.D.E.F.P. nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Imbir Ana- Irina

Burciu Gabriela

Dumitrescu Ana

Gramă Ligia

Trecerea la digitalizare într-o sală de clasă inovatoare

GHID DE BUNE PRACTICI





Trecerea la digitalizare într-o sală de clasă inovatoare

GHID DE BUNE PRACTICI

Proiect finanțat prin Programul Erasmus+al Uniunii Europene

- Acreditare Erasmus + pentru mobilități în domeniul „Educație Școlară”
- Beneficiar: Liceul Tehnologic Special nr. 3
- Număr acreditare: 2022-1-RO01-KA120-SCH-000108529
- Număr de referință: 2025-1-RO01-KA121-SCH-000321871
- Durata cursului de formare:5 zile (29.03.2026- 04.04.2026)





Acreditarea Erasmus+ în domeniul Educație Școlară, a Liceului Tehnologic Special nr. 3, cu nr. 2022-1-RO01-KA120-SCH-000108529, vizează următoarele obiective:

O1. Dezvoltarea competențelor-cheie, în special ale celor digitale și lingvistice, la elevii cu deficiențe de auz în vederea integrării optime în viața școlară, socială și, mai târziu, profesională.

O2. Dezvoltarea cunoștințelor, aptitudinilor și atitudinilor responsabile față de mediu și resursele naturale de către elevii cu deficiențe de auz, în vederea adoptării unui stil de viață durabil.

O3. Dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice care predau în școala pentru elevii cu deficiențe de auz.

O4. Dezvoltarea competențelor psihopedagogice ale cadrelor didactice prin sprijinirea formării profesionale continue a specialiștilor care lucrează cu elevii deficienți de auz.



Principiile de bază ale programului Erasmus+

Programul Erasmus+ reprezintă cel mai important instrument al Uniunii Europene pentru sprijinirea educației, formării, tineretului și sportului în Europa. Pentru instituții de învățământ de elită în domeniul incluziunii, așa cum este Liceul Tehnologic Special Nr. 3, Erasmus+ nu este doar o sursă de finanțare, ci o filozofie educațională transpusă în practică. Programele de mobilitate oferă elevilor cu cerințe educaționale speciale și cadrelor didactice oportunitatea unică de a se dezvolta într-un spațiu european comun, ghidați de o serie de principii fundamentale.



1. Incluziunea și diversitatea

Acesta este pilonul central al întregului program Erasmus+. Europa își propune să ofere șanse egale tuturor cetățenilor săi, acordând o atenție deosebită persoanelor cu oportunități reduse, inclusiv celor cu dizabilități sau cerințe educaționale speciale (precum deficiențele de auz și asociate). Prin mecanisme adaptate și bugete suplimentare pentru suport, programul elimină barierele fizice, sociale și de comunicare. Proiectele derulate demonstrează că stagiile de formare profesională internațională (VET) și mobilitățile școlare devin instrumente puternice de integrare socială și dezvoltare a autonomiei personale.

2. Transformarea digitală

Erasmus+ promovează utilizarea intensivă a instrumentelor digitale pentru a extinde și îmbunătăți procesul de învățare. Fie că este vorba despre specializări de vârf, cum ar fi stagiile în domeniul informaticii pentru nivelul postliceal, fie de utilizarea platformelor europene de cooperare (precum European School Education Platform), tehnologia este utilizată ca un liant. Ea facilitează comunicarea dincolo de granițe și accesibilizează conținutul educațional pentru toți participanții.



3. Participarea la viața democratică și angajamentul civic

Programul își propune să dezvolte competențe sociale și interculturale, transformând tinerii în cetățeni europeni activi și responsabili. Prin vizitele culturale, activitățile recreative cu rol terapeutic și interacțiunea directă cu parteneri internaționali, elevii înțeleg importanța coeziunii sociale, a toleranței și a valorilor democratice europene. Ei învață să își exprime identitatea și să colaboreze eficient într-un mediu multicultural.



4. Sustenabilitatea și responsabilitatea față de mediu („Erasmus Verde”)

Educația ecologică și comportamentul responsabil față de natură reprezintă o altă prioritate majoră. Participanții sunt încurajați să folosească mijloace de transport sustenabile și să adopte practici prietenoase cu mediul pe parcursul mobilităților lor (gestionarea responsabilă a resurselor, reducerea amprentei de carbon). Acest principiu cultivă o mentalitate axată pe protejarea viitorului planetei.



5. Învățarea pe tot parcursul vieții și recunoașterea competențelor

Erasmus+ acoperă toate etapele educaționale — de la învățământul școlar elementar, trecând prin cel liceal și profesional (VET), până la cel postliceal și al adulților. Un principiu tehnic esențial este validarea formală a rezultatelor învățării obținute în străinătate. Prin instrumente precum „Documentul de mobilitate Europass” și certificatele de participare, competențele practice dobândite de elevi la agenți economici internaționali (în restaurante, companii IT sau ateliere de prelucrare a lemnului) sunt recunoscute oficial, sporindu-le considerabil șansele de inserție pe piața muncii.



În concluzie, programul Erasmus+ reușește să unifice standardele educaționale europene sub cupola solidarității. Implementarea acestor principii la nivelul comunităților școlare speciale asigură transformarea educației într-un proces deschis, flexibil și cu adevărat incluziv.



DIGITAL EDUCATION & INNOVATION - ICT in all subjects
Instituție de formare ICT INTERNATIONAL TRAINING CENTER
Perioada 29.03.2026- 04.04.2026
Locația Praga, Cehia

Obiectivele acestui curs au fost:

- O1: Integrarea instrumentelor digitale și a pedagogiilor inovatoare pentru a crea medii de învățare captivante, centrate pe elev și pregătite pentru viitor.
- O2: Proiectarea de lecții mixte și îmbunătățite din punct de vedere tehnologic, care să susțină diferențierea, accesibilitatea și participarea activă.
- O3: Aplicarea principiilor utilizării responsabile a tehnologiei digitale și ale bunăstării pentru a promova utilizarea sigură, responsabilă și echilibrată a tehnologiei în educație.
- O4: Utilizarea inteligenței artificiale, a codării și a instrumentelor media creative pentru a inspira rezolvarea de probleme, creativitatea și colaborarea în sala de clasă.
- O5: Reflectarea critică asupra tendințelor emergente în educația digitală și adaptarea practicilor de predare la tehnologiile aflate în evoluție.
- O6: Colaborarea la nivel interdisciplinar și intercultural pentru a conduce transformarea digitală în școlile și contextele de formare europene

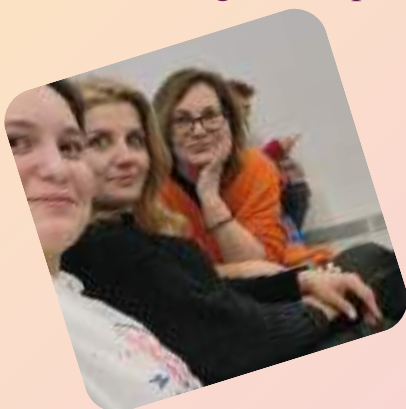


Programul Erasmus+ desfășurat la Praga, în cadrul cursului „Digital Education & Innovation – ICT in All Subjects”, a vizat dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice prin explorarea unor tehnologii moderne și metode pedagogice inovatoare. Pe parcursul celor cinci zile de formare, temele abordate au fost structurate pentru a facilita tranziția de la teoria educației digitale la aplicarea practică în sala de clasă și în afara acesteia.

I. Fundamentele educației digitale și inteligența artificială

Primele activități s-au concentrat pe înțelegerea contextului actual al digitalizării și a noilor tehnologii:

- **clasa digitală:** s-au analizat oportunitățile și provocările pe care le aduce tehnologia în mediul școlar.
- **competențele secolului XXI:** dezvoltarea gândirii critice, colaborării și creativității într-un mediu dominat de digital.
- **inteligența artificială (IA):** participanții au explorat rolul IA în personalizarea materialelor didactice și eficientizarea pregătirii lecțiilor. Activitățile practice au vizat modul în care algoritmiile pot susține procesul educațional.



II. Integrarea tehnologiei și bunăstarea digitală

Formarea a pus un accent deosebit pe utilizarea responsabilă și strategică a instrumentelor digitale:

- **cadre de integrare (SAMR & TPACK):** cadrele didactice au învățat cum să selecteze tehnologia astfel încât să aducă valoare reală lecției, evitând utilizarea ecranelor fără un scop pedagogic clar.
- **instrumente TIC pentru învățare activă:** testarea unor aplicații care transformă elevii din receptori pasivi în creatori de conținut.
- **media literacy și digital well-being:** o temă crucială a fost protecția elevilor în mediul online, combaterea dezinformării și menținerea unui echilibru între viața virtuală și cea reală.

III. Modele pedagogice inovatoare

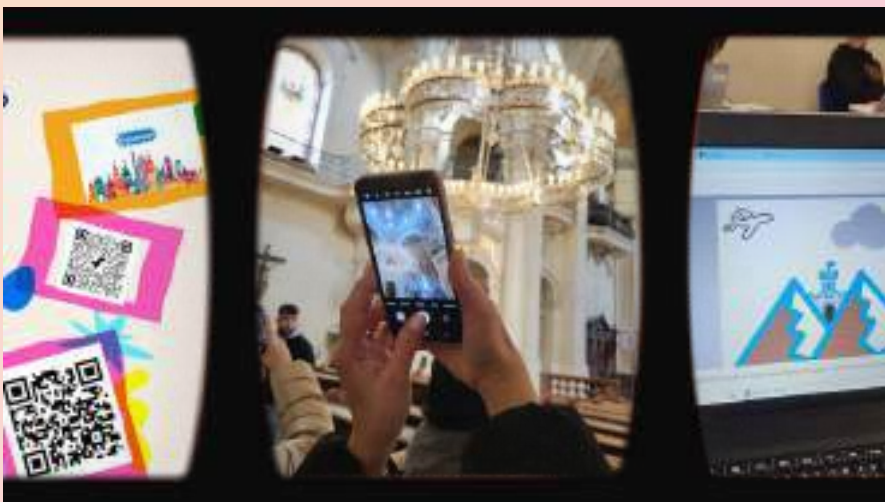
Activitățile din mijlocul programului au vizat restructurarea modului de predare:

- **flipped classroom și blended learning:** conceptul presupune ca elevii să studieze teoria acasă, utilizând resurse online, pentru ca timpul petrecut la școală să fie dedicat exclusiv activităților practice și colaborative.
- **station rotation (rotația pe stații):** metodă de personalizare a învățării prin care clasa este organizată pe centre de activitate, permițând fiecărui elev să parcurgă materialele în ritmul propriu.
- **gândire computațională:** dezvoltarea logicii prin descompunerea problemelor complexe în pași simpli, folosind algoritmi și noțiuni de programare.

IV. Creativitate și învățare în aer liber

Spre finalul stagiului, formarea s-a concentrat pe producția de conținut și mobilitate:

- **crearea de website-uri educaționale:** dezvoltarea unor hub-uri interactive pentru resurse și proiecte școlare.
- **visual storytelling:** utilizarea infograficelor și a instrumentelor precum „Story Dice” sau „StoryJumper” pentru a transforma lecțiile în povești vizuale captivante.
- **outdoor learning cu coduri QR:** activitate inedită desfășurată în spațiile verzi din Praga, unde mediul natural a fost explorat prin intermediul tehnologiei. Codurile QR au transformat monumentele și natura în surse interactive de informație, facilitând „vânători de comori” digitale.



V. Concluzii și planificarea viitorului

Programul s-a încheiat cu o etapă de reflecție și aplicare concretă a celor învățate:

- **workshop de planificare:** participanții au creat planuri de lecție concrete care integrează IA, storytelling-ul digital și codurile QR.
- **plan de acțiune:** stabilirea pașilor pentru implementarea noilor metode pedagogice în școlile de proveniență.
- **reflecție finală:** evaluarea progresului și primirea certificatelor care atestă noile competențe dobândite în domeniul inovației digitale.





În urma evaluării finale, cele 3 cadre didactice de la Liceul Tehnologic Special Nr. 3 care au participat la acest program de formare au obținut certificatele de absolvire și documentele Europass Mobility.



Ulterior finalizării cursului, competențele dobândite au fost valorificate și integrate la nivelul instituției prin intermediul următoarelor activități:

- **diseminarea rezultatelor:** organizarea de sesiuni de informare și transfer de bune practici către celelalte cadre didactice din școală;
- **lecții demonstrative:** susținerea unor activități didactice deschise, axate pe aplicarea directă a metodelor și abilităților digitale însușite în cadrul stagiului;
- **integrarea noilor tehnologii la clasă:** utilizarea curentă în procesul de predare-învățare a aplicațiilor și platformelor educaționale explorate pe parcursul formării;
- **dezvoltarea de resurse moderne:** crearea și implementarea de conținut educațional digital original, adaptat nevoilor elevilor.





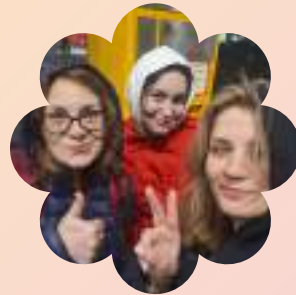
Mobilitate proiect Erasmus+ Acreditare EDUCAȚIE ȘCOLARĂ

29.03.2026- 04.04.2026

Praga, Cehia

Ziua 1: Erasmus+

După o zi lungă de călătorie, am ajuns la destinație în jurul orei 03:00 AM, pregătite să începem această experiență frumoasă de învățare și descoperire.



Prima zi de curs a fost dedicată introducerii și cunoașterii participanților și a formatorilor. Am luat parte la activități interactive și jocuri de tip ice-breaking, care ne-au ajutat să ne conectăm și să creăm o atmosferă deschisă și prietenoasă.

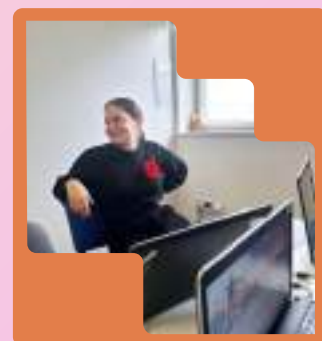
Curs: Digital Education & Innovation – ICT in All Subjects

Programul zilei:

- * Module 01: The Digital Classroom – Opportunities and Challenges
- * Module 02: 21st-Century Skills in a Digital World
- * Module 03: Artificial Intelligence in Education

Am explorat concepte actuale despre educația digitală, competențele secolului XXI și rolul inteligenței artificiale în procesul educațional, prin activități practice și colaborative.

✨ Pe lângă partea academică, am început și explorarea orașului Praga, un loc absolut superb, plin de istorie și energie.



Ziua 2: tehnologia întâlnește natura

Cine spune că tehnologia ne ține departe de mediul înconjurător? Astăzi, în cadrul cursului Erasmus+, am demonstrat exact contrariul!

Am explorat trei piloni esențiali pentru școala viitorului:

1. Frameworks for technology integration – am învățat cum să alegem tehnologia potrivită pentru a aduce valoare reală lecțiilor, nu doar de dragul de a folosi un ecran.
2. ICT tools for active learning – am testat instrumente interactive care transformă elevii din receptori pasivi în creatori de conținut. Abia aștept să le aplicăm la clasă!
3. Media literacy & digital well-being – poate cel mai important subiect: cum ne protejăm elevii în mediul online, cum combatem dezinformarea și cum menținem un echilibru sănătos între viața reală și cea virtuală.

După ce am explorat cadrele teoretice de integrare a tehnologiei (SAMR & TPACK), am trecut la acțiune într-un mod inedit. Trainerul nostru ne-a provocat să transformăm interacțiunea cu natura într-o veritabilă descoperire digitală.

Cum am făcut asta?

- ✓ Am explorat spațiul verde folosind coduri QR strategic plasate, care au transformat fiecare copac sau monument într-o sursă interactivă de informații.
- ✓ Am îmbinat ICT Tools cu mediul natural, învățând cum să creăm „vânători de comori” digitale pentru elevii noștri.
- ✓ Am discutat despre digital well-being chiar în mijlocul naturii, înțelegând cum tehnologia poate fi un aliat al mișcării în aer liber, nu un obstacol.

A fost o experiență revelatoare să vedem cum ecranul telefonului devine o „lupă” prin care mediul înconjurător prinde viață într-un mod activ.

Ne întoarcem cu idei proaspete: educația viitorului nu are granițe între sala de clasă și parcul orașului!



Ziua 3: viitorul educației

Am explorat noi metode prin care putem face învățarea mai interactivă, personalizată și adaptată erei digitale.

Iată principalele direcții pe care le-am abordat în modulele de azi:

1. Inversăm rolurile cu flipped classroom & blended learning

Am discutat despre cum putem îmbina predarea clasică cu resursele online. Ideea e simplă, dar de impact: elevii studiază teoria acasă, în ritmul lor, iar la școală ne concentrăm pe practică, proiecte și colaborare.

2. Învățare personalizată prin rotația pe stații (Station Rotation)

Individualitatea fiecărui cursant este respectată prin utilizarea metodologiei „Playlist”, o strategie ce facilitează asimilarea cunoștințelor într-o manieră adaptată nevoilor specifice ale fiecăruia. Am învățat cum să organizăm clasa pe centre de activitate, astfel încât nicio secundă să nu fie pierdută și fiecare copil să primească atenția necesară.

3. Coding & computational thinking

Programarea nu este doar despre calculatoare, ci despre logică! Am explorat cum îi putem ajuta pe elevi să descompună problemele complexe în pași simpli și să își dezvolte creativitatea prin algoritmi.



Ziua 4: tehnologie și creativitate în acțiune

Astăzi am explorat instrumente digitale care transformă modul în care predăm și învățăm.

1. Creating a website for educational purposes

Am exersat construirea de platforme online dedicate învățării, transformând spațiul de învățare într-un hub interactiv pentru proiecte și resurse.

2. Visual storytelling & infographics

Am descoperit puterea imaginilor în educație. Folosind instrumente precum Story Dice, am învățat să transformăm lecțiile în povești vizuale captivante.

3. Mobile & outdoor learning with QR Codes

Am explorat cum putem scoate elevii din bănci. Prin coduri QR, orice spațiu devine o oportunitate de explorare, combinând mișcarea cu resursele digitale.

* Use of AI in education

Am analizat cum inteligența artificială ne poate ajuta să personalizăm materialele didactice și să eficientizăm pregătirea lecțiilor.



Ziua 5: inovație, reflecție și noi orizonturi!

Ultima zi a fost despre concluzii, planuri de viitor și celebrarea parcursului nostru de învățare. Plecăm cu bateriile încărcate și cu o viziune clară asupra transformării educației în era digitală!

Iată principalele direcții din această zi:

1. Innovation & future trends in Digital Education

Am discutat despre tendințele ce vor modela școala de mâine și despre cum putem rămâne relevanți într-o lume în continuă schimbare. Inovația nu mai este o opțiune, ci o necesitate.

2. Lesson planning & final workshop

Am creat planuri de lecție concrete, integrând toate instrumentele digitale învățate săptămâna aceasta (AI, StoryJumper, coduri QR). Suntem gata să aducem magia digitală în fața elevilor noștri!

3. Final reflection, Action plan, Certificates & farewell

Ziua s-a încheiat într-o notă emoționantă. Am stabilit un plan de acțiune pentru implementarea noilor metode la clasă. Plecăm cu dorința de a inspira și de a transforma fiecare lecție într-o aventură digitală!



I. Edpuzzle

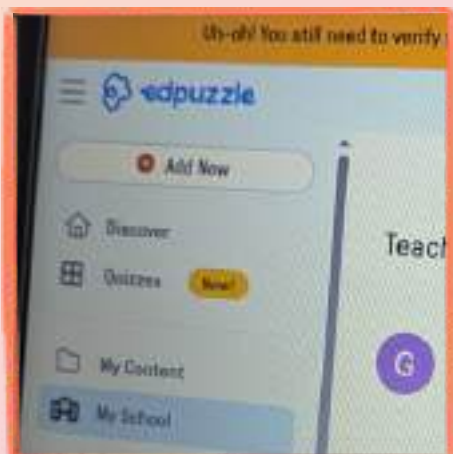
Edpuzzle este o platformă educațională online care permite profesorilor să transforme videoclipurile obișnuite în lecții interactive. Prin intermediul acesteia, cadrele didactice pot insera întrebări, comentarii audio, explicații suplimentare și note direct în videoclipuri, monitorizând în același timp progresul și nivelul de înțelegere al elevilor.

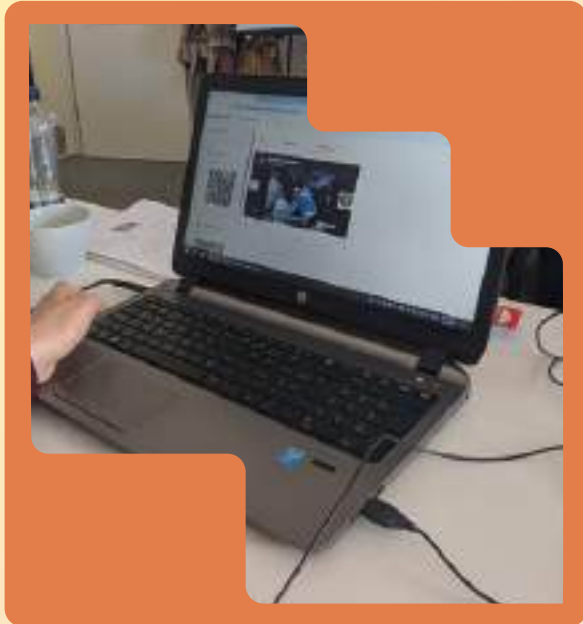
Platforma este utilizată pe scară largă în învățarea online, hibridă și față în față, deoarece facilitează implicarea activă a elevilor și oferă profesorilor informații detaliate despre participarea și performanța acestora.



Folosirea Edpuzzle implică câteva etape principale:

1. **Crearea unui cont** – Înregistrează-te pe platforma [Edpuzzle](#) ca profesor sau elev.
2. **Explorarea bibliotecii video** – Poți utiliza videoclipuri din surse precum YouTube sau alte biblioteci educaționale disponibile pe platformă.
3. **Selectarea unui videoclip** – Alege un videoclip relevant pentru lecția sau activitatea ta.
4. **Editarea videoclipului** – Decupează secțiunile necesare și elimină părțile care nu sunt relevante.
5. **Adăugarea elementelor interactive** – **Inserează:**
 - întrebări cu răspuns multiplu;
 - întrebări deschise;
 - comentarii text;
 - explicații audio.
6. **Configurarea lecției** – Stabilește dacă elevii pot sări peste anumite secțiuni și configurează modul de evaluare.
7. **Distribuirea către elevi** – Partajează lecția prin link direct sau prin integrarea cu platforme precum [Google Classroom](#), [Microsoft Teams](#) sau [Moodle](#).
8. **Monitorizarea progresului** – **Profesorul poate urmări:**
 - timpul petrecut de elevi vizionând videoclipul;
 - răspunsurile oferite;
 - scorurile obținute;
 - gradul de finalizare a activității.
9. **Analiza rezultatelor** – Utilizează rapoartele generate pentru a identifica dificultățile elevilor și pentru a adapta procesul de predare.
10. **Actualizarea și reutilizarea lecțiilor** – Lecțiile pot fi modificate și utilizate în mai multe clase sau în anii școlari următori.





Avantajele Edpuzzle în educație

- Transformă vizionarea pasivă în învățare activă.
- Crește implicarea și atenția elevilor
- Permite verificarea imediată a înțelegerii conținutului
- Oferă feedback și evaluare continuă.
- Facilitează învățarea în ritm propriu
- Susține modelul clasei inversate (Flipped Classroom).
- Furnizează rapoarte detaliate despre progresul elevilor.

Cât costă Edpuzzle?

Edpuzzle oferă o versiune gratuită destinată profesorilor, care include funcțiile esențiale pentru crearea și distribuirea lecțiilor video interactive.

De asemenea, sunt disponibile planuri premium pentru profesori individuali, școli și instituții educaționale, care oferă:

- spațiu suplimentar de stocare;
- acces la funcții avansate de raportare;
- administrare centralizată pentru școli;
- integrare extinsă cu platforme educaționale;
- suport tehnic prioritar.

Pentru informații actualizate privind abonamentele și costurile, poate fi consultată pagina oficială: [Edpuzzle Pricing](#).

Edpuzzle este una dintre cele mai populare platforme pentru crearea lecțiilor video interactive, fiind deosebit de utilă pentru predarea online, evaluarea formativă și dezvoltarea unor experiențe educaționale atractive și personalizate

II. StoryJumper



StoryJumper este o platformă educațională online care permite crearea de cărți digitale interactive. Prin intermediul acesteia, utilizatorii pot realiza povești ilustrate, combinând text, imagini, personaje și elemente audio într-un format de tip carte digitală. Platforma este utilizată frecvent în educație pentru dezvoltarea creativității, a competențelor de scriere și a exprimării narative.

În context educațional, StoryJumper sprijină învățarea prin povestire, încurajând elevii să își exprime ideile într-un mod vizual și structurat. De asemenea, permite publicarea și partajarea cărților create, ceea ce stimulează motivația și implicarea.



StoryJumper

Elevii creează propriile povești digitale, combinând text și imagini.

#ScriereCreativă #Proiecte

The graphic features a central illustration of an open book with several floating panels above it, each containing a different scene: a castle, a dragon, a forest, and a landscape. A small icon of a book is also visible at the bottom right of the illustration.

Folosirea **StoryJumper** implică câteva etape principale:

1. **Crearea unui cont** – Înregistrează-te pe platforma StoryJumper ca profesor sau elev.
2. **Alegerea unui proiect** – Selectează crearea unei cărți noi sau utilizează un șablon existent.
3. **Construirea poveștii** – Aducă textul narativ pe paginile cărții.
4. **Inserarea elementelor vizuale** – Integrează imagini, personaje, fundaluri și obiecte din biblioteca platformei.
5. **Personalizarea paginilor** – Aranjează conținutul pentru a crea o structură coerentă a poveștii.
6. **Adăugarea elementelor audio (opțional)** – Înregistrează vocea pentru a crea o experiență mai interactivă.
7. **Previzualizarea cărții** – Verifică modul în care arată și funcționează proiectul final.
8. **Publicarea cărții** – Salvează și publică povestea în format digital.
9. **Distribuirea către alți utilizatori** – Oferă acces prin link elevilor, colegilor sau profesorilor.
10. **Revizuirea și actualizarea conținutului** – Modifică și îmbunătățește cartea în funcție de feedback.



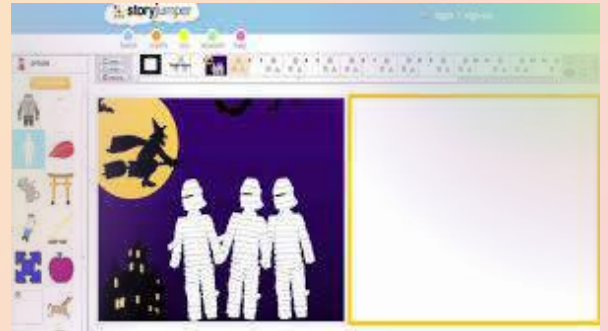


Avantajele StoryJumper în educație

- Dezvoltă creativitatea și imaginația.
- Îmbunătățește competențele de scriere și lectură.
- Sprijină exprimarea narativă și vizuală.
- Încurajează învățarea prin proiecte.

Permite colaborarea între elevi.

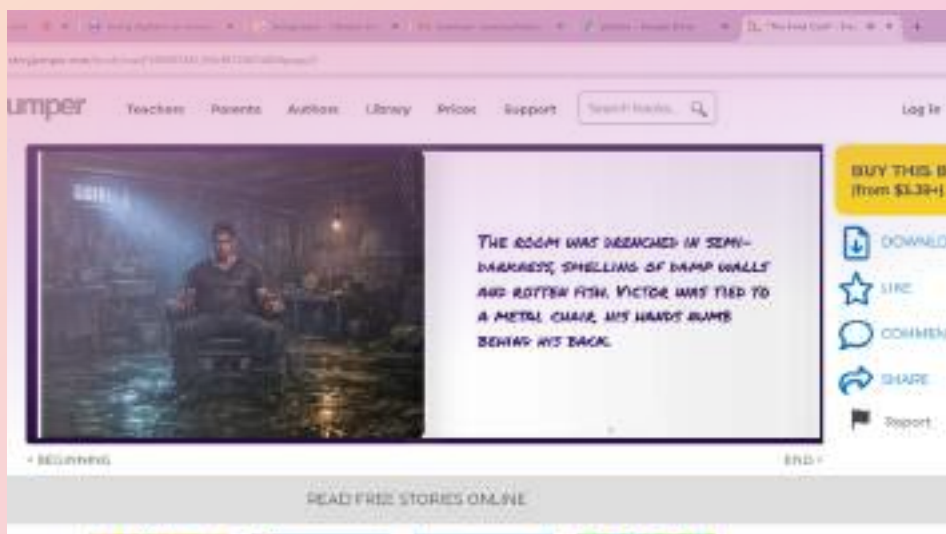
Crește motivația prin publicarea lucrărilor.



Cât costă StoryJumper?

StoryJumper oferă o versiune gratuită pentru crearea de cărți digitale. Există și opțiuni premium care includ tipărirea cărților și funcții avansate de personalizare.

Pentru informații actualizate privind abonamentele, poate fi consultată pagina oficială: [StoryJumper Pricing](#).



III. Story Dice



Story Dice este un instrument educațional care utilizează zaruri pentru a stimula creativitatea și dezvoltarea poveștilor.

Fiecare față a zarului conține un simbol diferit, iar utilizatorii trebuie să creeze o narațiune pornind de la imaginile obținute la întâmplare.

În educație, Story Dice este folosit pentru dezvoltarea competențelor de exprimare orală și scrisă, stimularea imaginației, îmbogățirea vocabularului și exersarea gândirii creative. Este o metodă frecvent utilizată în activități de storytelling, limbi străine și educație timpurie.

Folosirea Story Dice implică câteva etape principale:

- Accesarea platformei Story Dice.
- Generarea zarurilor virtuale.
- Observarea imaginilor afișate.
- Selectarea elementelor pentru poveste.
- Crearea unei narațiuni coerente.
- Prezentarea poveștii în fața clasei.
- Discuții și feedback din partea colegilor.
- Repetarea activității cu noi combinații.

Avantajele Story Dice în educație

- Stimulează creativitatea și imaginația.
- Dezvoltă vocabularul și exprimarea verbală.
- Încurajează gândirea liberă.
- Susține activitățile de storytelling.
- Poate fi utilizat la diverse discipline.

Cât costă Story Dice?

- Aplicația Story Dice este gratuită.



IV. AutoDraw

AutoDraw este un instrument online gratuit dezvoltat de Google, care utilizează inteligența artificială pentru a transforma schițele simple în desene clare și sugestive. Platforma recunoaște formele desenate de utilizator și propune automat variante grafice profesionale, ușor de utilizat în proiecte educaționale.

În educație, AutoDraw este utilizat pentru dezvoltarea creativității vizuale, realizarea de materiale grafice și susținerea exprimării prin desen, fără a necesita abilități artistice avansate. Este un instrument eficient pentru activități interdisciplinare, proiecte și prezentări.



Folosirea AutoDraw implică câteva etape principale:

1. **Accesarea platformei** – Se intră pe site-ul AutoDraw din browser.
2. **Realizarea unei schițe** – Utilizatorul desenează liber pe spațiul de lucru.
3. **Recunoașterea AI** – Platforma sugerează automat imagini corecte sau similare.
4. **Selectarea desenului final** – Se alege varianta dorită din sugestii.
5. **Personalizarea imaginii** – Se pot adăuga culori, forme și detalii suplimentare.
6. **Salvarea lucrării** – Desenul final poate fi descărcat sau partajat.
7. **Utilizarea în activități educaționale** – Materialul creat este integrat în proiecte, lecții sau prezentări.

Avantajele AutoDraw în educație

- Nu necesită abilități de desen.
- Stimulează creativitatea vizuală.
- Oferă rezultate rapide și ușor de utilizat.
- Sprijină învățarea prin reprezentare grafică.
- Poate fi utilizat la orice disciplină.

Cât costă AutoDraw?

AutoDraw este complet gratuit și poate fi utilizat direct din browser, fără înregistrare.



V. Goosechase

GooseChase este o platformă educațională online și mobilă care permite crearea de activități interactive de tip „vânătoare de comori” (scavenger hunt). Prin intermediul acesteia, profesorii pot proiecta misiuni, iar elevii sau participanții trebuie să le îndeplinească prin rezolvarea de sarcini, realizarea de fotografii, videoclipuri sau răspunsuri text.

Platforma este utilizată pe scară largă în educație, training și activități de tip team-building, deoarece transformă învățarea într-o experiență activă, colaborativă și motivantă. GooseChase poate fi utilizat atât în interior, cât și în exterior, în activități față în față sau hibride.



Folosirea GooseChase implică câteva etape principale:

1. **Crearea unui cont** – Înregistrează-te pe platforma GooseChase ca organizator sau educator.
2. **Crearea unei activități (Mission)** – Se definește o nouă vânătoare de comori cu un titlu, descriere și obiective.
3. **Adăugarea misiunilor** – Se introduc sarcini precum întrebări, provocări foto/video sau exerciții practice.
4. **Setarea punctajului și regulilor** – Se stabilesc criteriile de evaluare, timpul și modul de desfășurare.
5. **Invitarea participanților** – Elevii sunt invitați prin cod de acces sau link.
6. **Desfășurarea activității** – Participanții rezolvă misiunile folosind aplicația mobilă.
7. **Monitorizarea în timp real** – Profesorul poate urmări progresul echipelor în timpul activității.
8. **Analiza rezultatelor** – La final, se analizează punctajele, răspunsurile și implicarea participanților.

Avantajele GooseChase în educație

- Crește motivația și implicarea elevilor.
- Încurajează învățarea activă și experiențială.
- Dezvoltă colaborarea și lucrul în echipă.
- Poate fi utilizat atât indoor, cât și outdoor.
- Transformă conținutul educațional în activități ludice.
- Sprijină dezvoltarea competențelor practice și sociale.



GooseChase oferă o versiune gratuită cu funcționalități limitate și planuri premium pentru școli și organizații, care includ:

- număr mai mare de participanți
- funcții avansate de administrare
- rapoarte detaliate
- opțiuni extinse de personalizare
- suport tehnic dedicat

Pentru detalii despre abonamente, vizitați pagina oficială: [GooseChase Pricing](#).

VI. CODE

Code.org este o platformă educațională online dedicată învățării programării și dezvoltării gândirii computaționale. Aceasta oferă lecții interactive bazate pe blocuri de cod, jocuri educaționale și cursuri structurate pentru diferite niveluri de vârstă, de la începători până la nivel avansat.

În educație, Code.org este utilizat pentru introducerea conceptelor de informatică, dezvoltarea logicii, rezolvarea de probleme și familiarizarea elevilor cu principiile programării într-un mod accesibil și atractiv.



Code.org

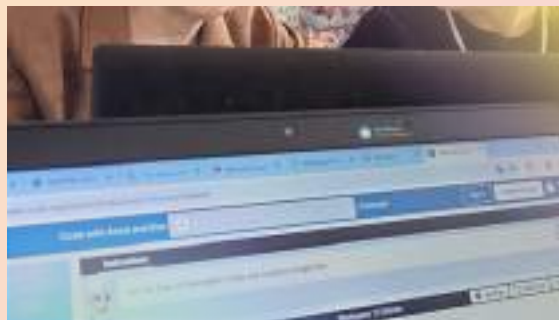
move forward
turn left
repeat
repeat on

Lecții interactive de programare.
Rezolvarea sarcinilor folosind
blocuri de cod vizuale.

#GândireLogică #CompetențeDigitale

Folosirea Code.org implică câteva etape principale:

1. **Crearea unui cont** – profesorul sau elevul își creează un cont pe platformă.
2. **Selectarea cursului** – se alege un curs în funcție de nivelul de vârstă și competențe.
3. **Parcurgerea lecțiilor interactive** – elevii urmează lecții structurate pas cu pas.
4. **Rezolvarea puzzle-urilor de codare** – se utilizează blocuri de cod pentru a rezolva sarcini.
5. **Construirea proiectelor** – elevii creează jocuri sau animații simple.
6. **Testarea soluțiilor** – se verifică funcționarea codului creat.
7. **Monitorizarea progresului** – profesorul poate urmări evoluția fiecărui elev.
8. **Evaluarea competențelor** – se analizează rezultatele și nivelul de învățare.

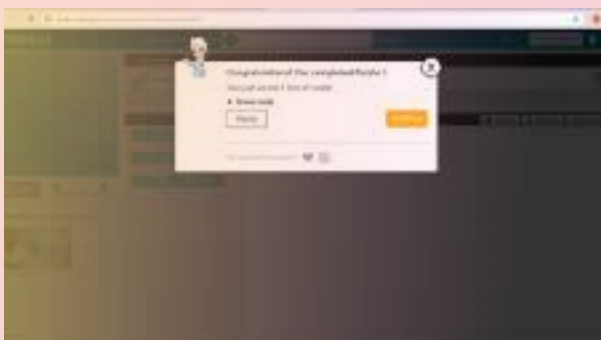


Avantajele Code.org în educație

- Dezvoltă gândirea logică și algoritmică.
- Introduce programarea într-un mod accesibil și intuitiv.
- Oferă învățare interactivă prin joc ([code with Anna & Elsa](#))
- Este gratuit și ușor de utilizat.
- Sprijină dezvoltarea competențelor digitale esențiale.

Cât costă Code.org?

Code.org este complet gratuit pentru elevi și profesori, fiind susținut ca inițiativă educațională globală.



FILE DE JURNAL DIN PRAGA

Printre turnuri și istorie

Praga nu este doar un oraș, ci o poveste vie scrisă în piatră, vitralii și unghere secrete. Parcurgând străzile sale încărcate de istorie, fiecare zi devine o pagină dintr-un jurnal de călătorie în care vechiul și noul se împletesc la fiecare pas.



Panorama orașului și maiestuoasa Catedrală Sfântul Vit

Încă din primele momente ale explorării, Praga te cucerește prin arhitectura sa densă și acoperișurile sale din țiglă roșie care par că nu se mai termină. Privit de la înălțime, orașul își dezvăluie farmecul medieval, dominat în depărtare de turnurile ascuțite și întunecate ale Bisericii Maicii Domnului din Týn, care străpung cerul înnorat.



Mergând mai departe către Complexul Castelului din Praga, ne-am găsit la picioarele impresionantei Catedrale Sfântul Vit. Privind de jos în sus, fațada sa gotică pur și simplu îți taie răsuflarea. Detaliile sculptate cu o precizie chirurgicală în piatră, uriașa rozasă centrală (fereastra circulară cu vitralii) și turnurile monumentale care par să atingă cerul senin oferă o lecție vie de istorie și măreție arhitecturală.



Ceasul astronomic din piața orașului vechi

Nicio vizită în Praga nu este completă fără o oprire în piața orașului vechi. Turnul Primăriei Vechi găzduiește faimosul Ceas astronomic (Orloj), o capodoperă medievală ce datează din secolul al XV-lea. Am avut șansa să surprindem turnul atât din depărtare, cât și de aproape, în mijlocul unei mulțimi animate de turiști veniți pentru a admira „spectacolul” celor 12 apostoli. Mecanismul complex, cadranele astronomice și culorile vibrante ale ceasului contrastează puternic cu piatra veche a turnului.



Detalii care fascinează: jocuri de lumini meșteșuguri locale



Praga excelează la capitolul detalii. Intrând într-una dintre bisericile sale baroce, am rămas uimite de opulența și strălucirea unui candelabru uriaș din cristal, ale cărui lumini calde se reflectau spectaculos pe pereții albi și pe frescele de pe tavan. Momentul a fost perfect pentru a testa integrarea tehnologiei în explorarea noastră, capturând reflexia arhitecturii direct prin ecranul smartphone-ului.

La nivelul străzii, orașul păstrează vii tradițiile meșteșugărești. Iar dacă vorbim de detalii urbane, stilul Art Nouveau își face simțită prezența în cele mai neașteptate locuri.



De la eleganța Palatului Troja la misterele subterane



Pentru o schimbare de peisaj, am vizitat Palatul Troja (Castelul Troja), o bijuterie în stil baroc de o simetrie perfectă. Clădirea, în nuanțe elegante de alb și cărămiziu, este flancată de o scară exterioară monumentală, împodobită cu statui ce înfățișează scene mitologice. Grădinile geometrice din față și copacii proaspăt înfloriți în nuanțe de roz adaugă o notă de poveste acestui domeniu nobiliar.



Întorcându-ne spre centru, pe o uliță îngustă, am descoperit sculptura „Omul agățat” a artistului David Černý, care îl reprezintă pe Sigmund Freud atârând cu o mână de o bară metalică între două clădiri. Aceasta simbolizează spiritul liber și nonconformist al orașului.



Transportul public din Praga are o estetică unică, cu un metrou futurist și un tunel lung cu tavan arcuit. Scările rulante luminate de neon oferă o experiență captivantă, surprinzându-te constant, indiferent dacă ești la suprafață sau în subteran.



Bibliografie

Curs de formare

<https://www.itc-international.eu/course/going-digital-in-an-innovative-classroom>

Platforme educaționale

Edpuzzle – <https://edpuzzle.com>

StoryJumper – <https://www.storyjumper.com>

Story Dice – <https://davebirss.com/storydice/>

AutoDraw – <https://www.autodraw.com>

Code.org – <https://code.org>

GooseChase – <https://www.goosechase.com>

skribbl.io – <https://skribbl.io>

Site-uri instituționale

LTS3 – Acreditare Erasmus+ Educație școlară, Pagina oficială Facebook –


<https://www.facebook.com/share/18vAGwKLto/>


LTS3 – site oficial – <https://lts3.ro/>







Liceul Tehnologic Special Nr.3

 Bucuresti, str. Austrului nr. 37, sector 2

 0213213820

 centrulscolarnr3@yahoo.com

 liceultehnologicspecialnr3@lts3.ro

 facebook.com/share/18vAGwKLto/