



Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene



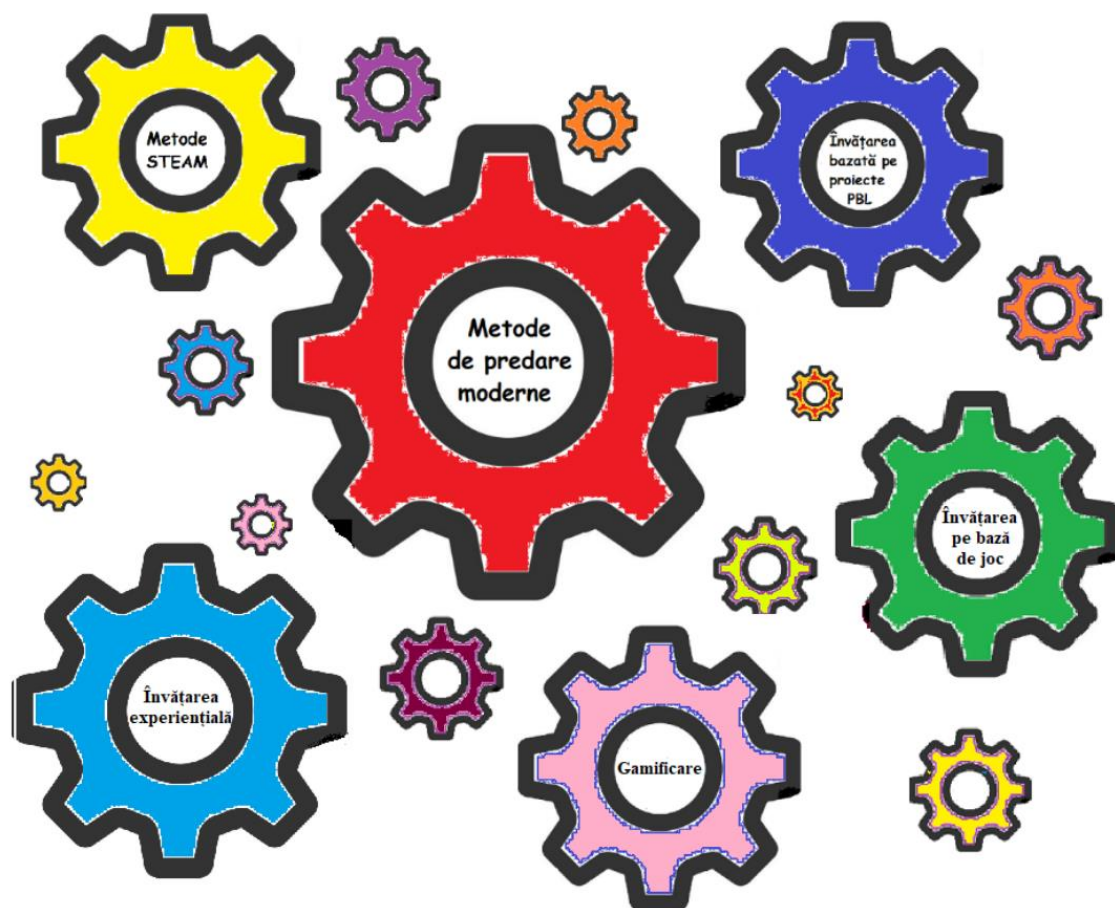
Coordonator lucrare: prof. Niță Oana

Școala Gimnazială Mănești, Dâmbovița

Propuneri de activități bazate pe experiențele Erasmus din anul școlar 2024-2025 (an 2)

Ghid metodic

ISBN 978-973-0-42540-6



Mănești, 2025

Coordonator lucrare: prof. Niță Oana
Școala Gimnazială Mănești, Dâmbovița

**Propuneri de activități bazate pe experiențele Erasmus din
anul școlar 2024-2025 (an 2)**

Ghid metodic
ISBN 978-973-0-42540-6

Mănești, 2025

Prezenta lucrare este rezultatul participării cadrelor didactice și elevilor din Școala Gimnazială
Mănești, Dâmbovița, la mobilitățile internaționale din cadrul Proiectului de Acordare
ERASMUS+, cu număr de referință 2024-1-RO01-KA121-SCH-000217413
(anul al II-lea)

Echipa de redacție

Coordonator lucrare

Niță Oana

Autori

Sanda Maria

Ivan Mihaela Ancuța

Ivan Aurelia Elena

Ghinea Viorica

Sîrbu Irina

Drăgăescu Simona Mariana

Niță Oana

Dina Denisa-Reli

Stancu Adina

Plavie Georgiana

Editori

Alexandrescu Maria Larisa

Mănescu Elena

PREFAȚĂ

În cel de-al doilea an al Acreditării Erasmus+, atenția cadrelor didactice din Școala Gimnazială Mănești s-a îndreptat către dezvoltarea competențelor de predare-învățare-evaluare, prin actualizarea și diversificarea metodelor didactice, inspirate din practicile europene.

În urma celor trei mobilități efectuate în scopul participării la cursuri de formare profesională și a unui schimb de experiență pentru un grup de elevi, a fost realizat prezentul ghid, acesta conținând propuneri de activități bazate pe experiențele de învățare desfășurate la nivel european, în țări precum Spania, Italia și Cehia. Acestea pot fi adaptate și aplicate la majoritatea disciplinelor de studiu, particularizarea putând fi efectuată în funcție de nivelul elevilor, gradul de interes al acestora, competențele lor digitale, dar și în funcție de dotarea materială a școlii.

La realizarea ghidului au contribuit toate cadrele didactice participante la mobilitățile desfășurate în acest an școlar.

- **Mobilitatea 1 – curs de formare pentru cadrele didactice**

- ✓ Loc de desfășurare: Barcelona, Spania;
- ✓ Perioada 17-21 februarie 2025;
- ✓ Titlu curs: "*STE(A)M Education in Preschool*";
- ✓ Participanți: Sanda Maria (prof. învățământ preșcolar)
Ivan Mihaela Ancuța (prof. învățământ preșcolar)
Ivan Elena Aurelia (prof. învățământ preșcolar)

- **Mobilitatea 2 – curs de formare pentru cadrele didactice**

- ✓ Loc de desfășurare: Florența, Italia;
- ✓ Perioada 03-08 martie 2025;
- ✓ Titlu curs: "*Project based learning in primary school*",
- ✓ Participanți: Ghinea Viorica (prof. învățământ primar)
Sîrbu Irina Elena (prof. învățământ primar)
Ionescu Mihaela (prof. învățământ primar)

- **Mobilitatea 3 – curs de formare pentru cadrele didactice**

- ✓ Loc de desfășurare: Praga, Cehia
- ✓ Perioada: 14-18 iulie 2025
- ✓ Titlu curs: "*Game based learning and gamification*"
- ✓ Participanți: Niță Oana (prof. limba franceză)
Dina Denisa-Reli (prof. limba și literatura română)
Drăgăescu Simona Mariana (prof. limba și literatura română)
Stancu Adina (prof. fizică-chimie)

- **Mobilitatea 4 – schimb de experiență pentru un grup de elevi**

- ✓ Loc de desfășurare: Escola Mestres Montaña (Granollers – Barcelona, Spania)
- ✓ Perioada: 19-23 mai 2025
- ✓ Participanți: șase elevi (Purcărea Rareș Ionuț, Rădoi Sebastian, Antofie Alesia Maria, Iacob Maia Ioana, Iacob Elena Alexandra și Oprea Ștefania Eliza), însoțiți de două cadre didactice (Plavie Georgiana - prof. învățământ primar și Iancu Ioana Izabela – prof. limba engleză)

Coordonator Proiect de Acreditare, prof. Niță Oana

CUPRINS

<i>Prefață</i>	3
<i>Cuprins</i>	4
CAPITOLUL I: METODELE STEAM	5
Fișă de activitate 1 (prof. Sanda Maria).....	7
Fișă de activitate 2 (prof. Sanda Maria).....	9
Fișă de activitate 3 (prof. Ivan Mihaela Ancuța).....	10
Fișă de activitate 4 (prof. Ivan Aurelia Elena).....	13
Fișă de activitate 5 (prof. Ivan Aurelia Elena).....	14
CAPITOLUL II: ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE PROIECTE	15
Fișă de activitate 1 (prof. Ghinea Viorica).....	17
Fișă de activitate 2 (prof. Ghinea Viorica).....	19
Fișă de activitate 3 (prof. Sîrbu Irina Elena).....	21
Fișă de activitate 4 (prof. Sîrbu Irina Elena).....	23
Fișă de activitate 5 (prof. Sîrbu Irina Elena).....	25
Fișă de activitate 6 (prof. Ionescu Mihaela).....	27
Fișă de activitate 7 (prof. Ionescu Mihaela).....	29
CAPITOLUL III: ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE JOC ȘI GAMIFICARE	30
Fișă de activitate 1 (prof. Drăgăescu Simona Mariana).....	32
Fișă de activitate 2 (prof. Drăgăescu Simona Mariana).....	34
Fișă de activitate 3 (prof. Niță Oana).....	36
Fișă de activitate 4 (prof. Niță Oana).....	38
Fișă de activitate 5 (prof. Dina Denisa-Reli).....	40
Fișă de activitate 6 (prof. Dina Denisa-Reli).....	41
Fișă de activitate 7 (prof. Stancu Adina).....	42
Fișă de activitate 8 (prof. Stancu Adina).....	43
CAPITOLUL IV: ÎNVĂȚAREA EXPERIENȚIALĂ	44
Fișă de activitate 1 (prof. Plavie Georgiana).....	46
Fișă de activitate 2 (prof. Plavie Georgiana).....	48
CONCLUZIE	50

CAPITOLUL I

EDUCAȚIA STEAM

Metodele STEAM sunt o abordare educațională interdisciplinară care combină cinci domenii majore de învățare: **S** – Știință (Science), **T** – Tehnologie (Technology), **E** – Inginerie (Engineering), **A** – Artă (Arts), **M** – Matematică (Mathematics).

Aceste metode se aplică încă de la grădiniță și au rolul de a-i ajuta pe copii să dezvolte interes și entuziasm pentru toate materialele, grupându-le împreună, creând o interacțiune între ele. Descoperirea mai multor discipline într-una arată cât de complementare pot fi acestea, dezvoltând o pasiune pentru întreg, mai degrabă decât pentru o singură materie.

Educația STEAM este aplicată cu scopul de a face învățarea mai atractivă, de a motiva elevii și de a-i implica activ în procesul de învățare, de a dezvolta gândirea critică, abilitățile de rezolvare a problemelor, logica, autonomia și creativitatea. De asemenea, aceste metode dezvoltă elevilor competențele digitale, pregătindu-i pentru meseriile unui viitor în continuă schimbare, din ce în ce mai tehnologizat și mai complex.

În scopul îmbogățirii cunoștințelor, unui schimb de bune practici europene și al dezvoltării competențelor de aplicare a metodelor STEAM, trei cadre didactice de la învățământul preșcolar (prof. Sanda Maria, prof. Ivan Elena Aurelia și prof. Ivan Mihaela Ancuța) au participat, în perioada 17-21 februarie 2025, la cursul de formare "*STE(A)M Education in Preschool*", desfășurat în Barcelona, Spania.

Obiectivele cursului au fost următoarele:

- ✓ Înțelegerea principiilor STEAM;
- ✓ Proiectarea planurilor de lecție STEAM;
- ✓ Integrarea artei și creativității în procesul educațional;
- ✓ Utilizarea tehnologiei în educația STEAM;
- ✓ Implementarea învățării bazate pe proiecte;
- ✓ Reflectarea asupra practicilor didactice.

Pe parcursul celor cinci zile de mobilitate, au fost organizate activități diverse, atractive și interactive, atât cu bază teoretică, cât și cu parte practică, desfășurate în echipe. Acestea pot fi adaptate și aplicate foarte ușor la clasă, captând atenția copiilor și dezvoltându-le interesul. Au fost facilitate comunicarea, interculturalitatea și interrelaționarea cu ceilalți participanți la curs, dezvoltându-se astfel și competențele lingvistice și sociale. Cursul a fost foarte bine structurat, respectându-se programul stabilit.

Ziua 1:

- ✓ Prezentarea participanților (din România, Lituania, Bulgaria);
- ✓ Prezentarea unităților de învățământ participante;
- ✓ Schimb de bune practici;
- ✓ Prezentarea orașului Barcelona, mâncarea specifică, locuri de vizitat;

Ziua 2:

- ✓ Definiția STEAM;
- ✓ Diferențe și asemănări dintre STEAM și STEM;
- ✓ Provocare- marele turn de hârtie (construirea celui mai înalt turn de hârtie de sine stătător care trebuie să susțină un obiect în vârful lui timp de cel puțin 10 secunde);

- ✓ Exemple de diagrame KWL (K- ceea ce știu, W-ce vreau să învăț, L- ce am învățat) pentru fiecare disciplină componentă STEAM (științe, tehnologie, inginerie, artă, matematică).

Ziua 3:

- ✓ Vizitarea unor case istorice din Barcelona;
- ✓ Analizarea unei clădiri istorice din perspectiva educației STEAM;
- ✓ Analiza Casei Mila- Pedrera din perspective STEAM.

Ziua 4:

- ✓ Provocarea planului de lecție STEAM: Marele design al locului de joacă;
- ✓ Proiectarea unui plan de lecție integrat în STEAM pentru nivelul preșcolar concentrate pe proiectarea locului de joacă;
- ✓ Puzzle-ul celor 9 puncte- conectarea tuturor punctelor cu un pix prin patru sau mai puține linii drepte, fără a ridica stiloul.

Ziua 5:

- ✓ Realizarea unui proiect de activitate didactică bazat pe principiile STEAM;
- ✓ Evaluarea activităților din întreaga săptămână;
- ✓ Ceremonia de acordare a certificatelor de participare la această mobilitate.

Experiența de învățare a fost benefică pentru toate cele trei participante, dezvoltându-le competențele de predare și a aplicare a metodelor STEAM la clasă. Prin implementarea activităților STEAM, educația timpurie devine o călătorie mai captivantă și plină de sens, copiii fiind mai bine pregătiți pentru nivelul următor de școlarizare și pentru viață.



FIȘĂ DE ACTIVITATE 1

Titlul activității: "Magia științei, culoare, spumă și reacții!"

Disciplina: Activitate integrată **STEAM** (Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă, Matematică)

Grup țintă: Preșcolari 5-6 ani, grupa mare

Obiective:

- ✓ Să observe și să descrie schimbările apărute în urma combinării unor substanțe;
- ✓ Să identifice culorile și schimbarea acestora;
- ✓ Să anticipateze rezultate simple ale unor reacții.

Metoda: STEAM (experimentul, jocul, observația directă, conversația)

Resurse:

- ✓ de timp: 60 minute
- ✓ materiale: bicarbonat de sodiu, oțet, coloranți alimentari, apă, sclipici (opțional), pahare transparente, sticle mici, tăvi, pipete, lingurițe, lămâie+bicarbonat (experiment alternativ)

Descrierea activității:

Momentul introductiv:

- ✓ Educatoarea întreabă: "Ce se întâmplă dacă amestecăm două lucruri care par obișnuite? Poate apărea spumă? Poate o culoare să se schimbe?"
- ✓ Se arată pe rând materialele și se explică pe înțelesul copiilor (ce este bicarbonatul, ce este oțetul, ce facem cu pipeta etc.).

Experiment 1 – Mini vulcan colorat

- ✓ Materiale: tavă, bicarbonat, oțet, colorant alimentar
- ✓ Descriere: copiii adaugă bicarbonat într-o cupă mică (vulcanul), pun câteva picături de colorant, apoi adaugă oțet cu pipeta.
- ✓ Ce observă: apare spumă colorată – o reacție chimică vizibilă și amuzantă.
- ✓ STEAM focus:
 - Știință: reacție acid-bază;
 - Artă: alege culoarea spumei;
 - Tehnologie: folosirea pipetei.

Experiment 2 – Schimbarea culorii prin adăugarea sucului de lămâie

- ✓ Materiale: apă cu varză roșie (suc natural – indicator pH), suc de lămâie, bicarbonat
- ✓ Descriere: se toarnă suc de varză roșie într-un pahar, apoi se adaugă lămâie – culoarea se schimbă în roz, iar apoi se adaugă bicarbonat – culoarea devine verde/albastră.
- ✓ STEAM focus:
 - Știință: pH și schimbări de culoare;
 - Matematică: numărăm picăturile adăugate.

Rezultate așteptate:

- ✓ Copiii înțeleg relații simple de tip cauză-efect (ex. "Când punem oțet peste bicarbonat, apare spuma")
- ✓ Își exprimă curiozitatea, pun întrebări ("Ce se întâmplă dacă pun mai mult oțet? ")
- ✓ Explorează culori și combinații noi, exprimându-se artistic
- ✓ Apreciază vizual rezultatele obținute (spuma colorată, pictura "vie")

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Evaluare orală, observarea sistematică a comportamentelor, analiza produselor, discuții libere și întrebări ghidate, aprecierea verbală și simbolică

Rezultate înregistrate:

- ✓ Interes crescut și entuziasm față de experimentele propuse, reacționând activ la fiecare etapă.
- ✓ Curiozitate științifică, punând întrebări legate de ceea ce se întâmplă și anticipând unele rezultate.
- ✓ Capacitatea de a observa și verbaliza schimbările, folosind expresii proprii ("A apărut spumă!", "Culoarea s-a schimbat!").
- ✓ Implicare activă în realizarea experimentelor, cu respectarea instrucțiunilor oferite.
- ✓ Colaborare eficientă în grup, împărțind materialele și lucrând împreună pentru a finaliza sarcinile.
- ✓ Exprimare artistică liberă în etapa de creație, folosind culorile rezultate în experimente pentru a realiza desene sau picturi.

Feedback elevi:

Pe parcursul activității, copiii au manifestat interes și entuziasm față de experimentele realizate. Aceștia au participat activ, și-au exprimat curiozitatea și au comunicat în mod deschis ceea ce au observat. Activitatea a fost percepută ca fiind atractivă, inedită și distractivă. Preșcolarii au demonstrat o atitudine pozitivă față de învățare prin joc și experimentare, ceea ce indică eficiența activităților **STEAM** în dezvoltarea lor.



Propunător: Sanda Maria, prof. pentru învățământul preșcolar

FIȘĂ DE ACTIVITATE 2

Titlul activității: "Micii constructori și orașul verde"

Disciplina: activitate integrată **STEAM** (Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă, Matematică)

Grup țintă: Preșcolari 5-6 ani, grupa mare

Obiective:

- ✓ Să identifice acțiuni prin care pot contribui la protejarea mediului (reciclare, plantare, curățenie);
- ✓ Să sorteze materiale reciclabile și să le utilizeze în mod creativ pentru a construi elemente ale unui oraș sustenabil.

Metoda: STEAM (construcția practică, observația directă, conversația, brainstormingul, jocul de rol, învățarea prin cooperare)

Resurse:

- ✓ de timp: 3 zile (1 oră/zi)
- ✓ materiale: cutii de carton, role de hârtie igienică, sticle de plastic, capace, recipiente pentru plantat, semințe, frunze, crenguțe, recipiente pentru colectare selectivă

Descrierea activității:

Activitatea s-a desfășurat pe parcursul a trei zile, în trei etape. Copiii au fost împărțiți în grupe care au avut sarcini diferite: identificarea materialelor reciclabile și sortarea acestora (detectivii mediului), realizarea machetei unui oraș ecologic (arhitecții verzi) și plantarea de semințe pentru înfrumusețarea "orașului verde" (grădinarii viitorului). Fiecare grupă a colaborat pentru a construi elemente ale unui mediu curat și sustenabil, exersând comunicarea, munca în echipă și gândirea ecologică.

Rezultate așteptate:

- ✓ Copiii își formează o atitudine responsabilă față de protejarea mediului;
- ✓ Asociază corect materialele reciclabile cu recipientele de colectare;
- ✓ Refolosesc materiale în mod creativ pentru a realiza construcții simple.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Evaluare orală, observarea sistematică a comportamentelor, analiza produselor, discuții libere și întrebări ghidate, aprecierea verbală și simbolică.

Rezultate înregistrate:

- ✓ Copiii au identificat corect acțiuni ecologice și materiale reciclabile;
- ✓ Au cooperat eficient în grup și și-au împărțit responsabilitățile;
- ✓ Au realizat o machetă complexă cu structuri construite din materiale refolosibile.

Feedback elevi: Copiilor le-a plăcut cel mai mult să construiască orașul și să planteze semințele, s-au bucurat să lucreze în echipă și să transforme "gunoaiele" în lucruri utile și frumoase, le-a plăcut că au putut duce plantele în "orașul verde" și vor să continue și acasă.



Propunător: Sanda Maria, prof. pentru învățământul preșcolar

FIȘĂ DE ACTIVITATE 3

Titlul activității: "În lumea lui Colorici"

Disciplina: Activitate integrată STEAM

Grup țintă: grupa mare

Obiective:

- ✓ Să identifice cel puțin trei personaje din poveste, făcând apel la imaginile prezentate anterior de către educatoare;
- ✓ Să deseneze imaginea unui monstru pe baza observării din imaginile prezentate;
- ✓ Să amestece culorile conform imaginilor indicate;
- ✓ Să realizeze comparații între piesele trusei precizând însușirile pieselor;
- ✓ Să respecte regulile de desfășurare a jocului;
- ✓ Să facă deducții logice în vederea obținerii unor informații cu privire la emoții și culori;
- ✓ Să construiască prin alaturare, îmbinare, suprapunere.

Metode: STEAM (problematizarea, demonstrația, observația, conversația, explicația, experimentul), Brainstorming, povestirea, exercițiul, Metoda Cubului, Metoda "Turul galeriei".

Resurse:

- ✓ de timp: 1zi
- ✓ materiale: tabla magnetică, cutie cu surprize, calendarul naturii, imagini care conțin culori, calculator, acuarele, pensule, piese carton puzzle, jetoane, nisip kinetic, forme, etc.

Descrierea activității:

Copiii se împart în grupe și își aleg semnul individual, pe care îl așază la centrul de activitate în care vor lucra. Educatoarea îndrumă activitatea pe domeniile experiențiale: D.Ș.- Activitate matematică-"Săculețul fermecat"-joc logic) în centrul matematică/ manipulative și D.L.C.-educarea limbajului, cu povestea educatoarei "Monstrul culorilor", în centrul alfabetizare.

Se începe cu povestea educatoarei "Monstrul culorilor", în **Centrul Alfabetizare-** (ADE) D.L.C.-Educarea limbajului. Se va utiliza o intonație adecvată, cu tonalitate potrivită, cu modularea vocii, pentru a imita personajele, cu marcarea pauzelor determinate de punctuație, mimică și gesturi adecvate situațiilor. Pentru fiecare personaj va exista câte o siluetă, care va fi prezentată la momentul potrivit. În acest centru de activitate va fi folosită metoda interactivă "Cubul".

În **Centrul Matematică/Manipulative** se desfășoară (A.D.E.) D.Ș.- Activitate matematică -"Săculețul fermecat"- joc logic). Scopul activității este consolidarea cunoștințelor copiilor referitoare la forma, mărimea, culoarea și grosimea pieselor trusei LOGGI. Copiii vor fi capabili să descrie piesele trusei cu ajutorul atributelor și a negațiilor, pornind de la deducția logică, să realizeze comparații între piesele trusei, precizând însușirile acestora.

Ajutorul de educatoare supraveghează activitatea copiilor din celălalte centre, astfel:

La **Centrul Știință**, se va desfășura activitatea "Magie cu culori" (experimente). Copiii vor denumi și descrie materialele de lucru, vor verbaliza pe tema posibilității amestecării unor substanțe. Preșcolarii sunt încurajați să își manifeste curiozitatea și spiritul de observație în derularea a trei experimente:

- ✓ "Curcubeu în farfurie"

În farfuria, copiii pun bomboane colorate peste care vor turna apă. Culorile din bomboane se vor dispersa și distanța de locul lor, amestecându-se și creând un curcubeu.

- ✓ "Amestecuri de culori"

Pe bucăți de șervețele, copiii vor colora cu carioci. Acestea se vor împăturii și se vor pune în pahare cu apă conform indicațiilor. Se vor obține noi culori.

✓ "Spumă colorată"

În pahare mici, copiii toarnă o linguriță de bicarbonat de sodiu, câteva picături de colorant alimentar și apoi picături de oțet. Se va forma o reacție chimică prin care bicarbonatul de sodiu va reacționa cu oțetul și va rezulta o spumă colorată în funcție de colorantul folosit.

Pe parcursul derulării acestor experimente, se va pune accent pe încurajarea copiilor pentru a utiliza termeni precum "lichid", "solid", "amestec", "reacție", "efect", "cauză" și pe stimularea copiilor pentru a iniția și alte experimente. De exemplu, în cadrul experimentului "Spumă colorată" se poate încerca înlocuirea oțetului cu apă sau lapte. De asemenea, după fiecare experiment, copiii trebuie să fotografieze emoțiile de pe chipul colegului și să realizeze o "Carte științifică" (rezolvare fișă).

La **Centrul Artă**, copiii au de realizat "Monstrul culorilor", prin utilizarea a diferite tehnici: desen, colaj, șnuruire. Desenul va fi realizat pe baza observării directe. Preșcolarii folosesc instrumente de desen pentru a crea noi imagini pornind de la elemente grafice cunoscute sau ansambluri de linii care conduc la formarea a diferite figuri geometrice, realizând astfel un "Monstrul al culorilor". Pentru realizarea colajului și a șnuruirii, copiii folosesc ață, carton, lipici, bucăți de hârtie.

La **Centrul Nisip și Apă**, preșcolarii au ocazia de a trasa în nisip modele asemănătoare cu cele de pe jetoanele prezente alături de cutii cu tema "Emoții ascunse". Cu ajutorul dopurilor și al pastelor făinoase, copiii pot construi în nisip diferite forme geometrice și chipuri cu diferite emoții conform modelului de pe jetonul ales.

La **Centrul Construcții**, copiii vor avea de construit prin suprapunere și îmbinare din piese lego diferite personaje cu emoții.

La sfârșitul activității, folosindu-se de metoda "Turul galeriei", copiii, însoțiți de educatoare, vor trece pe la fiecare centru de activitate și vor analiza lucrările existente.

În încheiere, deoarece l-au făcut fericit pe "Monstrul culorilor", copiii vor primi recompense și se vor juca "Mingea frige".

Rezultate așteptate:

- ✓ Coordonarea mușchilor în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei;
- ✓ Utilizarea mâinilor și a degetelor pentru realizarea de activități variate;
- ✓ Coordonarea mișcării în funcție de ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii;
- ✓ Realizarea sarcinilor de lucru cu consecvență;
- ✓ Integrarea ajutorului primit pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmpină greutăți;
- ✓ Manifestarea creativității în activități diverse;
- ✓ Identificarea elementelor caracteristice ale unor fenomene/ relații din mediul apropiat;
- ✓ Demonstrarea familiarizării cu conceptul de număr și cu numerația;
- ✓ Evidențierea caracteristicilor unor obiecte localizate în spațiul înconjurător.

Modalități de evaluare a activității: jocul, evaluare orală, evaluare practică-aplicativă, observarea sistematică a comportamentelor, analiza produselor, recompense.

Rezultate înregistrate:

- ✓ Produsele copiilor
- ✓ Îmbogățirea și aprofundarea cunoștințelor despre forme și culori

Feedback elevi: Preșcolarii au fost încântați de fiecare activitate în parte, având ocazia să experimenteze prin diverse metode obținerea culorilor. Au fost foarte receptivi și au colaborat unii cu alții pentru a obține cele mai bune rezultate.



Propunător: Ivan Mihaela Ancuța, prof. învățământ preșcolar

FIȘĂ DE ACTIVITATE 4

Titlul activității: "Grădina mea STEAM – construim un loc de liniște și descoperire"

Disciplina: Activitate integrată STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă, Matematică)

Grup țintă: Elevi 5-6 ani, grupă mixtă (grupa mijlocie și grupa mare)

Obiective:

- ✓ Să identifice și să utilizeze materiale naturale și reciclabile în scop constructiv ;
- ✓ Să colaboreze în echipă pentru realizarea unui proiect comun;
- ✓ Să exprime idei și emoții prin desen, construcție și povestire.

Metode: Metode interactive și participative: învățare prin descoperire, învățare prin colaborare, conversația, jocul didactic, brainstorming, metoda STEAM.

Resurse:

- ✓ de timp: 60 de minute
- ✓ materiale: pietre decorative, plante, ghivece, cutii, ramuri, unelte sigure pentru copii, culori, carioci, rigle, cartonașe cu sarcini, materiale reciclabile.

Descrierea activității:

Activitatea se desfășoară în aer liber, în curtea grădiniței. Copiii sunt împărțiți în 5 echipe mixte, fiecare primind o sarcină specifică: arhitectură, grădinărit, creație artistică, povestire sau activitate matematică. Educatoarea prezintă tema și obiectivele activității, explică sarcinile și oferă sprijin în timpul desfășurării. La final, fiecare echipă își prezintă produsul realizat, iar copiii participă la o discuție reflexivă despre ceea ce au învățat. Se realizează fotografii și se colectează fișele de lucru individuale.

Rezultate așteptate:

- ✓ Implicarea activă a copiilor în realizarea sarcinilor.
- ✓ Colaborare eficientă în echipă.
- ✓ Exprimarea ideilor prin mijloace creative.

Modalități de evaluare a activității: observarea direct, completarea grilei de evaluare, autoevaluarea verbală a copiilor.

Rezultate înregistrate:

- ✓ Toți copiii au participat activ în echipe;
- ✓ Produsele realizate au reflectat creativitate și colaborare;
- ✓ Copiii și-au exprimat preferințele și ideile în mod clar.

Feedback elevi:

"A fost distractiv să pictăm pietre și să plantăm flori."

"Mi-a plăcut să spunem povestea despre broșcuța care s-a plimbat prin grădină."



Propunător, Ivan Elena Aurelia, prof. învățământ preșcolar

FIȘĂ DE ACTIVITATE 5

Titlul activității: "Păianjenul harnic – construim, observăm și învățăm în echipă"

Disciplina: Activitate integrată – domenii STEAM

Grup țintă: Grupă mixtă: copii 3-4 ani și 5-6 ani

Obiective:

- ✓ Să colaboreze în echipă pentru realizarea unei pânze de păianjen;
- ✓ Să identifice insectele și să repovestească întâmplări din poveste.

Metoda: STEAM, învățare prin cooperare, învățare prin joc, explorare senzorială

Resurse:

- ✓ de timp: 60 minute
- ✓ materiale: cartea "Păianjenul harnic", bețișoare, sfoară, plastilină, materiale de colaj, figurine insecte, cartonașe geometrice.

Descrierea activității:

Copiii sunt organizați în 5 echipe mixte, cu sarcini diferențiate. Se realizează activități practice: construirea unei pânze, sortarea insectelor, pictură și repovestire. Se pornește de la lectura cărții lui Eric Carle și se continuă pe centre de activitate (STEAM).

Rezultate așteptate:

- ✓ Copiii vor recunoaște și denumi insecte și păianjeni;
- ✓ Vor colabora în grup pentru a construi o pânză de păianjen;
- ✓ Vor exprima idei și emoții prin desen și povestire.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Observarea directă a implicării în sarcini;
- ✓ Fișe ilustrative și lucrări practice;
- ✓ Autoevaluare verbală ("Am fost atent?", "Am fost harnic?")

Rezultate înregistrate:

- ✓ Majoritatea copiilor au colaborat eficient în echipă.
- ✓ Au identificat corect insectele și au explicat secvențe din poveste.
- ✓ Lucrările artistice au fost variate și expresive.

Feedback elevi: Copiilor le-a plăcut cel mai mult construirea pânzei și povestea cu animalele care îl vizitează pe păianjen. Au fost curioși să vadă cum se face o pânză adevărată și au vrut să refacă povestea cu păpușile.



Propunător: Ivan Elena Aurelia, prof. învățământ preșcolar

CAPITOLUL II

ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE PROIECTE

Învățarea pe bază de proiect (Project-Based Learning – PBL) este o metodă centrată pe elev, care pune accent pe explorare, colaborare și aplicarea practică a cunoștințelor. Elevii lucrează pe termen mediu sau lung pentru a investiga întrebări reale, provocări relevante sau teme interdisciplinare, dezvoltând în același timp abilități esențiale pentru viață.

În PBL, elevii sunt activ implicați în procesul de învățare, de la definirea scopului proiectului până la evaluarea rezultatelor. Profesorul joacă rolul de facilitator, ghidând elevii și oferindu-le sprijinul necesar.

Învățarea pe bază de proiect nu este doar o metodă, ci o viziune asupra educației în care fiecare copil contează, iar fiecare întrebare poate deveni o poartă spre cunoaștere.

În perioada 3–8 martie 2025, trei cadre didactice de la învățământul primar (prof. Ghinea Viorica, prof. Sîrbu Irina Elena și prof. Ionescu Mihaela) au participat la cursul internațional "*Project-Based Learning for Primary School*", desfășurat în Florența, Italia, program de formare care a avut ca scop dezvoltarea competențelor de predare prin utilizarea acestei metode complexe.

Această experiență a fost o oportunitate valoroasă de dezvoltare profesională, care a oferit suport și inspirație pentru activitatea didactică. Pe parcursul celor 30 de ore de curs, cadrele didactice au participat la activități variate și inspirationale, prin intermediul cărora au aprofundat cunoștințele despre Project-Based Learning, astfel:

Ziua 1 - Au fost aplicate jocuri de conectare a grupului, după care a urmat prezentarea Project-Based Learning. Profesorii au aflat că această metodă este eficientă mai ales în învățământul primar, deoarece la aceasta vârstă elevii își manifestă curiozitatea și creativitatea, implicându-se și participând activ la proiecte reale din diverse domenii. De asemenea, a fost realizată analiza SWOT a PBL, concluzionând faptul că procesul de realizare este cel care contează și nu rezultatele.

Ziua 2 – Discuțiile s-au oprit asupra implicării părinților în viața școlii. Metoda învățării bazate pe proiect (PBL), ca și întreaga activitate educațională, de altfel, necesită o relație relevantă a părinților cu școala. În învățământul primar, acest lucru este cu atât mai mult important, deoarece părinții sunt implicați și prezenți. De asemenea, cadrele didactice au aflat cum să recunoască un proiect PBL prin intermediul unor criterii specifice: transmiterea de informații și dezvoltarea de abilități, autenticitatea și sustenabilitatea întrebării, oferirea de libertate vocii elevilor, reflecția și prezentarea publică a produsului final.

Ziua 3 - În ceea ce privește PBL, proiectul propriu-zis începe abia după ce a avut loc învățarea. Așadar, este important să se stabilească o temă relevantă pentru clasă și să ne asigurăm că elevii își însușesc cunoștințele necesare astfel încât să realizeze produsul proiectului cu succes. În acest sens, profesorii au participat la activități de descriere a structurii PBL, cât și la activități de lucru în echipe multilingvistice pentru a găsi un topic relevant pentru clasă, respectiv *the driving question*.

Ziua 4 - Au fost desfășurate activități de prezentare și utilizare a instrumentelor IT utile în implementarea PBL și anume: *Canva*, *WorldWall*, *Genially*. De asemenea, prin intermediul aplicației interactive *Goosechase*, participanții au descoperit Florența, Orașul Renașterii.

Ziua 5- Prin utilizarea site-ului *Edutopia*, au fost prezentate diverse programe PBL derulate în școli din întreaga lume și care pot fi o sursă de inspirație pentru profesori. Lucrând în echipă, au

fost studiate câteva PBL, participanții învățând să se raporteze la *Project Design Rubric* pentru evaluarea viitoarelor proiecte.

Ziua 6- A fost completat chestionarul de evaluare a cursului Project-Based Learning for Primary school, a fost oferit feedback și au fost purtate discuții referitoare la tema abordată. Au fost organizate activități culturale de către organizator și anume vizita la Pisa, un oraș frumos, care a impresionat prin istorie, geografie și arhitectură și literatură. Momentele culturale au întărit legăturile dintre participanți, facilitând comunicarea în limba engleză și dezvoltarea competenței de expresie culturală.

Cursul de la Florența a reunit cadre didactice din întreaga Europă, facilitând un schimb bogat de idei, bune practici și experiențe. S-a lucrat în echipe internaționale, cot la cot cu profesori din Lituania, Madagascar și Grecia. Schimbul de idei a fost autentic și extrem de valoros: fiecare a adus în discuție exemple concrete din propria țară, iar împreună au analizat cum pot fi adaptate principiile PBL în contexte diverse.

Cursul a avut un impact semnificativ asupra cadrelor didactice, oferindu-se instrumente de învățare moderne, motivare profesională și o viziune centrată pe implicarea activă a elevului în procesul de învățare. A fost aprofundat conceptul de Învățare bazată pe proiecte (PBL), înțelegând mai bine structura acestui tip de învățare, etapele elaborării unui PBL, importanța întrebării provocatoare – *driving question* și a implicării formabililor în alegerea PBL. Nu în ultimul rând, participanții au învățat cum să evalueze eficient procesul de învățare al elevilor și cum să fie buni mentori promovând gândirea critică, autonomia, colaborarea și creativitatea, abilități specifice secolui XXI.

Participarea la cursul *Project Based Learning* în cadrul Erasmus+ a reconfirmat profesorilor că școala este un spațiu viu, unde copiii construiesc, descoperă și înfloresc.



FIȘĂ DE ACTIVITATE 1

Titlul activității: "Tinere Talente – Copiii au talent de 1 Iunie"

Disciplina: Proiect transdisciplinar

Grup țintă: elevii claselor I-VIII

Obiective

- ✓ Dezvoltarea creativității și exprimării artistice.
- ✓ Îmbunătățirea încrederii în sine și a vorbitului în public.
- ✓ Formarea abilităților de planificare și organizarea unui spectacol.
- ✓ Creșterea coeziunii și a spiritului de echipă.
- ✓ Promovarea diversității talentelor.

Metoda: Învățarea pe bază de proiect (PBL)

Resurse:

- ✓ de timp: 4 săptămâni
- ✓ materiale: microfoane, boxe, laptop, costume, recuzită, baloane, decorațiuni, diplome.

Descrierea activității:

Întrebarea esențială (*Driving Question*) lansată: "*Cum putem crea un spectacol care să evidențieze talentele elevilor și să aducă bucurie de 1 Iunie?*"

Săptămâna I – Lansarea proiectului

- Discuție introductivă: Ce înseamnă "talent"?
- Prezentarea ideii de serbare "Tinere Talente";
- Stabilirea unei echipe de coordonare formată din elevi și profesor;
- Împărțirea în echipe: organizare, promovare, participanți, décor, foto-video.

Săptămâna a II-a - Descoperirea și înscrierea elevilor participanți

- Crearea unei fișe de înscriere (nume, tipul talentului, durata momentului, ce materiale sunt necesare);
- Selecție și structurare program.

Săptămâna a III-a- Pregătirea spectacolului

- Repetiții individuale și de grup;
- Crearea decorului și aranjarea spațiului;
- Pregătirea echipamentului tehnic;
- Realizarea afișului;
- Pregătirea diplomelor.

Săptămâna a IV-a – Ziua serbării "Tinere Talente"

- Deschiderea oficială cu un mesaj festiv;
- Derularea programului artistic;
- Premiarea: diplome pentru toți participanții.

Rezultate așteptate:

- ✓ Elevii își vor identifica și valorifica propriile talente;
- ✓ Vor demonstra creativitate, încredere în sine și curaj în exprimarea artistică;
- ✓ Se vor dezvolta abilități transversale: lucrul în echipă, comunicare, organizare;
- ✓ Vor învăța să își gestioneze emoțiile și să ofere feedback constructive;
- ✓ Promovarea incluziunii- fiecare copil poate participa, indiferent de etnie sau de performanțe academice.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Autoevaluare – reflecție
 - Ce talent am prezentat?;
 - Cum m-am pregătit?
 - Ce am învățat despre mine?
 - Ce mi-a plăcut cel mai mult?
 - Ce aş îmbunătăți data viitoare?
- ✓ Evaluare între colegi - oral sau prin bilețele de apreciere;
- ✓ Evaluarea profesorului pe baza criteriilor de implicare și comportament;
- ✓ Evaluarea produsului final.

Rezultate înregistrate:

- ✓ Realizarea unui spectacol artistic complet
- ✓ Realizarea unor materiale promoționale: afiș, invitații, diplome.
- ✓ Crearea unui colaj foto- video.

Feedback elevi:

Cel mai mult le-a plăcut momentul artistic. Au fost mândri de colegii lor și i-au răsplătit cu multe aplauze. Tot mai mulți copii vor să participe data viitoare.



Propunător: Ghinea Viorica, prof. învățământ primar

FIȘĂ DE ACTIVITATE 2

Titlul activității: Proiect "Parcul visurilor noastre"

Disciplina: Proiect interdisciplinar

Grup țintă: elevii claselor II- IV

Obiective:

- ✓ Să înțeleagă importanța unui spațiu verde în școală;
- ✓ Să învețe noțiuni de ecologie și de grădinărit;
- ✓ Să colaboreze, să respecte ideile colegilor și să participe activ la realizarea proiectului;
- ✓ Să-și dezvolte spiritul civic și responsabilitatea față de mediu.

Metoda: Învățarea pe bază de proiect (PBL)

Resurse:

- ✓ de timp: 3 săptămâni
- ✓ materiale: - anvelope vechi (vopsite colorat)
 - ghivece reciclate, recipiente de plastic
 - pământ de flori
 - semințe și răsaduri
 - băncuțe simple din paleți
 - unelte de grădinărit

Descrierea activității:

Întrebarea esențială (*Driving Question*) lansată elevilor: "*Cum ar trebui să arate un parc ideal pentru elevii din școala noastră?*"

Săptămâna I -Planificare și design

- Plimbare prin curtea școlii- Ce ne place? Ce am dori să schimbăm?
- Discuții în clasă: Ce este un parc? Ce putem pune în el?
- Desenarea parcului visurilor de către copii în echipe.
- Alegerea desenelor câștigătoare și realizarea unui poster cu dorințele noastre.

Săptămâna a II-a - Pregătirea materialelor

- Colecție de materiale reciclabile (cu sprijinul părinților) ;
- Vopsirea ghivecelor, anvelopelor, paleților (activitate practică);
- Strângerea de fonduri pentru cumpărarea răsadurilor și semințelor de flori.

Săptămâna a III-a - Amenajarea propriu-zisă a parcului

- Plantarea florilor în ghivece și anvelope;
- Montarea băncuțelor obținute de la Primărie;
- Realizarea unor decorațiuni cu pietriș;
- Crearea unui spațiu pentru desenat cu creta;
- Curățarea aleilor.

Rezultate așteptate:

- ✓ Îmbunătățirea esteticii și funcționalității curții școlii prin realizarea parcului;
- ✓ Dobândire de cunoștințe despre ecologie, reciclare, natură și responsabilitate față de mediu;
- ✓ Oferirea unui context pozitiv de învățare prin joc și creativitate;
- ✓ Lucrul în echipă, consolidarea relațiilor între colegi prin schimbul de idei;
- ✓ Grijă pentru mediu, responsabilitate pentru îngrijirea florilor și curățenia parcului.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Observarea participării active ;
- ✓ Autoevaluarea-fișă de reflecție ("Ce mi-a plăcut?", "Ce am învățat?", "Ce aş face diferit data viitoare?");
- ✓ Evaluarea produsului final;
- ✓ Feedback din partea colegilor, profesorilor, părinților;
- ✓ Panou cu mesaje ale copiilor.

Rezultate înregistrate:

- ✓ Transformarea curții școlii într-un loc mai prietenos;
- ✓ Dezvoltarea conștiinței ecologice;
- ✓ Implicarea activă a tuturor elevilor participanți.

Feedback elevi:

Cel mai mult le-a plăcut gradul de implicare în realizarea proiectului. Le-a fost teamă că ceilalți copii din școală nu vor fi alături de ei. Au fost surprinși de impactul acestei idei de proiect asupra colegilor și i-a motivat foarte mult. Bucuria realizării acestui loc verde a fost foarte mare.



Propunător: Ghinea Viorica, prof. învățământ primar

FIȘĂ DE ACTIVITATE 3

Titlul activității: Proiect "Cel mai bun lucru care s-a pomenit"

Disciplina: Proiect interdisciplinar

Grup țintă: elevii clasei pregătitoare

Obiective:

- ✓ Stimularea creativității prin desen, colaj și activități practice;
- ✓ Dezvoltarea colaborării și comunicării în grupuri de lucru;
- ✓ Utilizarea unor instrumente digitale simple în crearea unui produs final.

Metode: conversația dirijată, activități de literație, învățarea bazată pe proiect (PBL), învățarea bazată pe întrebare (IBL), vânatoare de comori, observare dirijată, activități practice, jocuri educative în aer liber, realizarea unei cărți digitale ilustrative.

Resurse:

- ✓ de timp: 2 săptămâni
- ✓ de spațiu: sala de clasă, curtea școlii
- ✓ materiale: cartea "Cel mai bun lucru care s-a pomenit", hârtie colorată, cartoane, lipici, foarfecă, creioane, markere, lupe, materiale reciclabile (PET-uri, capace, ziare, role carton), ghivece și plante), aplicația Goosechase, dispozitive digitale pentru fotografiere (telefon, tabletă), laptop/proiector pentru vizualizarea produsului final

Descrierea activității:

Proiectul educațional "Lucrul cel mai important de pe pământ" a avut ca punct de plecare lectura cărții "Cel mai bun lucru care s-a pomenit", o poveste care invită la reflecție asupra valorilor esențiale ale vieții și a importanței fiecărui element din jurul nostru.

După citirea și discutarea poveștii în clasă, sub îndrumarea cadrului didactic, elevii s-au organizat în grupe tematice: Plantele, Albinele, Persoanele și Natura, fiecare grupă urmând să exploreze tema aleasă prin: activități practice, jocuri, observații directe, lucrări artistice și de mediu, astfel:

Ziua 1: Citirea cărții "Cel mai bun lucru care s-a pomenit" și discuții

Zilele 2–5: Stabilirea grupelor tematice + activități de descoperire (vânatoare de comori, desen, colaj, observație)

Zilele 6–9: Activități practice specifice fiecărei grupe + documentare și fotografiere

Ziua 10: Realizarea și prezentarea produsului final

Produsul final - o carte digitală ilustrată ce cuprinde poze, lucrări, fișe și scurte descrieri ale activităților desfășurate este realizată tot prin colaborare și prezentată colegilor din școală.

Rezultate așteptate:

- ✓ Participarea activă a copiilor în toate activitățile proiectului;
- ✓ Dobândirea unor cunoștințe de bază despre mediu și importanța fiecărui element al naturii;
- ✓ Dezvoltarea creativității și a spiritului de echipă;
- ✓ Realizarea unei cărți digitale care reflectă munca fiecărei grupe.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Observarea comportamentului și participării în timpul activităților;
- ✓ Evaluarea produselor realizate (colaje, desene, observații);
- ✓ Aplicații practice (ex: îngrijirea plantelor, reciclare);
- ✓ Prezentarea finală a cărții digitale în fața clasei/părinților;
- ✓ Jurnal de reflecție: *Ce mi-a plăcut cel mai mult?, Ce am învățat?, Ce aș schimba ?*

Rezultate înregistrate:

- ✓ Elevii au participat cu entuziasm la toate activitățile.
- ✓ Fiecare grupă a realizat produse originale și tematice.
- ✓ Elevii au înțeles importanța fiecărui „lucru” din natură.
- ✓ Cartea digitală reflectă parcursul și rezultatele proiectului.

Feedback elevi:

- ✓ *Mi-a plăcut că am căutat comori prin curte!*
- ✓ *Am învățat că fără albine nu ar mai fi flori.*
- ✓ *M-am bucurat să ud planta și să o văd cum crește.*
- ✓ *A fost interesant că am făcut o carte cu fotografii din activitățile noastre.*



Propunător: Sîrbu Irina Elena, prof. învățământ primar

FIȘĂ DE ACTIVITATE 4

Titlul activității: Proiect "Copilăria- sufletul tuturor vârstelor"

Disciplina: Proiect interdisciplinar

Grup țintă: elevii claselor primare (6-11 ani)

Obiective:

- ✓ Stimularea și valorificarea aptitudinilor și talentului elevilor în vederea constituirii potențialului artistic viitor;
- ✓ Creșterea gradului de implicare a elevilor în activități practice benefice;
- ✓ Îmbunătățirea calității procesului de învățare prin diseminarea de bune practici de către profesorii care au participat în proiecte Erasmus;

Metode: conversația, explicația, demonstrația, jocul, Turul Galeriei, învățarea bazată pe sarcini (TBL), activități practice

Resurse:

- ✓ de timp: 2 iunie 2025
- ✓ de spațiu: Sala de Sport a comunei Mănești
- ✓ materiale: lucrări ale elevilor, panouri pentru expoziție, banner, arcadă din baloane, agrafe birou, bandă de hârtie, markere, mijloace audio- video, aplicația Goosechase, playlist muzică tematică, aparat foto, mingi, eșarfe, diplome.

Descrierea activității:

Organizatorul activității, a amenajat sala de sport, folosind un banner cu titlul proiectului, baloane și alte obiecte tematice realizate de elevi și părinți, cu scopul de a sărbători *Ziua Internațională a Copilului*.

După deschiderea activității, elevii au fost invitați la un tur al galeriei pentru a observa expoziția realizată cu produsele elevilor claselor pregătitoare, I și a II-a, realizate în cadrul Proiectului PBL *Copilăria- sufletul tuturor vârstelor*.

Tot în cadrul proiectului, elevii claselor a III-a și a IV-a au prezentat (demonstrat) două jocuri specifice vârstei copilăriei, după care acestea au fost desfășurate cu toți elevii.

În continuare, elevii claselor mai mici au fost invitați să realizeze un desen colectiv, cu tema copilăriei, pe o bandă de hârtie, reprezentând astfel jocurile, sentimentele, gândurile lor și persoanele care le sunt alături la această vârstă. În acest timp elevii mai mari, cu ajutorul aplicației Goosechase, au reușit să descopere jocuri și cântece noi, au interacționat cu alți elevi, dar și cu persoane din comunitate pentru a rezolva sarcinile jocului.

Activitatea s-a încheiat cu un flashmob la care au participat toți elevii, folosind pentru realizarea mișcărilor eșarfe și coli de hârtie.

Toți elevii au fost premiați cu diplome și baloane pentru participarea la activitate.

Rezultate așteptate:

- ✓ Creșterea performanțelor artistico – plastice prin folosirea unor tehnici variate în realizarea lucrărilor, în funcție de temele propuse;
- ✓ Obținerea stării de bine, dezvoltarea gândirii critice și a creativității elevilor pe baza PBL, TBL și IBL;
- ✓ Sporirea interesului cadrelor didactice de folosire a unor metode noi de stimulare a copiilor în realizarea lucrărilor practice ca urmare a diseminării de bune practici;
- ✓ Cultivarea competențelor de organizare a unui ambient educațional motivant pentru copilul

aflat în cadrul procesului instructiv – educativ.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Realizarea unei expoziții cu produsele elevilor;
- ✓ Acordarea de diplome;

Rezultate înregistrate:

- ✓ S-a constatat creșterea performanțelor artistico-plastice ale elevilor;
- ✓ Elevii au manifestat o stare de bine, precum și o dezvoltare vizibilă a gândirii critice și a creativității, prin aplicarea metodelor de învățare bazate pe proiecte (PBL), pe echipă (TBL) și pe investigare (IBL).
- ✓ A fost remarcată sporirea interesului cadrelor didactice pentru utilizarea unor metode inovative de stimulare a creativității copiilor, prin adoptarea în activitățile următoare a metodelor diseminate.

Feedback elevi:

Elevii au apreciat într-un mod deosebit activitatea desfășurată, evidențiind atmosfera festivă creată prin decorarea sălii de sport care a contribuit la o stare de entuziasm și bucurie.

Elevii mai mici s-au arătat încântați să contribuie la realizarea desenului colectiv, exprimându-și liber creativitatea și emoțiile legate de copilărie.

Cursa găștelor a fost considerată ca fiind una dintre cele mai captivante activități, datorită combinației dintre tehnologie, mișcare în aer liber și interacțiunea cu membrii comunității. Ei au menționat că jocul le-a oferit oportunitatea de a lucra în echipă și de a-și testa spiritul de observație și ingeniozitatea.

Finalul activității, reprezentat de flashmob-ul colectiv, a fost descris de către toți elevii ca fiind un moment plin de energie, culoare și unitate, în care s-au simțit parte dintr-o comunitate veselă și solidară.



Propunător: Sîrbu Irina Elena, prof. învățământ primar

FIȘĂ DE ACTIVITATE 5

Titlul activității: "Noaptea cititului împreună"

Disciplina: Comunicare în limba română

Grup țintă: elevii clasei pregătitoare

Obiective:

- ✓ Familiarizarea copiilor cu povești clasice prin lectura expresivă.
- ✓ Exersarea ascultării active și a înțelegerii textului.
- ✓ Exprimarea creativității prin desen inspirat din lecturi.
- ✓ Implicarea în acțiuni cu caracter filantropic.

Metode: citirea cu predicții, învățarea prin cooperare, conversația didactică, observarea sistematică, joc de rol, exercițiu de creație artistică

Resurse:

- ✓ de timp: 2 ore, seara
- ✓ materiale: cărți: "Cei trei purceluși și Ursulețul și albinele", bandă desenată, creioane, carioci, acuarele, jucării din pluș, pijamale, stand pentru schimbul de cărți, semne de carte, stickere, proiector, muzică de fundal

Descrierea activității:

Lectură interactivă:

- Citirea poveștilor Cei trei purceluși și Ursulețul și albinele.
- Discuții pe marginea textelor: personaje, acțiune, învățăminte.
- Întrebări deschise pentru stimularea gândirii critice și a exprimării opiniilor.

Atelier de desen:

- Elevii își aleg scena preferată din povești și o redau prin desen.
- Organizarea unei mici expoziții cu lucrările realizate.

Schimb de cărți – acțiune caritabilă:

- Fiecare copil aduce o carte de acasă pentru a o dăruia.
- Schimb de cărți între elevi și donarea ssumei adunate către copii din scolile înscrise în programul Școli cu scLipici.

Rezultate așteptate:

- Creșterea motivației pentru lectură.
- Consolidarea relațiilor colegiale și a valorilor umanitare.
- Promovarea gesturilor de generozitate și solidaritate.

Modalități de evaluare a activității: observare sistematică, evaluare formativă, aprecierea lucrărilor, participarea activă la schimbul de cărți și interacțiunile sociale, feedback oral și nonverbal

Rezultate înregistrate

- ✓ Copiii au identificat corect mesajele poveștilor și au demonstrat înțelegerea moralelor.
- ✓ Majoritatea elevilor s-au implicat activ în discuțiile de după lectură.
- ✓ Lucrările artistice au reflectat imaginația și capacitatea de transpunere a ideilor în desen.
- ✓ S-au colectat și redistribuit cu succes un număr de 20 cărți în cadrul schimbului caritabil.
- ✓ Elevii și-au exprimat dorința de a repeta activitatea și de a lectura și alte povești.

Feedback elevi:

- ✓ Mi-a plăcut că am putut să ne spunem părerea despre poveste.

- ✓ A fost frumos să facem desene cu purcelușii. Eu l-am desenat pe cel curajos!
- ✓ Am fost fericit că am putut să dau o carte unui alt copil.
- ✓ Vreau să mai facem și cu alte povești!



Propunător: Sîrbu Irina Elena, prof. învățământ primar

FIȘĂ DE ACTIVITATE 6

Titlul activității: "Să explorăm pădurea!"

Disciplina: Transdisciplinar (Limba română, Matematică, Științe, Educație civică, Arte vizuale și abilități practice)

Grup țintă: 17 elevi cu vârsta de 10-11 ani, clasa a IV-a

Obiective

- ✓ Să observe și să descrie elemente din ecosistemul pădurii prin metode proprii (scris, desen, fotografie);
- ✓ Să înțeleagă rolul pădurii în echilibrul naturii și în viața oamenilor;
- ✓ Să manifeste respect pentru natură și responsabilitate în timpul unei activități în afara clasei.

Metode: Învățarea prin proiect PBL, observația directă, brainstorming, conversația, învățarea colaborativă, reflecție individuală.

Resurse:

- ✓ **de timp:** o săptămână
- ✓ **materiale:** fișe cu sarcini, aparate foto, echipament adecvat, materiale pentru activități creative (creioane, coli, lipici etc.), pliante, hărți, busole, trusă de prim ajutor, saci menajeri pentru colectarea deșeurilor.

Descrierea activității:

Activitatea a fost organizată sub forma unei excursii reale în pădure, cu scop educativ, în cadrul proiectului PBL "Să explorăm pădurea!". După lansarea *întrebării provocatoare* "Cum ne ajută pădurea să trăim mai bine și cum o putem proteja?", elevii ghidați de cadrul didactic au venit cu un plan de acțiuni, menite să dezvolte un comportament responsabil față de mediul înconjurător.

Prin intermediul aplicației interactive Goosechase elevii au participat la explorarea ghidată a unei zone forestiere (pădurea locală unde se află și *copacul de 1000 de ani*, atracție turistică care atrage mulți vizitatori). Aceștia au fost împărțiți în echipe cu sarcini specifice: recunoașterea și notarea speciilor de plante și animale specifice pădurii, efectuarea unor măsurători simple, desenarea elementelor observate și realizarea unor fotografii. Fiecare echipă a completat un jurnal de observație.

La întoarcere, în cadrul clasei, elevii au folosit informațiile și materialele pentru a crea, a o expoziție tematică cu titlul "Ce am învățat în pădure?".

Rezultate așteptate:

- ✓ Elevii își vor însuși informații reale și concrete despre ecosistemul pădurii.
- ✓ Elevii vor realiza o expoziție tematică prin realizarea unor materiale vizuale (fotografii, desene, postere).
- ✓ Elevii vor manifesta responsabilitate față de natură și vor propune soluții pentru protejarea acesteia.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Analiza jurnalelor de observație completate pe teren.
- ✓ Evaluarea produselor finale (fotografii, desene, postere).
- ✓ Reflecție scrisă sau orală asupra învățării "Ce am descoperit?", "Ce aș vrea să schimb în comportamentul meu față de natură?".

Rezultate înregistrate:

- ✓ 100% elevii au participat activ și au completat sarcinile de echipă.

- ✓ Activitatea a dus la o mai bună înțelegere a interdependenței dintre om și natură.
- ✓ Elevii au manifestat interes, curiozitate și inițiativă în exprimarea ideilor.

Feedback elevi:

"A fost una dintre cele mai frumoase zile de școală! Am văzut pentru prima dată un copac uriaș și am căutat urme de animale. Ne-am simțit ca niște cercetători adevărați și ne-a plăcut să lucrăm în echipă în mijlocul naturii.



Propunător: Ionescu Mihaela, prof. pentru învățământ preșcolar

FIȘĂ DE ACTIVITATE 7

Titlul activității: "Rămas bun, clasele primare!-O călătorie de suflet"

Disciplina: Transdisciplinar (Limba română, Educație civică, Arte vizuale și abilități practice)

Grup țintă: 17 elevi cu vârsta de 10-11 ani, clasa a IV-a

Obiective:

- ✓ Să reflecteze asupra experiențelor trăite în anii de școală primară;
- ✓ Să exerseze exprimarea emoțiilor și amintirilor în mod creativ;
- ✓ Să colaboreze în echipă pentru realizarea unui proiect comun.

Metode: Învățarea prin proiect PBL, conversația, brainstorming, învățarea colaborativă, reflecția individuală.

Resurse:

- ✓ **de timp:** 2 săptămâni
- ✓ **materiale:** hârtie colorată, cartoane, markere, lipici, foarfece, fotografii din anii de școală, dispozitive digitale (laptop, tabla inteligentă), recuzită pentru spectacol.

Descrierea activității:

Elevii au lucrat în cadrul unui proiect PBL prin intermediul căruia și-au amintit și au reflectat asupra celor cinci ani de școală primară. Activitatea a debutat prin lansarea *întrebării provocatoare* "Cum putem să ne luăm rămas bun de la clasele primare într-un mod memorabil și emoționant pentru toți cei implicați?", după care s-a realizat o axă a timpului cu momentele importante și un jurnal reflexiv în care au notat cele mai frumoase amintiri. Proiectul s-a finalizat cu un eveniment festiv, în care au prezentat colaje video cu momente cheie din primii ani de școală, jocuri tematice și un mic spectacol artistic (muzică, poezie, dans, compuneri). Totul a fost gândit și creat de elevi, în echipe, cu sprijinul cadrului didactic și al părinților.

Rezultate așteptate:

- ✓ Realizarea unor colaje video cu momente memorabile din școala primară.
- ✓ Realizarea unor compuneri cu titlul "Amintirile mele".
- ✓ Pregătirea unui moment artistic de final.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Observarea implicării fiecărui elev, evaluarea produselor finale (colaje video, spectacol artistic, compuneri), reflecție orală sau scrisă asupra activității "*Voi păstra în suflet...*".

Rezultate înregistrate:

- ✓ 100% elevii au participat activ și au finalizat sarcinile individuale și de echipă.
- ✓ Elevii au manifestat interes, entuziasm și creativitate în exprimarea ideilor.
- ✓ Activitatea a consolidat relațiile dintre copii, pregătind tranziția către o nouă etapă: gimnaziul.

Feedback elevi:

"Mi-a plăcut că am putut să-mi exprim sentimentele și să-mi amintesc cele mai frumoase momente din școală. Am simțit că fac parte dintr-o echipă adevărată. Activitatea aceasta m-a ajutat să înțeleg cât de mult am crescut în acești ani."



Propunător: Ionescu Mihaela, prof. pentru învățământ preșcolar

CAPITOLUL III

ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE JOC ȘI GAMIFICARE

Învățarea bazată pe joc (game-based learning) și gamificarea (gamification) sunt două abordări pedagogice care folosesc elemente de joc pentru a îmbunătăți experiența educațională și rezultatele școlare, dar cu abordări diferite. Învățarea bazată pe joc presupune utilizarea jocurilor în sine pentru a preda concepte și a dezvolta abilități și competențe, în timp ce gamificarea implică integrarea elementelor de joc (cum ar fi puncte, insigne, clasamente, competiția, colaborarea) în activități educaționale non-joc.

În scopul aprofundării acestor metode de învățare și al unui schimb de experiență internațional, patru cadre didactice de la nivelul gimnazial (prof. Drăgăescu Simona Mariana, prof. Dina Denisa-Reli, prof. Niță Oana și prof. Stancu Adina) au participat la cursul de formare "Game based learning and gamification" desfășurat în Praga (Cehia), în perioada 14-18 iulie 2025 și organizat de ITC Internaional.

Alături de alte 11 cadre didactice din Turcia, Italia și Germania experiența a fost una de succes, contribuind la îndeplinirea obiectivului principal urmărit în acest an școlar (dezvoltarea competențelor de predare-învățare-evaluare ale cadrelor didactice).

Activitățile de învățare propuse au fost atractive și interactive, organizate atât indoor, cât și outdoor, facilitând comunicarea între participanți, interrelaționarea și interculturalitatea. Acestea au fost organizate prin gamificare, participanții primind la finalul fiecărei zile de curs puncte, badge-uri sau diverse recompense, ceea ce a făcut ca învățarea să fie plăcută, antrenantă și motivantă, oferindu-se astfel un exemplu de bună practică pentru activitatea la clasă.

Cursul a debutat cu prezentarea unor aspecte teoretice privind diferențierea termenilor *game*, *game based learning* și *gamification* (*game* - jocul propriu-zis, utilizat pentru divertisment; *game based learning* - învățarea bazată pe joc, metodă care integrează complet jocul în conținutul educațional, incluzând obiective de învățare și rezultate măsurabile; *gamification* - utilizarea elementelor specifice jocului într-un context non-joc, de exemplu provocarea, competiția, cooperarea, câștigul de puncte, insigne, badge-uri, recompense în scopul stimulării și înregistrării unui progres în învățare).

Ulterior, au fost prezentate aplicații digitale ludice, interactive și distractive, menite să faciliteze învățarea prin joc: *skribble.io* (desenarea și identificarea unor cuvinte, aplicația fiind utilă pentru dezvoltarea vocabularului), *autodraw.com* și *quickdraw.withgoogle.com* (utilizate în activități pentru elevii cu deficiențe de învățare).

În a doua parte a zilei, a fost organizată o activitate culturală, prezentându-se în cadrul unei vizite ghidate principalele atracții turistice ale orașului Praga și istoria acestora.

În cea de-a doua zi de curs, a fost expusă platforma *Canva*. Cu ajutorul acesteia au fost create cărți de vizită pentru a fi prezentați membrii echipelor în cadrul unui joc interactiv. Cadrele didactice au învățat să creeze coduri QR și să le decodeze, aplicând ulterior informațiile în activitatea outdoor *Treasure hunt*. Au fost căutate și decodate 10 coduri QR în spațiul sălii de curs, au fost realizate fotografiile sugestive pentru fiecare cod în parcul din apropiere și, la finalul zilei, a fost creată o poveste digitală în aplicația *www.storyjumper.com*, utilizându-se cuvintele decodate și imaginile realizate în natură.

A treia zi de formare a început prin jocul interactiv *The Pyramid*, care presupune ghicirea unor cuvinte de către coechipieri. Cuvintele sunt ghicite pe baza unor informații oferite de unul dintre cei doi participanți. Jocul poate fi aplicat la clasă atât online, cât și offline, la majoritatea

disciplinelor, deoarece cuvintele-cheie pe care trebuie să le ghicească un jucător pot fi variate și pot aparține diverselor domenii de activitate. Acest joc contribuie cu succes la dezvoltarea competențelor de comunicare.

În continuarea activității, au fost aflate informații despre evoluția tehnologiei de-a lungul timpului, ajungându-se, în cele din urmă, la etapa inteligenței artificiale (AI). Au fost făcute precizări cu privire la funcționarea "creierului" inteligenței artificiale. De asemenea, au fost enumerate și exemplificate diferite aplicații care funcționează pe baza AI, de exemplu: *Chat GPT*, *Deepfake.civai.org*, *Mistral.ai*, *Claude.ai*, *Perplexity.ai*, *Zapier*.

Ziua de joi a debutat cu punerea în practică a aplicației *QuiverVision*, care combină educația și divertismentul, oferind experiențe interactive prin care desenele colorate prind viață în 3D. Apoi, profesorii au explorat alte funcționalități ale AI: decodarea unor mesaje, obținerea unei imagini pe baza descrierii detaliate, fiind utilizate în acest sens aplicații precum: *ChatGPT*, *copilot.microsoft.com*, *reve.art*, *ideogram.ai*. De asemenea, s-a experimentat și exersat programarea unui joc online folosind aplicația *Hourofcode*, prin care se dorește inspirarea unei noi generații de programatori și specialiști IT și nu în ultimul rând, *Kahoot* și *Blooket*, platforme pentru quiz-uri interactive, excelente pentru recapitulări rapide și dezvoltarea atenției, concepute pentru a-i implica pe elevi în învățarea bazată pe jocuri.

În ultima zi de curs, a fost prezentată aplicația *Goosechase*, cadrele didactice îndeplinind 12 misiuni outdoor. Ulterior, în sala de clasă, a fost explicat modul de funcționare al aplicației și etapele creării misiunilor. De asemenea, a fost prezentat și jocul *Forbidden words*, care dezvoltă abilitățile de exprimare orală, vocabularul și gândirea creativă într-un context controlat. Acesta poate fi aplicat la foarte multe discipline, atât online, cât și offline.

La finalul activității, au fost înmânate certificatele de absolvire a cursului, ca recunoaștere a implicării active a fiecărui cadru didactic și însușirii noilor cunoștințe.

Mobilitatea a contribuit semnificativ la dezvoltarea competențelor pedagogice, digitale, lingvistice și interculturale, oferindu-se totodată motivația de a implementa metode inovatoare, de a utiliza jocuri și aplicații digitale în activitatea didactică pentru stimularea interesului elevilor și îmbunătățirea rezultatelor școlare. Cursul a fost foarte bine structurat, cu activități interactive și conținut relevant, adaptat nevoilor actuale din domeniul educației.



FIȘĂ DE ACTIVITATE 1

Titlul activității: "Substantivul – actualizarea cunoștințelor (Fișă de lucru gamificată)"

Disciplina: Limba și literatura română

Grup țintă: clasa a V-a

Obiective: La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- ✓ O1- Să identifice substantivele în enunțurile date;
- ✓ O2- Să le recunoască felul, genul și numărul;
- ✓ O3- Să participe și să se implice cu interes la activitate.

Metode: exercițiul, învățarea prin descoperire, conversația, jocul didactic (gamificarea)

Resurse:

- ✓ de timp: 30 de minute
- ✓ materiale: laptop, fișe de lucru, ecusoane (badge-uri, power-up-uri), flipchart

Descrierea activității:

Pentru actualizarea cunoștințelor despre substantiv, profesorul le propune elevilor de clasa a V-a o fișă de lucru gamificată, astfel încât învățarea să devină nu doar eficientă, ci și atractivă și distractivă. Pentru pregătirea unei astfel de activități, profesorul realizează în aplicația CANVA ecusoane reprezentând *budge-uri* și *power-up-uri*. **Badge-ul** reprezintă o insignă simbolică acordată elevului devenit jucător pentru atingerea unei realizări sau pentru finalizarea cu succes a unei provocări. **Power-up-ul** este acel element-surpriză care dă o șansă în plus, o viteză temporară, o putere specială care ajută elevul-jucător să meargă mai departe sau să depășească un obstacol neașteptat. Este un instrument al progresului, dar și al speranței.

Această fișă nu este una clasică, ci este concepută astfel încât să integreze elemente de joc, oferind elevilor ocazia de a câștiga puncte, badge-uri sau power-up-uri în funcție de corectitudinea și creativitatea răspunsurilor lor.

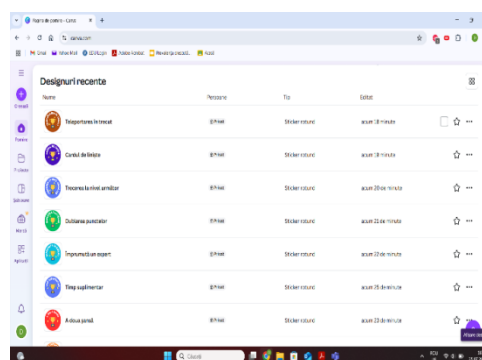
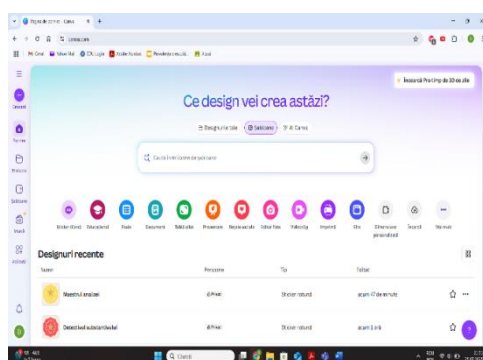
Fiecare elev rezolvă individual fișa de lucru și fiecare cerință presupune timp de lucru. Profesorul monitorizează pe un flipchart răspunsurile măsurate în punctaje, respectiv badge-uri. Le oferă celor care merită power-up-uri și realizează un clasament (niveluri atinse). Câștigătorii sunt recompensați cu puncte/note. La final, elevii se autoevaluează, reflectând asupra activității.

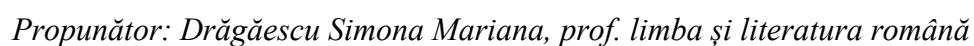
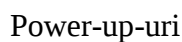
Rezultate așteptate:

- ✓ creșterea motivației elevilor;
- ✓ îmbunătățirea învățării și a reținerii conținutului;
- ✓ crearea unui mediu de învățare pozitiv.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ analiza activității desfășurate și a rezultatelor obținute;
- ✓ chestionarea orală;
- ✓ autoevaluarea.





FIȘĂ DE ACTIVITATE 2

Titlul activității: "Călătorie în împărăția Substantivului – scriere creativă"

Disciplina: Limba și literatura română

Grup țintă: clasa a VI-a

Obiective:

- ✓ Dezvoltarea imaginației și a creativității;
- ✓ Îmbunătățirea exprimării scrise;
- ✓ Cultivarea plăcerii de a scrie.

Metode: brainstorming, conversația, povestirea

Resurse:

- ✓ de timp: 100 de minute
- ✓ materiale: laptop, videoproiector/tablă digitală
- ✓ resurse digitale: aplicația *StoryJumper*

Descrierea activității:

La finalul unității de învățare *Substantivul*, la clasa a VI-a, se face recapitularea noțiunilor învățate. Pentru o consolidare eficientă și plăcută, profesorul realizează o carte în aplicația *StoryJumper* cu titlul *Povestea împăratului Substantiv*, pe care le-o prezintă elevilor, accesând link-ul <https://www.storyjumper.com/book/read/183885521/6884d8bbe2bdc> sau QR.



Pornind de la această scriere creativă, utilizată ca model, profesorul împarte clasa în 3 grupe și le propune să realizeze o carte în această aplicație.

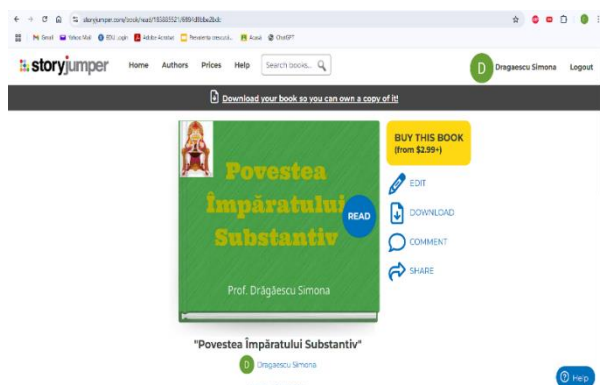
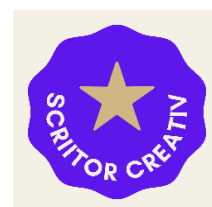
Sarcina lor este următoarea: fiecare grupă trebuie să aleagă câte zece cuvinte din câmpuri lexicale diferite și să creeze câte o narațiune în care să insereze aceste substantive. De exemplu, grupa 1 alege cuvinte din câmpul lexical al florilor, grupa 2- din câmpul lexical al arborilor și grupa 3- din câmpul lexical al insectelor. Cu ajutor din partea profesorului, cele trei grupe vor realiza online povestiri originale, le vor prezenta și la final, vor primi *badge-uri*.

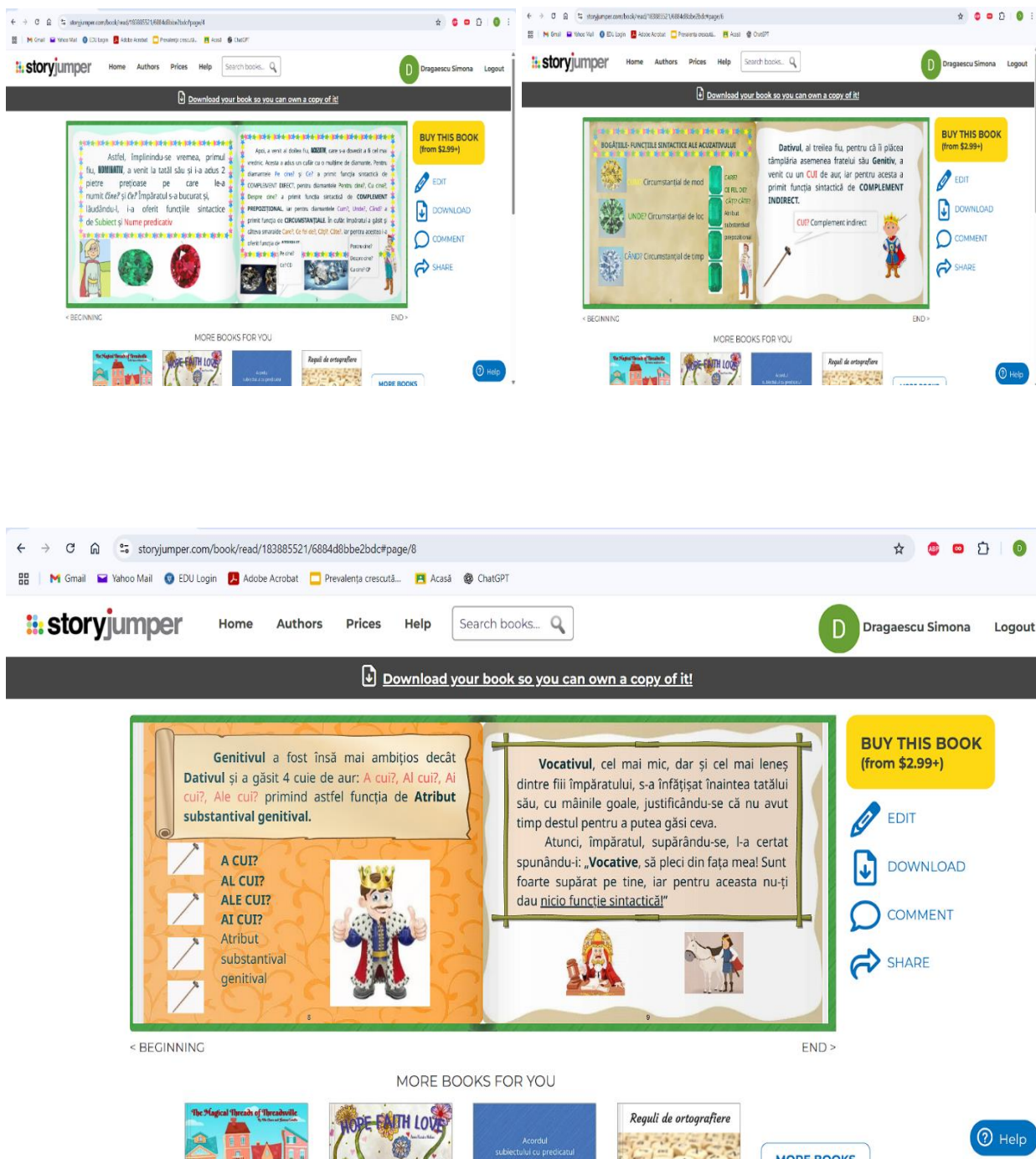
Rezultate așteptate:

- ✓ Depășirea blocajelor de scriere;
- ✓ Stimularea și încurajarea creativității;
- ✓ Descoperirea de noi talente și pasiuni.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Analiza produselor (cărți online);
- ✓ Evaluare peer-to-peer.





Propunător: Drăgăescu Simona Mariana, prof. limba și literatura română

FIȘĂ DE ACTIVITATE 3

Titlul activității: "Les vêtements en jeu!" (joc interactiv pentru dezvoltarea vocabularului)

Disciplina: Limba franceză

Grup țintă: clasa a V-a, L2 (nivel: debutanți)

Obiective:

- ✓ Să identifice și să utilizeze corect denumirile articolelor vestimentare în limba franceză;
- ✓ Să își îmbunătățească înțelegerea orală și scrisă a vocabularului tematic;
- ✓ Să colaboreze activ în echipă printr-un joc interactiv de desen și ghicire;
- ✓ Să își dezvolte creativitatea și imaginația.

Metode: Învățarea bazată pe joc, conversația ghidată, învățarea colaborativă

Resurse:

- ✓ de timp: 30 de minute
- ✓ materiale: laptop și videoproiector (sau tablă digitală) pentru profesor, tablete sau telefoane pentru elevi
- ✓ resurse digitale: aplicația *Skribble.io*

Descrierea activității:

Activitatea debutează cu o scurtă recapitulare a vocabularului tematic al articolelor vestimentare/încălțăminte/accesorii, folosind imagini sau flashcarduri. Profesorul prezintă un joc personalizat în aplicația *Skribbl.io* folosind doar termeni din vocabularul lecției. Elevii se conectează prin linkul oferit. Pe rând, fiecare elev desenează un articol vestimentar, iar ceilalți încearcă să ghicească denumirea acestuia în limba franceză, scriind în aplicație cuvântul.

La final, elevii completează o scurtă sarcină de consolidare: un mini-dicționar vizual (cuvânt + desen) și 2 propoziții folosind cuvintele jucate.

Pentru crearea jocului, profesorul parcurge următoarele etape:

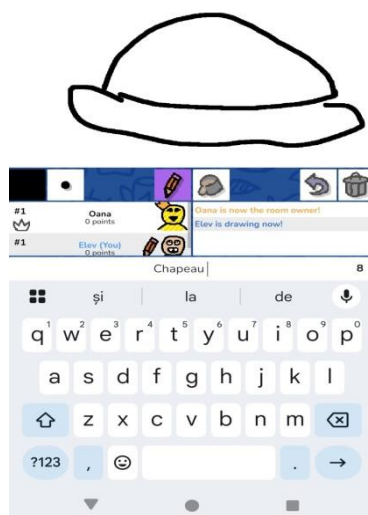
- ✓ Accesează aplicația <https://skribbl.io/>, alegând opțiunea *Create private room*;
- ✓ Setează ca limbă a aplicației *French*, 2-3 runde și timpul necesar (60-80 secunde sunt suficiente pentru desenarea și ghicirea cuvântului)
- ✓ Introduce cuvintele dorite în caseta *Custom Words* și bifează *Use custom words only*;
- ✓ Invită elevii prin distribuirea link-ului generat de aplicație, apăsând butonul *Invite*.
- ✓ Elevii intră pe link și își creează un avatar și un nume.
- ✓ Când toți elevii sunt conectați, apasă *Start Game*.
- ✓ Pe rând, fiecare elev primește un cuvânt de desenat (aleatoriu din lista personalizată).
- ✓ Ceilalți elevi trebuie să ghicească cuvântul corect, tastându-l în limba franceză.

Rezultate așteptate:

- ✓ Elevii recunosc și folosesc corect cuvintele din câmpul lexical "Vêtements/ Chaussures/ Accessoires".
- ✓ Elevii participă activ și cu plăcere la jocul de vocabular.
- ✓ Se dezvoltă înțelegerea orală și capacitatea de exprimare în limba franceză.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Observarea participării și a implicării în joc;
- ✓ Corectitudinea cuvintelor scrise și pronunțate;
- ✓ Calitatea mini-dicționarului și a propozițiilor scrise.



Propunător: Niță Oana, prof. limba franceză

FIȘĂ DE ACTIVITATE 4

Titlul activității: "Décrire des objets" (joc interactiv pentru dezvoltarea competențelor de comunicare orală și scrisă în limba franceză)

Disciplina: Limba franceză

Grup țintă: clasa a VII-a, L1 (nivel: A1/A2)

Obiective:

- ✓ Exersarea vocabularului de bază necesar pentru descrierea obiectelor;
- ✓ Formularea corectă a unor propoziții simple pentru a descrie dimensiunea, culoarea, forma și utilitatea unor obiecte;
- ✓ Îmbunătățirea exprimării orale în limba franceză.

Resurse:

- ✓ de timp: 50 de minute
- ✓ materiale: laptop și videoproiector (sau tablă digitală) pentru profesor, tablete sau telefoane pentru elevi, imagini cu obiecte.
- ✓ resurse digitale: aplicația AI <https://copilot.microsoft.com>

Descrierea activității:

După o scurtă recapitulare a vocabularului-cheie (forme, culori, dimensiuni, materiale), elevii sunt organizați pe echipe și primesc un cod QR care ascunde denumirea unui obiect din curtea școlii.



Aceștia trebuie să identifice cuvântul ascuns cu ajutorul unui telefon și să meargă afară pentru a-l localiza. Ulterior, elevii trebuie să-l descrie, în scris, cât mai aproape de realitate, utilizând cât mai multe detalii, iar la final să-l fotografieze. După întoarcerea în sala de clasă, pe grupe, elevii utilizează aplicația AI <https://copilot.microsoft.com>, în cadrul căreia introduc descrierea în limba franceză și solicită realizarea unei fotografii a obiectului având la bază informațiile furnizate de ei. Comparând imaginea obținută cu cea reală, elevii completează descrierea astfel încât imaginea oferită de inteligența artificială să fie cât mai aproape de realitate.

În scopul gamificării activității, echipa care obține o imagine cât mai aproape de realitate primește un badge (ecuson), acesta însemnând un punct suplimentar la următoarea notare.



Pentru utilizarea aplicației <https://copilot.microsoft.com> se vor respecta următoarele etape:

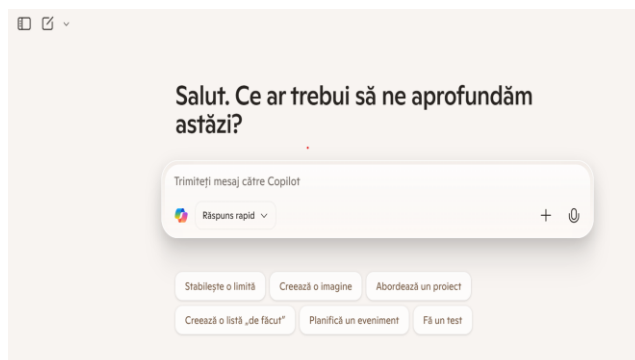
- ✓ Accesarea aplicației;
- ✓ Introducerea descrierii realizate și solicitarea realizării unui obiect după descrierea oferită;
- ✓ Compararea celor două obiecte (cel din fotografia reală și cel obținut) și completarea informațiilor pentru a obține o imagine cât mai aproape de cea reală.
- ✓ În acest sens, elevii sunt informați că oferirea unor informații cât mai detaliate conduc la obținerea unor imagini cât mai aproape de acuratețe, inteligența artificială fiind eficientă atunci când solicitările sau întrebările sunt adresate corect și complet.

Rezultate așteptate:

- ✓ Elevii vor utiliza corect cuvinte descriptive în limba franceză;
- ✓ Elevii vor colabora eficient în perechi;
- ✓ Elevii vor prezenta oral propoziții descriptive într-o manieră clară.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Observarea participării active în perechi și la activitățile orale;
- ✓ Evaluarea corectitudinii descrierilor formulate;
- ✓ Evaluarea imaginilor obținute;
- ✓ Autoevaluare și feedback colegial.



Se trimite descrierea realizată pentru obiectul precizat către aplicație.



Imaginea reală a obiectului din curtea școlii.



Imagine oferită de *Copilot.microsoft.com* după furnizarea descrierii de către elevi.

Propunător: Niță Oana, prof. limba franceză

FIȘĂ DE ACTIVITATE 5

Titlul activității: Sinonimele și Antonimele - "Roata cuvintelor magice"

Disciplina: Limba și literatura română

Grup țintă: elevii clasei a V-a

Obiective:

- ✓ Să identifice sinonime și antonime în contexte diferite;
- ✓ Să utilizeze corect sinonimele și antonimele în propoziții proprii.

Metoda: jocul didactic "Roata norocului"

Resurse:

- ✓ de timp: 20 de minute
- ✓ materiale: laptop, videoproiector
- ✓ instrumente digitale: platform Canva

Descrierea activității:

Jocul didactic "Roata norocului" poate fi integrat în activitatea didactică foarte ușor. Astfel, trebuie să parcurgem următorii pași:

- ✓ Deschidem platforma Canva și căutăm "Roata norocului" în secțiunea de prezentări sau jocuri;
- ✓ Alegem un șablon editabil de roată;
- ✓ În fiecare segment al roții, scriem câte un cuvânt de bază, de exemplu: "frumos", "mare", "leneș" etc. Ideal ar fi să avem 8-10 cuvinte.
- ✓ Salvăm și distribuim linkul elevilor sau proiectăm pe tablă.

Desfășurarea jocului:

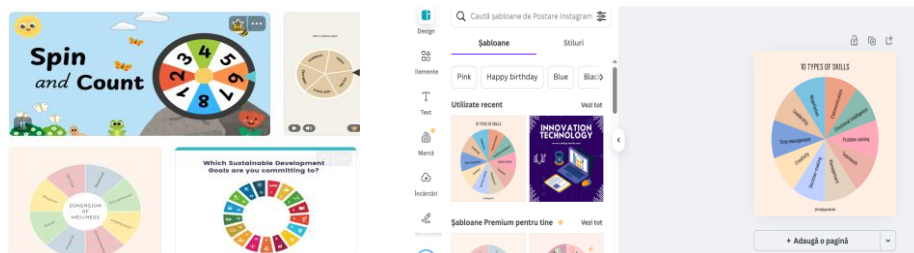
- ✓ Elevii, individual sau în grup, vin rând pe rând și învârt roata.
- ✓ Cuvântul la care se oprește roata este cuvântul de lucru.
- ✓ Astfel, elevii trebuie să spună: 1 sinonim, 1 antonim și o propoziție în care folosesc oricare dintre ele.
- ✓ Activitatea se va derula contra timp. Se acordă un minut pentru fiecare răspuns. Acest joc poate fi aplicat atât online, cât și offline.

Rezultate așteptate:

- ✓ Folosirea corectă a limbii române în contexte diverse;
- ✓ Îmbogățirea vocabularului;
- ✓ Dezvoltarea competențelor de comunicare;
- ✓ Utilizarea aplicațiilor digitale pentru învățare.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Test formativ
- ✓ Eseul de 5 minute
- ✓ Autoevaluarea/Interevaluarea



Propunător: Dina Denisa-Reli, prof. limba și literatura română

FIȘĂ DE ACTIVITATE 6

Titlul activității: "Textul narativ literar în proză"

Disciplina: Limba și literatura română

Grup țintă: elevii clasei a VII-a

Obiective:

- ✓ Să identifice elementele cheie ale unei narațiuni (timp, spațiu, acțiune, personaje etc);
- ✓ Să elaboreze în echipă un text narativ scurt, cu coerență și creativitate;
- ✓ Să folosească aplicația Storyjumper pentru a crea o carte digitală;
- ✓ Să colaboreze în echipă în cadrul unei activități de tip „Vânătoarea de comori”.

Metoda: Învățarea bazată pe joc (jocul "Vânătoarea de comori")

Resurse:

- ✓ de timp: 50 de minute
- ✓ materiale: laptop, videoproiector, fișe de lucru, indiciu pentru vânătoare
- ✓ instrumente digitale: aplicația Storyjumper, coduri QR

Descrierea activității:

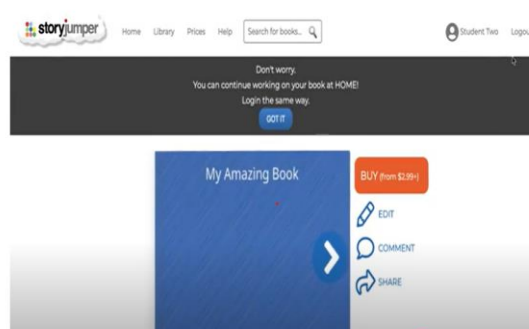
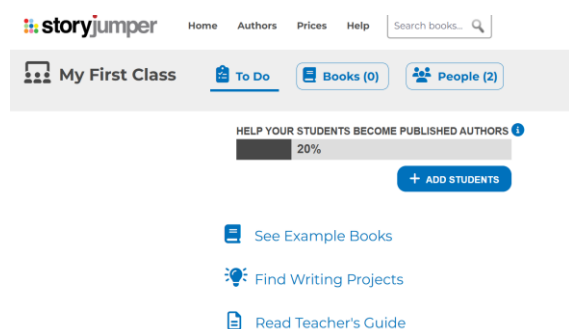
Profesorul prezintă o imagine sau un fragment video misterios și le spune elevilor că vor deveni "vânători de povești". De asemenea, le explică scopul activității: să creeze o poveste digitală colaborativă în aplicația *Storyjumper*, bazată pe "vânătoarea de comori". Astfel, clasa este împărțită în echipe de 3-4 elevi. Fiecare echipă primește un prim indiciu (pe hârtie sau cod QR). Indiciile duc la diverse locuri din clasă sau școală unde sunt ascunse "fragmente narative" (personaje, obiecte magice, locuri, obstacole etc.). Profesorul le cere să creeze o poveste/narațiune folosind toate elementele găsite. Fiecare echipă folosește aplicația *Storyjumper* pentru a realiza o carte digitală ilustrată. Fiecare echipă își prezintă povestea pe videoproiector. Este oferit feedback pozitiv fiecărei echipe.

Rezultate așteptate:

- ✓ Dezvoltarea competențelor de comunicare;
- ✓ Folosirea corectă a limbii române în contexte diverse;
- ✓ Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă;
- ✓ Utilizarea aplicațiilor digitale pentru învățare.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Aprecierea verbală
- ✓ Eseul de 5 minute
- ✓ Autoevaluarea/Interevaluarea



Propunător: Dina Denisa-Reli, prof. limba și literatura română

FIȘĂ DE ACTIVITATE 7

Titlul activității: "Substanțe pure și amestecuri" (recapitulare)

Disciplina: Chimie

Grup țintă: Clasa a VII-a

Obiective:

- ✓ Să definească noțiuni precum: substanța pură, amestec, amestec omogen și amestec eterogen;
- ✓ Să clasifice exemplele date în categoriile corecte;
- ✓ Să rezolve corect cel puțin 80% dintre întrebările din aplicația Blooket.

Metoda: jocul didactic

Resurse:

- ✓ de timp: 30 de minute
- ✓ materiale: tablă, markere, fișe de lucru, telefon/tablete, videoproiector, laptop
- ✓ instrumente digitale: aplicația Blooket (<https://www.blooket.com>)

Descrierea activității:

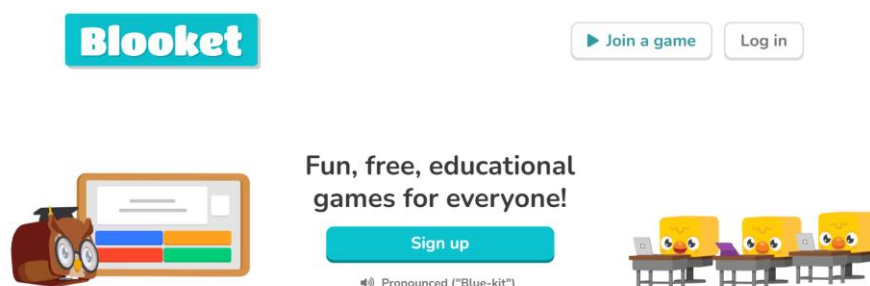
- ✓ Este aplicat un joc rapid de tip "Adevărat sau fals" pe fișa de lucru pentru reactualizarea cunoștințelor;
- ✓ Se accesează jocul pe www.blooket.com/play cu ajutorul unui cod generat de profesor;
- ✓ Jocul este creat anterior de profesor;
- ✓ Întrebări posibile din joc:- clasificarea substanțelor: apă distilată, aer, sare etc;
 - identificarea amestecurilor omogene vs. eterogene;
 - metode de separare a amestecurilor.
- ✓ Elevii lucrează individual;
- ✓ Profesorul oferă feedback legat de performanțele din joc și clarifică eventualele erori frecvente;

Rezultate așteptate:

- ✓ Definirea corectă a conceptelor: substanța pură, amestec, amestec omogen, amestec eterogen;
- ✓ Clasificarea corectă a substanțelor și a amestecurilor;
- ✓ Aplicarea noțiunilor teoretice în rezolvarea sarcinilor din fișa de lucru și jocul *Blooket*
- ✓ Implicarea activă în lecție prin participarea la jocul *Blooket*.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Evaluare formativă prin jocul *Blooket*;
- ✓ Observarea participării și implicării;
- ✓ Fișa de lucru și discuția finală.



Propunător: Stancu Adina, prof. fizică-chimie

FIȘĂ DE ACTIVITATE 8

Titlul activității: "Reacții chimice" (recapitulare)

Disciplina: Chimie

Grup țintă: Clasa a VIII-A

Obiective:

- ✓ Să recunoască principalele tipuri de reacții chimice;
- ✓ Să aplice cunoștințele în cadrul unui joc de tip competiție - "Piramida";
- ✓ Să colaboreze eficient în echipă și să argumenteze răspunsurile oferite.

Metoda: observația, jocul didactic, gamificarea

Resurse:

- ✓ de timp: 20 de minute
- ✓ materiale: tabla, markere, cartonașe sau proiector pentru afișarea cuvintelor care trebuie ghicite, cronometru, fișe pentru observarea progresului pe echipe.

Descrierea activității:

- ✓ Formarea perechilor;
- ✓ Aplicarea jocului "The pyramid". Cuvintele sunt ghicite pe baza informațiilor oferite de coechipier.
- ✓ Un elev vine în fața clasei, cu spatele la videoproiector, iar celălalt oferă cât mai multe informații, astfel încât cuvântul să fie ghicit;
- ✓ Jocul are 2-3 niveluri de dificultate progresivă cu următoarele sarcini de lucru posibile: recunoașterea tipului de reacție, completarea unei ecuații chimice, identificarea reactanților și a produsilor de reacție etc.
- ✓ În funcție de răspunsurile corecte oferite, echipele primesc recompense sub formă de puncte sau badge-uri, care vor fi valorificate în notare.

Rezultate așteptate:

- ✓ Înțelegerea și recunoașterea reacțiilor chimice;
- ✓ Familiarizarea cu simbolurile și ecuațiile chimice;
- ✓ Participarea activă și cooperare în echipă;
- ✓ Dezvoltarea gândirii logice și a spiritului de competiție pozitiv.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Evaluare formativă prin răspunsurile oferite în joc;
- ✓ Observarea participării și colaborării în echipă;
- ✓ Reflectia finală și completarea temei pentru acasă.

DIZOLVARE	DIOXIDUL DE CARBON (CO ₂)
-----------	---------------------------------------

Propunător: Stancu Adina, prof. fizică-chimie

CAPITOLUL IV

ÎNVĂȚAREA EXPERIENȚIALĂ

Într-o societate aflată în permanentă schimbare, în care adaptabilitatea și gândirea critică sunt din ce în ce mai importante, metodele de predare tradiționale nu mai sunt suficiente pentru a pregăti elevii în mod eficient. În acest context, *învățarea experiențială* capătă un rol foarte important. Aceasta se bazează pe ideea că oamenii învață cel mai bine *făcând*, atunci când sunt implicați activ în procesul de învățare, prin experiențe directe, urmate de reflecție și aplicare practică. Mai mult decât o simplă metodă educațională, învățarea experiențială este un proces complex, care transformă cunoștințele teoretice în competențe reale și durabile. Fondată pe lucrările psihologului David Kolb, această abordare oferă un cadru eficient pentru dezvoltarea personală și profesională, punând accent pe legătura dintre *acțiune, reflecție și înțelegere*.

Participarea elevilor în programul Erasmus+ este un exemplu concret și valoros de învățare experiențială în context internațional. Proiectele Erasmus oferă elevilor oportunități de a învăța din *experiențe reale*, în afara sălii de clasă, dezvoltând competențe importante pentru viață și carieră.

În acest scop, în perioada 19-23 mai 2025, un grup de șase elevi, însoțiți de două cadre didactice, au participat la un schimb de experiență în cadrul școlii "Escola Mestres Montaña" din Granollers-Barcelona (Spania), dezvoltându-și competențele lingvistice, ecologice, digitale, sociale și de expresie culturală în contexte de învățare autentice și diverse.

Ziua 1 - Elevii au participat la activități educative și culturale, având parte de experiențe de neuitat. Au fost întâmpinați cu căldură, energie și mult entuziasm în cadrul unei ceremonii de bun venit emoționante. Ulterior, au fost ghidați într-un tur al instituției pentru a o cunoaște. Au participat la ore de educație fizică alături de elevii spanioli, experimentând activități sportive noi și interesante într-un mediu diferit. Ziua a continuat cu un picnic relaxant, urmat de o plimbare prin centrul orașului Granollers, unde au descoperit farmecul local și cultura catalană. Activitățile desfășurate au facilitat integrarea elevilor, socializarea și le-au oferit acestora ocazia de a conștientiza importanța apartenenței la cultura europeană.

Ziua 2 - Participanții au avut ocazia să pătrundă în fascinantul univers al unuia dintre cei mai renumiți arhitecți catalani, Antoni Gaudí. Ziua a început cu o vizită interactivă la Gaudí Experience, Barcelona, unde elevii au explorat, printr-o călătorie captivantă în lumea 4D, tehnicile inovatoare și imaginația vizionară care au stat la baza celor mai cunoscute opere ale faimosului arhitect. A urmat o plimbare prin Parcul Güell, elevii putând admira faimoasele construcții mozaic și priveliștile spectaculoase asupra orașului. Ziua în Barcelona a continuat cu vizita la impunătoarea Sagrada Família, capodopera neterminată a lui Gaudí, care i-a fascinat pe elevi prin detaliile elaborate.

Ziua 3- Au fost organizate în școala gazdă trei workshop-uri:

- ✓ un atelier de artă inspirațional, în cadrul căruia elevii au realizat mozaicuri minuscule pe bucăți de lemn, explorând astfel tradițiile artistice locale;
- ✓ un atelier de pictură, transformând obiecte obișnuite în opere de artă pline de culoare;
- ✓ un atelier de robotică și TIC, descoperind astfel o altă ramură a tehnologiei, lumea roboticii.

Ziua 4 – Cei șase participanți au avut parte de alte activități educative, distractive și de neuitat. Dimineața au început-o plini de energie, la Salting, un loc în care s-au putut bucura de mișcare și socializare. A urmat o plimbare în parc, într-un cadru relaxant, în cadrul căreia elevii au schimbat impresii și s-au bucurat de prietenii înfiripate. În a doua parte a zilei, au demonstrat că le pasă de mediul înconjurător și au desfășurat o activitate de reciclare, strângând și sortând

deșeurile. Efortul le-a fost răsplătit cu un premiu. Seara au încheiat-o emoționant, cu o petrecere de rămas-bun plină de zâmbete, dansuri și îmbrățișări. Elevii au gustat o mulțime de preparate variate, de la bucătăria locală până la cea internațională.

Ziua 5 - Elevii au primit certificatele de participare, în semn de recunoaștere pentru implicarea lor în activitățile programului. De asemenea, au avut ocazia să urmărească un spectacol pregătit cu mult entuziasm de elevii din ciclul primar. Au participat la un atelier de lucru care a avut ca scop plantarea de flori în recipiente confecționate și decorate cu iscusință și creativitate chiar de ei. Un alt moment al zilei, un alt mod inedit de a învăța: prin joc. Cooperarea, gândirea strategică și comunicarea interculturală au fost elementele principale, dar și distracția de a forma echipe și de a concura cu elevii din Granollers.

Mobilitatea s-a încheiat cu regretul despărțirii și promisiunea unor noi prietenii, cu recunoștință față de școala gazdă care i-a tratat cu multă atenție și prietenie, care le-a demonstrat cât de multe se pot obține când două lumi, două culturi lucrează împreună și se dedică unui scop comun.



FIȘĂ DE ACTIVITATE 1

Titlul activității: "Art workshop" – Decorarea unei cutii reciclabile

Disciplina: Educación Artística

Grup țintă: 20 de elevi spanioli (clasa a VI-a A) + 6 elevi români

Obiective:

- ✓ Decorarea în mod creativ a unei cutii metalice folosind vopsea de diferite culori (pictură);
- ✓ Transformarea unui obiect uzat într-un produs artistic – ghiveci;
- ✓ Colaborarea și comunicarea eficientă a elevilor cu colegii în timpul atelierului;
- ✓ Păstrarea curățeniei la locul în care se desfășoară activitatea.

Metoda: **"Învățarea prin descoperire"** (*această metodă presupune ca elevii să exploreze materiale, idei și soluții în mod activ, prin experimentare, încercări și descoperiri proprii. În loc să li se ofere un model fix, copiii sunt încurajați să-și folosească imaginația și să găsească propriile variante de decorare a obiectului reciclabil*).

Resurse:

- ✓ **de timp** – 90 de minute
- ✓ **materiale** – cutii mari de conserve, vopsea de diferite culori, cofraje pentru vopsea, pensule, șorturi, celofan, tablă interactivă, feon, bormașină pe baterii.

Descrierea activității:

În cadrul atelierului de artă, elevii au participat la o activitate creativă cu temă ecologică: decorarea artistică a unor cutii mari de conserve, utilizând pictura cu vopsea **Pintura acrilică escolar**. Scopul activității a fost dezvoltarea imaginației, îndemnării și a spiritului ecologic.

Folosind materialele enumerate mai sus, fiecare copil a transformat o cutie metalică uzată într-un obiect artistic unic (ghiveci decorativ) sub îndrumarea cadrului didactic propunător.

Activitatea a debutat cu prezentarea temei și a materialelor de lucru. Doamna profesoară a explicat modul de realizare al produsului (ghiveciul) și a solicitat elevii ca, în timpul lucrului, să schimbe păreri cu colegii. Fiecare produs finit a fost uscat cu feonul, găurit pentru agățare și expus la o expoziție ad-hoc necesară pentru "Turul galeriei". Elevii au argumentat verbal pictura realizată pe cutia de conserve.

Activitatea a încurajat nu doar exprimarea personală și creativitatea, ci și conștientizarea importanței reciclării și refolosirii obiectelor din jurul nostru. Copiii au lucrat cu entuziasm și responsabilitate, iar rezultatele obținute reflectă atât efortul lor, cât și frumusețea lucrului cu materiale simple, dar valoroase.

Rezultate așteptate:

- ✓ Realizarea de lucrări artistice originale, pornind de la un obiect reciclat (cutie de conservă);
- ✓ Folosirea corectă a tehnicilor de pictură cu vopsea;
- ✓ Exprimarea de către elevi prin lucrarea realizată a emoțiilor, ideilor și gustului estetic;
- ✓ Îmbunătățirea abilităților lingvistice.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Observarea sistematică;
- ✓ Autoevaluarea folosind "Smiley faces" (😊 😐 😞)
- ✓ Interevaluarea – metoda "Turul galeriei"



Prof. însoțitor grup de elevi, Plavie Georgiana

FIȘĂ DE ACTIVITATE 2

Titlul activității: "Robotic workshop"- realizarea unei pompe de apă folosind metode STEM.

Disciplina: "Iniciación a la informática" / "Robótica" – disciplină complementară.

Grup țintă: 20 de elevi spanioli (clasa a VI-a A) + 6 elevi români

Obiective:

- ✓ Construirea unei pompe de apă funcționale utilizând componente simple (motor, sursă de energie, tuburi);
- ✓ Aplicarea corectă a unei scheme de asamblare;
- ✓ Realizarea unui prototip funcțional;
- ✓ Testarea funcționării mecanismului și identificarea eventualelor disfuncționalități;
- ✓ Colaborarea activă în cadrul echipei de lucru.

Metode:

- ✓ învățarea prin descoperire (*elevii au explorat materialele, au experimentat, au testat ipoteze și descoperit singuri cum funcționează o pompă*);
- ✓ lucrul în echipă;
- ✓ învățarea prin proiect (*elevii au parcurs etapele: planificare–construire–testare–ajustare–prezentare*);
- ✓ studiul de caz (*plecând de la situația concretă "Cum putem construi o pompă care transportă apă la o anumită distanță?", elevii au propus soluții și au ales materiale pe care le-au testat*);
- ✓ demonstrația practică;

Resurse:

- ✓ **de timp:** 60 de minute
- ✓ **materiale:** Kituri STEM pentru pompe hidraulice simple, laptop, tablă interactivă, recipient cu apă, pahar colector, plante în ghivece.

Descrierea activității:

Atelierul de robotică desfășurat a avut ca temă principală *construirea și programarea unei pompe de apă funcționale*, utilizând resurse digitale și componente electronice de bază. Activitatea a fost concepută pentru a stimula *interesul elevilor față de știință, tehnologie și inovație*, dezvoltând în același timp competențe transversale precum lucrul în echipă, gândirea logică și responsabilitatea față de resursele naturale.

Elevii au lucrat în echipe de 2–3 membri, accesând un *link educațional interactiv* pus la dispoziție de către cadrul didactic, care conținea instrucțiuni clare, animații și/sau cod predefinit.

Activitatea a început cu o scurtă prezentare a principiului de funcționare al unei pompe de apă – cum transformă energia electrică în mișcare mecanică, și care sunt aplicațiile sale în viața reală (agricultură, gospodărie, instalații urbane etc.) de către unul dintre cadrele didactice.

Elevii au accesat linkul indicat și au analizat schema circuitului propus. Au identificat componentele necesare: motor, sursă de energie, fire, tuburi pentru apă, eventual senzori sau comutatoare. Au construit pompa folosind materiale disponibile (motor, baterii, tuburi, pahar etc.) și au scris un *cod simplu pentru controlul funcționării* acesteia (pornire/oprit, temporizare, reglare viteză etc.).

După prima rulare, fiecare echipă a testat funcționalitatea pompei, a observat erori sau disfuncționalități și a revenit asupra montajului sau codului. Procesul a fost unul de învățare prin încercare și ajustare.

La final, echipele și-au prezentat pompele funcționale și au explicat colegilor ce etape au parcurs, care au fost dificultățile întâmpinate, cum au reușit să le rezolve și ce aplicații ar putea avea proiectul în viața reală.

Rezultate așteptate:

- ✓ Dobândirea de cunoștințe tehnice de bază (electricitate, circuite, programare);
- ✓ Stimularea creativității științifice și abilităților digitale esențiale în educația viitoare;
- ✓ Dezvoltarea gândirii logice și a planificării în etape;
- ✓ Promovarea unei atitudini conștiente față de resursele de apă și tehnologia sustenabilă;
- ✓ Îmbunătățirea abilităților lingvistice.

Modalități de evaluare a activității:

- ✓ Observarea directă;
- ✓ Prezentarea proiectului;
- ✓ Interevaluarea.



Prof. însoțitor grup de elevi, Plavie Georgiana

CONCLUZIE

Într-o lume educațională aflată în continuă schimbare, cadrele didactice au nevoie de oportunități reale de dezvoltare profesională pentru a rămâne conectate la cele mai moderne metode de predare, la inovație și la nevoile diverse ale elevilor. În acest context, programul Erasmus+ asigură un cadru solid și valoros prin care profesorii din întreaga Europă pot participa la cursuri de formare internaționale, menite să le îmbunătățească nu doar competențele profesionale, ci și perspectivele personale.

Participarea la un astfel de curs aduce cu sine o deschidere către noi metode didactice, instrumente pedagogice inovatoare și tehnici moderne de abordare a procesului instructiv-educativ. Însă, dincolo de conținutul teoretic și practic al formării, ceea ce transformă profund experiența Erasmus este contactul cu alte culturi, interacțiunea directă cu profesori din alte țări și schimbul de idei și bune practici. Aceste elemente nu doar că îmbogățesc gândirea profesională, dar cultivă toleranța, empatia, spiritul de colaborare și respectul pentru diversitate.

În plus, cursurile Erasmus+ încurajează reflecția asupra propriei activități, oferă motivație reînnoită, inspirație și un sentiment de apartenență la o comunitate educațională extinsă la nivel european. De asemenea, instituția școlară beneficiază de pe urma acestor schimburi prin creșterea vizibilității internaționale, diversificarea metodelor aplicate și posibilitatea stabilirii unor parteneriate viitoare, crescând dimensiunea europeană a acesteia.

În concluzie, cursurile de formare Erasmus+ nu sunt doar simple experiențe de învățare. Ele reprezintă pași importanți în construirea unei educații moderne, interculturale și incluzive. Pentru orice cadru didactic care își dorește să evolueze, să inspire și să contribuie la o școală europeană deschisă și adaptabilă, Erasmus+ este o oportunitate esențială și profund transformatoare.

Experiențe de succes în țări străine,
Reflexivitate în profesii și destine,
Antrenamente-n gânduri și idei formate,
Scop îndeplinit prin cursuri bine organizate.
Minți schimbate, vieți redeschise,
Uniune în gânduri și în visuri aprinse,
Succes în fapte pe drumuri nescrise.
ERASMUS ne leagă prin șanse promise.

Coordonator proiect, prof. Niță Oana

"Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale (ANPCDEFP). Nici Uniunea Europeană și nici ANPCDEFP nu pot fi ținute răspunzătoare pentru acestea."



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.