

## BROSURA

### PROIECT ERASMUS 2022-1-RO01-KA121-SCH-000066676

Aplicatii de la cursurile:

“Digital Education Tools for Teachers: Web 2.0” Euromentor Education

“ICT in Education” ITC International

“Encouraging Creative Thinking” ITC International

### Curs: ‘Digital Education Tools for Teachers: Web 2.0’

**05-09 June 2023**

**Barcelona, Spania**

Participanti :

Stan Carmen-Iuliana

Mocanu Iolanda

Liceul de Marină Constanța

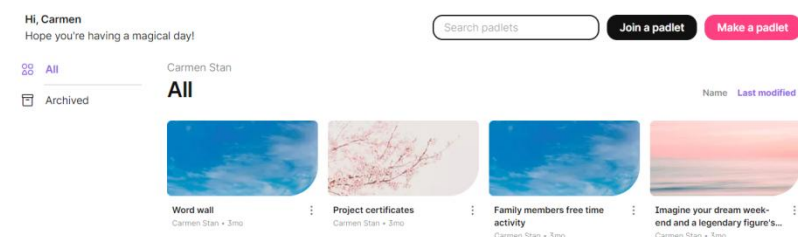
### Activitate: Padlet / Mentimeter

<https://padlet.com>

**Padlet** se dorește a fi un „perete virtual” pe care poți afișa text și imagini dar și extrase sonore, video sau o pagină de internet. Este necesar să vă creați un cont pentru a vă salva pereții și pentru a le putea exporta.

Cum creați un nou perete Padlet: faceți clic pe butonul „creați un Padlet” din mijloc sau „nou padlet” în dreapta sus, dând clic în dreapta jos. Puteți scrie mai jos un titlu și un text. Puteți plasa post-it-ul oriunde doriți pe perete prin glisare și plasare.

Descriere: Instrumente digitale pentru a lucra în colaborare și pentru a oferi timp real.



<https://www.mentimeter.com>

**Mentimeter** este un instrument care face posibilă dinamizarea dezbatelor și interacțiunii față în față. Este foarte ușor de utilizat, oferind o adresă URL și un cod de acces. Rezultatele și numărul de persoane conectate pot fi vizionate live.

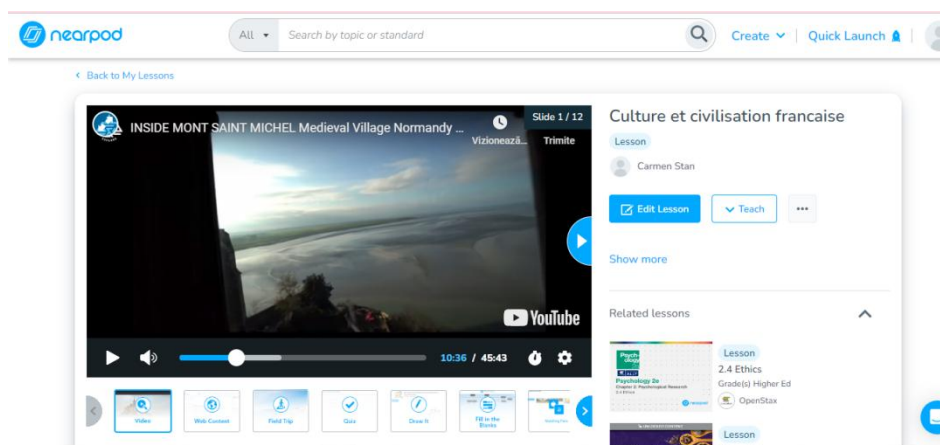
Pe site poți, cu câteva clicuri și câteva texte (întrebarea și opțiunile de răspuns), să creezi o întrebare. Puteți proiecta apoi pagina web pe care apare întrebarea, graficul de răspuns, precum și un scurt link și un cod (număr).

### Activitate: NearPod

<https://nearpod.com/>

Nearpod este un instrument interactiv de clasă pentru a implica elevii prin adăugarea de activități interactive la lecțiile dvs., cum ar fi sondaje, panouri de colaborare și chestionare bazate pe jocuri. Elevii pot interacționa și trimite răspunsuri prin orice dispozitiv mobil sau laptop.

Nearpod permite instituțiilor de învățământ să lanseze lecții interactive cu activități de colaborare, cum ar fi simulări, chestionare, realitate virtuală și multe altele. Soluția le permite profesorilor să conducă sesiunile de clasă în direct și în moduri virtuale. Perspective în timp real asupra înțelegerii elevilor prin intermediul lecțiilor interactive, videoclipuri interactive, învățare prin jocuri pe calculator, evaluare formativă și activități în echipa.



### Activitate: Quizlet / Blooket

<https://quizlet.com>

Quizlet este un instrument pentru profesori pentru a crea chestionare pentru învățarea în persoană și la distanță, care face construirea și evaluarea rapidă și ușoară. Este chiar suficient de inteligent pentru a oferi o învățare adaptativă pentru a se potrivi elevului.

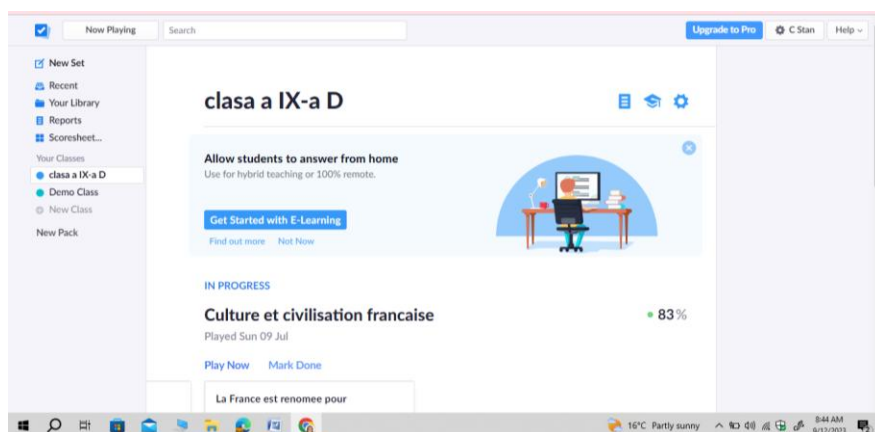
Quizlet oferă o gamă largă de subiecte și stiluri de întrebări, de la materiale de studiu vizual la jocuri de completare a golurilor și multe altele. Dar, lăsând la o parte stilurile, marea atracție aici este că, potrivit Quizlet, 90% dintre studenții care îl folosesc raportează note mai mari.

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

Descriere: Instrumente simple de învățare care vă permit să studiați și să predati cu ajutorul unor carti de joc prin Blooket.

**Blooket** este o platformă de învățare gamificată în care profesorii găzduiesc jocuri prin seturi de întrebări, iar elevii răspund de pe propriile dispozitive. Acesta este un instrument centrat pe evaluare, în special evaluarea formativă. Când elevii primesc răspunsuri corecte, primesc puncte, care le permit să cumpere și să vândă „Books”.

Un amestec între un joc video sau un joc Jackbox și Kahoot. Blooket seamănă foarte mult cu un test Kahoot încorporat cu un stimulent extern, de ex. o cursă sau alt mod de joc. La fel ca Quizizz, elevii răspund individual la întrebări cu variante multiple în ritmul lor pe dispozitivele lor, câștigând „bani” pentru răspunsurile corecte.



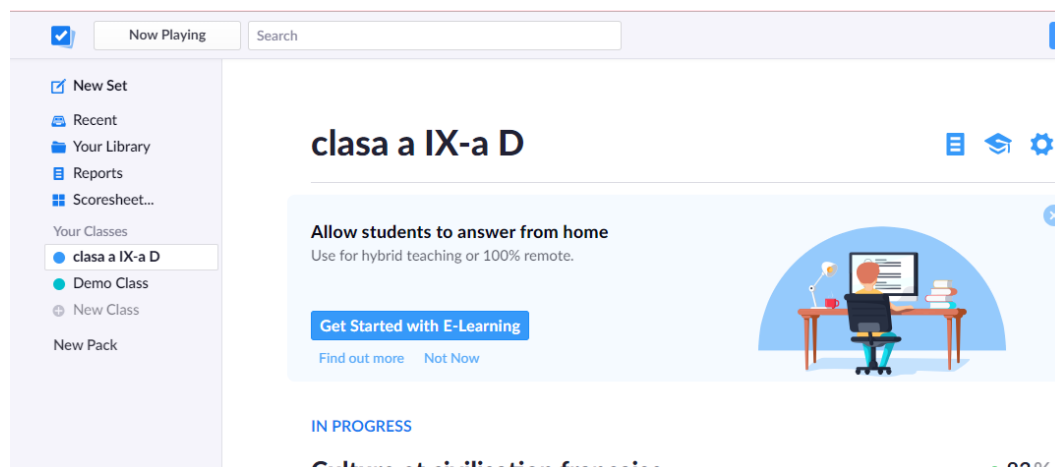
### Activitate: Plickers

<https://www.plickers.com>

Descriere: Este o aplicație de sondare în clasă cu răspuns rapid. Profesorii folosesc un dispozitiv mobil pentru a scana carduri de hârtie răspunsurile elevilor.

Plickers este un dispozitiv de vot care vă permite să colectați răspunsuri de la toți membrii unui grup rapid și ușor, folosind carduri de hârtie.

Marele avantaj al Plickers este că ține evidența tuturor. Astfel profesorul poate, în afara orelor de curs, să efectueze o analiză a rezultatelor obținute. Astfel, putem cunoaște procentul de răspunsuri corecte pentru fiecare întrebare test pentru toți participanții la un loc.



### Activitate: Genially și Thinglink

<https://genial.ly/fr/>

Descriere: Genially este un instrument care permite crearea de animații infografice, prezentări interactive și jocuri de evadare. Thinglink este o platformă tehnologică pentru educație premiată ceea ce face ușoară creșterea imaginilor, videoclipurilor și virtualelor tururi cu informații suplimentare și link-uri.

Genially este o platformă care vă permite să creați conținut precum prezentări, fișiere, infografice, ghiduri sau chiar videoclipuri de prezentare cu elemente interactive. O soluție care vizează afacerile, mass-media și comunitatea educațională pentru a capta atenția publicului lor.

Platforma oferă un anumit număr de funcționalități, inclusiv: o bibliotecă de modele și obiecte: sunt oferite peste 400 de modele profesionale, educaționale sau generice, precum și numeroase ilustrații, icoane și chiar indicatori.

experiențe interactive: pentru a vă face conținutul interactiv, sunt disponibile numeroase animații de intrare, ieșire sau trecere cu mouse-ul. Comunicați diferit prin crearea de conținut vizual fără cunoștințe de programare.

un spațiu de colaborare: creațiile tale sunt găzduite pe cloud și accesibile oriunde. Puteți lucra cu mai multe persoane pe același document.

creații personalizabile: creațiile create pot fi personalizate cu brandul tău sau orice imagine corporativă.

rapoarte de succes: poți cuantifica și analiza ceea ce are sau nu impact asupra creațiilor tale.

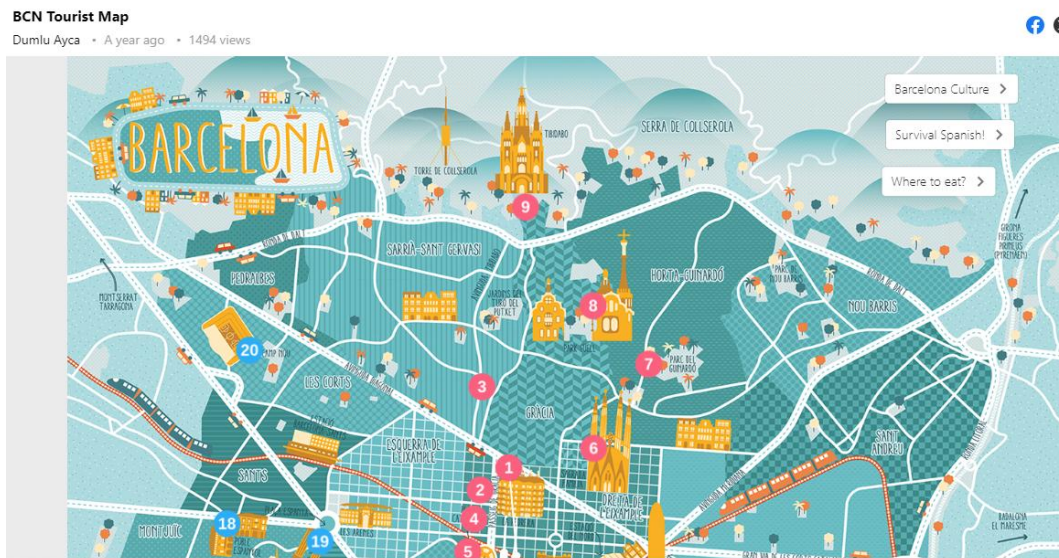
<https://www.thinglink.com/fr/>

ThingLink este o modalitate puternică de a folosi tehnologia pentru a face educația mai captivantă. Face acest lucru permițând profesorilor să transforme orice imagine, videoclip sau fotografie VR la 360 de grade într-o experiență de învățare.

Site-ul web și programul bazat pe aplicații permite adăugarea de pictograme sau „etichete”, care pot fi introduse sau conectate la rich media. De exemplu, aceasta ar putea însemna folosirea unui tablou de Picasso, apoi plasarea etichetelor în anumite puncte care pot fi selectate pentru a oferi

text care explică o tehnică sau puncte istorice despre acea zonă a picturii - sau poate un link către un videoclip sau o poveste care oferă chiar mai multe detalii.

Deci ThingLink este un instrument care ar putea fi folosit în sala de clasă pentru a ajuta studenții să implice și mai mult? Citiți mai departe pentru a afla tot ce trebuie să știți despre ThingLink.



### Activitate: CANVA

**Canva** facilitează proiectarea de materiale creative și frumoase pentru toată lumea. De la imagini din rețelele de socializare, videoclipuri și gif-uri până la postere, site-uri web, broșuri, prezentări multimedia și multe altele, Canva este un instrument neprețuit pentru a vă ajuta să vă îmbunătățiți abilitățile de design, chiar dacă sunteți abia la început.

**Canva** vă ajută să proiectați totul, de la postări, fluturași și povești până la CV-uri, coperti de reviste, bannere, logo-uri și prezentări. Canva este util și studenților pentru realizarea de diferite proiecte. Ca orice alt instrument, Canva are și beneficiile și dezavantajele sale. Eliminator de fundal. Faceți clic pentru a elimina fundalurile imaginilor, perfecte pentru fotografiile produselor, fotografiile la cap sau PNG-uri transparente. Aveți posibilitatea de a accesa o întreaga bibliotecă de fotografii, elemente, videoclipuri și audio, fără costuri suplimentare. Puteți realiza:

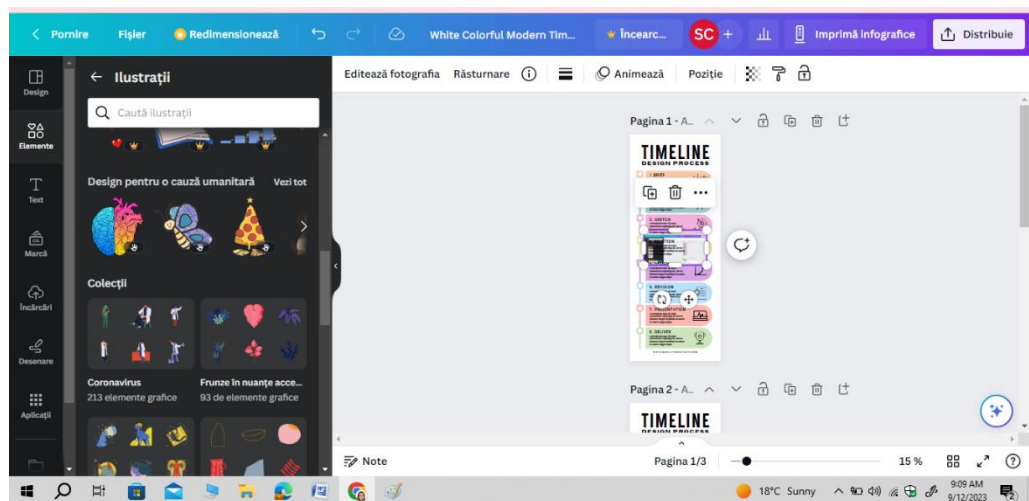
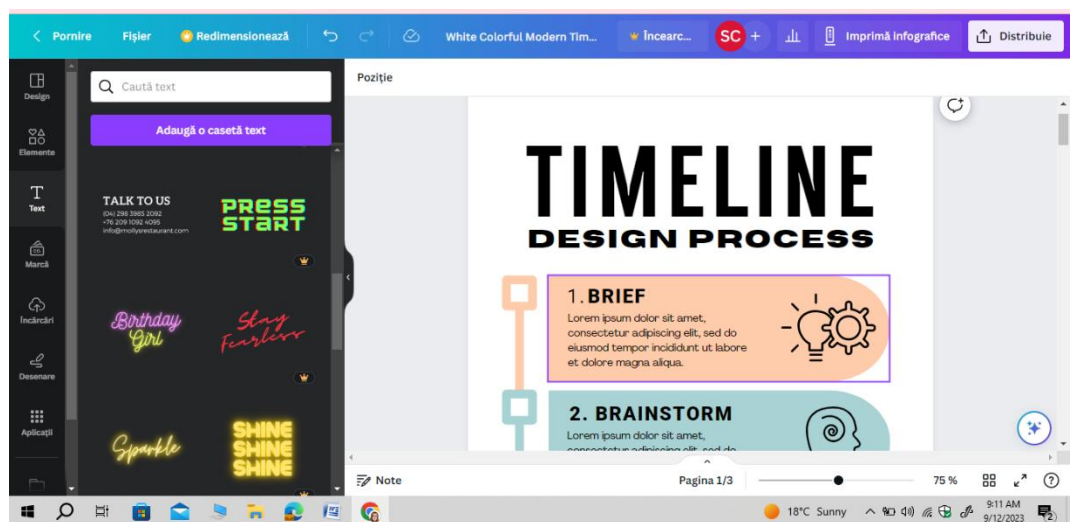
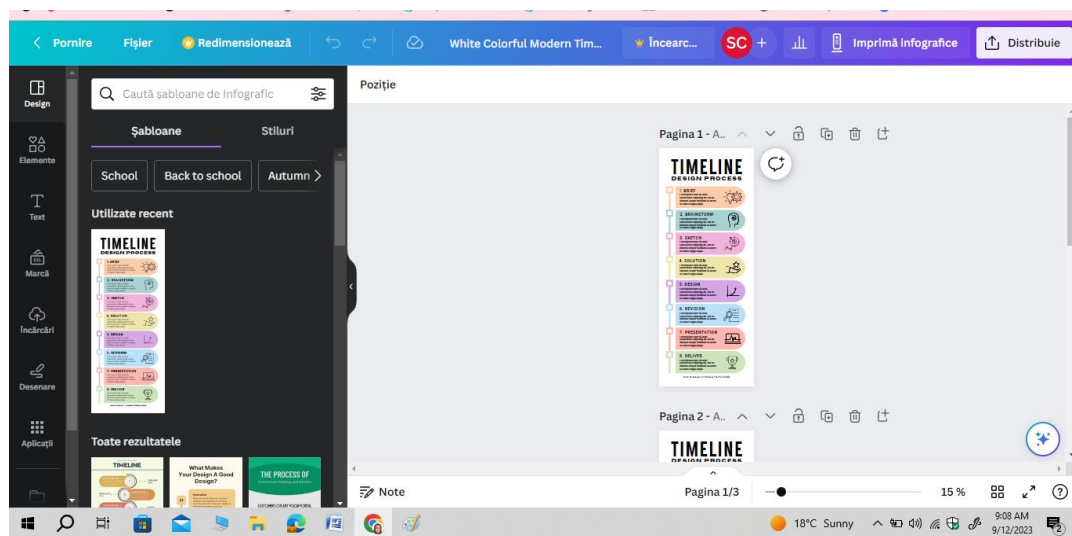
- Animatie instantanee.
- Șabloane.
- Imagini transparente.
- Redimensionați modelele.
- Generator de text curbat.
- Efecte foto.
- Amplificator de imagine.
- Adăugați rame la fotografii.
- Adăugați text la fotografii.
- Înregistrare video online.



Liceul de Marina Constanta  
Soseaua Mangaliei nr.126

Editare video.

Converțiți videoclipuri în MP4.



## **Curs: ICT in Education**

Praga, 19 – 23 iunie 2023

Prezentare realizată de:

Prof. Rusu Andreea-Alin

Prof. Rîcă Ioana

Laborant Negoescu Iuliana

### **❖ OBIECTIVELE ACTIVITĂȚII DE MOBILITATE**

1. Dobândirea de abilități și cunoștințe necesare realizării și implementării de platforme de învățare, precum și de integrare a componentei digitale în cadrul lecțiilor educaționale cu ajutorul unei abordări interdisciplinare.
2. Dezvoltarea competențelor – cheie digitale și a gândirii critice, precum și promovarea utilizării tehnologiei moderne cu scopul de a crește calitatea și relevanța educației la toate nivelele.

### **❖ STRUCTURA CURSULUI**

**Modulul 01 – Introducere în tematică acestui curs**

**Modulul 02 – Utilizarea aplicațiilor online**

**Modulul 03 – Siguranță (plagiat, sănătate, siguranța pe internet)**

**Modulul 04 – Programare simplă**

**Modulul 05 – Weebly/WebQuests**

**Modulul 06 – Utilizarea dispozitivelor mobile în învățare**

**Modulul 07 – Accesarea de resurse educaționale**

**Modulul 08 – Prezentări eficiente**

**Modulul 09 – Realizarea de postere/afișe**

**Modulul 10 – TIC la diverse discipline de studiu**

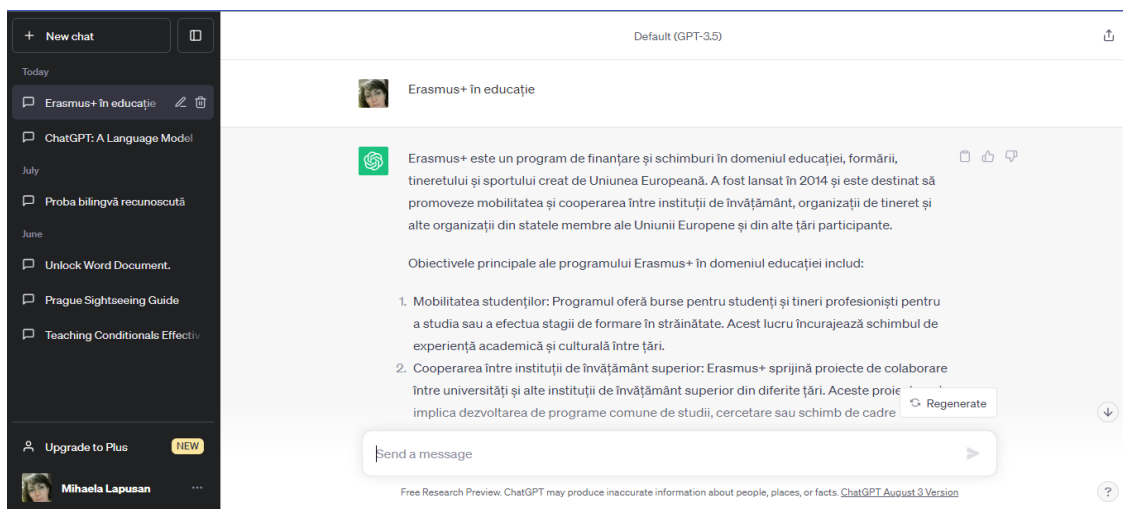
**Modulul 11 – Atelier de lucru, certificare**

**Tur organizat al orașului**



### **❖ ChatGPT**

ChatGPT este un model de limbaj dezvoltat de OpenAI. Acesta se bazează pe arhitectura GPT-3.5, care face parte din seria de modele GPT (Generative Pre-trained Transformer). ChatGPT este conceput pentru a genera text similar cu cel scris de o persoană, în funcție de solicitarea pe care o primește. Poate înțelege și genera text într-un mod natural, potrivit pentru



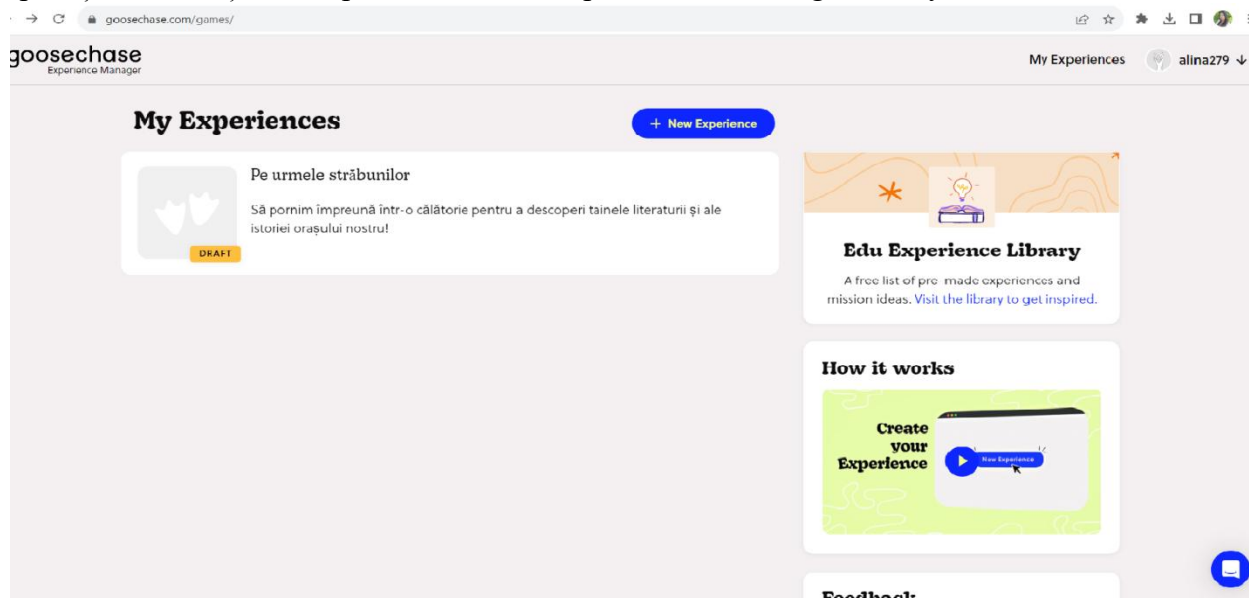
o gamă largă de aplicații, inclusiv pentru chatbot-uri, asistenți virtuali și altele. (<https://chat.openai.com/>).

Exemplu utilizare ChatGPT

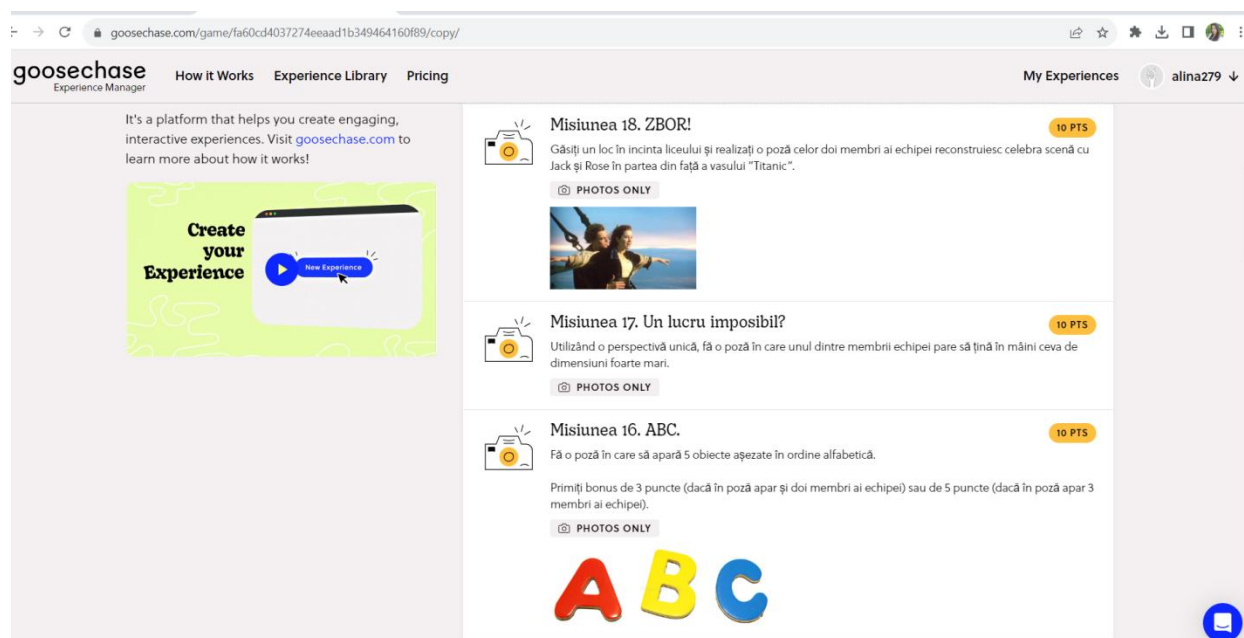
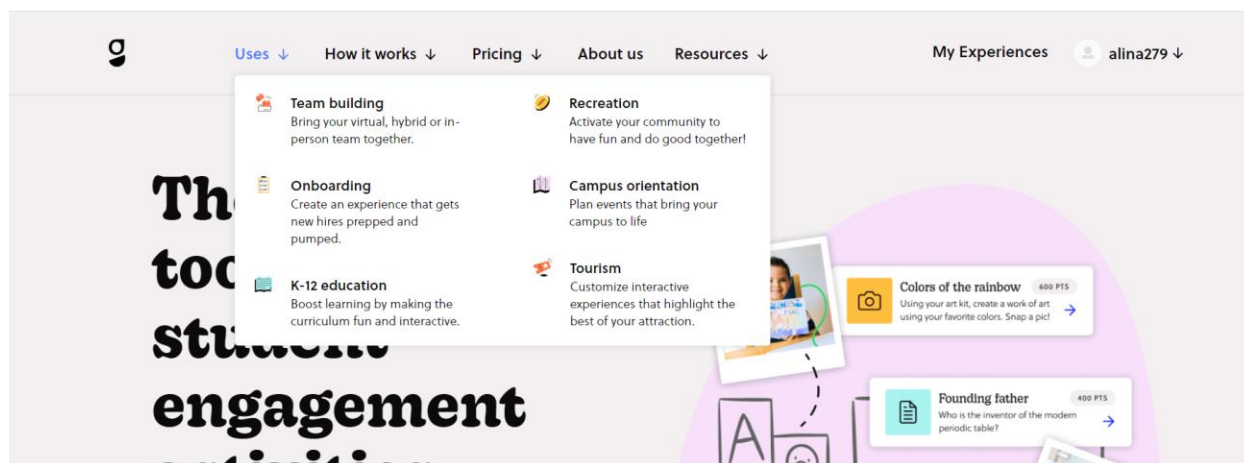
## ❖ INSTRUMENTE DIGITALE UTILIZATE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

➤ **Goosechase** este o platformă online care permite școlilor să organizeze experiențe interactive pentru elevi. Aceasta este utilizată în special în cadrul activităților extrașcolare. Elevii, organizați în echipe, trebuie să rezolve un anumit număr de sarcini de lucru/misiuni. Pentru fiecare misiune îndeplinită, fiecare echipă primește un număr de puncte. În timp ce elevii rezolvă sarcinile de lucru/ misiunile, profesorul monitorizează activitatea acestora pe platformă, analizează rezolvările misiunilor încărcate de elevi (sub formă de text, poză sau video), scade puncte din cele alocate fiecărei misiuni dacă rezolvarea nu este corectă sau adaugă puncte bonus.

Profesorul lucrează pe platforma <https://www.goosechase.com/>, în timp ce elevii lucrează pe aplicația cu același nume, pe care o descarcă pe telefon din Magazin Play.

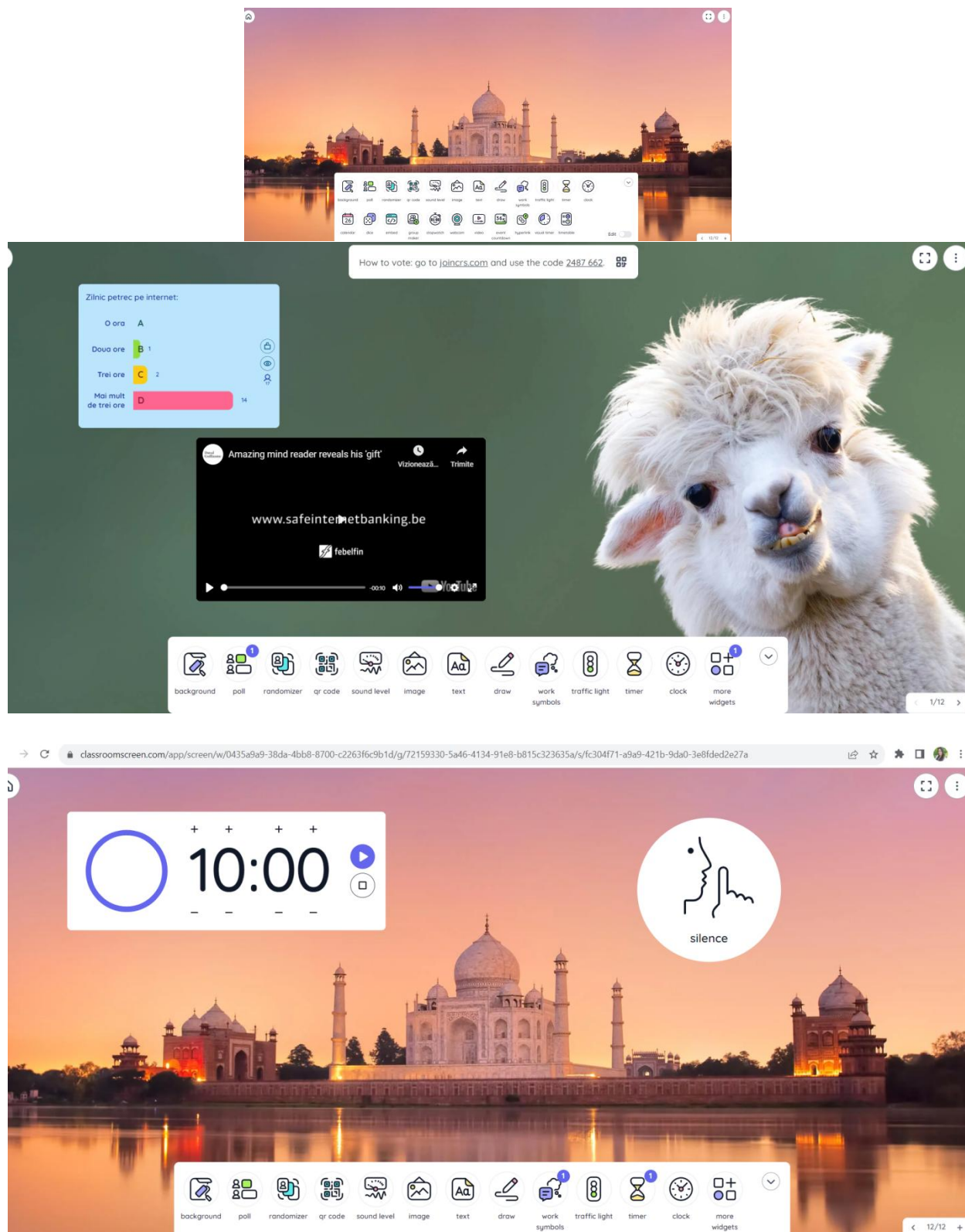






Exemple utilizare Goosechase

- **Classroomscreen** este cel mai apropiat instrument de o tablă obișnuită. Această tablă virtuală permite adăugarea de texte, inserarea de videoclipuri și imagini, generarea de coduri QR, crearea sondajelor, a listelor de elevi. De asemenea, oferă oportunitatea de a utiliza cronometru, semafor, indicator de zgomot, simboluri pentru lucrul în echipă și altele. (<https://classroomscreen.com/>.)

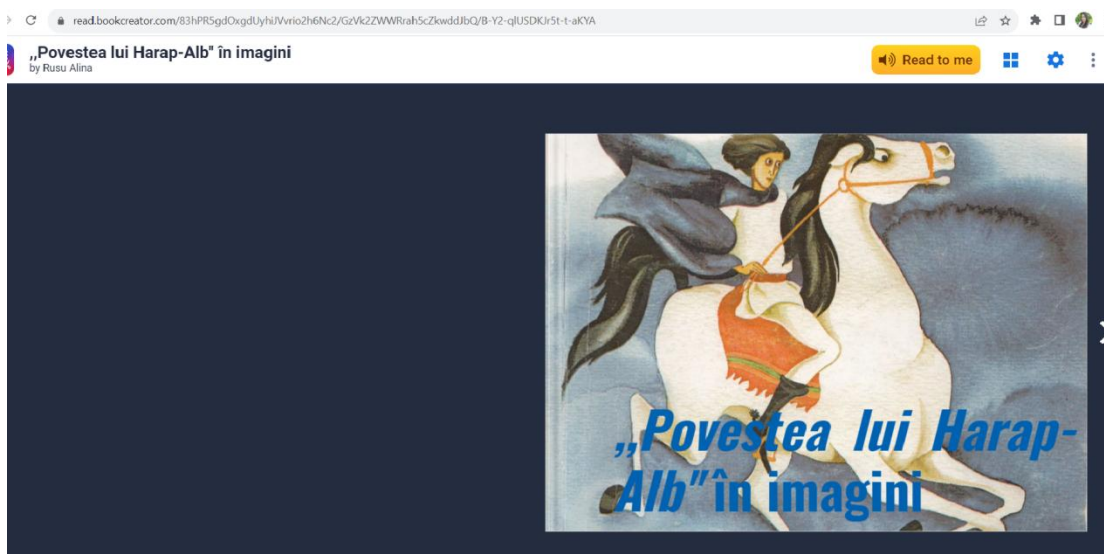
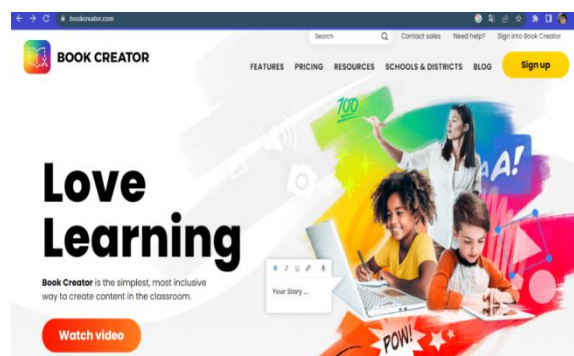


#### Utilizare Classroomscreen

##### ➤ Vânătoarea de comori

Este o activitate educativă și distractivă pentru elevi.

1. Profesorul alege temele și le transformă în coduri QR (google->QR Code Generator).
2. Le tipărește și le ascunde prin sala de clasă, etc.
3. Se formează grupe de 2 - 4 elevi.
4. Elevii caută codurile QR și le scanează cu telefonul mobil. (Aplicații care citesc coduri QR.)

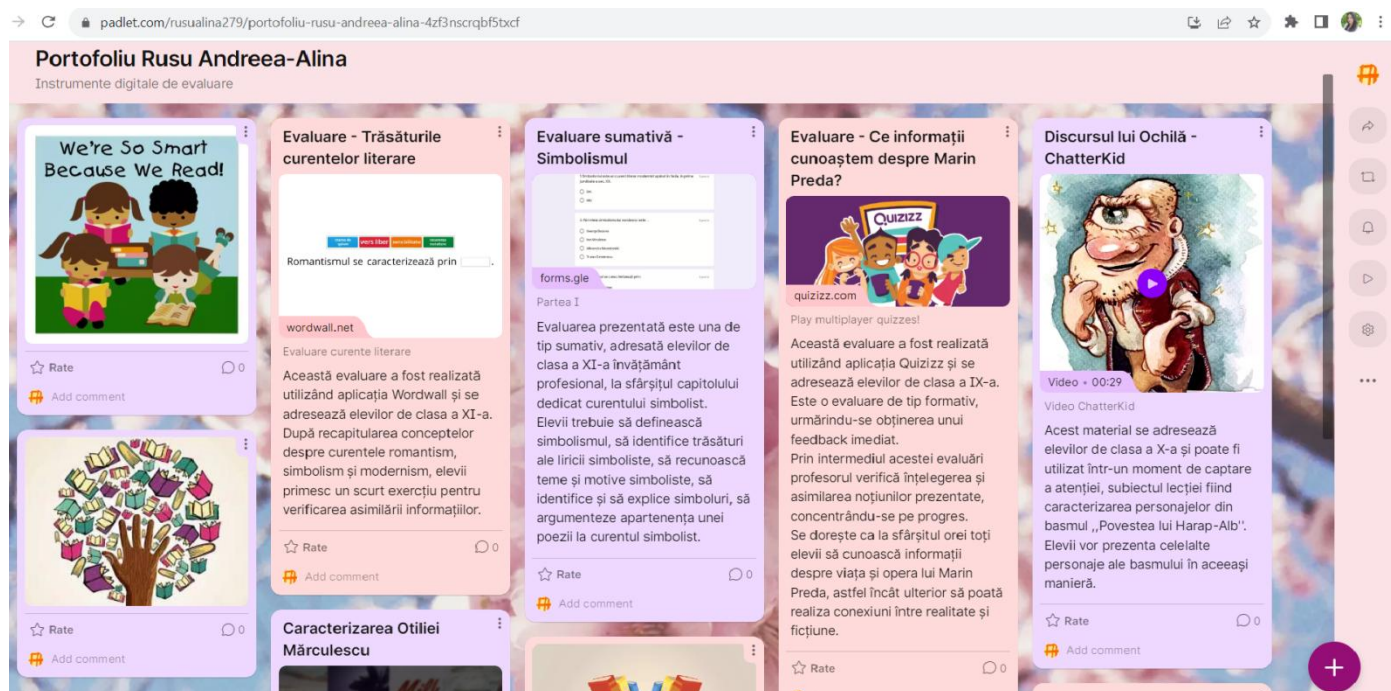


5. Elevii fac liste cu

temele găsite.

6. Elevii trebuie să caute temele din listă în sau în afara sălii de clasă și să le fotografieze sau să le deseneze.
7. Elevii realizează produse finale ale activității utilizând aplicații precum <https://www.storyjumper.com/> , <https://bookcreator.com/> , etc).
8. Elevii își prezintă creațiile.





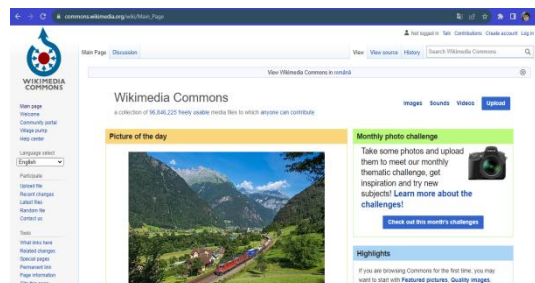
### Utilizare Book Creator

**Padlet** este un instrument digital utilizat în educație pentru realizarea de aviziere online. Acestea pot fi colaborative: elevii pot încărca teme pe avizierul creat de profesor, pot aprecia temele colegilor sau pot realiza aviziere virtuale multimedia, în echipă, pentru a demonstra o idee, pentru a susține o prezentare, pentru a indica și comenta resurse relevante pe o temă dată etc.

## ❖ ASPECTE LEGATE DE SIGURANȚĂ: PLAGIAT, SĂNĂTATE, SIGURANȚA PE INTERNET

În mod implicit, toate resursele online (text, imagine, audio, video) sunt protejate prin drepturi de autor. Utilizarea neautorizată a acestora este interzisă.

În același timp, există și o bază de date care pot fi utilizate fără restricții ce țin de plagiat. Aceasta se numește Wikimedia Commons: <http://commons.wikimedia.org>



Spune NU dependenței de tehnologia modernă!

Sfaturi utile:

1. Colorează ecranul telefonului în tonuri de gri!
2. Oprește notificările!
3. Dezinstalează aplicațiile Instagram, Facebook, Twitter, Linked-in de pe telefon!
4. Stabilește o limită de o oră/zi pe care să o petreci pe Facebook, Instagram, etc. - și doar pe calculator!
5. Nu accesa tehnologia modernă cu mai puțin de o oră înainte de ora de culcare!
6. Închide-ți telefonul mobil pe durata nopții!
7. Folosește ceasul deșteptător, precum și ceasul de mână!

## Reguli pentru o navigare sigură și plăcută pe Internet!

### Ai grijă de reputația ta!

Înainte de a posta pe o rețea socială, gândește-te dacă ai vrea ca la acea informație să aibă acces toată lumea. Nu uita, Internetul este un loc public!



### Respect pe Internet!

Comportă-te cu ceilalți așa cum ai vrea să se poarte și ei la rândul lor cu tine. În cazul în care cineva te deranjează, blochează și raportează persoana.

Pentru conștientizarea efectelor afișării vieții publice în mediul online, vă invităm să urmăriți următorul videoclip: [https://youtu.be/F7pYHN9iC9I?si=s2NZXV\\_n67QToJfx](https://youtu.be/F7pYHN9iC9I?si=s2NZXV_n67QToJfx)

## **CURS: ÎNCURAJAREA GÂNDIRII CREATIVE**

Praga, Republica Cehă  
Perioada 1-5mai 2022

Profesori cursanți :

Șerban Maria

Diniță Monica Mariana

Liceul de Marină Constanța

### **TEMATICA CURSULUI**

MODUL 01- Introducere în abilități de gândire creativă

MODUL 02- Utilizarea tehnologiei pentru a încuraja creativitatea/ aplicații

MODUL 03- Prezentarea conceptului de - gândire creativă

MODUL 04- Blocaj mental

MODUL 05- Tipuri de inteligențe, stiluri de învățare

MODUL 06- Cultivarea conștientizării culturale

MODUL 07- Activități de teatru

MODUL 08- Metacogniția

MODUL 09- Taxonomia lui Bloom și proiectarea sarcinilor creative

MODUL 10- Cum formulez întrebarea

MODUL 11- Ateliere de lucru și prezentări ale proiectului

### **Scopul cursului**

- ◆ Să aplicăm metode de gândire creativă la orice materie și în orice moment al lecției în procesul de predare-învățare-evaluare
- ◆ Să încurajăm autonomia de învățare a elevilor
- ◆ Să-i încurajăm pe elevi să-și dezvolte creativitatea având mai multă încredere în ei
- ◆ Să promovăm activități spontane de dezvoltare a creativității care au legătură cu lumea reală
- ◆ Să promovăm interculturalitatea prin schimb de idei
- ◆ Să dezvoltăm abilitățile de comunicare

### **Ce este creativitatea?**

- ◆ Actul de a transforma idei noi și imaginative
- ◆ Este caracterizată prin capacitatea de a percepe lumea prin a căuta idei noi, de a genera concepte noi, de a face conexiuni între idei sau concepte și de a genera soluții.

Creativitatea implică două procese:

→ Gândirea

→ Producerea de idei/concepte noi

Dacă ai idei, dar nu acționezi asupra lor înseamnă că ai imaginație, nu și creativitate

<http://www.creativityatwork.com/2014/02/17/what-is-creativity/>

### **CE MĂSURĂM CU CREATIVITATEA?**

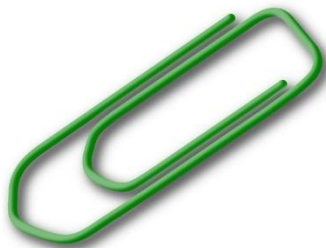
- ◆ FLUENȚA –câte idei/concepte ai?



- ◆ ORIGINALITATEA- cât de neobișnuită este ideea/conceptul
- ◆ FLEXIBILITATEA – în ce domenii o pot aplica
- ◆ ELABORAREA – nivelul de detaliu în răspunsuri

### TESTEAZĂ-ȚI IMAGINAȚIA !

J.P. Guilford în 1967, a introdus testul de utilizări alternative care extinde creativitatea. Timp de 2 minute gândiți-vă la cât mai multe utilizări pentru un obiect de zi cu zi precum : un scaun, o cană de cafea, o scobitoare, o agrafă, un elastic, o pungă de plastic, etc.....

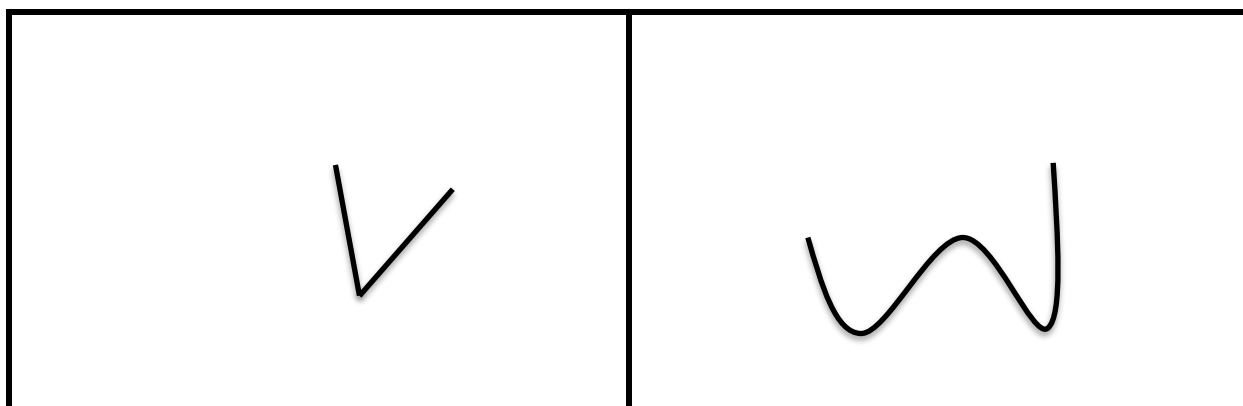


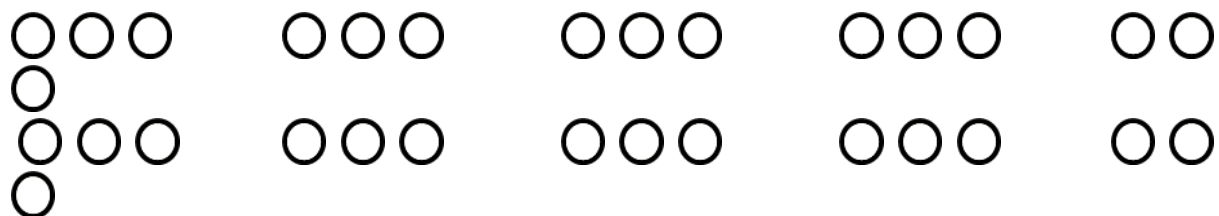
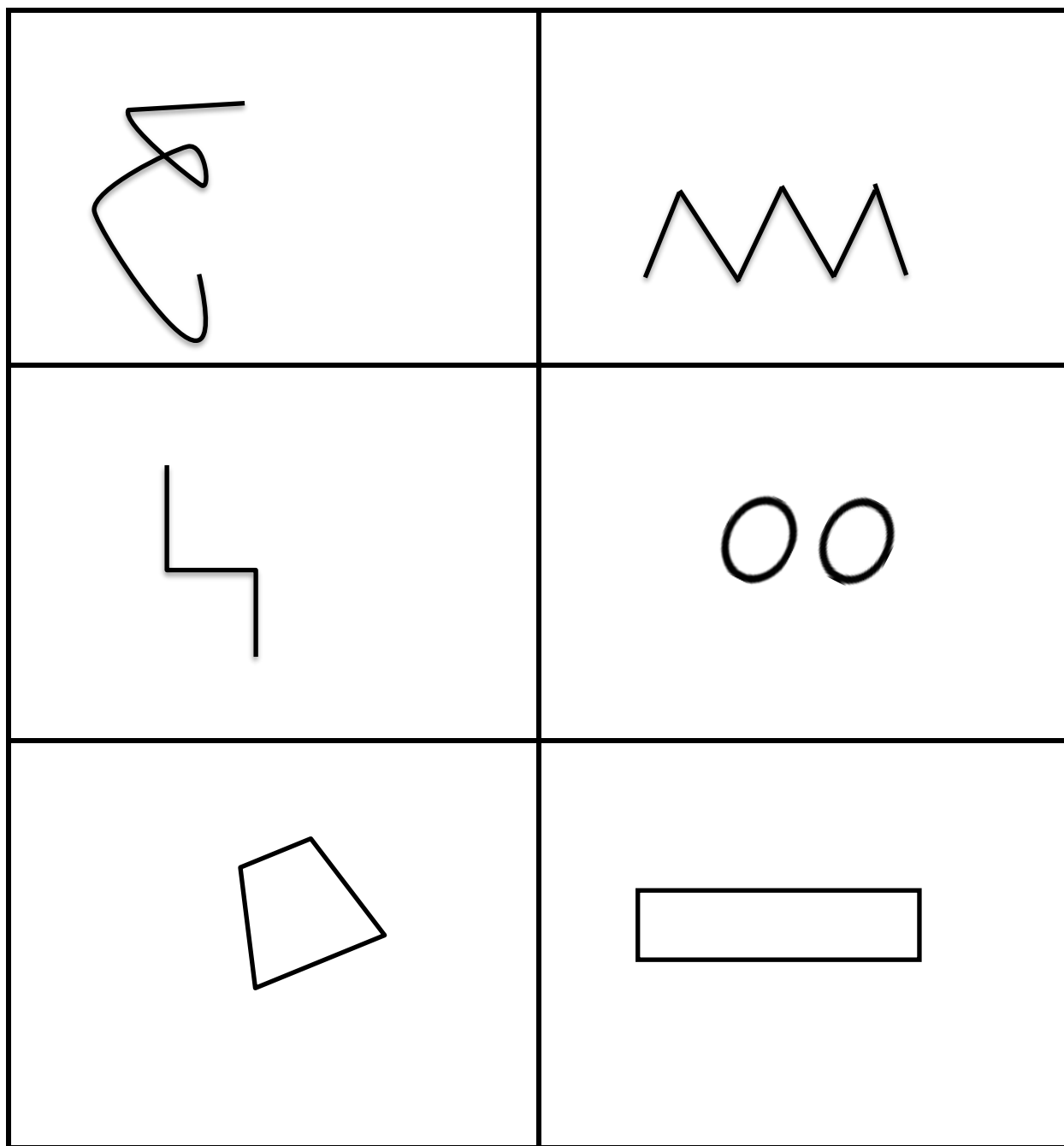
### FIȘE DE LUCRU Anexa 1

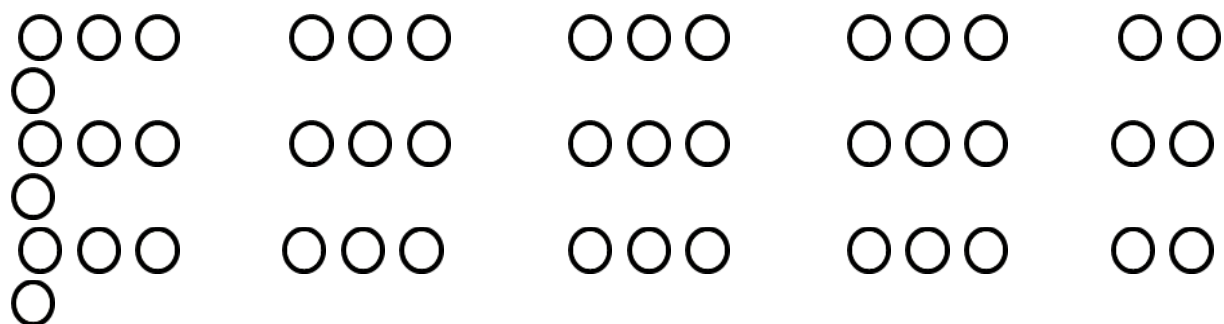
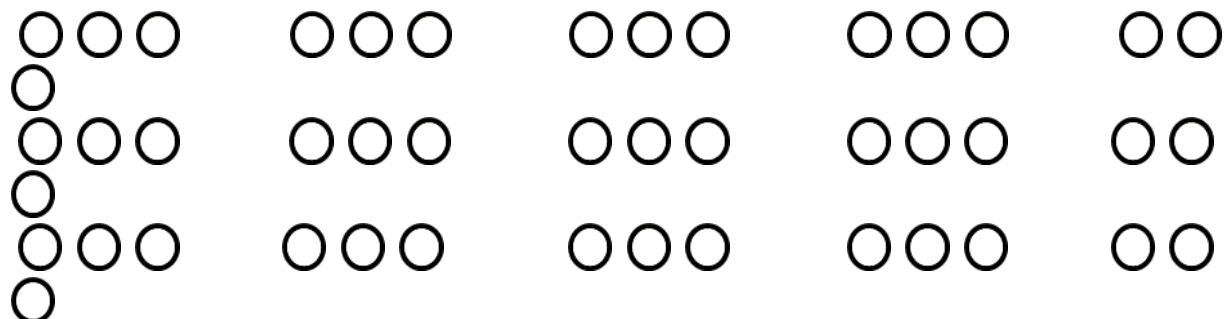
- pentru stimularea creativității

-se pot folosi la orele de consiliere și orientare ca activități de spargere a gheții

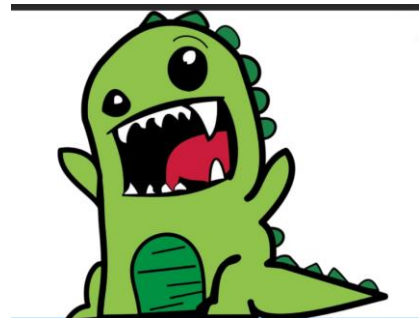
Elevii primesc 2 coli și sunt rugați să fie creativi terminând de scris ceea ce este pe fișa de lucru. Fiți creativi, terminați /completați desenul/figura!







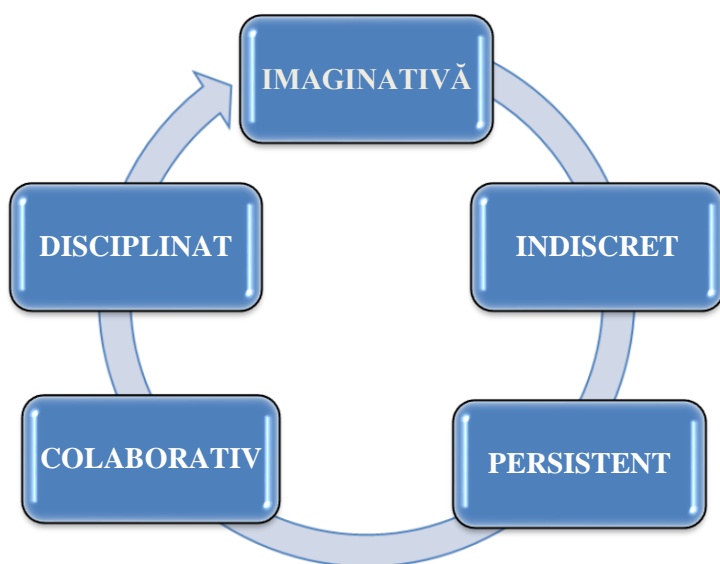
CINE BLOCHEAZĂ CREATIVITATEA?



CUM ARATĂ O PERSOANĂ CREATIVĂ?



## CUM TREBUIE SĂ FIE O PERSOANĂ CREATIVĂ?



### Metacogniția-ce este?

- ◆ gândești ceea ce gândești
- ◆ știi ceea ce știi
- ◆ înțelegi ceea ce înțelegi

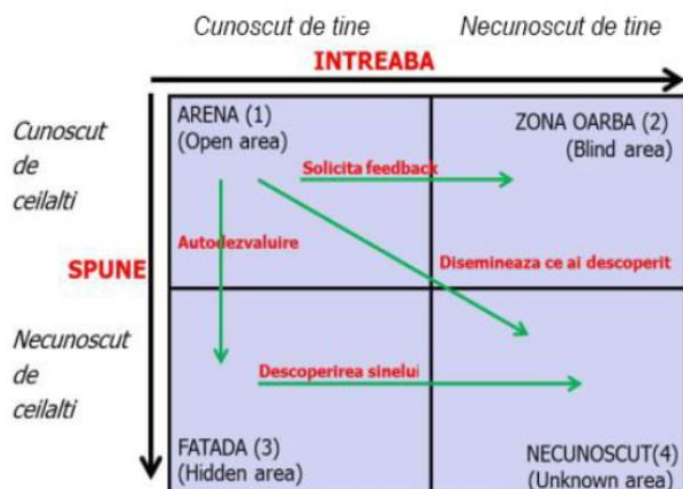
### Metacogniția-de ce este atât de importantă?

- ◆ pentru a ne planifica munca
- ◆ pentru a ne monitoriza învățarea
- ◆ să reflectăm asupra învățării noastre

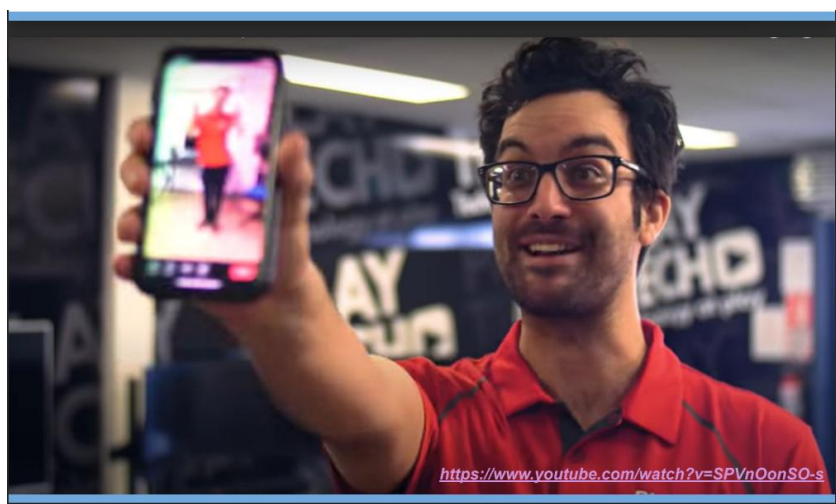
## ÎNVÂT PENTRU A ÎNVĂȚA

## FEREASTRA SINELUI –METODĂ DE CUNOAȘTERE PERSONALĂ

## Fereastra lui Johari



<https://www.inlpsi.ro/dezvoltare-personala/fereasta-johari>



<https://www.youtube.com/watch?v=SPVnOonSO-s>

### Model de reflecție - cei patru F

FACTS	FAPTE
FEELINGS	SENTIMENTE
FINDINGS	CONSTATĂRI
FUTURE	VIITORUL