



Funded by  
the European Union



*Acreditare Erasmus în Domeniul Educației Școlare*  
*2021-1-RO01-KA120-SCH-000045218*



# GHID DE BUNE PRACTICI

privind

## Integrarea tehnologiilor digitale în activitățile de predare-învățare-evaluare

 Editura  
SPIRUHARET

Iași, 2024

Ghidul este publicat pe site-ul: <https://sites.google.com/view/acreditareltetiasi/>

### ***Colectivul redacțional***

**Coordonator** – prof. Elena-Simona Albăstroiu și prof. Georgeta Ciobanu

**Editor copertă** – prof. Daniela Buzatu

### **Autori:**

Prof. dr. Iuliana Țugui  
Prof. Mona Apetrei  
Prof. Elena-Simona Albăstroiu  
Prof. Irina-Adriana Asiminei  
Prof. Cristian Avădănei  
Prof. Monica Baci  
Prof. Petronela Budeanu  
Prof. Georgeta Dărăbăneanu  
Prof. Georgiana Gheorghiu  
Prof. Dana-Florentina Larco  
Prof. Oana Militaru  
Prof. Dumitrița-Brîndușa Pleșca  
Prof. Emanuela Racu  
Prof. Mioara Claudia Rusu  
Prof. Mihaela Tănase  
Prof. Maria-Larisa Toma



**ISBN 978-973-579-417-0**

© Editura "Spiru Haret"

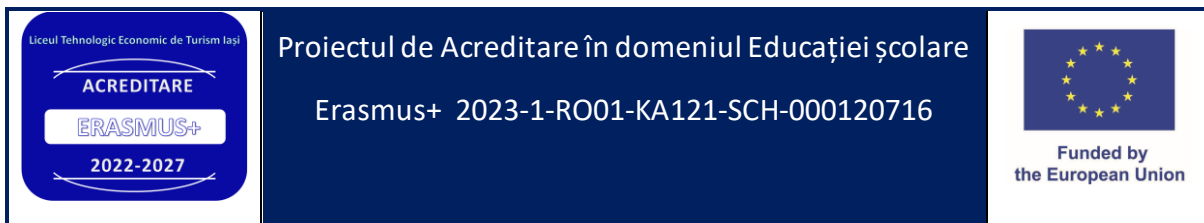
Casa Corpului Didactic "Spiru Haret" Iași  
Str. Octav Botez 2 A, Iași, 700116  
Telefon: 0232/210424; fax: 0232/210424  
E-mail: [ccdiasi@gmail.com](mailto:ccdiasi@gmail.com), [edituraspiruharet@ccdis.ro](mailto:edituraspiruharet@ccdis.ro),  
Web: [www.ccdis.ro](http://www.ccdis.ro)

*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 Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.*



## Cuprins

Cuvânt înainte.....	4
Importanța proiectelor Erasmus+ .....	5
Experiențe Erasmus+ .....	6
Modele și exemple de integrare a tehnologiilor digitale în activitățile de predare- învățare-evaluare .....	8
<b>Platforma CANVA</b> .....	8
Utilizarea Platformei <i>Canva</i> în cadrul <i>orelor de specialitate - Firma de exercițiu: M1– Administrarea firmei și M2–Marketing</i> .....	8
Utilizarea platformei <i>Canva</i> la disciplina <i>Bazele contabilității</i> .....	16
Utilizarea platformei <i>Canva</i> în cadrul orelor de <i>Instruire practică</i> .....	22
Utilizarea platformei <i>Canva</i> în cadrul orelor de <i>Limba engleză</i> .....	23
Utilizarea platformei <i>Canva</i> în cadrul orelor de <i>Limba și literatura română</i> .....	29
<b>Platforma PADLET</b> .....	32
Utilizarea platformei Padlet în cadrul orelor de specialitate- <b>Procese de bază în alimentație</b> .....	32
<b>Platforma BOOK CREATOR</b> .....	34
Utilizarea platformei Book Creator la orele de <b>Limba și literatura română</b> .....	34
<b>Platforma KAHOOT</b> .....	46
Utilizarea platformei Kahoot la orele de <b>Istorie</b> .....	46
<b>Platforma EDPUZZLE</b> .....	51
Utilizarea Edpuzzle în cadrul orelor de <b>Limba engleză</b> .....	51
Utilizarea platformei EdPuzzle în cadrul orelor de specialitate- <b>Sisteme de servire</b> ...	53
<b>Platforma MINECRAFT EDUCATION</b> .....	57
Utilizarea Minecraft Education în cadrul orelor de <b>Contabilitate</b> .....	57
<b>Platforma NEARPOD</b> .....	59
Utilizarea platformei Nearpod în cadrul orelor de <b>Psihologie</b> .....	59
<b>Platforma GOOGLE SLIDES</b> .....	61
Utilizarea Google Slides în cadrul orelor de specialitate.....	61
<b>Platforma SOCRATIVE</b> .....	64
Utilizarea platformei Socrative la orele de <b>Geografie</b> .....	64



## Cuvânt înainte

Prezentul ghid de bune practici este un instrument de lucru care poate fi folosit de orice cadru didactic cu scopul de a aduce o îmbunătățire în activitatea de predare-învățare-evaluare. Obiectivul acestui ghid este de a oferi exemple de bune practici în activitatea școlară prin folosirea unor platforme digitale.

Începând cu anul 2022 Liceul Tehnologic Economic de Turism din Iași are în implementare un proiect de Acreditare Erasmus în domeniul Educației Școlare 2021-1-RO01-KA120-SCH-000045218, proiect care are ca obiective:

- integrarea tehnologiilor digitale în activitățile de predare-învățare-evaluare,
- îmbunătățirea competențelor de predare cu metode inovativ-creative,
- dezvoltarea competențelor privind consumul sustenabil în rândul elevilor,
- îmbunătățirea competențelor de lucru cu elevii din medii defavorizate,
- creșterea interesului elevilor din liceu față de matematică, biologie, fizică, chimie și TIC.

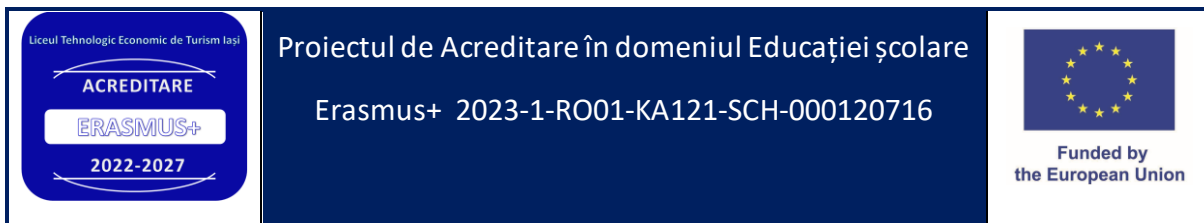
Materialul de față include exemple practice de utilizare la clasă a unor platforme digitale despre care beneficiarii direcți ai proiectului au aflat la activitățile de formare Erasmus+ din cadrul proiectelor de Acreditare 2022-1-RO01-KA121-SCH-000057752 și 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716. Cadrele didactice au învățat, în cadrul unor cursuri structurate, despre metode care folosesc aplicațiile online, despre aspecte ce țin de siguranța pe internet (plagiat, sănătate, cyber bullying, cyber stalking), despre cum pot fi folosite device-urile mobile în susținerea unei ore de curs, despre realizarea unor prezentări eficiente și crearea de postere etc.

Integrarea tehnologiilor digitale în sala de curs duce la crearea unui mediu atractiv de învățare bazat pe lucrul în echipă și pe valorificarea abilităților digitale ale elevilor și profesorilor.

Până în prezent, 16 cadre didactice care predau discipline de studiu diferite (Limba și literatura română, Limba engleză, Geografie, Istorie, Psihologie, Economie, Contabilitate, discipline din domeniul Turism-Alimentație și Comerț -Economic) au dobândit cunoștințe și abilități necesare utilizării diferitelor platforme e-learning, au învățat cum să integreze tehnologiile digitale și metode creative în procesul educativ, apelând și la demersuri interdisciplinare. Instrumentele digitale sunt diverse și urmăresc îmbunătățirea calității actului de predare-învățare-evaluare, astfel încât elevul să devină interesat și implicat în rezolvarea sarcinilor de lucru: Google Slides, QR code, Canva, Padlet, Nearpod, Minecraft, Befunky, Screenpal, Kapwing, Book Creator, Khan Academy, TED Ed, Socrative, Edpuzzle, Treasure Hunt, Quizlet, Lyricstraining, Kahoot, Quizizz, Goosechase, Plickers etc.

Activitățile de formare Erasmus+ au avut un impact major asupra participanților, care au constatat că tehnologiile digitale și aplicarea la clasă a unor metode inovative pot oferi elevilor posibilitatea să se dezvolte într-un mediu armonios și calitativ.

Echipa proiectului de Acreditare Erasmus în Domeniul Educației Școlare



## Importanța proiectelor Erasmus+

Educația nu mai poate fi privită doar în context local. Într-o lume globalizată, interconectată și în continuă schimbare, școala are rolul de a pregăti elevii pentru a deveni cetățeni activi ai unei comunități internaționale. În acest sens, programele Erasmus+ reprezintă o oportunitate extraordinară pentru liceul nostru de a promova valori europene, de a dezvolta competențe transversale și de a consolida legături între oameni și culturi.

Prin participarea la proiectele Erasmus+, elevii dobândesc competențe esențiale precum comunicarea într-o limbă străină, lucrul în echipă, gândirea critică și înțelegerea diversității culturale. Totodată, cadrele didactice își îmbunătățesc metodele de predare, implementând metode inovative care fac procesul educațional mai atractiv și mai eficient.

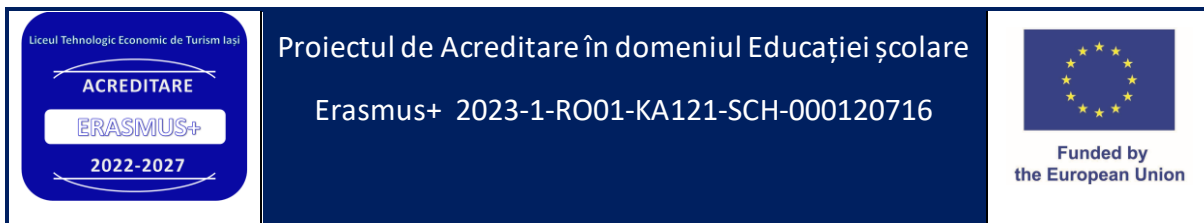
Proiectele Erasmus+ contribuie la înțelegerea și respectarea diversității culturale. Elevii și profesorii intră în contact direct cu alte sisteme educaționale, tradiții și moduri de viață, ceea ce le lărgeste orizonturile și le oferă perspective noi. Acest lucru este crucial într-o lume în care toleranța și colaborarea interculturală devin valori fundamentale.

Proiectele Erasmus+ stimulează motivația elevilor, crescându-le încrederea în propriile forțe și dorința de a excela. Călătoriile, schimburile de experiență și implicarea în activități practice în contexte internaționale le oferă o învățare concretă, dincolo de teorie. Profesorii, la rândul lor, găsesc noi surse de inspirație pentru a îmbunătăți procesul de predare.

Prin Erasmus+, liceul nostru a integrat noi tehnologii, metode didactice moderne și subiecte relevante pentru viitor, cum ar fi sustenabilitatea, digitalizarea și cetățenia activă. În acest fel, sistemul educațional devine mai bine adaptat la provocările secolului XXI.

În concluzie, proiectele Erasmus+ reprezintă o investiție valoroasă în viitorul educației școlare. Ele deschid uși către cunoaștere, colaborare și dezvoltare personală, transformând nu doar viețile elevilor și profesorilor, ci și întreaga comunitate școlară.

Director,  
prof. Ciobanu Georgeta



## Experiențe Erasmus+

Sunt unul dintre beneficiarii cursului de formare ”*Digital Resources for Teachers (WEB 2.0 Tools – Safe Internet)*” în cadrul programului Erasmus+, Domeniul Educație școlară, Proiectul: 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716, desfășurat la Oslo în perioada 15-19 iulie 2024.

Am aplicat să parcurg acest curs pentru oportunitatea de a învăța printr-o experiență internațională și am plecat de la premisa că voi contribui la realizarea obiectivului propus prin proiect: Integrarea tehnologiilor digitale la minim 50% din activitățile de predare-învățare-evaluare din școală în intervalul 2022-2027.

Participarea la acest curs mi-a oferit acces la formatori și practici educaționale din alte sisteme, am experimentat cum să folosesc instrumentele Web 2.0 în predare, cum să creez resurse digitale și să organizez lecții interactive.

Interacțiunea cu profesori din alte țări m-a încurajat în utilizarea limbii engleze, ceea ce a dus la o îmbunătățire a abilităților lingvistice și a deschis noi oportunități educaționale și profesionale.

Din perspectiva dezvoltării personale, această experiență mi-a oferit posibilitatea unei actualizări în domeniul tehnologiei și a metodelor moderne de predare, cunoștințele și experiențele acumulate mă motivează să încerc metode noi de predare și să abordez noi proiecte împreună cu colegii mei.

Inspector pentru învățământul profesional și tehnic - ISJ Iași,  
Prof. dr. Iuliana Țugui



Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare

Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716



Funded by  
the European Union

În perioada 15-19 iulie 2024, am participat la cursul de formare „Resurse digitale pentru profesori (Instrumente WEB 2.0 - Internet sigur)”, organizat de Eruditus Language School, în cadrul programului de Acreditare Erasmus+ Educație școlară. Acest program de formare s-a înscris pe linia eforturilor Uniunii Europene de a sprijini modernizarea educației, de a oferi profesorilor români ocazia de a-și dezvolta competențele digitale, esențiale pentru a răspunde provocărilor educației moderne.

Cursul de formare a avut ca obiectiv principal îmbunătățirea abilităților profesorilor de a folosi tehnologii moderne și de a crea un mediu sigur pentru elevi în mediul online. Am învățat cum să folosesc instrumente WEB 2.0 pentru a integra tehnologia în activitatea de predare, iar conținuturile să aibă un format interactiv și atractiv pentru elevi. De asemenea, am dobândit cunoștințe în domeniul siguranței digitale, ceea ce m-a ajutat să înțeleg mai bine riscurile din mediul online și cum ne putem proteja datele personale în acest context.

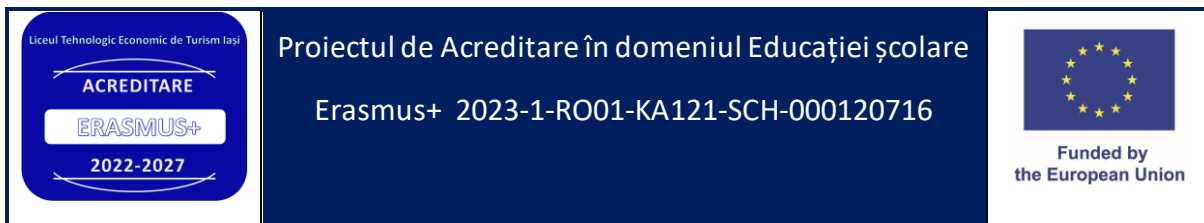
Un rezultat pozitiv al acestui curs a fost interacțiunea cu profesori din alte țări europene. În acest context, cursanții au avut posibilitatea de a realiza un schimb eficient de idei și experiențe didactice specifice fiecărui sistem educațional. Schimbul de experiență cu alți profesori m-a ajutat să văd dintr-o perspectivă mai largă cum pot integra diversitatea culturală în lecțiile mele. A fost un câștig să pot lucra alături de colegi din Europa și să găsim împreună metode noi de a îmbunătăți educația.

Acest stagiu de formare mi-a oferit o perspectivă nouă asupra politicilor și standardelor educaționale promovate de Uniunea Europeană. Înțelegerea acestor strategii îmi permite să implementez metode noi și să contribui la modernizarea sistemului de învățământ, în concordanță cu standardele europene. În același timp, a fost un pas important spre formarea abilităților necesare realizării unei educații adaptate nevoilor generației digitale. Accesul la tehnologie și utilizarea acesteia în mod sigur sunt priorități în educația actuală, iar acest curs m-a ajutat să mă alinez la standardele educaționale europene.

Destinația aleasă de organizator pentru desfășurarea cursului mi-a oferit și oportunitatea unei experiențe culturale inedite prin faptul că am avut ocazia să vizitez obiective turistice emblematic pentru Oslo și cultura norvegiană.

În concluzie, experiența Erasmus+ a fost constructivă, deoarece am cunoscut o evoluție atât pe plan profesional, cât și personal. Am realizat experiențe culturale de neuitat și am comunicat în limba engleză cu profesori din alte țări ale Uniunii Europene. Competențele și abilitățile dobândite la curs vor aduce starea de bine în sala de clasă.

Director adjunct,  
Prof. Apetrei Mona



## Modele și exemple de integrare a tehnologiilor digitale în activitățile de predare-învățare-evaluare

### Platforma CANVA

Utilizarea Platformei *Canva* în cadrul *orelor de specialitate - Firma de exercițiu: M1–Administrarea firmei și M2–Marketing*

**Propunător activitate:** Asiminei Irina-Adriana

**Data desfășurării:** 05.05.2023

**Durata:** 2 ore

**Grup țintă:** elevii claselor a XI-a E, a XII-a B, a XII-a C

**Locul desfășurării:** sala de clasă

**Disciplina:** *Firmă de exercițiu: M1 – Administrarea firmei și M2 – Marketing*

**Denumirea metodei:** Canva

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

**Obiective:**

- creșterea standardelor la nivelul competențelor digitale;
- dezvoltarea unor competențe privind învățarea interactivă, care să ducă la dezvoltarea spiritului inventiv, creativității, comunicării și colaborării.

**Resurse:** platforma: <https://www.canva.com/>

**Descrierea activității**

CANVA este una dintre aplicațiile pe care le putem utiliza cu succes în activitatea cu elevii, la majoritatea disciplinelor, fiind o platformă unde putem proiecta diferite design-uri.

Canva ne permite să transmitem viziunea sau mesajul nostru printr-un design. De asemenea, este o platformă socială unde design-urile noastre pot deveni publice pentru oricine. Este accesată de către elevi de pe dispozitivul mobil sau intrând pe site-ul [canva.com](https://www.canva.com/), în acest caz putând fi folosit și calculatorul sau laptopul.

Pentru a crea un Poster on-line utilizând platforma Canva, elevii vor parcurge următorii pași:

**Pasul 1** - Tastați [www.canva.com](https://www.canva.com/) și creați-vă un cont de utilizator! Dacă aveți cont de Facebook, vă puteți loga direct, cu acel cont de Facebook, ori de câte ori intrați în program. Dacă intrați de pe același computer, programul vă identifică imediat contul.

Liceul Tehnologic Economic de Turism Iasi


**ACREDITARE**

**ERASMUS+**

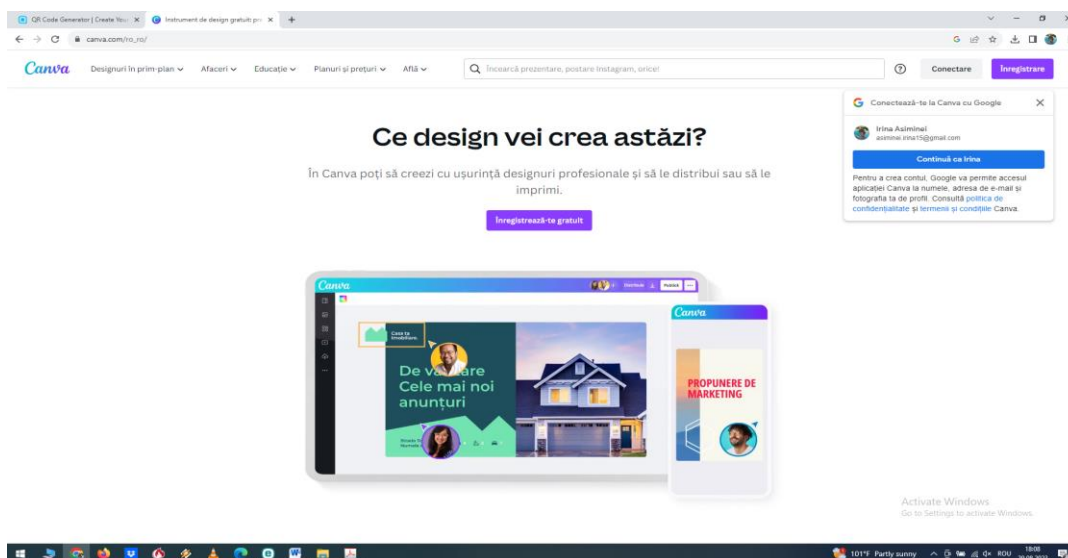
**2022-2027**

**Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare**

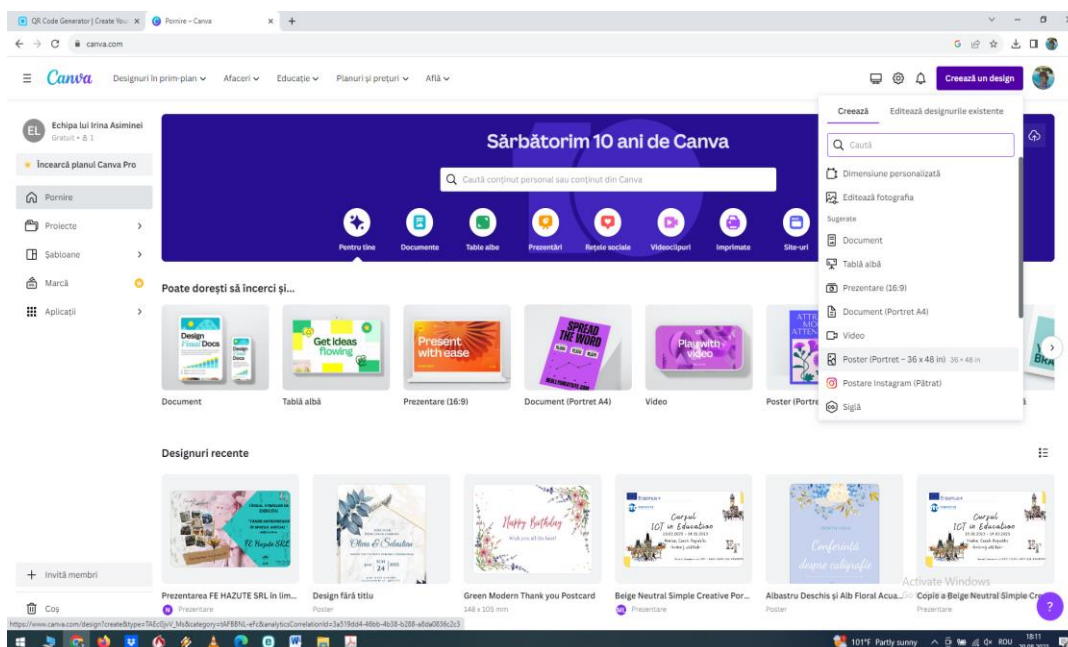
**Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716**



**Funded by  
the European Union**



**Pasul 2** - După ce v-ați logat, selectați secțiunea Poster, așa cum apare în imaginea de mai jos în partea stângă sau click pe dreptunghiul albastru din dreapta sus: Creează un design și selectați Poster!



**Pasul 3** - Pentru crearea posterului vi se vor afișa în partea stângă, pe verticală, o serie de instrumente. Puteți începe prin a selecta un șablon din zona Șabloane. În mod automat, șablonul selectat va fi încărcat în secțiunea albă din mijloc, așa cum se observă mai jos. Dacă nu vă place șablonul selectat, puteți încărca rând pe rând altele, până vă decideți pentru varianta cea mai potrivită momentului.

Liceul Tehnologic Economic de Turism Iași


**ACREDITARE**

**ERASMUS+**

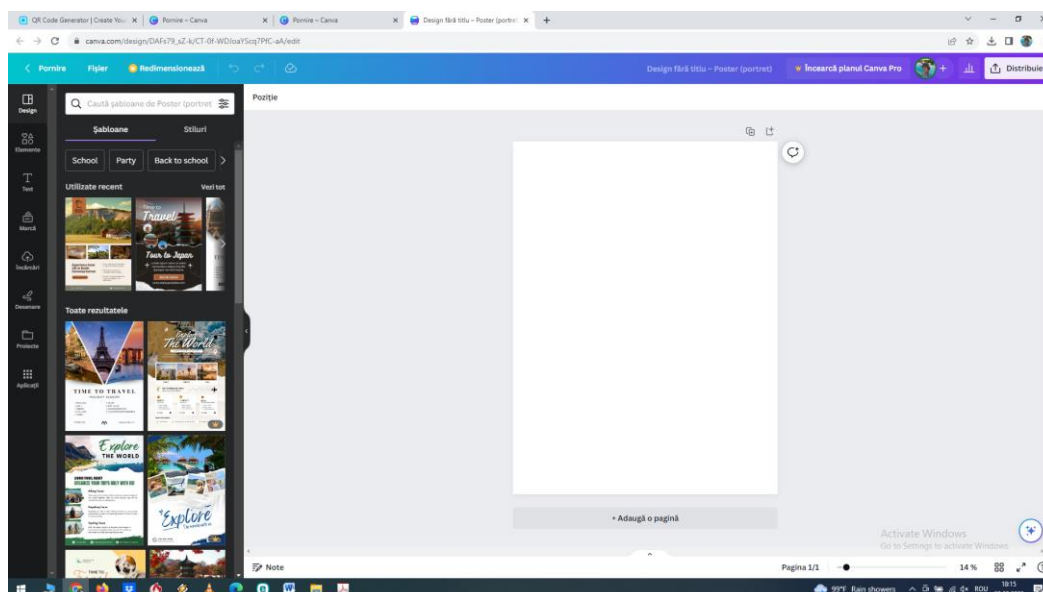
**2022-2027**

Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare

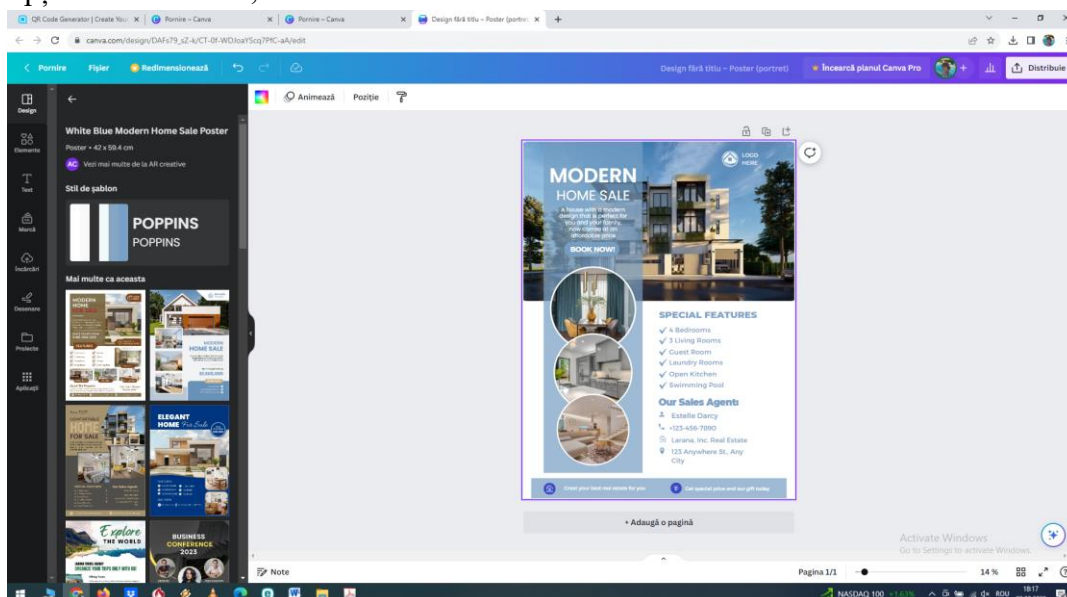
Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716



Funded by  
the European Union



**Pasul 4** - După ce ați încărcat șablonul dorit, puteți începe editarea și introduce ce text doriți, după care să îl aranjați, să îl poziționați în zonele permise de setările șablonului. Pentru editare aveți opțiunile din Word, în bara de sus.



**Pasul 5** - Pentru a face posterul cât mai atractiv vizual, puteți introduce și Elemente, accesând zona Elemente, de pe bara verticală din stânga.

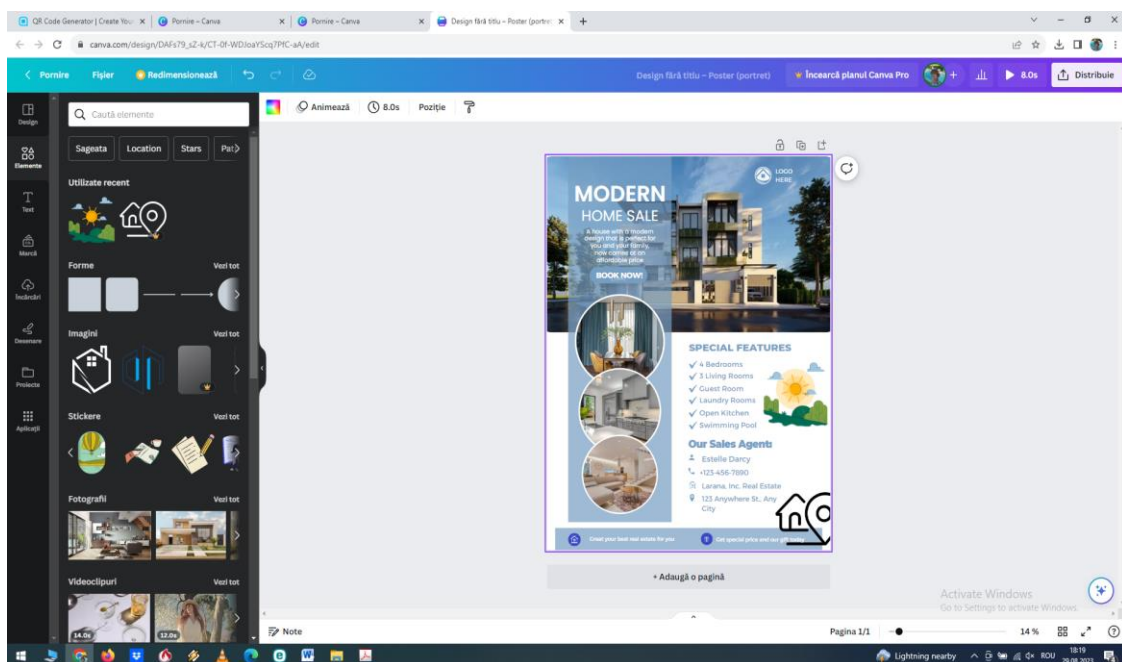


# Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare

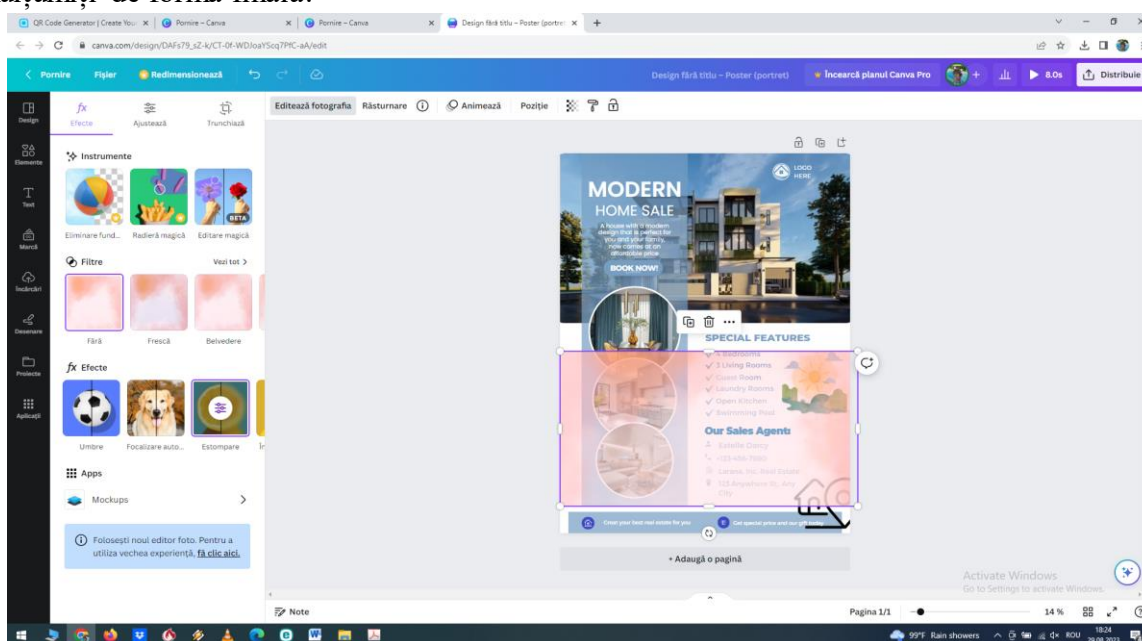
## Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716



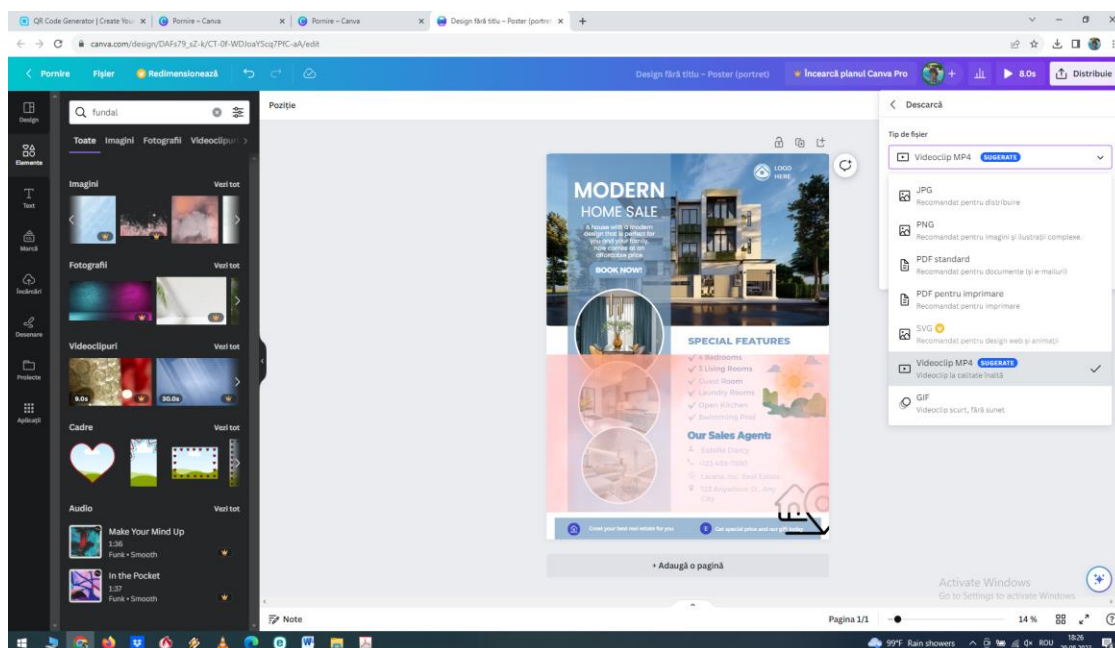
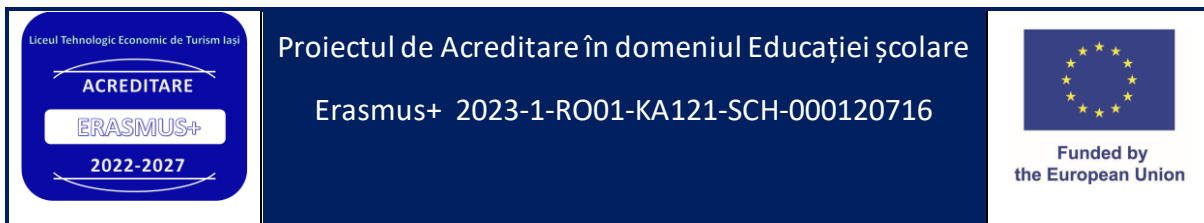
Funded by  
the European Union



**Pasul 6** - Dacă doriți să schimbați fundalul posterului, click pe secțiunea Fundal din bara verticală din stânga și jucați-vă cu fundalurile puse la dispoziție de platformă, până sunteți mulțumiți de forma finală!



**Pasul 7** - Dacă ați ajuns la o formă finală a posterului, selectați descărcarea fișierului în format PDF, din chenarul din dreapta paginii, așa cum puteți observa în imaginea de mai jos.



Produsul final poate fi încărcat în Google Classroom, pe o pagină de Facebook, pe WhatsApp, Messenger ș.a.

### Rezultate așteptate

- Elevii vor putea crea grafică, prezentări, postere, documente și alt conținut vizual pentru rețelele sociale. Aplicația include șabloane pe care aceștia le pot utiliza;
- Elevii vor putea realiza cu ușurință invitații, cărți de vizită, pliante, fundaluri Zoom folosind șabloane concepute profesional;
- Elevii vor putea încărca propriile fotografii și să le adauge la șabloanele Canva folosind o interfață drag and drop.

### Modalități de evaluare a activității

- Elevii, individual sau în echipă, realizează sarcinile primite de la profesor după care prezintă produsul final în cadrul orelor dedicate firmei de exercițiu;
- Elevii participă la competițiile și târgurile firmelor de exercițiu cu prezentările Canva care conțin activitățile realizate pe compartimente de lucru.

### Rezultate înregistrate

- Îmbunătățirea abilităților digitale;
- Dezvoltarea auto – controlului;
- Înțelegerea reciprocă;
- Dezvoltarea încrederii de sine.

### Sugestii și recomandări

- Oricine poate crea un design cu CANVA, inclusiv non-designerii;

- Viziunea Canva este de a oferi un instrument intuitiv, care permite elevilor și profesorilor crearea unor modele frumoase și profesionale, de a elimina teama pentru platforme scumpe și complicate cum ar fi Photoshop sau InDesign;
- Canva poate fi utilizată în social media, marketing, afaceri, antreprenoriat și comunități educative;
- Canva permite oricui să comunice eficient cu mai multe tipuri de design;
- Canva poate fi folosit pentru crearea de prezentări pentru diferite proiecte, crearea de grafică de blog și postări mass-media;
- Canva vă oferă instrumentele de care aveți nevoie pentru a crea fișe interactive, filme și serii educaționale, imagini colaje, broșuri, flyere, cărți de vizită, invitații;
- Deși gratuită, pentru funcționalități suplimentare, Canva oferă și abonamente cu plată precum Canva Pro și Canva for Enterprise. Utilizatorii pot plăti, de asemenea, pentru imprimarea și livrarea produselor fizice.

### Activități cu elevii



Prezentarea FE HAZUȚE SRL în  
limba română

Prezentare 1920 px × 1080 px

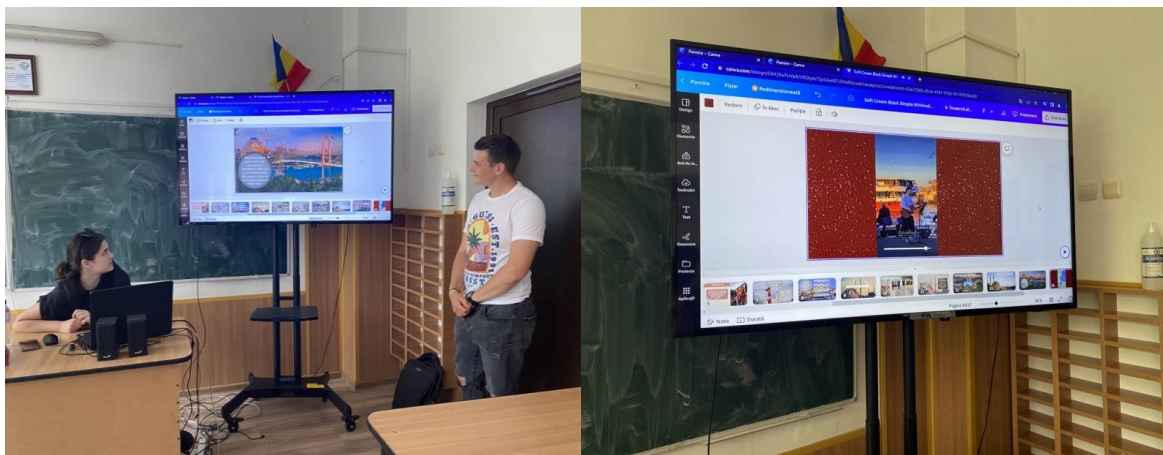
**N** De Narcis  
La 14 mai 2023

Editează

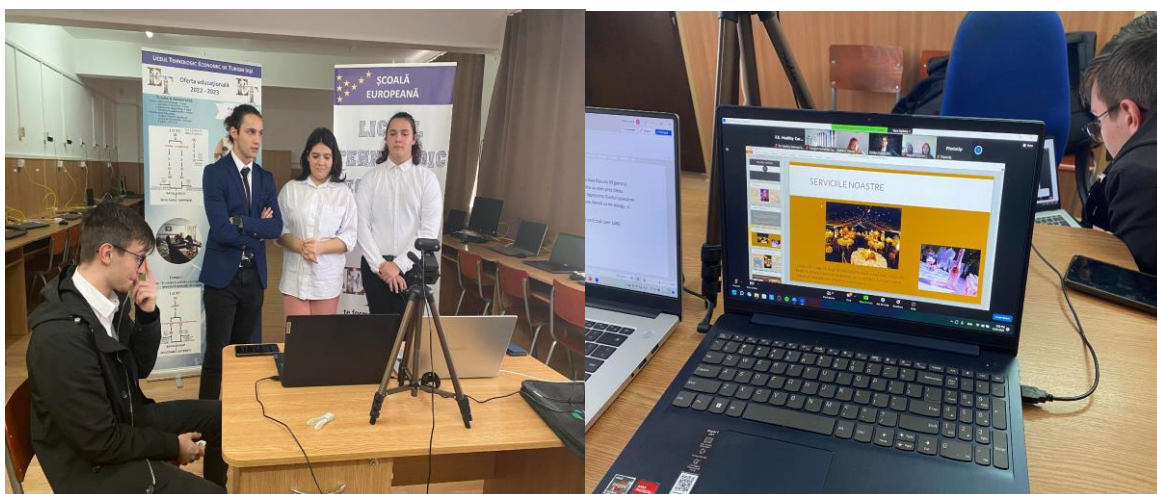
Fă o copie

Distribuie acest design

**Fig.1. FE Hazuțe SRL – Clasa a XI-a E**



*Fig. 2. FE EcoDor SRL – Clasa a XII-a B*



*Fig. 3. Healthy Caravan SRL – Clasa a XII-a C*



FE Ecodor SRL



FE Healthy Caravan SRL

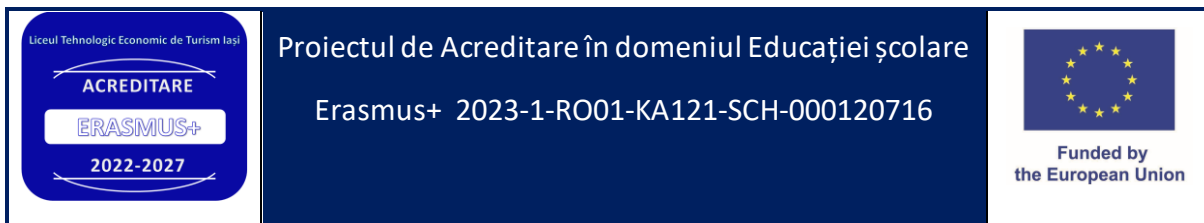


FE Hazuțe SRL



FE Zen-Lake SRL

Fig. 4. Evenimentul caritabil "Târgul Faptelor Bune"



## Utilizarea platformei *Canva* la disciplina *Bazele contabilității*

Propunător activitate: **prof. Cristian Avădănei**

Data desfășurării: **15.05.2024**

Durata: **2 ore**

Grup țintă: **clasa a IX-a F**

Locul desfășurării: **sala de clasă**

Disciplina: **Bazele contabilității**

Denumirea metodei /platformei (instrumentului digital) **<https://www.canva.com>**

Utilizarea Canva la orele de contabilitate poate ajuta la atingerea mai multor **obiective** educaționale și pedagogice, cum ar fi:

1. **Dezvoltarea abilităților de prezentare:** Elevii vor învăța să creeze prezentări eficiente și atractive despre Activul patrimonial.
2. **Recapitularea într-un mod atractiv a noțiunilor despre Activul patrimonial**
3. **Îmbunătățirea înțelegerii vizuale:** Utilizarea Canva, pentru a crea materiale vizuale, ajută la clarificarea și consolidarea conceptelor contabile, facilitând înțelegerea și reținerea acestora de către elevi.
4. **Creșterea implicării și interesului:** Materialele didactice interactive și vizuale create de către elevi cu Canva pot spori interesul pentru subiectele contabile, făcând orele mai captivante și motivându-i să se implice activ în procesul de învățare.
5. **Dezvoltarea creativității și a gândirii critice:** Prin utilizarea Canva, elevii sunt încurajați să gândească creativ și să găsească modalități inovatoare de a prezenta datele contabile, ceea ce poate îmbunătăți gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor.
6. **Facilitarea colaborării:** Prin intermediul Canva, elevii pot să lucreze împreună la proiecte, dezvoltând astfel abilități de lucru în echipă și comunicare.
7. **Îmbunătățirea competențelor digitale:** Folosirea Canva ajută elevii să se familiarizeze cu instrumentele digitale de design, competențe din ce în ce mai importante în mediul de afaceri modern.
8. **Personalizarea învățării:** Profesorii pot crea materiale didactice personalizate, adaptate la nevoile specifice ale fiecărei clase sau ale unui subiect specific, facilitând astfel învățarea diferențiată și individualizată.
9. **Evaluarea creativă a cunoștințelor:** Utilizarea Canva poate oferi profesorilor modalități alternative de a evalua cunoștințele studenților, prin proiecte și prezentări, în locul testelor tradiționale.



Atingerea acestor obiective, prin intermediul Canva, poate îmbunătăți semnificativ experiența de învățare în cadrul orelor de contabilitate, făcând-o mai dinamică, interactivă și adaptată nevoilor moderne ale elevilor.

Resurse utilizate: platforma grafică Canva (<https://www.canva.com>), aplicația Google Classroom (<https://classroom.google.com>), laptop, manualul disciplinei, caietul de notițe.

### ***Descrierea platformei Canva***

Canva este o platformă de design grafic ușor de utilizat, concepută pentru a permite oricui să creeze design-uri profesionale fără a avea nevoie de cunoștințe avansate de grafică. Iată câteva aspecte cheie ale aplicației Canva:

- *Interfață intuitivă:* Canva are o interfață prietenoasă și ușor de navigat, care permite utilizatorilor să acceseze rapid diferite instrumente și funcții de design.
- *Șabloane predefinite:* Aplicația oferă mii de șabloane pentru diferite tipuri de design, cum ar fi postări pe rețele sociale, prezentări, postere, cărți de vizită și multe altele. Aceste șabloane pot fi personalizate pentru a se potrivi nevoilor specifice ale utilizatorilor.
- *Bibliotecă de elemente grafice:* Canva include o vastă colecție de imagini, pictograme, ilustrații și forme care pot fi utilizate în proiectele de design. Utilizatorii pot încărca, de asemenea, propriile lor imagini.
- *Colaborare:* Canva permite colaborarea în timp real, ceea ce înseamnă că mai mulți utilizatori pot lucra simultan la același proiect, făcând astfel munca în echipă mai eficientă.
- *Versatilitate:* Aplicația poate fi utilizată atât pe dispozitive mobile, cât și pe desktop, permițând utilizatorilor să creeze și să editeze design-uri de oriunde.
- *Export și partajare:* Design-urile finalizate pot fi descărcate în diverse formate (PNG, JPG, PDF) și partajate direct pe rețelele sociale sau prin e-mail.
- *Planuri de abonament:* Canva oferă un plan gratuit, care include acces la o mare parte din funcționalități și șabloane, și un plan Pro care oferă acces la caracteristici avansate, mai multe resurse grafice și șabloane Premium.

Prin toate aceste caracteristici, Canva devine un instrument esențial pentru antreprenori, marketeri, designeri sau oricine dorește să creeze design-uri vizuale atractive și eficiente.????

### ***Beneficii ale utilizării aplicației Canva la orele de contabilitate***

Utilizarea aplicației Canva la orele de contabilitate poate oferi numeroase avantaje, atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Iată câteva dintre ele:

- *Vizualizarea conceptelor complexe:* Canva poate fi folosită pentru a crea grafice, diagrame și infografice care explică concepte financiare complexe într-un mod vizual și accesibil. Astfel, elevii pot înțelege mai ușor și pot reține mai bine informațiile.



- *Prezentări atractive:* Profesorii pot utiliza Canva pentru a crea prezentări vizuale și atractive, care pot menține interesul elevilor și îi pot ajuta să se concentreze asupra subiectului.
- *Personalizarea materialelor de curs:* Aplicația permite crearea unor materiale de curs personalizate, adaptate nevoilor specifice ale clasei sau ale unui subiect anume. Astfel, profesorii pot oferi exemple și studii de caz relevante.
- *Colaborare și proiecte de grup:* Canva facilitează colaborarea, permițând elevilor să lucreze împreună la proiecte de grup. Aceștia pot crea prezentări sau rapoarte comune, dezvoltând astfel abilități de lucru în echipă.
- *Dezvoltarea creativității:* Prin utilizarea Canva, elevii pot dezvolta creativitatea și abilitățile de design, ceea ce poate fi util în pregătirea rapoartelor financiare, a prezentărilor către clienți sau în alte aspecte ale carierei lor în contabilitate.
- *Accesibilitate și ușurință în utilizare:* Canva are o interfață intuitivă, fiind ușor de folosit chiar și de către cei care nu au experiență în design grafic. Elevii și profesorii pot accesa aplicația de pe orice dispozitiv, ceea ce facilitează utilizarea ei atât în clasă, cât și în afara acesteia.
- *Crearea de materiale didactice interactive:* Profesorii pot crea fișe de lucru, quiz-uri sau alte materiale interactive care să ajute la evaluarea și consolidarea cunoștințelor elevilor.
- *Economisirea timpului:* Utilizând șabloanele disponibile, profesorii pot crea rapid materiale didactice de calitate, economisind timp prețios pe care îl pot aloca altor activități educaționale.

Prin integrarea Canva în orele de contabilitate, procesul de predare și învățare devine mai dinamic, interactiv și eficient, contribuind la o mai bună înțelegere a subiectelor financiare.

### ***Dezavantaje ale utilizării Canva la orele de contabilitate***

Deși Canva oferă numeroase avantaje în cadrul orelor de contabilitate, există și câteva dezavantaje potențiale care trebuie luate în considerare:

- *Limitări tehnice:* Canva necesită o conexiune stabilă la internet pentru a funcționa corespunzător. În cazul în care conexiunea este slabă sau inexistentă, utilizarea aplicației poate fi dificilă sau imposibilă.
- *Complexitate pentru anumite concepte:* Pentru concepte contabile extrem de complexe sau detaliate, instrumentele grafice din Canva pot să nu fie suficiente pentru a transmite informația în mod eficient. Uneori, ar putea fi necesară o abordare mai tradițională sau mai tehnică.
- *Dependența de șabloane:* Utilizarea excesivă a șabloanelor poate duce la design-uri repetitive și lipsite de originalitate. Aceasta poate reduce impactul vizual al materialelor educaționale și poate afecta implicarea studenților.



- *Costuri asociate:* Deși Canva oferă un plan gratuit, multe funcții avansate și șabloane Premium sunt disponibile doar prin abonamentul plătit. Acest lucru poate reprezenta un impediment pentru școli sau studenți cu bugete limitate.
- *Curba de învățare:* Deși Canva este cunoscută pentru ușurința sa de utilizare, există totuși o curbă de învățare pentru cei care nu sunt familiarizați cu instrumentele de design grafic. Profesorii și elevii pot necesita timp pentru a se obișnui cu toate funcționalitățile.
- *Distrageri potențiale:* Datorită numeroaselor opțiuni de personalizare și design, elevii se pot concentra mai mult pe aspectul vizual decât pe conținutul contabil, ceea ce poate duce la pierderea esenței lecției.
- *Probleme de securitate și confidențialitate:* Folosirea platformei poate ridica probleme legate de securitatea datelor și confidențialitatea informațiilor contabile sensibile dacă nu sunt gestionate corespunzător.
- *Compatibilitate cu alte programe:* Materialele create în Canva pot necesita conversie sau ajustări pentru a fi integrate în alte programe sau platforme folosite în contabilitate, ceea ce poate complica procesul de predare.

Prin conștientizarea acestor dezavantaje, profesorii și studenții pot utiliza Canva mai eficient, asigurându-se că aplicația este un instrument complementar și nu un substitut pentru învățarea tradițională în contabilitate.

### ***Rezultate așteptate prin utilizarea Canva la orele de contabilitate***

Utilizarea Canva la orele de contabilitate poate genera o serie de rezultate pozitive, care pot îmbunătăți atât experiența de predare, cât și cea de învățare. Iată câteva dintre rezultatele așteptate:

- *Înțelegere sporită a conceptelor:* Prin prezentarea vizuală a informațiilor contabile, elevii pot înțelege mai ușor concepte complexe.
- *Creșterea implicării și a interesului:* Design-urile atractive și interactive create cu Canva pot face lecțiile mai interesante și pot spori implicarea elevilor, menținându-le atenția și interesul.
- *Dezvoltarea abilităților de prezentare:* Elevii vor învăța să creeze prezentări eficiente și să comunice informații financiare într-un mod clar și concis, abilități esențiale pentru viitoarele lor cariere în domeniul financiar.
- *Îmbunătățirea colaborării:* Prin proiectele de grup realizate în Canva, elevii pot dezvolta abilități de lucru în echipă și comunicare.
- *Feedback eficient și corectarea erorilor:* Profesorii pot oferi feedback vizual și constructiv asupra proiectelor elevilor, evidențiind erorile și sugerând îmbunătățiri.

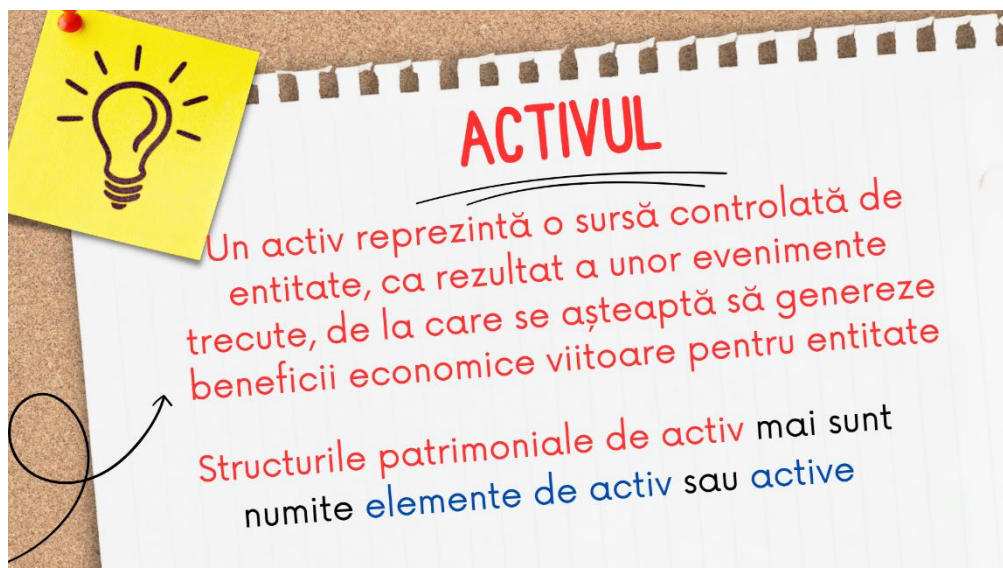
Prin aceste rezultate, utilizarea Canva la orele de contabilitate poate contribui la crearea unui mediu de învățare mai dinamic, interactiv și adaptat nevoilor moderne ale elevilor, pregătindu-i mai bine pentru provocările viitoare din domeniul contabilității.

### ***Rezultate înregistrate prin utilizarea platformei Canva la orele de contabilitate***

- Elevii și-au *fixat noțiunile* complexe datorită prezentărilor atractive.
- Prin utilizarea Canva au fost *stimulate interesul și atenția elevilor*, aceștia devenind mult mai implicați pe parcursul orelor.
- Abilitățile de prezentare a elevilor *au fost ameliorate* prin utilizarea șabloanelor oferite de Canva.
- *Colaborarea dintre elevi a înregistrat o creștere vizibilă* la orele în care s-a utilizat Canva, prin comparație cu alte ore clasice.

Mai jos se regăsesc mai multe **exemple de proiecte**.

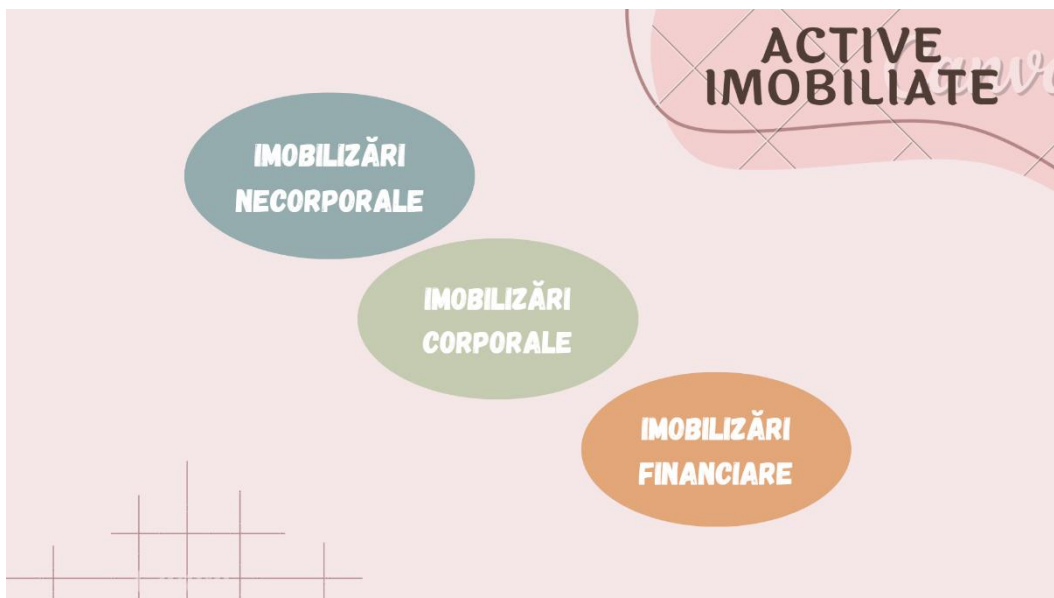
[https://www.canva.com/design/DAGDPh7Z7j8/dKlQ8b3s\\_WozjNiB30nlYg/edit?utm\\_content=DAGDPh7Z7j8&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGDPh7Z7j8/dKlQ8b3s_WozjNiB30nlYg/edit?utm_content=DAGDPh7Z7j8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

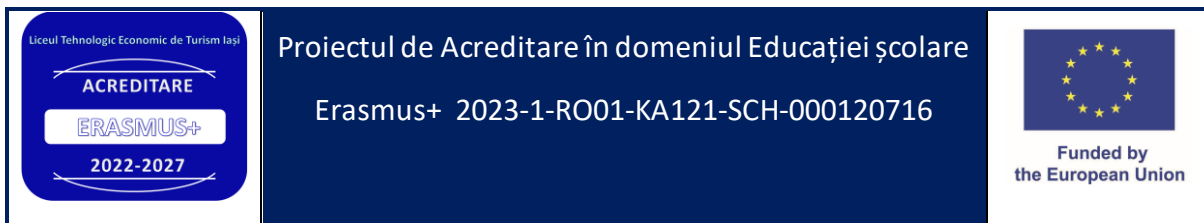


[https://www.canva.com/design/DAGBMdeUx94/hVhxoQdXf0Z\\_qBEdKyec7g/edit?utm\\_content=DAGBMdeUx94&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=https://www.canva.com/design/DAGCmiaBYcQ/k9awgIIWIkILOeTm2OUQoA/edit?utm\\_content=DAGCmiaBYcQ&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGBMdeUx94/hVhxoQdXf0Z_qBEdKyec7g/edit?utm_content=DAGBMdeUx94&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=https://www.canva.com/design/DAGCmiaBYcQ/k9awgIIWIkILOeTm2OUQoA/edit?utm_content=DAGCmiaBYcQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



[https://www.canva.com/design/DAGAcNMIQi0/7N7LElqV0sBiKywB9yTLAQ/edit?utm\\_content=DAGAcNMIQi0&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGAcNMIQi0/7N7LElqV0sBiKywB9yTLAQ/edit?utm_content=DAGAcNMIQi0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)





## Utilizarea platformei *Canva* în cadrul orelor de *Instruire practică*

**Propunător activitate:** Dărăbăneanu Georgeta

**Data desfășurării:** 3.05.2023

**Durata:** 2 ORE

**Grup țintă:** elevii clasei a IX-a I

**Locul desfășurării:** LABORATOR –INSTRUIRE PRACTICĂ

**Disciplina:** M4- Organizarea unității comerciale

**Denumirea metodei :** Canva

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

**Obiective:**

- *Formarea capacității de a utiliza instrumente informatice*
- *Exprimarea unui mod de gândire creativ, în structurarea și rezolvarea sarcinilor de lucru*

**Resurse: platforma** <https://www.canva.com/>

**Descrierea activității**

Platforma digitală gratuită este un instrument grafic, elevul accesează [www.canva.com](https://www.canva.com/) cu un cont Google, apoi alege tipul de cont (elev sau profesor) și invită colaboratorii pentru a forma o echipă. Alege documentul ca și prezentare (aici se găsesc mai multe forme de documente) și vor avea acces la mai multe tipuri de prezentări pe care le pot ajusta, fiecare buton și simbol având câte o funcție.

Din bara laterala pot schimba imagini, text, video și pot insera muzica dorită. Se pot încărca și imaginile proprii sau se pot descărca online. Fiecare slide din prezentare are propriile opțiuni și ele sunt salvate automat de platforma Canva. Prezentarea se poate face în câteva zile, ea putând fi accesată de câte ori ne logăm.

De asemenea, din butonul „SHARE” putem oferi acces și altcuiva la prezentare, o putem descărca sau o putem prezenta direct de pe platformă.

**Rezultate așteptate:**

- *elevii vor crea materiale captivante, folosind funcții de editare, imagini, fonturi, videoclipuri și animații care vor fi finalizate/prezentate în clasă sau online.*

**Modalități de evaluare a activității:**

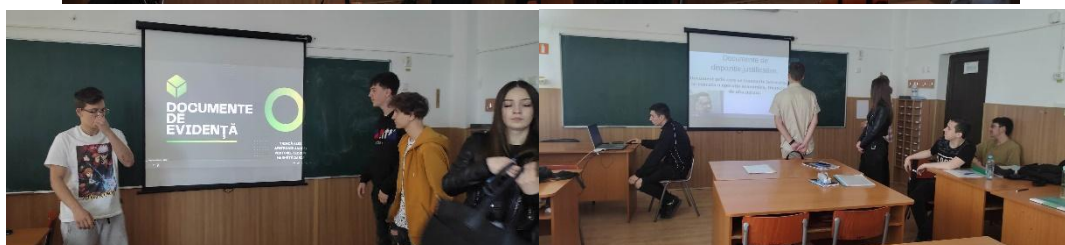
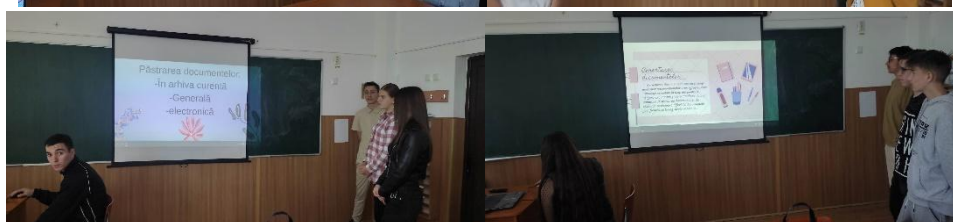
- *elevii prezintă în cadrul orelor de specialitate proiectele create pe platforma Canva.*

**Rezultate înregistrate:**

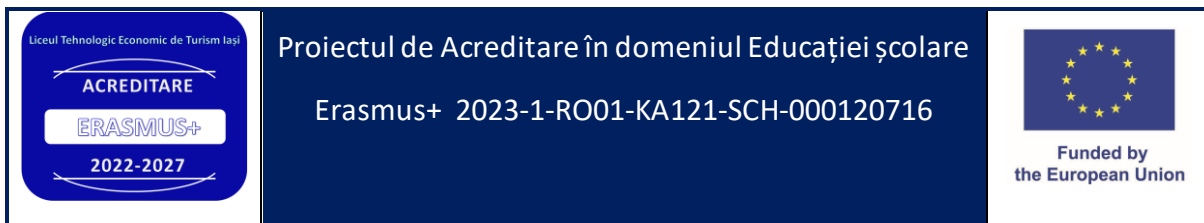
- *Platforma Canva este un instrument de lucru atractiv pentru elevi și profesori, contribuind la îmbunătățirea calității actului educativ.*

**Sugestii și recomandări:**

- *Platforma Canva ajută comunitatea școlară să comunice mai bine și să împărtășească diverse cunoștințe, dintr-un singur loc.*



Utilizarea platformei *Canva* în cadrul orelor de *Limba engleză*



**Propunător activitate: RACU EMANUELA**

**Data desfășurării: mai 2023**

**Durata: 1oră**

**Grup țintă:** elevii de liceu și învățământ profesional

**Locul desfășurării:** sala de curs

**Disciplina:** limba engleză

**Denumirea metodei : Canva**

<https://www.canva.com/design/DAFgodl1qec/yfTUaIltxjUCWOSZ3pCIPQ/edit>

### **Obiective:**

- *îmbogățirea cunoștințelor elevilor legate de utilizarea timpurilor verbale în limba engleză, prin implementarea platformelor e-learning (Canva), printr-o abordare interdisciplinară*
- *dezvoltarea competențelor cheie cum ar fi gândirea critică, prin intermediul media și abilităților media și informatice*
- *recapitularea și dezvoltarea competențelor elevilor, creșterea încrederii în crearea și utilizarea metodelor digitale în ceea ce privește limba engleză*

### **Resurse:**

- Platforma CANVA
- Manual limba engleză

### **Descrierea activității**

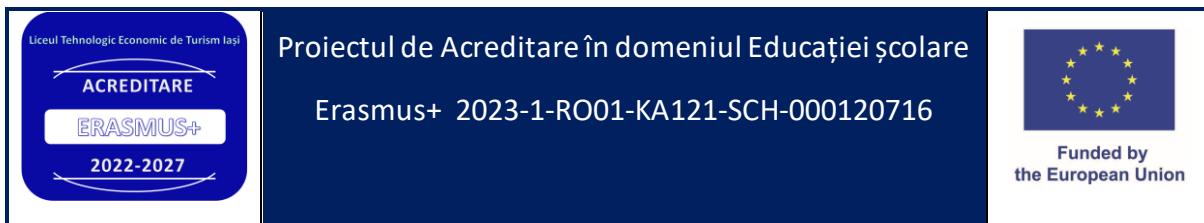
Pașii care trebuie urmați pentru a putea utiliza și exemple de activități de învățare/predare/evaluare.

- elevii vor exprima propriile cunoștințe și abilități legate de utilizarea timpurilor verbale trecute în limba engleză
- elevii își vor exprima eventualele dificultăți legate de utilizarea timpurilor verbale trecute în limba engleză
- elevii vor crea contexte de utilizare a timpurilor verbale trecute în limba engleză și vor face analogii între limba română și limba engleză
- toate etapele menționate anterior vor fi susținute și chiar completate prin intermediul prezentării Canva

### **Rezultate așteptate**

- aprofundarea de cunoștințe și abilități legate de utilizarea limbii engleze în diferite situații de comunicare și totodată creșterea încrederii elevilor în utilizarea platformelor educaționale

### **Modalități de evaluare a activității**



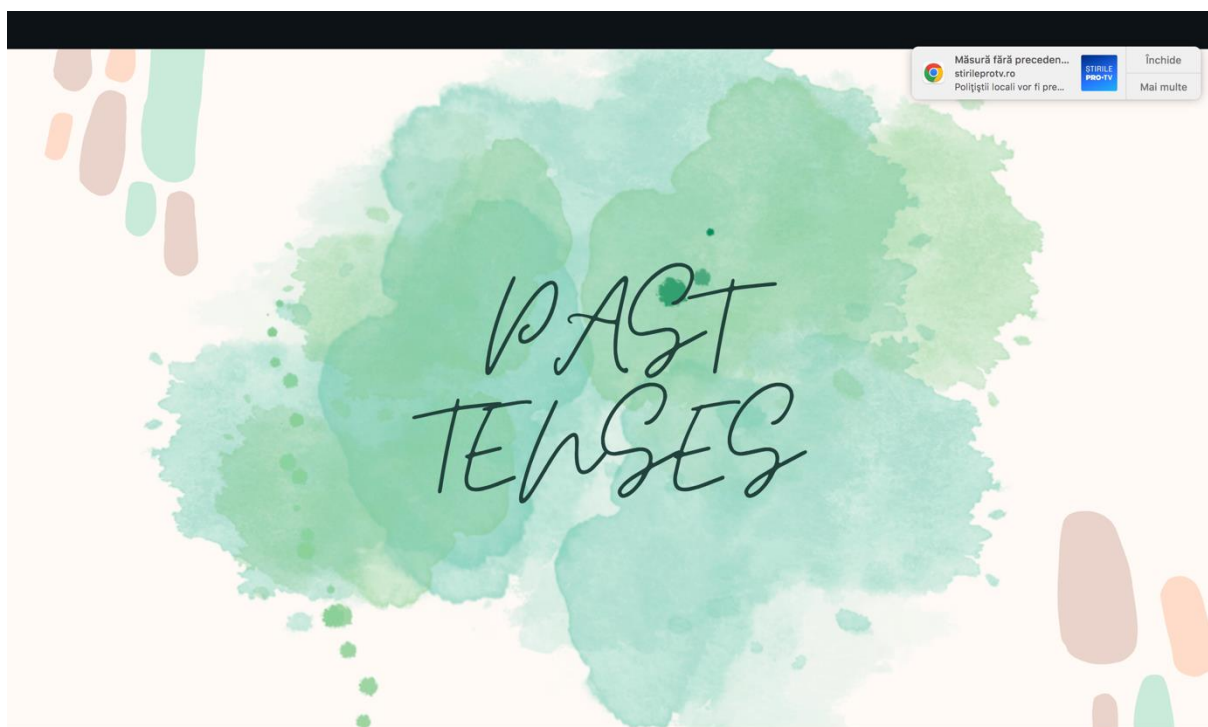
- exerciții de implementare a cunoștințelor și abilităților de utilizare a limbii engleze în diferite situații de comunicare
- crearea de situații de comunicare în limba engleză
- realizarea de proiecte personale în aplicația Canva

### **Rezultate înregistrate**

- a crescut interesul elevilor pentru utilizarea limbii engleze în diferite situații de comunicare, prin utilizarea aplicației Canva

### **Sugestii și recomandări**

Elevii vor fi încurajați să lucreze în ritm propriu și din ce în ce mai conjugat, pentru creșterea interesului de a comunica într-o limbă străină



Măsură fără preceden...  
stirileprotv.ro  
Polițiștii locali vor fi pre...

STIRILE  
PRO-TV

Închide  
Mai multe



Măsură fără preceden...  
stirileprotv.ro  
Polițiștii locali vor fi pre...

STIRILE  
PRO-TV

Închide  
Mai multe



1.

# PAST TENSE SIMPLE

$\sqrt{b}$  II  
or  
 $\sqrt{b} - ed$

# 3. PAST PERFECT SIMPLE

had +  $\sqrt{b}$  III







Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare

Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716



Funded by  
the European Union

## Utilizarea platformei *Canva* în cadrul orelor de *Limba și literatura română*

**Propunător activitate:** Pleșca Dumitrița-Brîndușa

**Data desfășurării:** 14.06.2023

**Durata:** 1 oră

**Grup țintă:** elevii clasei a X- a G

**Locul desfășurării:** Liceul Tehnologic Economic de Turism Iași

**Disciplina:** Limba și literatura română

**Denumirea metodei /platformei (instrumentului digital)** Canva

### **Obiective:**

- Folosirea platformelor digitale în procesul educativ
- Stimularea imaginației și creativității

**Resurse:** calculator, telefon, internet

**Descrierea activității/a metodei/platformei(instrumentului) digital:** elevii au primit ca sarcină de lucru să realizeze un afiș prin care să popularizeze o activitate culturală (cerc de lectură, de ex.). Au accesat Canva și au realizat posterele și afișele, folosind diferite efecte artistice oferite de aplicație.

### **Rezultate așteptate**

Elevii și-au folosit imaginația (unii, chiar și simțul umorului) și au realizat diferite afișe, creându-se și un spirit de competiție între ei.

### **Modalități de evaluare a activității**

Elevii au postat afișele pe Classroom, fiind vizibile pentru toți. Au fost apreciate cele mai reușite postere.

### **Rezultate înregistrate**

A crescut interesul elevilor pentru arta digitală, descoperindu-și alte domenii de interes, auxiliare studiului limbii și literaturii.

### **Sugestii și recomandări**

Cu ocazia desfășurării unor activități culturale, voi organiza și un concurs de afișe/postere pentru popularizare evenimentelor respective.



# CULBUL DE LECTURA



15 iunie

ora 14.30

In corpul A la biblioteca



*Va invităm la  
clubul de  
lectură al  
scolii*



.....

*Va invităm să participați la grupul nostru de  
lectură în biblioteca școlii unde vom vorbi  
despre cărți cu tematică fantastică*

AUGUST

MARTI 30 LA ORA 12:30

2023

*Va așteptăm !!!*



## Platforma PADLET

### Utilizarea platformei Padlet în cadrul orelor de specialitate- Procese de bază în alimentație

**Propunător activitate:** MILITARU OANA

**Data desfășurării:** 8.05.2023

**Durata:** 4 ore

**Grup țintă:** elevii clasei a IX-a, A, B, C, D - liceu

**Locul desfășurării:** Sala de clasă

**Disciplina:** Procese de bază în alimentație

**Denumirea metodei :** Padlet

<https://padlet.com/dashboard>

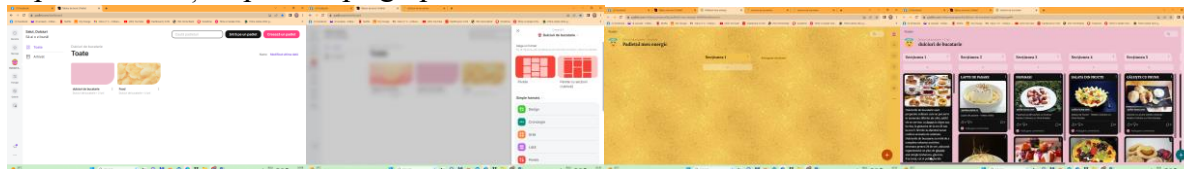
#### Obiective:

- creșterea gradului de creativitate
- creșterea flexibilității în gândire, dar și în ceea ce privește organizarea timpului de lucru
- conștientizarea impactului social, economic și moral al utilizării calculatorului
- formarea obișnuințelor de alegere corespunzătoare a aplicațiilor în abordarea sarcinilor de lucru
- manifestarea inițiativei și disponibilității de a aborda sarcini variate

**Resurse:** platforma - <https://padlet.com/dashboard>

#### Descrierea activității

Elevul se loghează cu o adresă de g-mail pe platforma Padlet, selectează „fă un Padlet”, alegem fundalul, alegem titlu, folosim opțiunile disponibile și astfel putem crea un Padlet, apoi partajăm, copiem linkul și îl plasăm pe grupul dorit.



#### Activități de învățare:

- utilizarea operațiilor de bază în procesarea textului
- organizează și prelucrează informația.
- realizarea unor aplicații practice

#### Rezultate așteptate:

- elevii utilizează aplicațiile platformei Padlet în managementul informatizat al proiectelor
- creșterea eficienței și valorii demersului didactic

### Modalități de evaluare a activității:

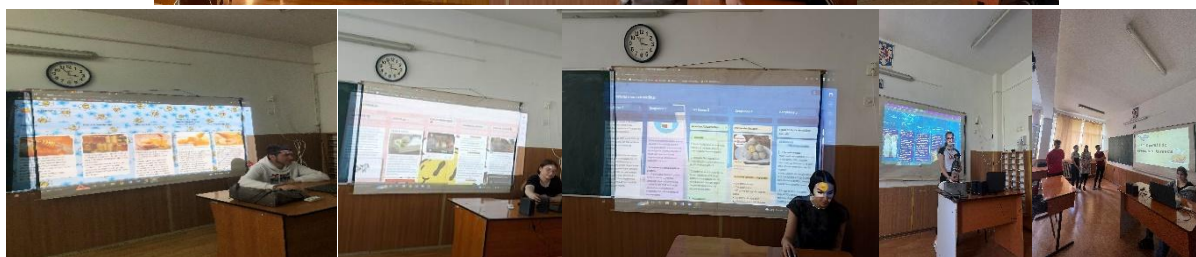
- elevii prezintă în cadrul orelor de specialitate proiectele create pe platforma Padlet.

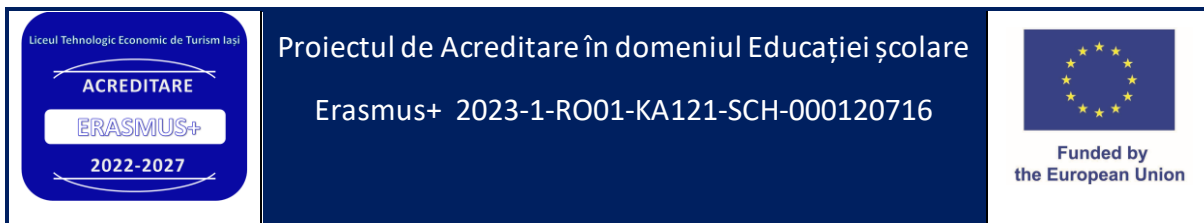
### Rezultate înregistrate:

- crește interesul elevilor pentru lecție, îi încurajează spre munca individuală, dar și pentru munca pe grupe;
- a crescut interesul elevilor față de orele în care se folosește aplicația Padlet, comparativ cu orele desfășurate în mod clasic.

### Sugestii și recomandări:

- realizarea proiectelor în cadrul activităților practice va urmări dezvoltarea abilităților de lucru în echipă;
- introducerea platformelor educaționale este benefică, deoarece aduce plus valoare activității elevilor.





## Platforma BOOK CREATOR

### Utilizarea platformei Book Creator la orele de Limba și literatura română

**Propunător activitate:** prof. Budeanu Petronela

**Perioada desfășurării:** februarie-iunie 2024

**Durata:** 2 ore la clasă pentru fiecare modul ; activitate de proiect acasă pentru elevi.

**Grup țintă:** elevii clasei a IX-a H; elevii clasei a IX-a G.

**Locul desfășurării:** sala de clasă corp A ( II.4, II.5)

**Disciplina:** limba și literatura română

**Denumirea metodei /platformei (instrumentului digital):** Book Creator

<https://bookcreator.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=vMYLaGD9Xjs&t=7s>

<https://youtu.be/43R3bueKZw>

#### **Obiective:**

1. Îmbunătățirea competențelor de predare-învățare cu ajutorul instrumentelor digitale ;
2. Creșterea interesului elevilor pentru activitățile didactice;
3. Îmbunătățirea rezultatelor școlare prin reducerea numărului de elevi corigenți.

#### **Resurse:**


- laptop ( în sala de clasă și acasă);
- materiale demonstrative și informative postate pe Classroom;
- conexiune la internet.

#### **Descrierea metodei / instrumentului digital:**

**Book Creator** este un instrument ușor de utilizat de către profesori și elevi pentru a crea cărți digitale în orice domeniu/ disciplină de studiu. Cărțile digitale sunt o îmbinare armonioasă între: text, audio, video, desene, fotografii. Elevii pot crea cărți pentru diverse subiecte și le pot publica/ posta pe Classroom. Această metodă de lucru devine o parte a fluxului de lucru normal al clasei, ajutând învățarea elevului. Există două motive principale care atrag elevii: în primul rând, este foarte ușor de utilizat Book Creator: clic pe + ( New Book) și tot ce aveți nevoie este acolo. În al doilea rând, se pot crea lucrări-conținuturi care pot fi publicate pentru elevii din clasă; aceștia conștientizează că nu doar profesorul creează, ci și elevul poate realiza materiale informative/ educative pentru colegi.

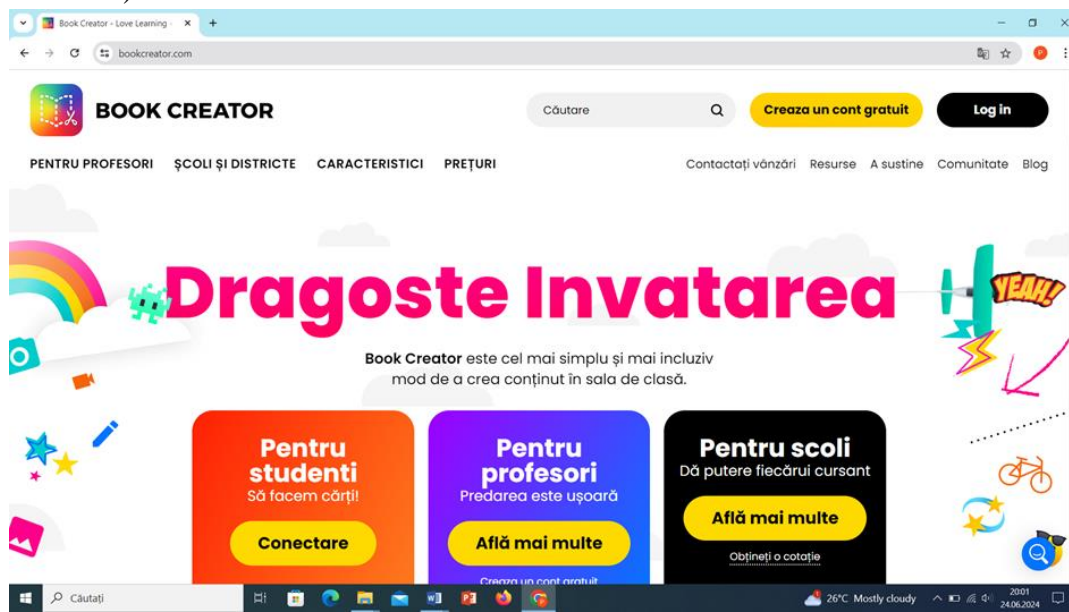
Aplicația **Book Creator** este atractivă și permisivă, care poate fi accesată la adresa web [bookcreator.com](https://bookcreator.com), oferind posibilitatea de a crea cărți digitale pe diferite teme.

Fiecare profesor primește o bibliotecă cu 40 de cărți gratuite la crearea contului. Există un cod cu ajutorul căruia pot fi invitați elevii să se alăture. **Book Creator** permite profesorilor să implice elevii, să le ofere oportunități de a căuta soluții creative și să le expună colegilor în afara zidurilor clasei. Există un impact pozitiv asupra activității de învățare a elevilor, care vor fi implicați și mândri de proiectele lor.

<p>Liceul Tehnologic Economic de Turism Iași</p> <p>ACREDITARE</p> <p>ERASMUS+</p> <p>2022-2027</p>	<p>Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare</p> <p>Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716</p>	 <p>Funded by the European Union</p>
---	--	---

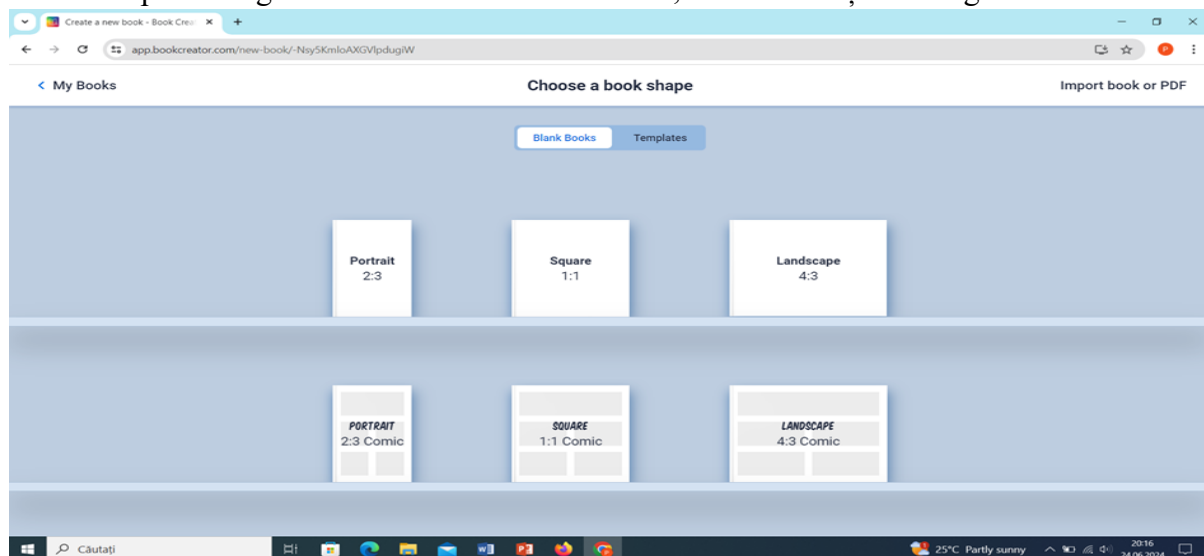
## Descriere

Book Creator necesită crearea și înregistrarea unui cont de către utilizator (profesor/elev).



Făcând clic pe aplicație, puteți crea cărți la care se poate adăuga orice număr de pagini. Putem edita cartea într-o varietate de formate. Aplicația pune la dispoziție șabloane pentru un conținut creativ.

Se poate alege între diferite modele realizate, dacă nu doriți un design individual.



Liceul Tehnologic Economic de Turism Iași


**ACREDITARE**

**ERASMUS+**

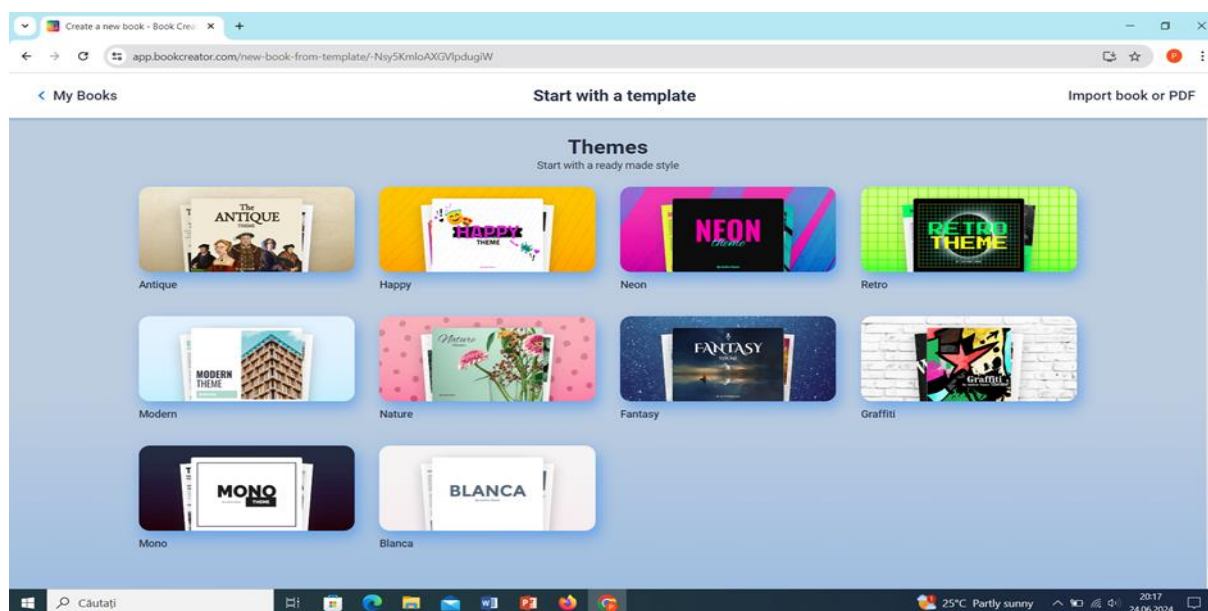
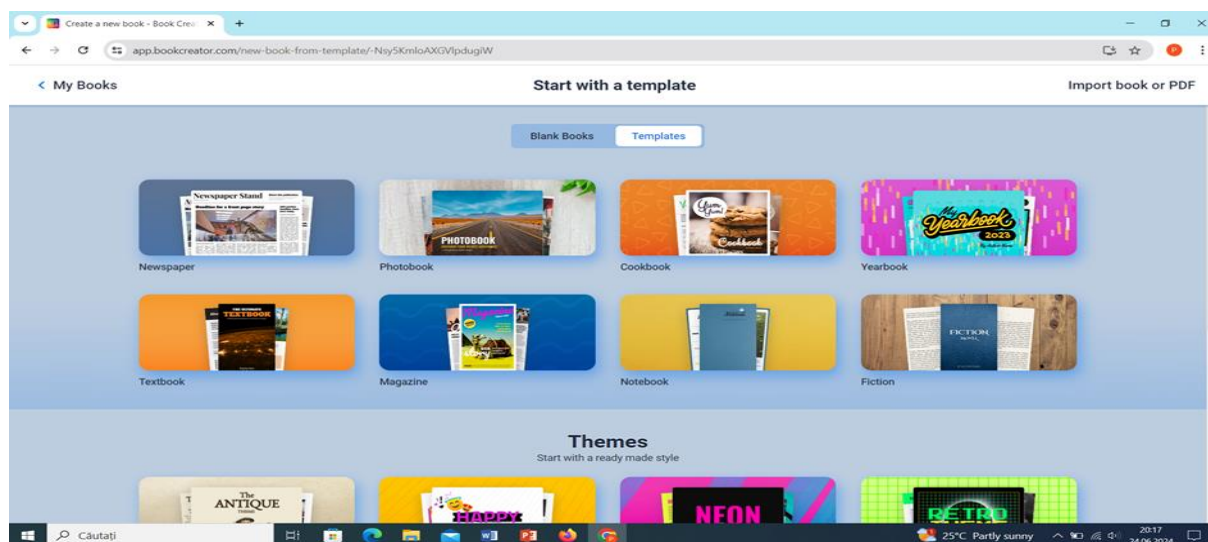
**2022-2027**

Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare

Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716



Funded by  
the European Union



Pot fi plasate diverse conținuturi pe paginile create:

- Poate fi importat conținut : imagini, text, materiale video, fișiere din calculator;
- Pot fi create desene, grafice cu ajutorul barei de instrumente-desen, pot fi adăugate simboluri;
- Pot fi făcute fotografii și pot fi înregistrate clipuri video cu ajutorul camerei web;

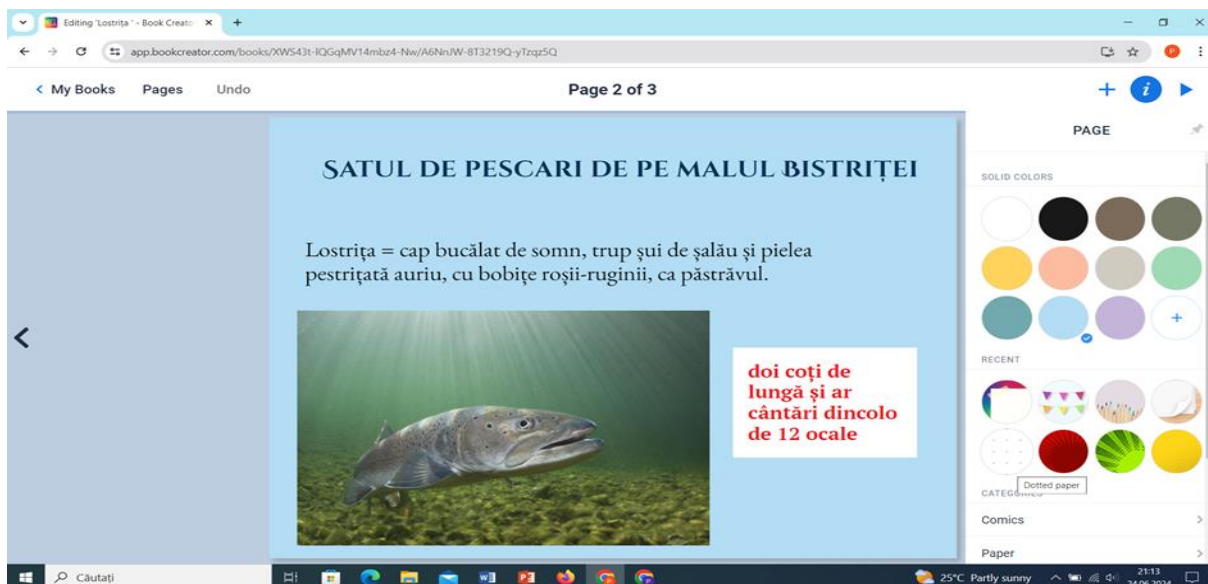
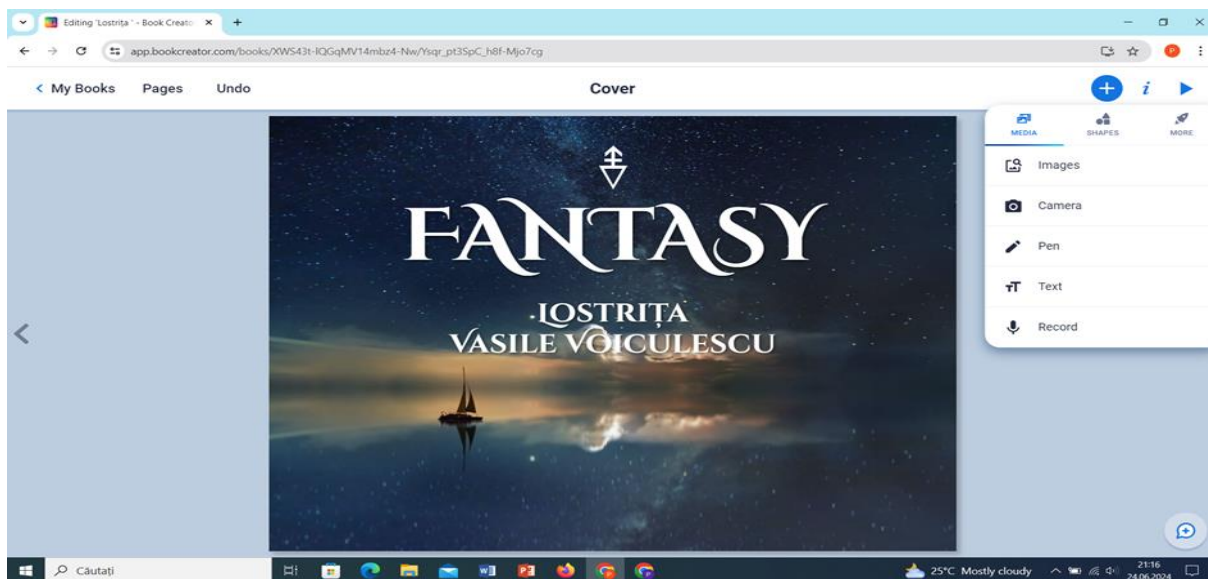


Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare

Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716



Funded by  
the European Union



Designul paginilor poate fi realizat folosind diverse șabloane: culori de bază, diferite modele și texturi, poate fi ales fundalul, etc.

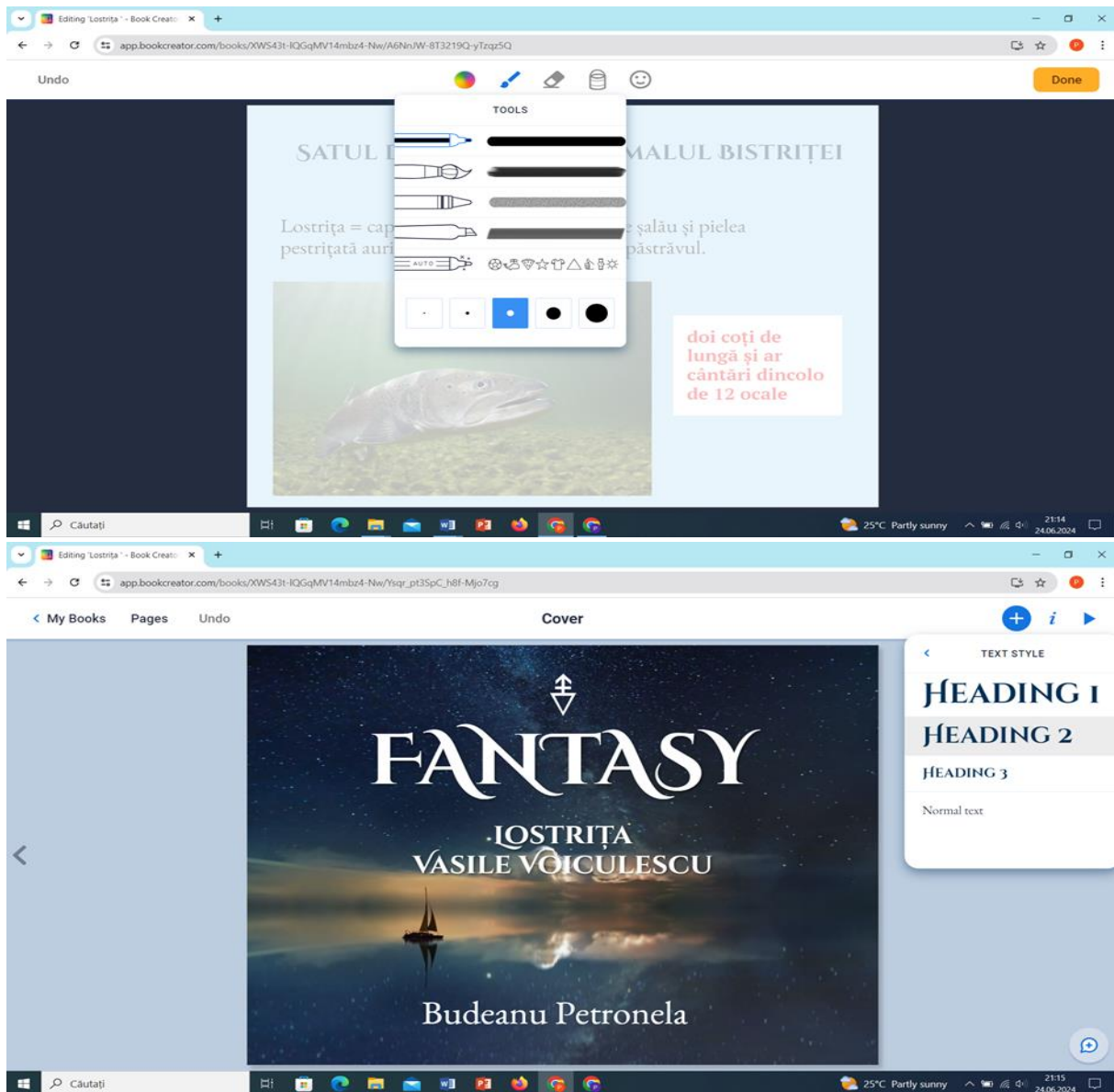


Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare

Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716



Funded by  
the European Union



Lucrarea finalizată trebuie să fie publicată:

- clic pe cele trei puncte, selectezi ***publish online***.
- cartea trebuie să primească un titlu; clic pe publish online.
- se copiază linkul: copy link to book
- se postează linkul în Classroom.

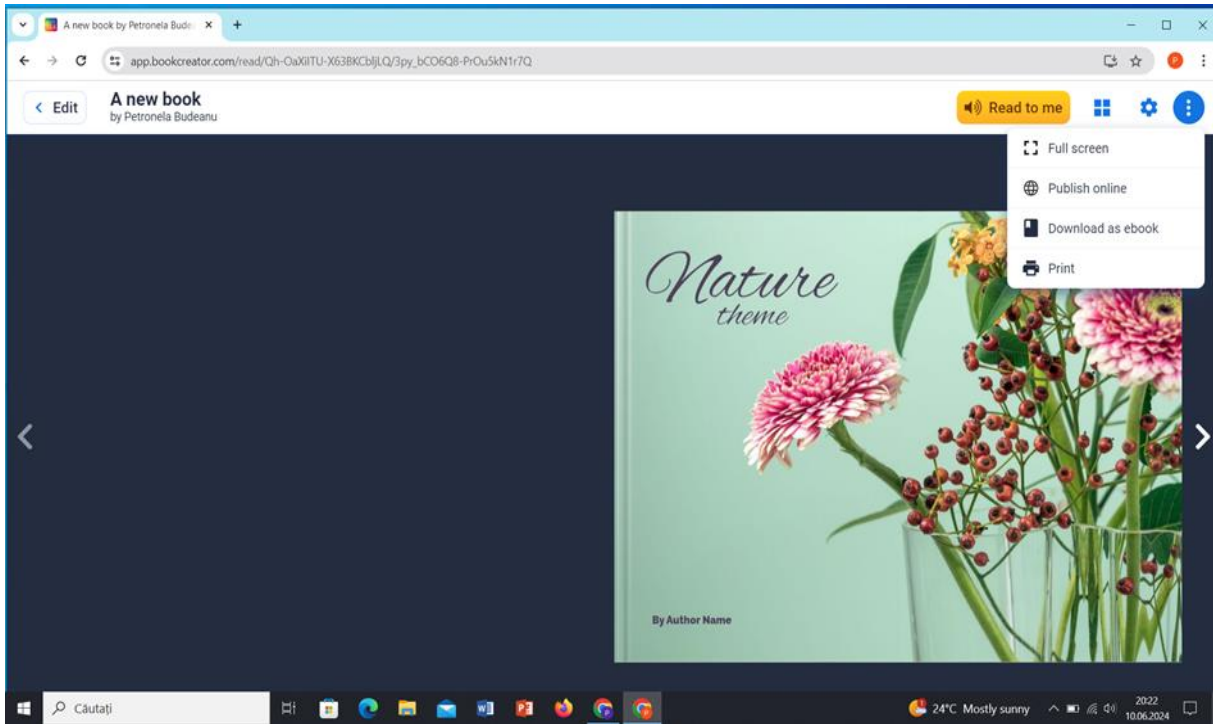


Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare

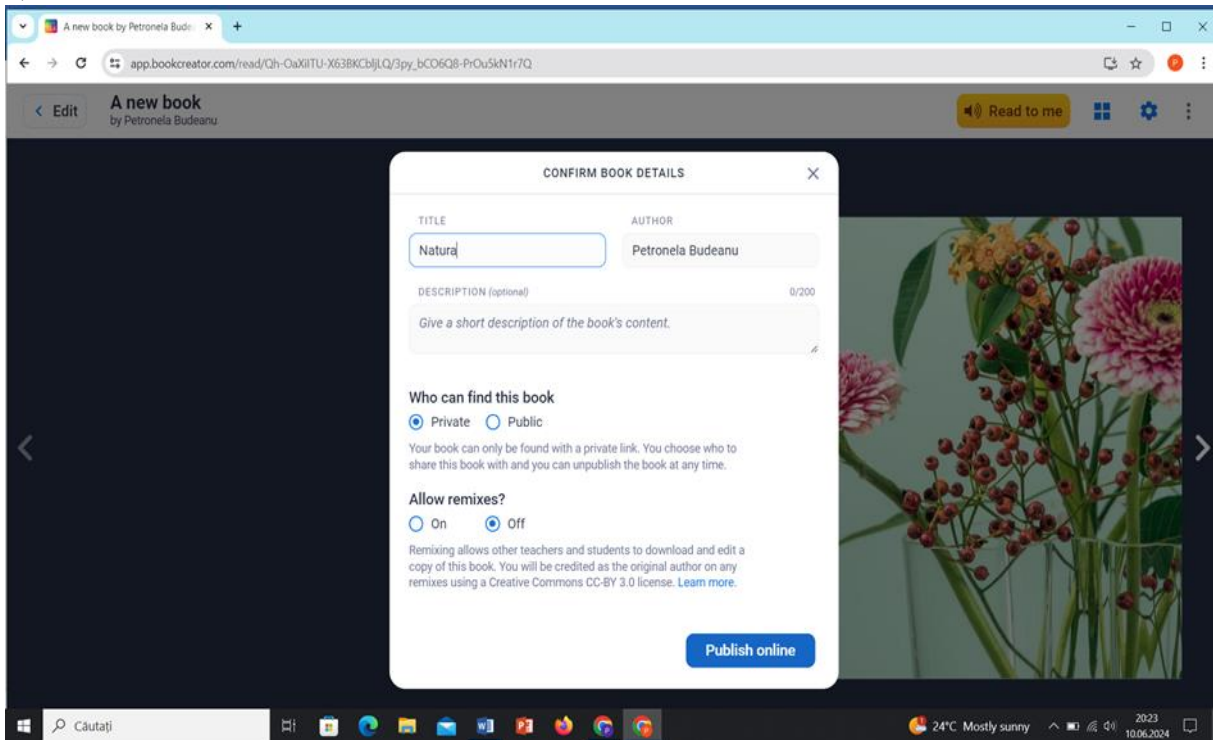
Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716



Funded by the European Union



b)

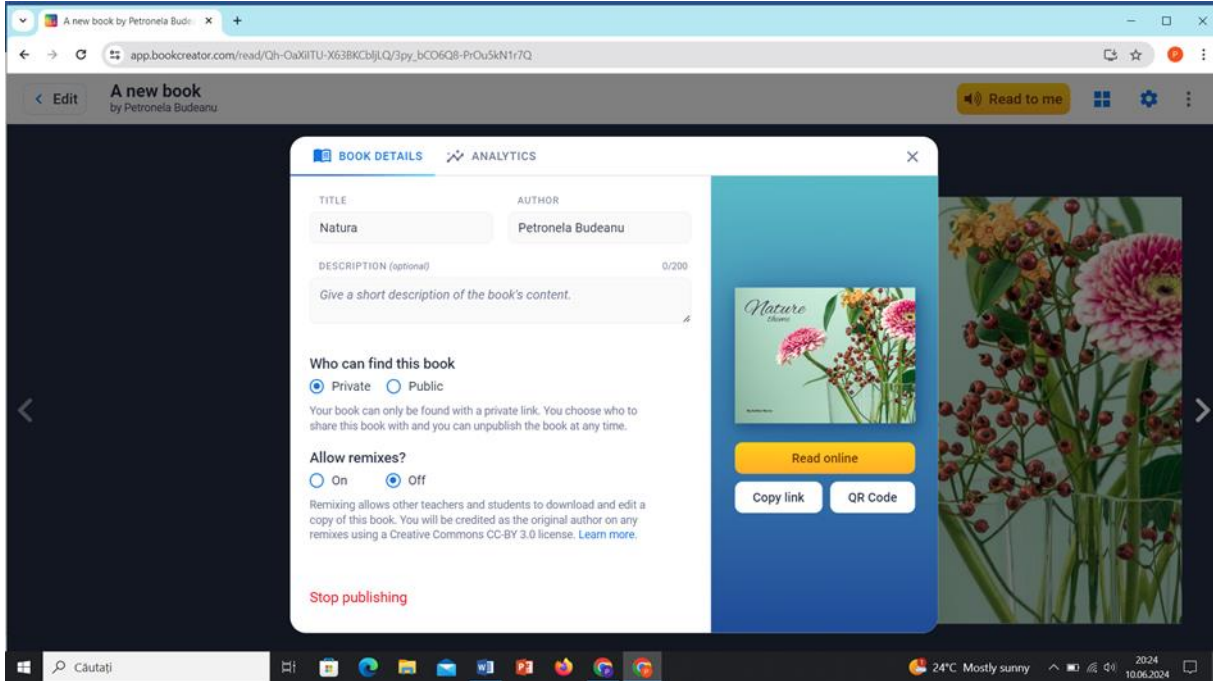




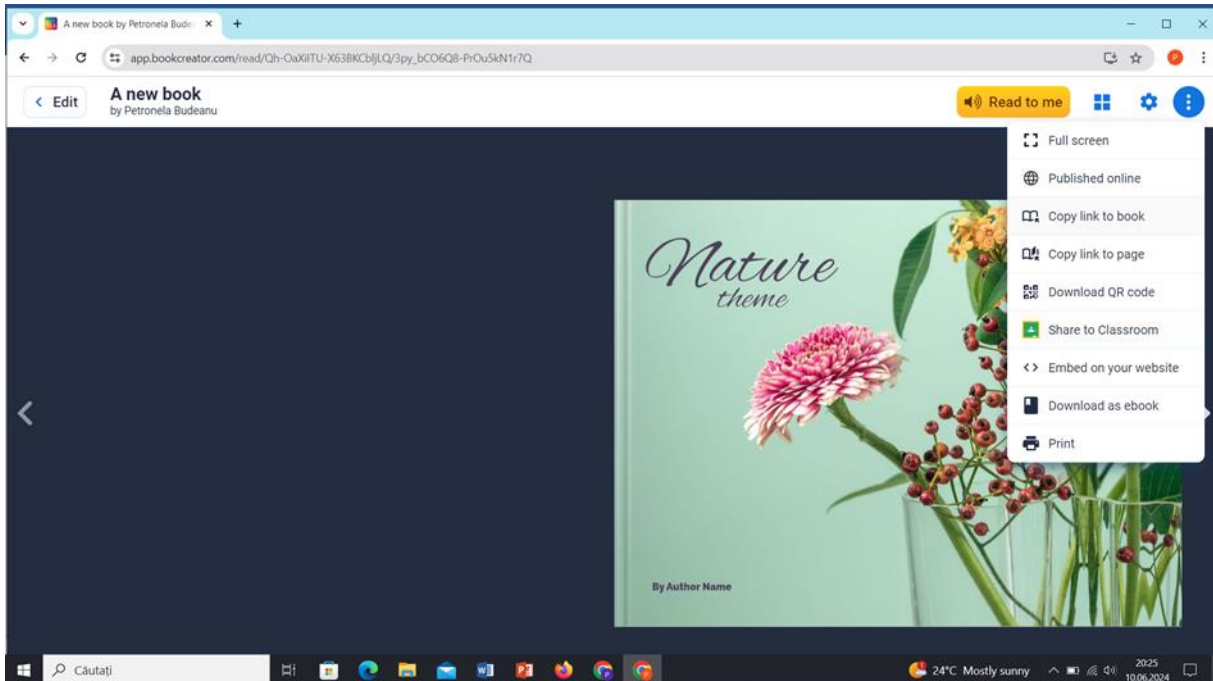
Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare  
Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716

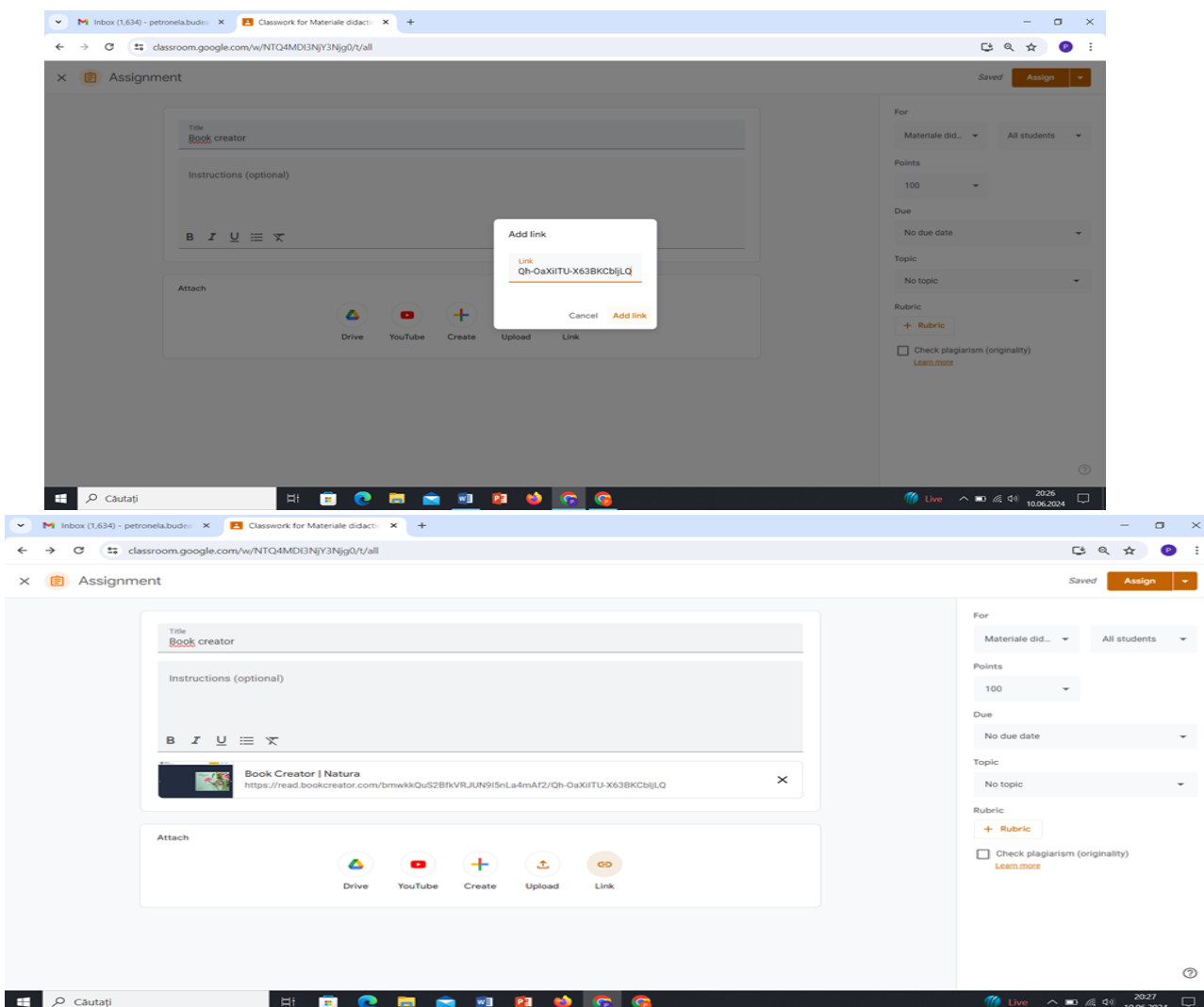
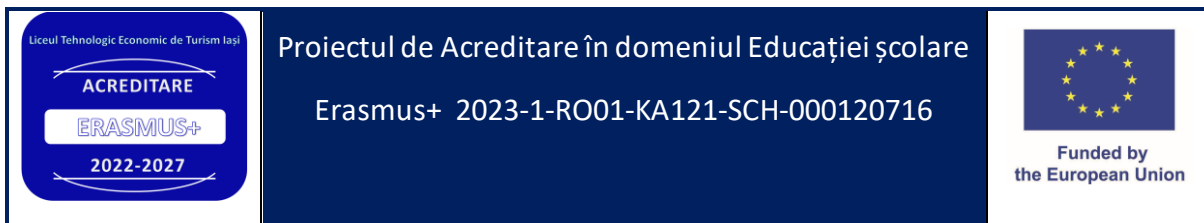


c)



d)





### Avantaje:

- este ușor de utilizat cu un dispozitiv tip tabletă, laptop;
- în limita a 40 de cărți, toate funcțiile sunt gratuite;
- lucrările pot deveni publice doar dacă alegi opțiunea de a le publica;
- permite editarea cărților;
- este posibil să invităm un profesor asistent, astfel încât să putem crea conținuturi;
- este disponibil un număr limitat de materiale publicate, pregătite de alții.

### Dezavantaje:

- nu există o funcție de clasă virtuală încorporată;
- peste 40 de lucrări este necesară plata;
- nu are o aplicație pentru telefoane mobile.



### Utilizarea în activitatea de predate-învățare:

- materialele create pot fi folosite ca o prezentare la clasă;
- se recomandă pentru activitățile individuale de acasă; elevul poate fi creativ, folosind conținutul științific și instrumentele de prezentare adecvate;
- există o funcție de recunoaștere a textului și de citire care permite învățarea;
- potrivit pentru evaluarea sumativă ( crearea unui portofoliu).

### Rezultate așteptate:

1. Creșterea interesului elevilor pentru disciplina limba și literatura română;
2. Dezvoltarea abilităților digitale la elevi și profesori;
3. Creșterea atractivității orei de limba și literatura română,
4. O mai bună însușire a conținuturilor predate;
5. Conștientizarea de către elevi și profesori că tehnologia poate aduce performanța în educația școlară.

### Modalități de evaluare a activității:

1. Evaluare orală – prezentarea de către elevi a unor conținuturi realizate cu ajutorul aplicației;
2. Evaluare sumativă – realizarea unor portofolii tematice;
3. Activitatea individuală/pe grupe : rezolvarea într-un mod creativ a unor sarcini de lucru.

### Rezultate înregistrate

- A crescut interesul elevilor pentru ora de limba și literatura română,
- Elevii înțeleg și rețin conținuturile transmise la clasă sau obținute prin descoperire;
- Îmbunătățirea abilităților TIC;
- Îmbunătățirea abilităților de comunicare/ prezentare;
- Îmbunătățirea rezultatelor școlare.

### Sugestii și recomandări

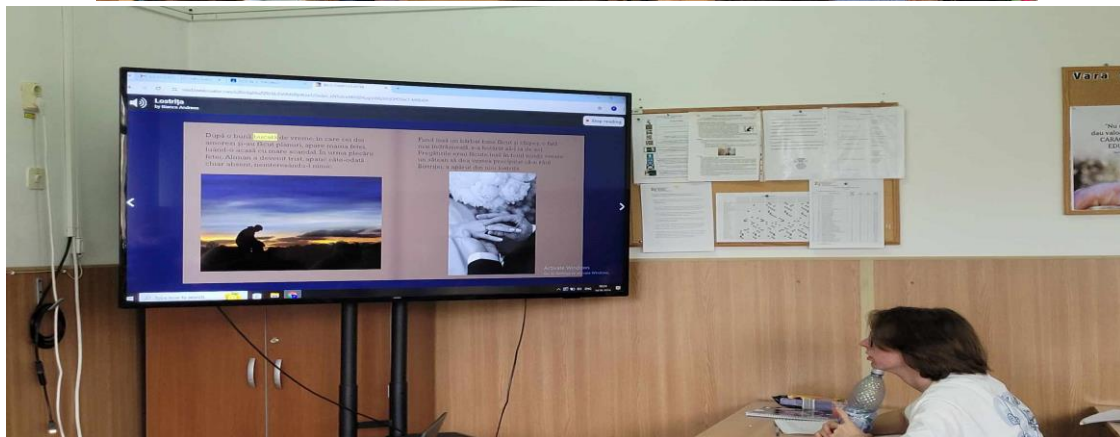
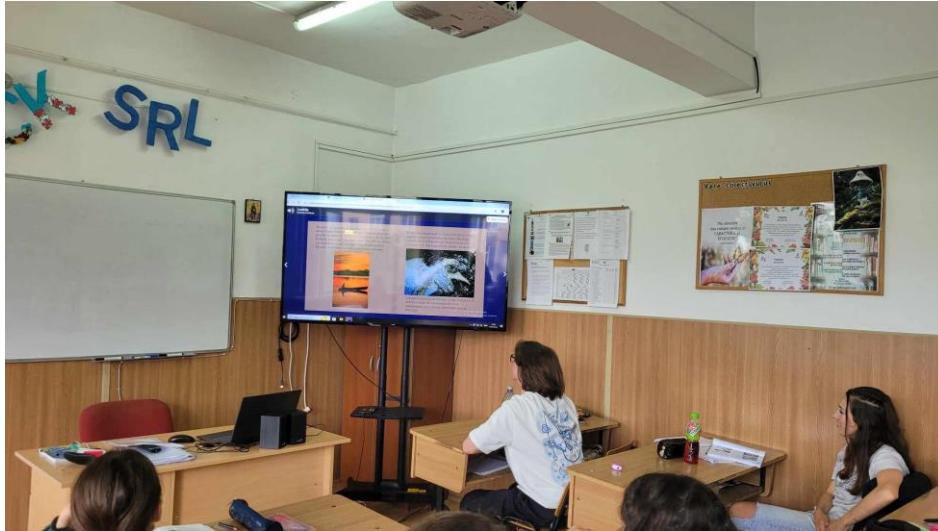
- Recomand folosirea la clasă a acestei metode de lucru. Este un plus pentru elevi care vor deveni mai activi și mai implicați;
- Aplicația oferă elevilor posibilitatea de a crea propriile cărți, îmbinând armonios textul cu imaginea, culoarea, etc.

### Bibliografie:

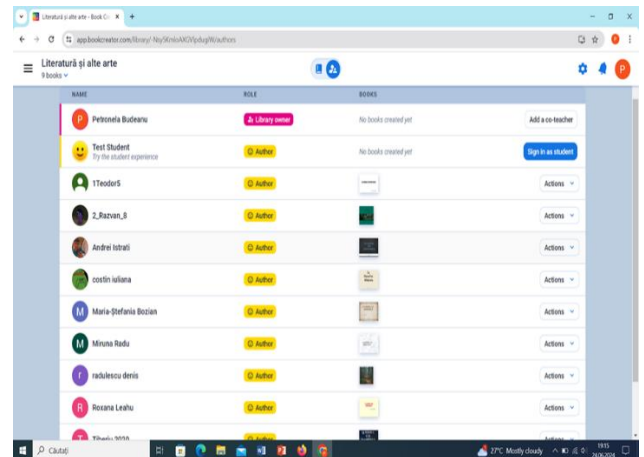
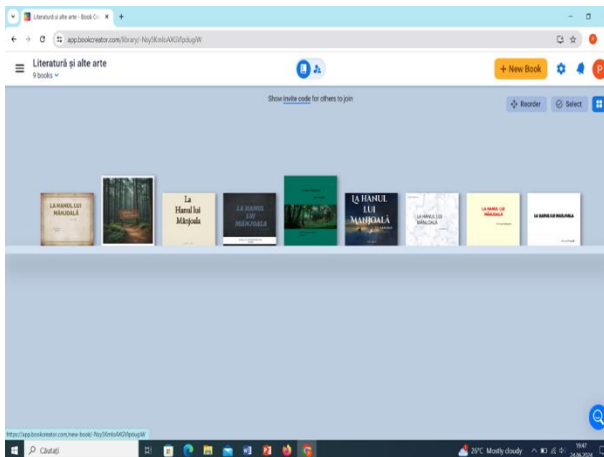
1. <https://dmc.prompt.hu/ro/resources/tools/book-creator>
2. <https://youtu.be/CRIJZuQtzU0>
3. <https://www.didactic.ro/revista-cadrelor-didactice/aplica-ii-digitale-book-creator>

### Activități la clasă

## 1. Activitate demonstrativă



## 2. Evaluare sumativă





# Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare

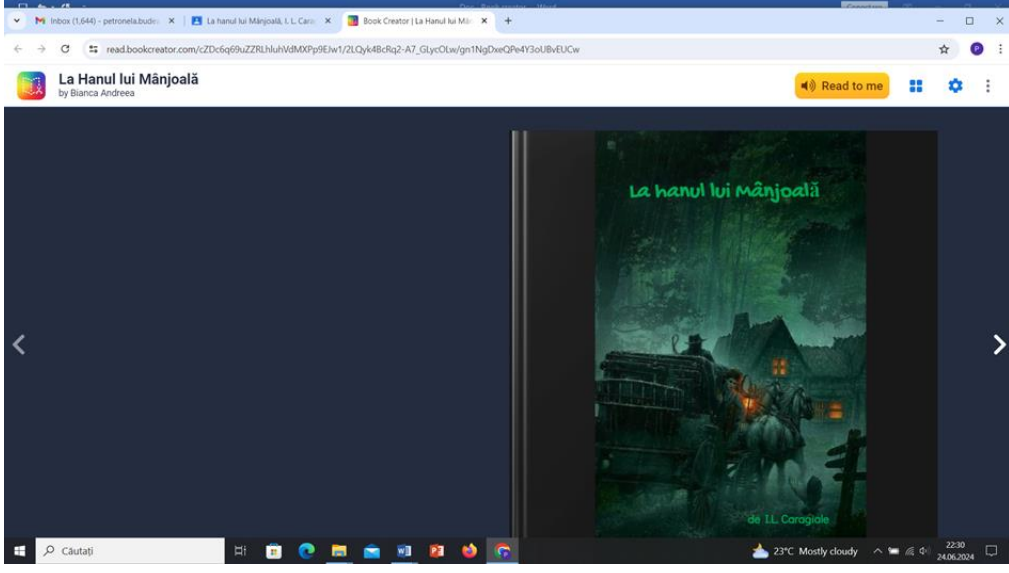
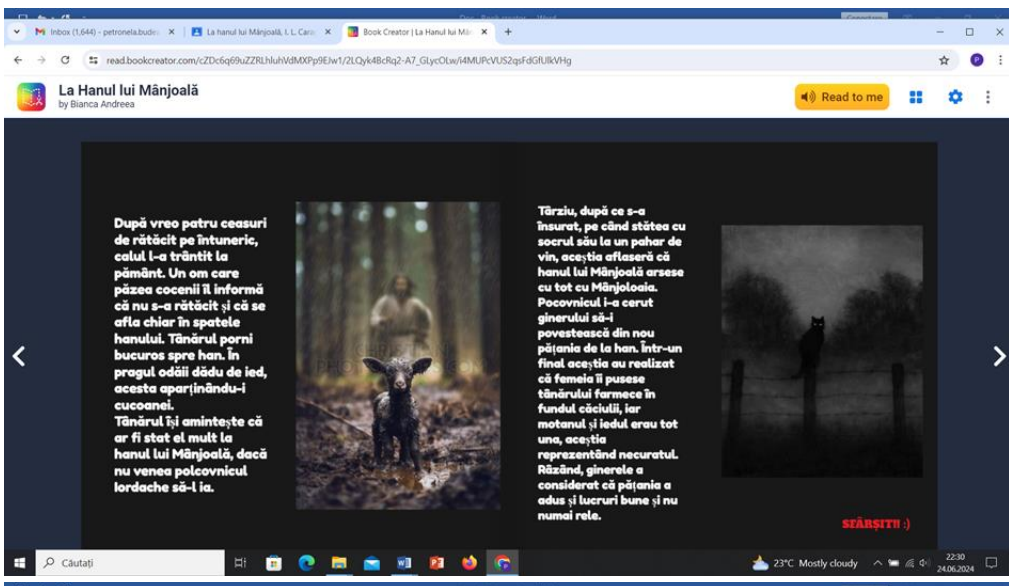
## Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716

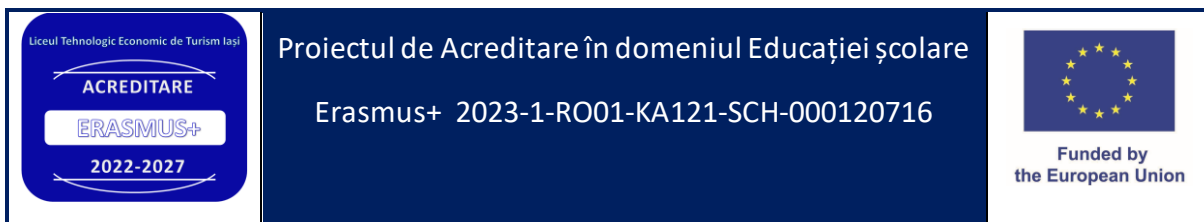




# Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare

Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716





## Platforma KAHOOT

### Utilizarea platformei Kahoot la orele de Istorie

**Propunător activitate:** Gheorghiu Georgiana

**Data desfășurării:** mai-iunie 2024 (an școlar 2023-2024)

**Durata:** 50 min

**Grup țintă:** elevii clasei a IX-a

**Locul desfășurării:** Liceul Tehnologic Economic de Turism Iași

**Disciplina:** Istorie

**Denumirea metodei :** platforma Kahoot (<https://kahoot.it/> )

#### Obiective:

- de a oferi elevilor posibilitatea de a folosi conținutul istoriei în funcție de stilul său personal de învățare;
- de a permite învățarea istoriei prin joacă și prin descoperire;
- de a dezvolta competențele digitale

Resurse: laptop conectat la internet, TV, dispozitivele elevilor, resursa digitală (<https://kahoot.it/> )

#### Descrierea metodei:

Kahoot! este o resursă digitală cu ajutorul căreia se pot crea fișe de lucru/fișe recapitulative/teste de evaluare interactive. Este o aplicație ușor de utilizat, îndrăgită de elevi. Aceștia o pot utiliza de pe dispozitivul mobil sau intrând pe site-ul kahoot.it, în acest caz putând fi folosit și calculatorul sau laptopul. Este foarte important faptul că elevii percep utilizarea acestei aplicații ca pe un joc, se amuză, sunt relaxați și dornici de a interacționa.

Fișele de lucru, fișele recapitulative, testele de evaluare se realizează adăugând pe rând întrebările și variantele de răspuns (răspunsul corect se bifează). De obicei, la istorie, folosesc variantele gratuite, *Quiz sau Adevarat/Fals*. Pot fi atașate imagini sau filmulețe ( materiale video), dacă răspunsurile sunt date după imagine/filmuleț sau pentru ca elevii să facă asocierile potrivite. Spre exemplu, una dintre fișele de lucru-consolidare și fixare a informațiilor istorice, are ca temă *Umanismul și Renașterea*. Elevii trebuie să asocieze o pictură/ o sculptură/o construcție a arhitecturii civile sau religioase cu autorul potrivit sau cu informația potrivită, imaginile inserate fiind de un real folos în recunoașterea operelor de artă.

Fișa de lucru creată poate fi testată înainte de a se utiliza la clasă printr-o simulare, poate fi folosită efectiv la clasă sau poate fi trimisă elevilor ca temă pentru a o parcurge în ritmul propriu (fie sub formă de link pe e-mail, rețele de socializare sau încărcată pe Google Classroom, Teams).

La sfârșitul jocului apare podiumul. Prin opțiunea *Get results* se văd punctajele tuturor elevilor. Rezultatele pot fi salvate în calculator prin opțiunea *Save results*. În această secțiune se pot urmări răspunsurile corecte ale elevilor, dar și întrebările care au primit răspunsuri greșite. Astfel, profesorul poate relua și fixa anumite informații, iar elevii vor insista asupra învățării acelor conținuturi. Se pot aduce modificări testului, pe pagina de început, unde apar toate testele, cu ajutorul opțiunii *Edit*.

### **Rezultate așteptate**

- Realizarea unor lecții motivante care să crească implicarea activă și interesul elevilor pentru istorie, pentru trecut.
- Un alt rezultat așteptat este acela de a stimula respectul și memoria în condițiile în care obiectul pe care îl predau nu este printre cele considerate „importante” într-un liceu tehnologic, cu un număr de ore pe săptămână minim.
- Învățarea istoriei prin descoperire/joc, mai ales că lumea digitală a devenit principalul teren de joacă al generației actuale de elevi.

### **Modalități de evaluare a activității**

Obiectivitatea evaluării rezultatelor este foarte importantă. Printr-o evaluare asistată de calculator elevul nu va mai avea senzația că a fost nedreptățit într-un fel sau altul.

De asemenea, feedback-ul este imediat pentru elev și profesor, deoarece folosirea acestor aplicații asigură corectarea imediată a răspunsurilor. În acest fel, elevul își dă seama ce parte a materiei stăpânește mai puțin, iar profesorul își poate proiecta mult mai rapid activitățile de reglare. Mai mult, stocarea rezultatelor elevilor la diferite teste și interpretarea grafică a acestora permite crearea unei baze on-line cu informații referitoare la nivelul lor de cunoștințe, verificate în contextul evaluărilor și oferă o perspectivă de ansamblu asupra activității elevilor pe o perioadă mai lungă de timp.



### **Rezultate înregistrate**

Pentru profesor, se poate observa o îmbunătățire a calității actului de predare-învățare-evaluare, dar și a nivelului competențelor digitale.

Pentru elevi, s-au îmbunătățit abilitățile digitale, s-au dezvoltat autocontrolul, atenția și creativitatea. A crescut interesul acestora pentru istorie, elevii implicându-se activ în timpul orelor.

### **Sugestii și recomandări**

Jocurile/testele create în Kahoot se pot folosi în orice moment al activităților de predare-învățare-evaluare: în recapitularea cunoștințelor, în reactualizarea și fixarea cunoștințelor însușite anterior, în etapa de predare, ca evaluare formativă sau chiar ca evaluare sumativă. Se pot juca individual sau în grup. Toate testele/fișele se păstrează în cadrul aplicației și se pot refolosi anii următori, se pot modifica oricând. Se pot căuta și folosi teste/fișe realizate de alți

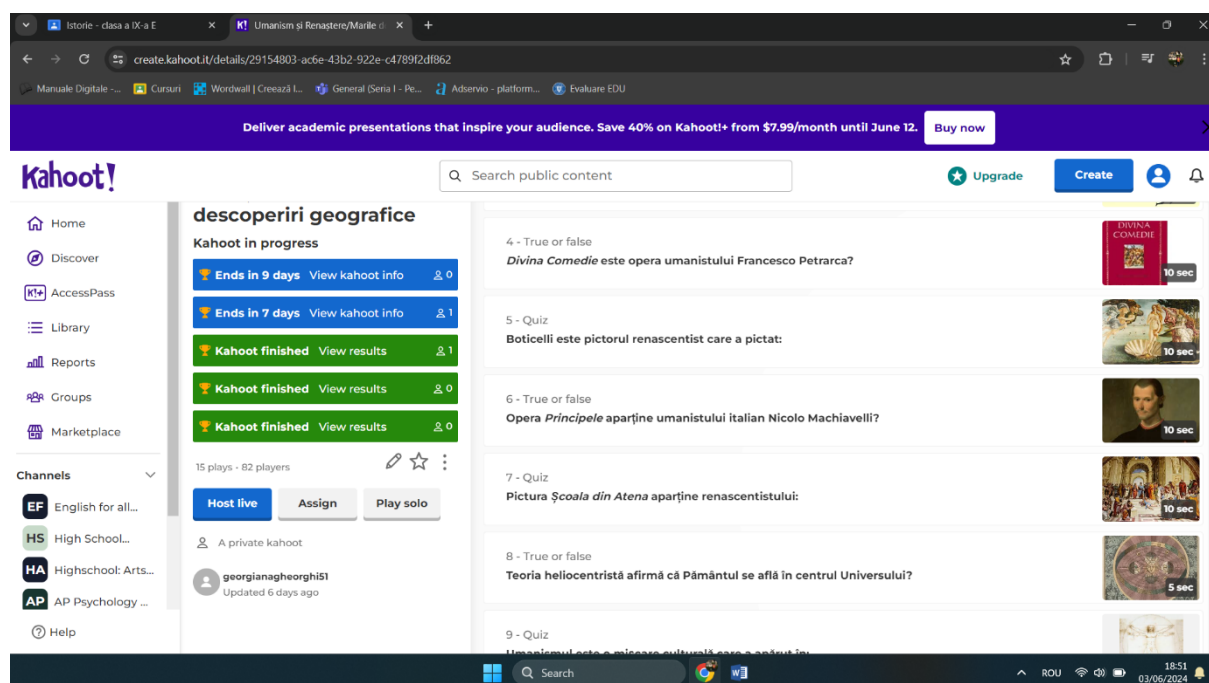
	<p>Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare</p> <p>Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716</p>	 <p>Funded by the European Union</p>
--	--	--


utilizatori ai aplicației. Acestea sunt împărțite pe categorii și permit selectarea anumitor filtre. De asemenea, aplicația permite editarea unui test realizat de un coleg și apoi să se adapteze clasei, să se adauge la favorite, în colecția proprie de teste sau să se utilizeze așa cum este realizat.

Aplicația are o versiune gratuită, care poate fi utilizată cu succes la istorie, de pe orice dispozitiv mobil. Varianta gratuită are și anumite limitări în privința textului restrâns (120 de caractere) și a alegerii tipurilor de itemi, dar aceste aspecte nu împiedică realizarea unui test/unei fișe de lucru sau recapitulative bine întocmit/e.


Datorită aspectului prietenos, elevii percep această aplicație ca pe un joc, chiar și atunci când este utilizată în evaluare pentru că aceștia nu resimt stresul. Un alt aspect foarte important este că oferă un feedback imediat, ne oferă o imagine clară asupra cunoștințelor însușite sau asupra lacunelor existente în învățare.

Utilizarea acestei aplicații în evaluare, în mod deosebit încurajează crearea unui climat de învățare plăcut și relaxat, interactiv. Practica la clasă este diversă, evitând rutina și monotonia.

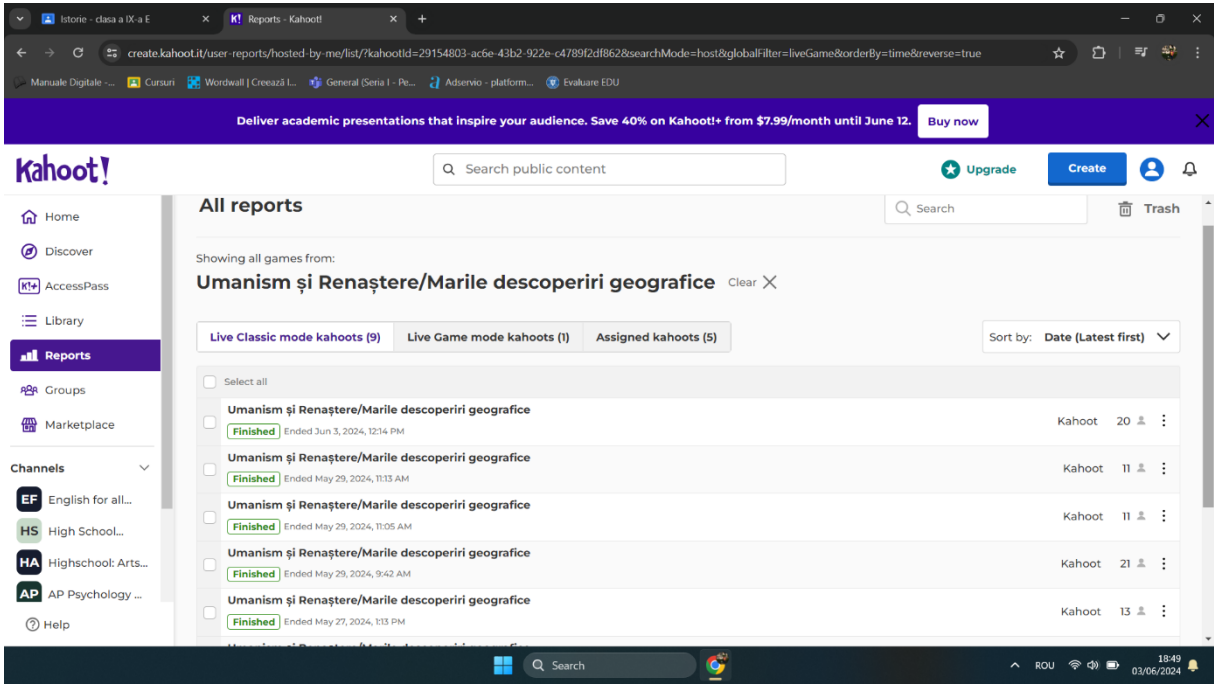




Proiectul de Accreditare în domeniul Educației școlare  
Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716

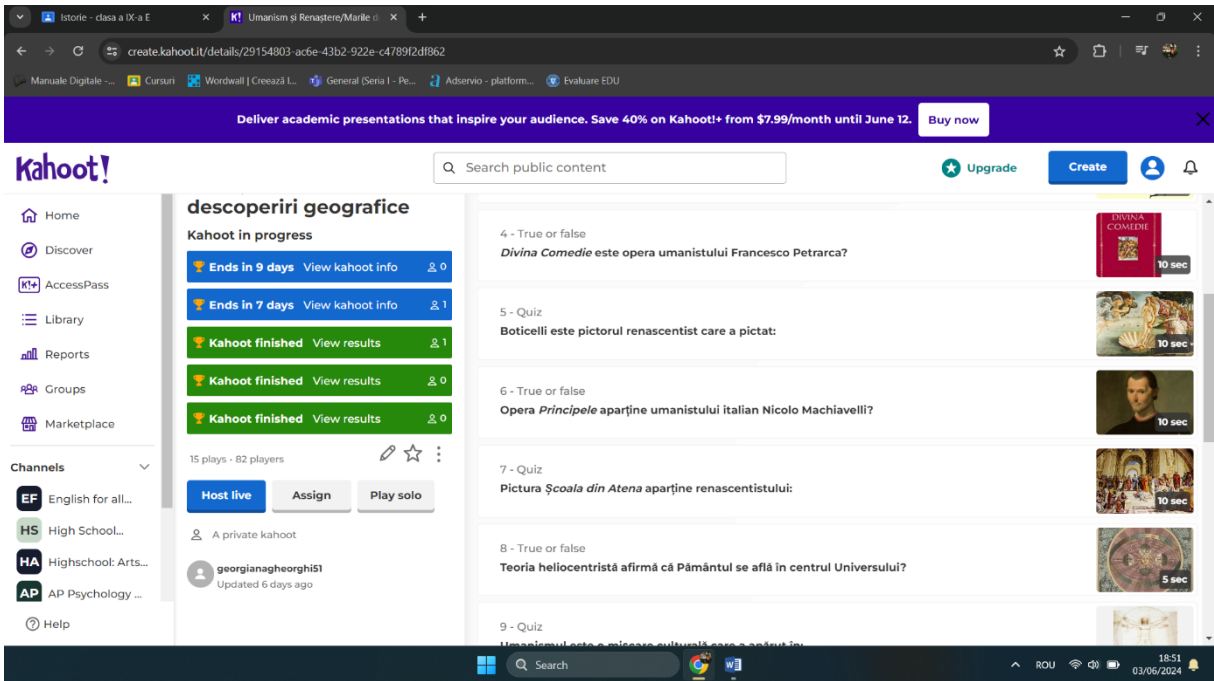


Funded by  
the European Union



The screenshot shows the Kahoot! Reports page for a user. The page title is "All reports" and it shows a list of reports for the game "Umanism și Renaștere/Marile descoperiri geografice". The reports are sorted by date (latest first) and include details such as the game mode (Live Classic mode, Live Game mode, or Assigned kahoots), the number of kahoots, and the end date and time.

Game Mode	Number of Kahoots	End Date/Time
Live Classic mode kahoots (9)	20	Ended Jun 3, 2024, 12:14 PM
Live Game mode kahoots (1)	11	Ended May 29, 2024, 11:33 AM
Assigned kahoots (5)	11	Ended May 29, 2024, 11:05 AM
	11	Ended May 29, 2024, 11:05 AM
	21	Ended May 29, 2024, 9:42 AM
	13	Ended May 27, 2024, 1:13 PM



The screenshot shows the Kahoot! Kahoot in progress page for the game "descoperiri geografice". The page displays a list of kahoots in progress, including the number of kahoots, the end date, and the number of players. The kahoots are sorted by end date (latest first).

Status	Number of Kahoots	Number of Players
Ends in 9 days	0	0
Ends in 7 days	1	1
Kahoot finished	1	0
Kahoot finished	0	0
Kahoot finished	0	0

The page also displays a list of questions from the kahoot, including:

- 4 - True or false: *Divina Comedie* este opera umanistului Francesco Petrarca?
- 5 - Quiz: Boticelli este pictorul renesanțist care a pictat:
- 6 - True or false: Opera *Principele* aparține umanistului italian Nicolo Machiavelli?
- 7 - Quiz: Pictura *Școala din Atena* aparține renesanțistului:
- 8 - True or false: Teoria heliocentrică afirmă că Pământul se află în centrul Universului?
- 9 - Quiz: Umanismul este o mișcare culturală care a condus în:

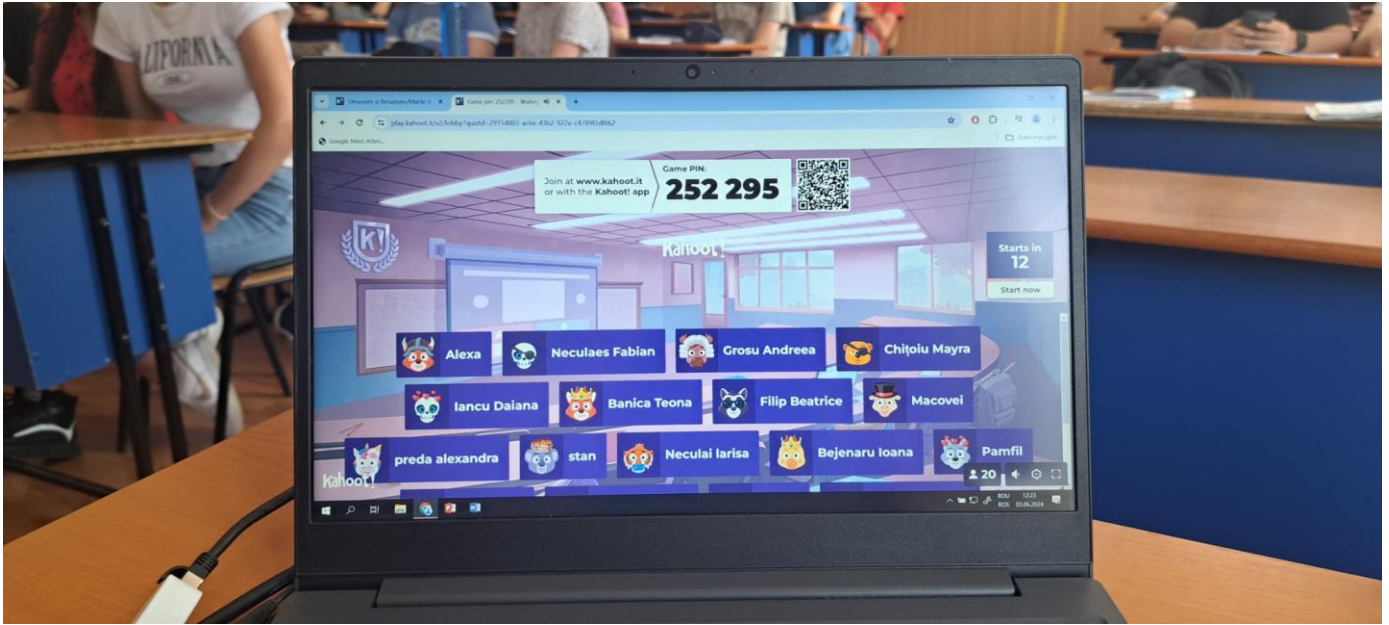


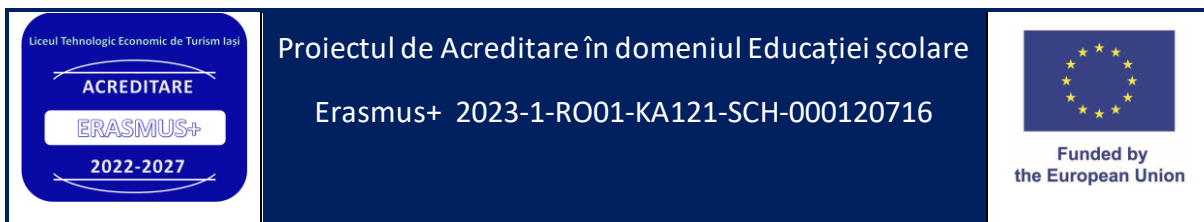
# Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare

Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716



Funded by the European Union





## Platforma EDPuzzle

### Utilizarea Edpuzzle în cadrul orelor de Limba engleză

**Propunător activitate:** Larco Dana-Florentina

**Data desfășurării:** 22 martie 2024 și 10 aprilie 2024

**Durata:** 50 minute

**Grup țintă:** elevii clasei a IX-a C și a X-a C

**Locul desfășurării:** sala de clasă, *Liceul Tehnologic Economic de Turism Iași*

**Disciplina:** Limba engleză

**Denumirea metodei /platformei (instrumentului digital) Edpuzzle**

<https://edpuzzle.com/>

#### Obiective:

- utilizarea unor videoclipuri captivante, implicând în mod activ elevii prin întrebări ce presupun o alegere multiplă sau întrebări care necesită un răspuns amplu, contribuind la îmbunătățirea abilităților de comunicare în limba engleză;
- dezvoltarea competențelor elevilor de receptare a mesajelor;
- însușirea unor noțiuni de cultură și civilizație.

**Resurse:** platformă cu video-uri interactive *Edpuzzle*, laptop, videoproiector

#### Descrierea activității/a metodei/platformei (instrumentului) digital:

Platforma Edpuzzle oferă resurse de înaltă calitate, elevii având posibilitatea nu doar de a viziona pasiv un videoclip, ci de a răspunde într-un mod interactiv la diverse întrebări, pentru a se verifica abilitatea lor de înțelegere a informațiilor. Cadrul didactic poate selecta materiale video care ajută elevii în a reține și a înțelege noțiunile predate anterior, expunându-i la situații autentice. Se poate utiliza o lecție video deja creată sau se selectează un videoclip iar apoi se încorporează propriile întrebări, comentarii și sunet pentru a personaliza videoclipul. Elevul are feedback imediat pentru fiecare răspuns cu alegere multiplă.

#### Rezultate așteptate

- îmbunătățirea competenței elevilor de înțelegere a unui mesaj;
- sarcini de lucru interactive și variate care contribuie la o învățare eficientă;

#### Modalități de evaluare a activității

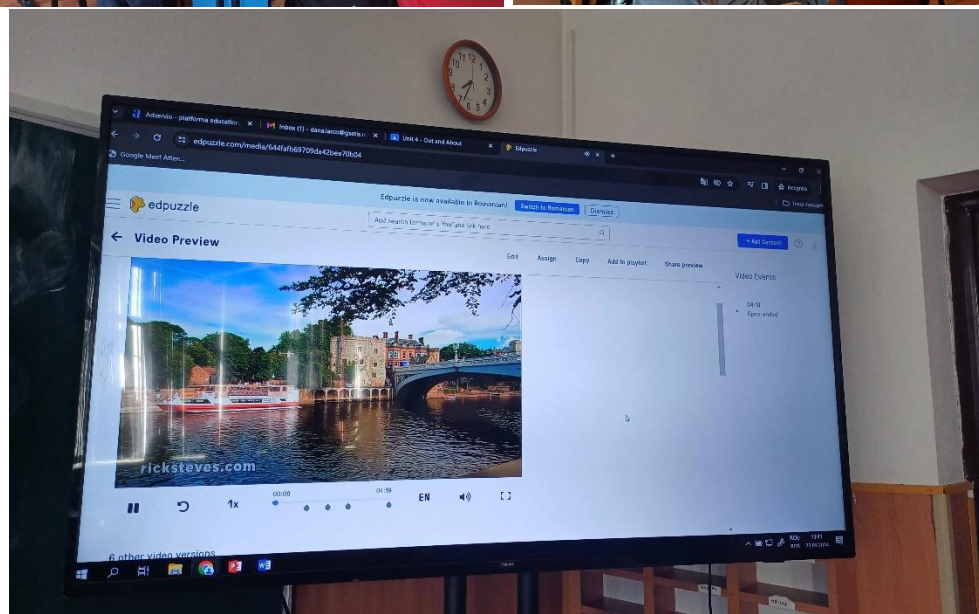
Se pot crea clase Edpuzzle iar videoclipurile pot fi atribuite elevilor și astfel se verifică progresul, la câte întrebări au răspuns corect.

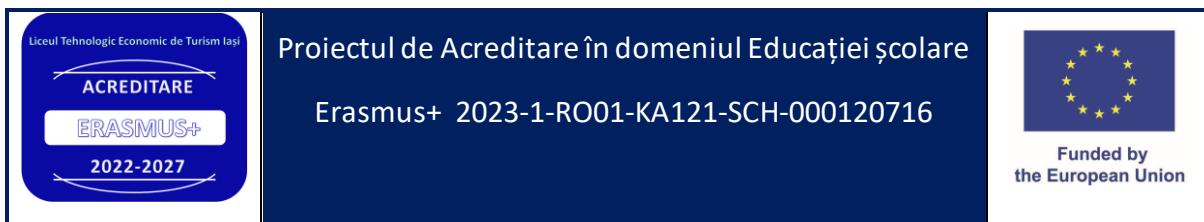
## Rezultate înregistrate

Elevii sunt mai implicați în activitățile de învățare și dobândesc cunoștințe noi pe diverse teme prin intermediul limbii engleze.

## Sugestii și recomandări

Prin utilizarea platformei Edpuzzle, o resursă educațională atractivă, profesorii au acces la o gamă largă de materiale video ce pot facilita procesul de învățare.





## Utilizarea platformei EdPuzzle în cadrul orelor de specialitate- Sisteme de servire

**Propunător activitate:** Baci Monica

**Data desfășurării:** 18 – 19.06.2024

**Durata:** 10 - 40 minute

**Grup țintă:** elevii claselor a X-a D – liceu și a 10-a J – învățământ profesional.

**Locul desfășurării:** sala de clasă

**Disciplina:** Sisteme de servire

**Denumirea metodei /platformei (instrumentului digital):** <https://edpuzzle.com/>

**Obiective:**

- ✓ dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor/profesorilor;
- ✓ creșterea flexibilității în gândire;
- ✓ organizarea/respectarea timpului de lucru;
- ✓ consolidarea cunoștințelor;

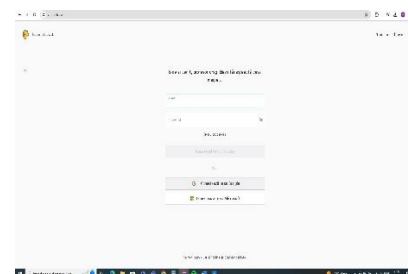
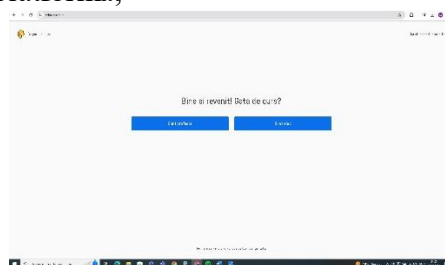
**Resurse:** laptop, conexiune la internet, dispozitivele mobile ale elevilor, conturi pe platforma EdPuzzle.

**Descrierea activității/a metodei/platformei (instrumentului) digital:**

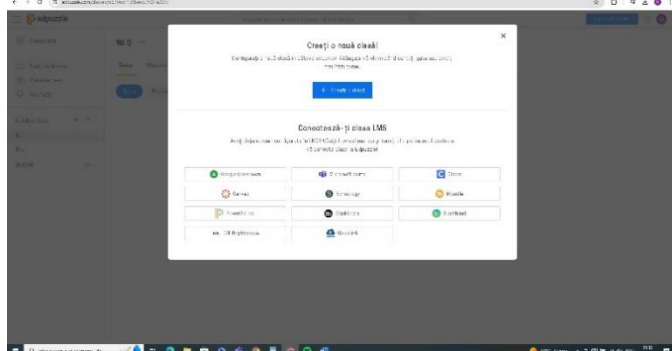
Anterior desfășurării activității a fost predată lecția ”Debarasarea meselor”, iar în ultimele 10 minute ale orei elevilor li se propune aplicația creată pe platforma EdPuzzle, ca modalitate de fixare a cunoștințelor. Elevii au de urmărit un video în care sunt reluate informațiile din lecția predată, pe care trebuie să îl urmărească cu atenție, și trebuie să răspundă la 5 întrebări.

Utilizarea EdPuzzle:

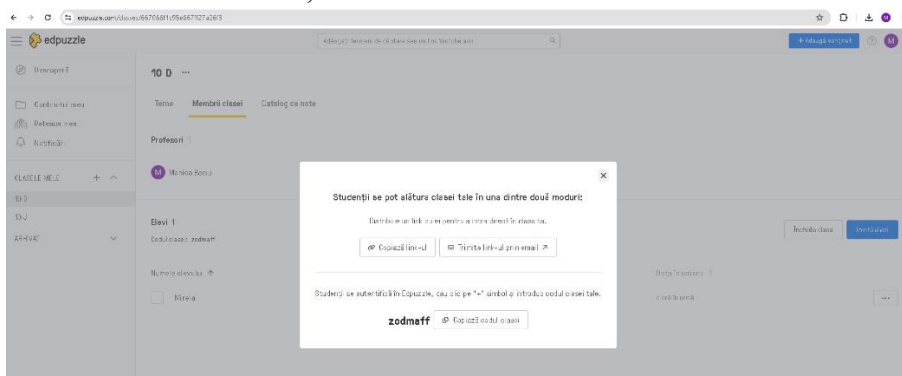
- ✓ Profesorul își face cont pe platformă;



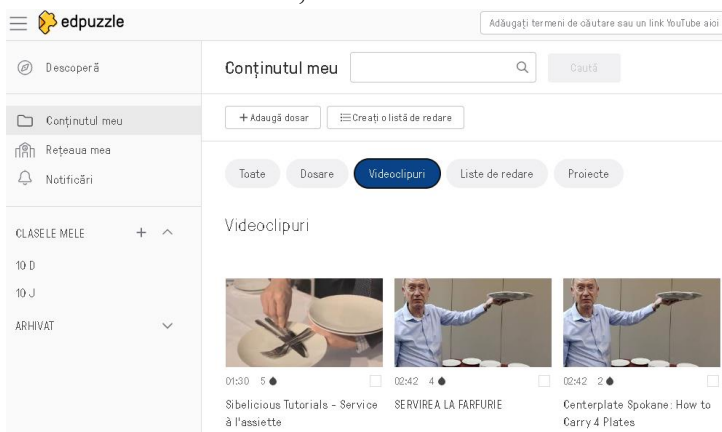
✓ Creează clase (sau poate importa clase din Classroom, Microsoft Teams etc);



✓ Invită elevii în clase;



✓ Creează materialele;



✓ Distribuie elevilor materialele create;



### Modalități de evaluare a activității:

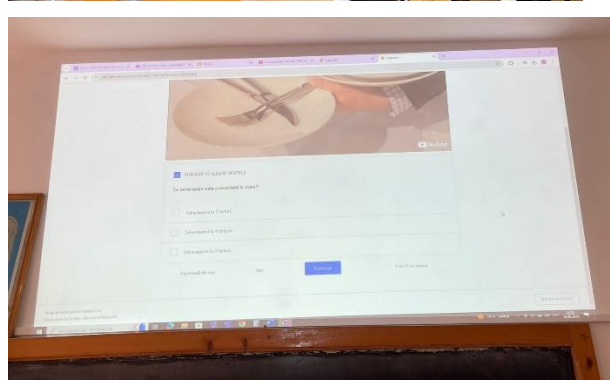
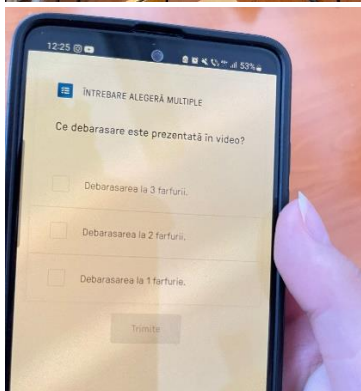
- ✓ Evaluarea atenției și a gradului de retenție a informațiilor predate;
- ✓ Evaluarea organizării/respectării timpului de lucru.

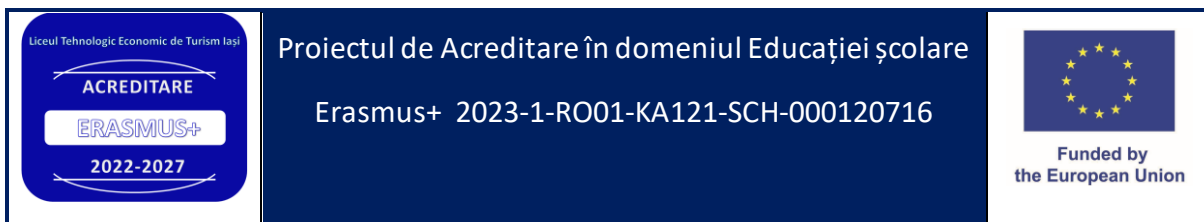
### Rezultate înregistrate:

- ✓ Crește interesul elevilor pentru lecție, îi încurajează spre munca individuală;
- ✓ Crește interesul învățării și fixării cunoștințelor prin utilizarea tehnologiei;
- ✓ Cresc deprinderile legate de folosirea resurselor ICT.

### Sugestii și recomandări:

- ✓ Realizarea de activități care să urmărească dezvoltarea abilităților de lucru în echipă;
- ✓ Realizarea de activități și pentru alte lecții, dar și în alte momente ale lecției;
- ✓ Folosirea ICT la cât mai multe ore pentru a crește atractivitatea față de procesul instructiv-educativ.





## Platforma MINECRAFT EDUCATION

### Utilizarea Minecraft Education în cadrul orelor de Contabilitate

**Propunător activitate:** Toma Maria-Larisa

**Data desfășurării:** 24.03.2023 / 05.05.2023

**Durata:** 2 ore

**Grup țintă:** elevii clasei a X-a A

**Locul desfășurării:** sala de clasă

**Disciplina:** Contabilitate

**Denumirea metodei :** *Minecraft Education*

<https://code.org/minecraft>

#### Obiective:

- să dezvolte noi abilități digitale;
- să dobândească noi competențe prin utilizarea jocurilor în învățare;
- să exploreze și să construiască noi lumi cu ajutorul codurilor;
- să aplice elementele de bază ale programării;

**Resurse:** laptop, videoproiector, telefoane.

#### Descrierea activității

Code.org® este o organizație non-profit de inovare în educație, dedicată viziunii conform căreia fiecare elev din fiecare școală are oportunitatea de a învăța informatica, percepută ca parte a educației lor de bază K-12.

Primii pași în codare vizuală se bazează pe platforma digitală gratuită <https://code.org>. Platforma pentru lecții de programare Minecraft este: <https://code.org/minecraft>. Contul nu este neapărat necesar pentru a învăța, însă, pentru a-ți salva proiectele ai nevoie de un cont.

Se accesează site-ul: <https://code.org/minecraft>, alegem lumea Minecraft pe care dorim să o explorăm, prin apăsarea butonului ”Începe”. Pentru a finaliza ”Călătoria” trebuie să rezolvi câteva puzzle-uri folosind coduri. Cum funcționează?

Trebuie să alegi personajul prin apăsarea butonul ”Selectare”. Ecranul tău este împărțit în trei zone principale. La stânga vei vedea lumea Minecraft, în mijloc este caseta de instrumente unde găsești comenzile de codificare, iar în zona mare din dreapta este spațiul de lucru (aici stochezi comenzile de construire a programului și controlezi mișcările). Instrucțiunile fiecărui nivel se găsesc în partea de sus a paginii. Încearcă să tragi blocuri din casetă în spațiul de lucru, să le stochezi și apoi apasă butonul ”Rulează” pentru a executa comenzile. Unele puzzle-uri au mai multe soluții. Dacă trebuie să ștergi o comandă, trage blocul

din spațiu de lucru în caseta de instrumente. Dacă vrei să reîncerci, apasă butonul "Resetare" pentru a reveni de unde ai plecat.

### Rezultate așteptate

- Elevii vor crea un proiect individual în platformă (să construiască o lume a contabilității cu ajutorul codurilor).

### Modalități de evaluare a activității

- Elevii vor prezenta în cadrul orelor de specialitate lumea creată.

### Rezultate înregistrate

- A crescut interesul elevilor pentru platformele digitale și codare;
- A sporit entuziasmul elevilor de a învăța;

### Sugestii și recomandări

- Platforma code.org ajută elevii să învețe în mod gratuit fundamentele științei calculatoarelor cu ajutorul blocurilor drag & drop, să-și creeze propriile desene și jocuri.





## Platforma NEARPOD

### Utilizarea platformei Nearpod în cadrul orelor de Psihologie

**Propunător activitate: Rusu Mioara Claudia**

**Data desfășurării: iunie 2023**

**Durata: 1h**

**Grup țintă:** elevii claselor a X-a A, B, C, D, E, F, G, H, I

**Locul desfășurării:** sala de clasă

**Disciplina:** psihologie

**Denumirea metodei /platformei (instrumentului digital) –** Nearpod

[https://np1.nearpod.com/sharePresentation.php?code=dd5df49d751a2170764b12029b0ee26f-1&oc=user-created&utm\\_source=link](https://np1.nearpod.com/sharePresentation.php?code=dd5df49d751a2170764b12029b0ee26f-1&oc=user-created&utm_source=link)

#### **Obiective:**

1. Exersarea abilităților digitale la elevii de clasa a X-a în cadrul orelor de psihologie
2. Creșterea atractivității prin utilizarea metodelor digitale de predare a conținuturilor la disciplina psihologie

**Resurse:** laptop, videoproiector, telefoane.

#### **Descrierea activității/a metodei/platformei (instrumentului) digital:**

Nearpod este o platformă digitală foarte atractivă atât pentru profesori dar mai ales pentru elevi prin multitudinea de metode interactive care pot fi utilizate în predarea, învățarea și evaluarea conținuturilor livrate elevilor, adecvate unor categorii diferite de vârstă.

Am creat în Nearpod o lecție despre personalitate.

Pentru a utiliza Nearpod gratuit, ai nevoie doar de un cont gmail, atât de simplu. Mi-am creat un cont de profesor. Utilizarea instrumentelor platformei este intuitivă. Am utilizat în realizarea lecției completarea spațiilor albe, un Quiz, am inserat un video în prezentare, iar la final un test de personalitate, testul persoanei.

Pașii care trebuie urmați pentru a putea utiliza și exemple de activități de învățare/predare/evaluare.

#### **Rezultate așteptate:**

Utilizarea tehnicilor digitale în activitatea didactică vor crește concentrarea atenției și a memoriei, a interesului elevilor față de disciplina predată

#### **Modalități de evaluare a activității**

1. Completarea spațiilor lipsă cu expresii și noțiuni prezentate în cadrul lecției;

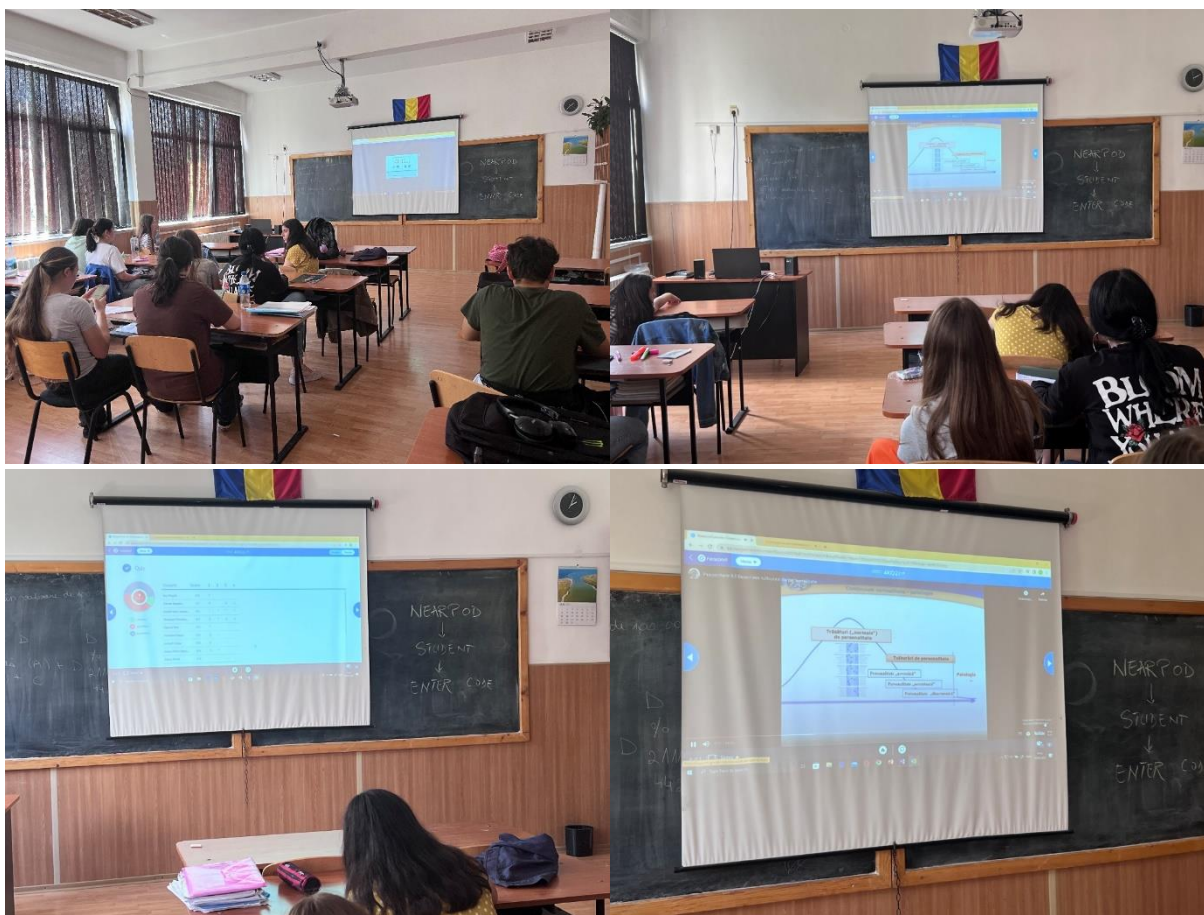
2. Quiz cu 4 întrebări despre conceptele asociate termenului de personalitate;
3. Testul persoanei – elevii au avut posibilitatea să deseneze o persoană cât pot ei de frumos.

### Rezultate înregistrate

A crescut interesul elevilor pentru utilizarea tehnicilor digitale. A fost o oră atractivă din acest punct de vedere, deoarece au putut utiliza telefonul în activitatea de predare învățare.

### Sugestii și recomandări

Recomand utilizarea tehnicilor digitale la orele de predare, învățare și evaluare datorită caracterului atractiv și a varietății de informații care pot fi inserate în realizarea lecțiilor: pot fi folosite lecții deja create, poți crea propria lecție în care să utilizezi informații de pe diverse site-uri de specialitate, poți insera filmulețe, imagini, prezentări PPT, prezi, ș.a.





## Platforma GOOGLE SLIDES

### Utilizarea Google Slides în cadrul orelor de specialitate

**Propunător activitate:** Tănase Mihaela

**Data desfășurării:** 16.04.2024

**Durata:** 2 ore

**Grup țintă:** elevii clasei a-X-a G și a-X-a C

**Locul desfășurării:** sala de clasă

**Disciplina:** Educație Anteprenorială, Etică și comunicare profesională

**Denumirea metodei /platformei (instrumentului digital)** Google Slides

#### Obiective:

- dezvoltarea competențelor digitale în rândul elevilor;
- integrarea tehnologiilor digitale în procesul de învățare pentru dezvoltarea planificării, colaborării și creativității elevilor.

**Resurse:** calculator, internet, Google Classroom

#### Descrierea activității/a metodei/platformei(instrumentului) digital:

**Google Slides** este o aplicație de prezentare online care permite crearea și formatarea de prezentări. Totodată, Google Slides permite și lucrul în echipă.

##### **Pasul 1: Crearea unei prezentări**

Pentru a crea o prezentare nouă:

- se deschide ecranul de pornire Slides la Google Slides;
- în stânga sus, sub „Începeți o nouă prezentare”, se dă click pe New Plus. Aceasta va crea și deschide o nouă prezentare.

De asemenea, se pot crea prezentări noi de la adresa URL <https://slides.google.com/create>.

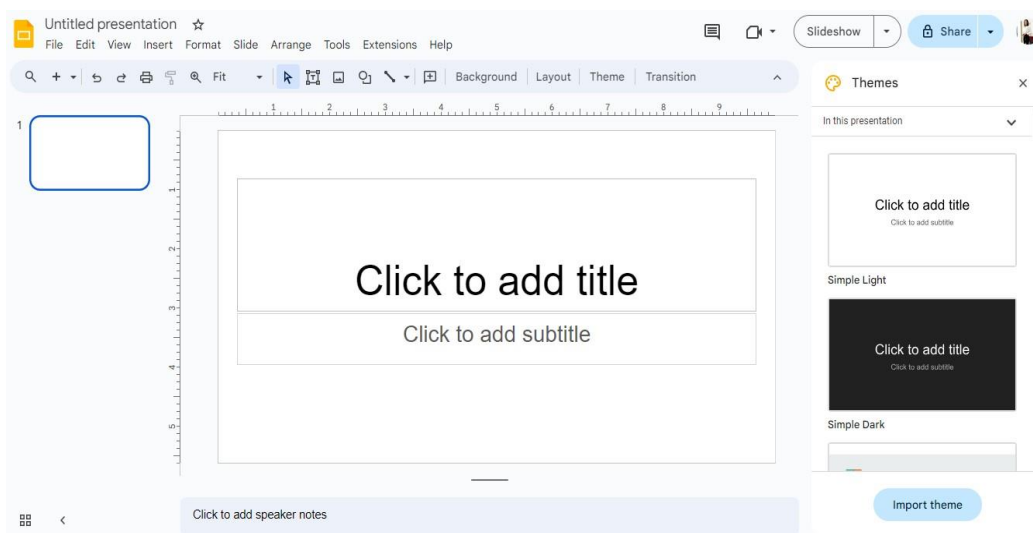
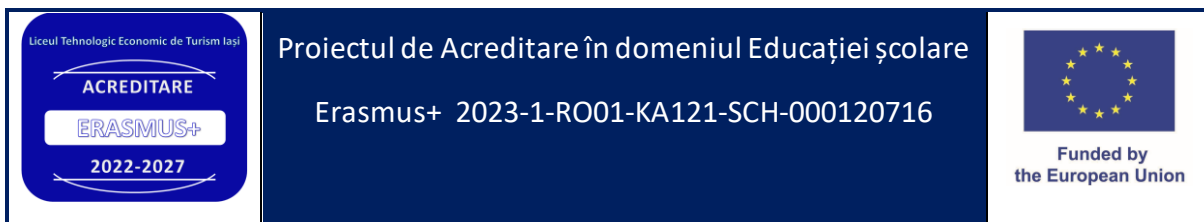
##### **Pasul 2: Editarea și formatarea unei prezentări**

Google Slides permite adăugarea, editarea sau formatarea unui text, a unei imagini sau a unor videoclipuri într-o prezentare.

- Inserați și aranjați text, forme și linii;
- Adăugați, ștergeți și organizați dispozitive;
- Adăugați animații la un dispozitiv.

##### **Pasul 3: Distribuirea și lucrul în echipă**

Există posibilitatea de a partaja fișiere și dosare cu alte persoane și există opțiunea de a alege dacă acestea le pot vizualiza, edita sau comenta.



### Rezultate așteptate

- elevii vor putea crea prezentări beneficiind de accesul rapid și editarea în timp real permițându-le astfel să-și concretizeze împreună ideile.
- elevii vor putea să își expună ideile folosindu-și creativitatea datorită funcțiilor ușor de utilizat creând prezentări și conținut vizual/audio.
- elevii vor putea să caute conținut și imagini relevante pe web și în Google Drive direct din Slides pentru a realiza cele mai originale prezentări economisind astfel timp.

### Modalități de evaluare a activității

Elevii realizează individual sau în echipă prezentări pe baza unei tematici stabilite de către profesor pe care o prezintă în cadrul orei în fața clasei. Astfel colegii pot oferi feedback și emite sugestii sau completări.

### Rezultate înregistrate

A crescut interesul elevilor pentru disciplină și pentru lucrul în echipă prin integrarea tehnologiilor digitale în procesul de învățare, îmbunătățindu-și competențelor digitale și contribuind astfel la dezvoltarea colaborării și creativității.

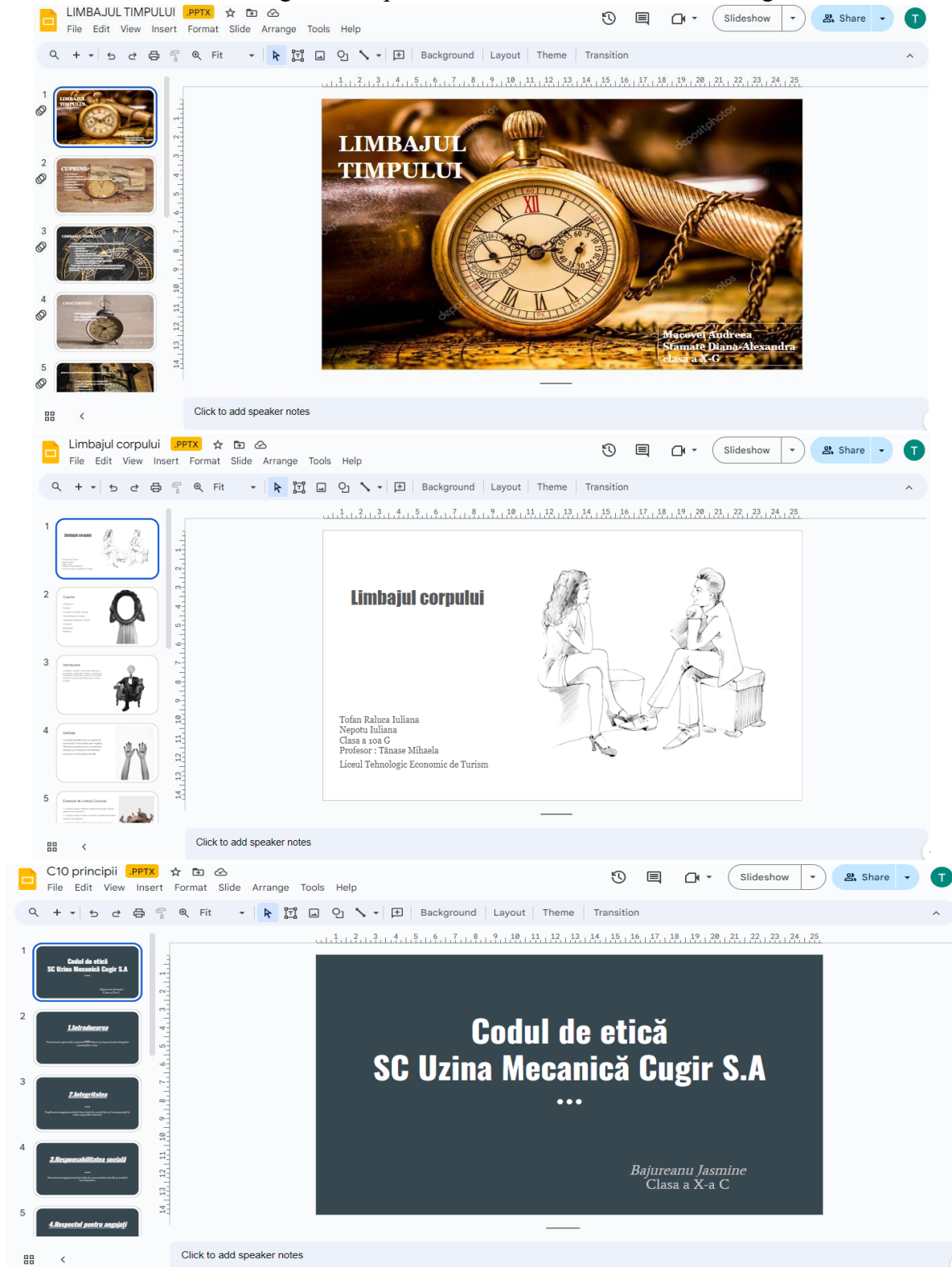
### Sugestii și recomandări

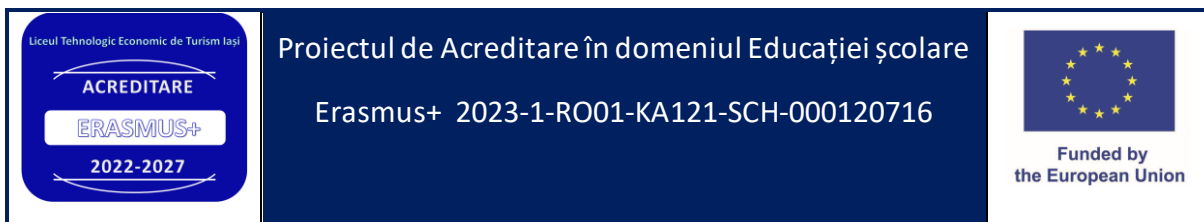
Utilizarea Google Slides oferă mai multe funcții (și funcționalități îmbunătățite). Unele dintre funcțiile din Google Slides includ:

- **Colaborare.** Fiecare software de prezentare a implementat o versiune a acestei funcționalități însă Google Slides permite colaborare în timp real și chat încorporat în aplicație.
- **Cost redus de comutare.** Se pot importa și exporta prezentările în format PowerPoint. Astfel, nu există nici un „cost de comutare” al modificărilor între aplicații.

- **Întotdeauna backed up.** Google Slides permite stocarea prezentărilor și controlul înainte și înapoi între revizuirile prezentărilor realizate.

În continuare am inclus imagini de la prezentările realizate de elevi în Google Slides.





## Platforma SOCRATIVE

### Utilizarea platformei Socrative la orele de Geografie

**Propunător activitate:** Albăstroiu Elena Simona

**Data desfășurării:** martie-iunie 2024

**Durata:** 15-50 minute

**Grup țintă:** elevii claselor de liceu IX-XII

**Locul desfășurării:** sala de clasă

**Disciplina:** Geografie și toate disciplinele de studiu din planul cadru de liceu

**Denumirea metodei /platformei (instrumentului digital) SOCRATIVE**

#### Obiective:

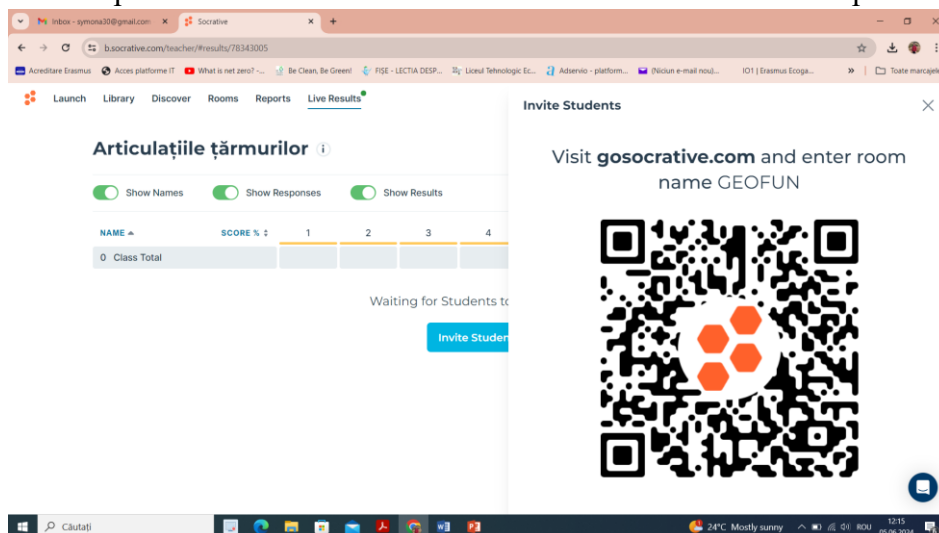
- Utilizarea platformelor digitale pentru fixarea cunoștințelor la finalul lecției;
- Utilizarea platformelor digitale pentru evaluarea cunoștințelor predate;
- Creșterea gradului de atractivitate al orelor de Geografie prin integrarea platformelor digitale în activitățile de predare-învățare-evaluare.

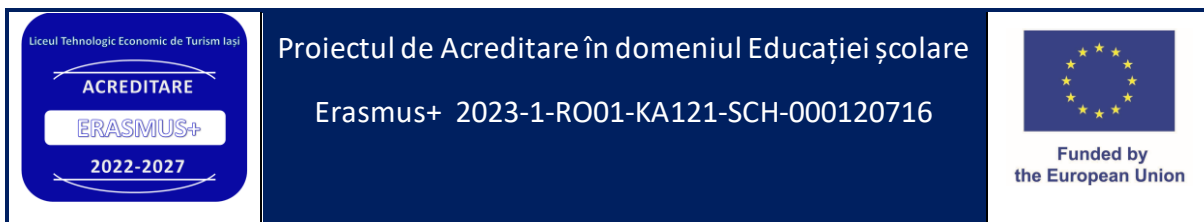
**Resurse:** platforma digitală Socrative (<https://b.socrative.com/login/teacher/>), laptop/calculator de birou, videoproiector sau ecran TV, telefoane mobile sau tablete.

#### Descrierea activității

Platforma SOCRATIVE poate fi utilizată ca instrument de evaluare și de fixare a cunoștințelor pentru toate disciplinele, fiind o modalitate simplă de integrare a tehnologiei digitale în procesul didactic.

Pentru utilizarea platformei SOCRATIVE trebuie să vă creați un cont de profesor (<https://b.socrative.com/login/teacher/>). După crearea contului se va crea o cameră de lucru (Room) cu un cod pe care îl vom transmite elevilor atunci când vor utiliza platforma.





Odată creat contul se pot realiza testele/fișele de lucru selectând butonul Create/Add quiz. Pentru realizarea testelor se pot utiliza itemii obiectivi cu alegere multiplă, itemii obiectivi cu alegere duală și itemi semiobiectivi cu răspuns scurt.

După realizarea testului sau a fișei de lucru se poate utiliza la clasă, selectând butonul Launch. Pentru lucru individual după selectarea butonului Launch se selectează Quiz, iar pentru lucru în echipe se poate selecta butonul Space Race.

După ce se alege varianta dorită, se deschide o fereastră nouă de unde trebuie să accesați butonul Invite Students, moment în care va fi afișat codul QR al camerei de lucru cu care elevii se pot conecta sau există opțiunea de a accesa testul din browser (gosocrative.com și introducerea numelui camerei de lucru, în cazul de față GEOFUN).

Fișa de lucru/testul se poate parcurge de elevi într-un ritm individual sau într-un timp ales de profesor pentru fiecare item în parte. La finalul activității se generează un raport care este vizibil atât elevilor, cât și profesorului.

Eu am utilizat această platformă la orele de Geografie pentru clasele IX-XII, atât pentru testarea unor cunoștințe, sub formă fișă de recapitulare, cât și ca fișă de feedback la final de lecție. În realizarea itemilor am utilizat hărți mute, imagini, grafice care pot fi interpretate, dar și itemi de tip rezolvare de probleme, reușind astfel să verific atât cunoștințele, cât și capacitatea de înțelegere și aplicare a cunoștințelor în contexte noi.

### **Rezultate așteptate**


Într-o perioadă în care se pune accent pe învățarea transdisciplinară, utilizarea instrumentelor digitale la orele de curs a devenit o necesitate. Îmi doresc ca prin integrarea platformelor digitale la orele de Geografie să cresc interesul elevilor pentru această disciplină, dar să îi și ajut să-și dezvolte abilitățile de orientare pe o hartă mută, de interpretare a unor imagini, de interpretarea a unor grafice sau pe cele de rezolvare de probleme, abilități care sunt necesare oricărui elev pentru o formare pe termen lung.

### **Modalități de evaluare a activității**

Feedback-ul pozitiv primit de la elevi reprezintă cea mai bună modalitate de evaluare a utilizării unei platforme sau a activității în sine.

Avantajele utilizării acestei platforme sunt:


- Realizarea cu ușurință a unor teste de evaluare sau fișe de fixarea cunoștințelor care pot conține itemi cu alegere multiplă, itemi cu alegere duală (Adevărat sau Fals) sau itemi cu răspuns scurt;
- Introducerea unor explicații care să vină în completarea informațiilor asociate răspunsului corect din test;



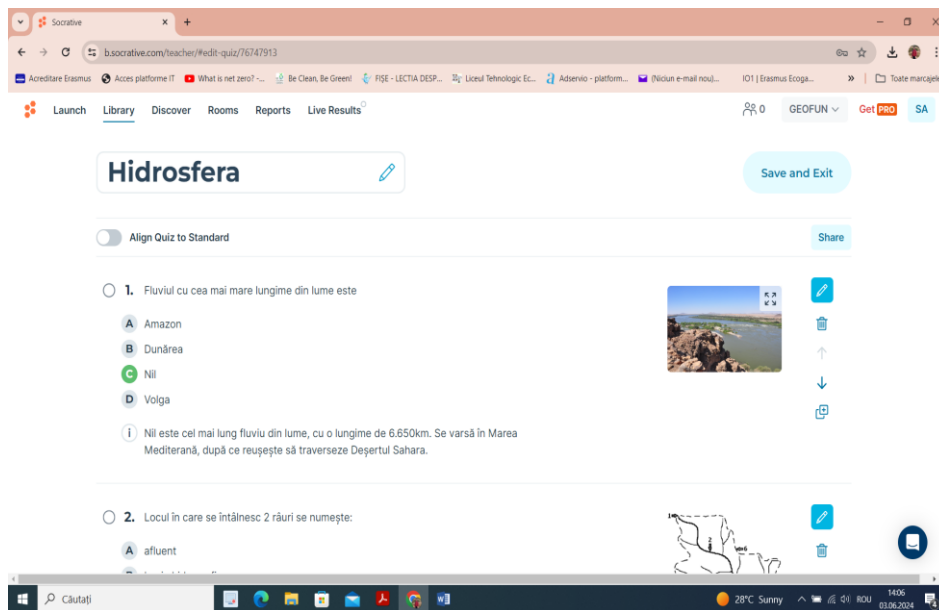
ACREDITARE  
ERASMUS+  
2022-2027

Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare

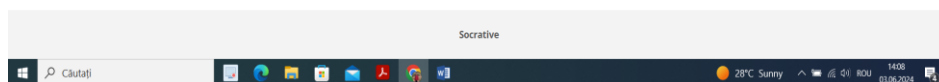
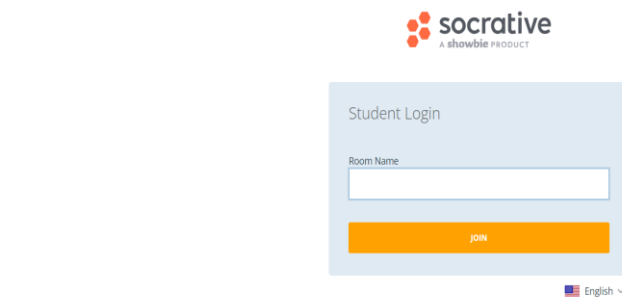
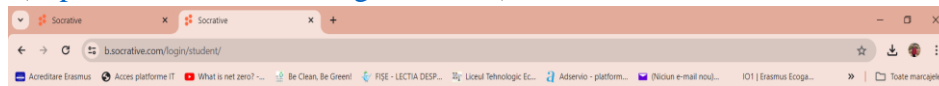
Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716



Funded by  
the European Union



- Accesarea rapidă a testului de către elevi, folosind doar un cod/cod QR pus la dispoziție de profesor, fără a fi nevoie de conectare cu un cont (<https://b.socrative.com/login/student/>) ;



- Rezolvarea testului/fișelor de lucru poate fi făcută de pe orice tip de dispozitiv IT (telefon, tabletă, laptop, PC etc);
- Rezolvarea testului se poate face în ritmul fiecărui elev, într-un interval de timp dat de profesor sau se poate face într-un ritm impus de profesor (de exemplu pentru fișele de lucru);
- Există opțiunea de a face setări înainte de lansarea testului astfel încât întrebările și variantele de răspuns să fie amestecate, pentru a limita posibilitatea de copiere;

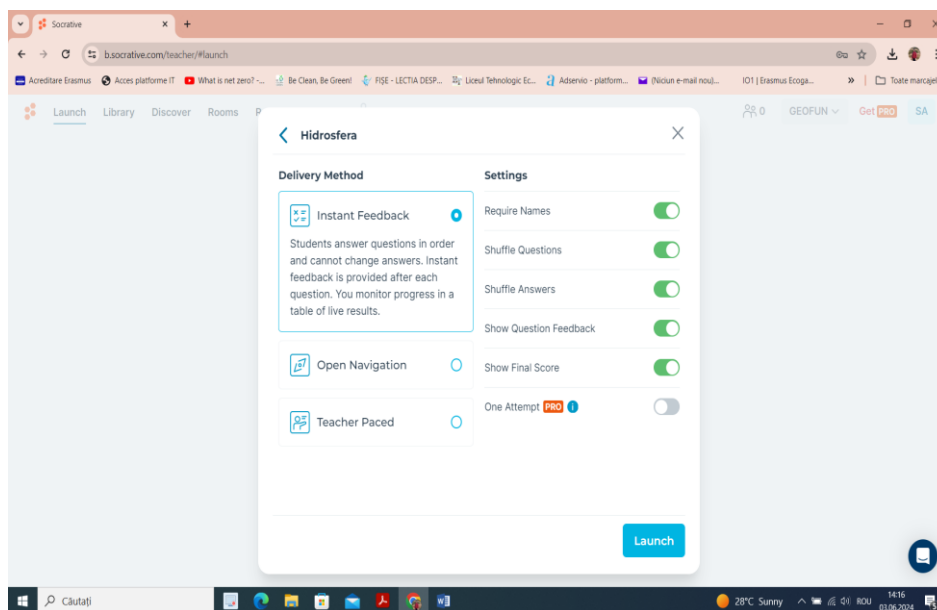


## Proiectul de Acreditare în domeniul Educației școlare

Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000120716



Funded by the European Union



- Rapoartele generate la finalul activității (de evaluare sau fixare) pot fi utilizate de profesor pentru realizarea unui plan de activități remediale și de intervenție doar pentru acele competențe și cunoștințe care au un randament scăzut. Raportul se generează pentru fiecare elev în parte (elevul primind feedback instant) și pentru fiecare item de evaluare.

NAME	SCORE %	3	4	5	6	7	8	9	10
.....	70%	✓ Pireu	✓ False	✓ mediteraneană	✓ C	✓ C	✓ C	✓ B	✗ A
.....	70%	✓ Pireu	✗ True	✓ Mediteraneana	✗ D	✓ C	✓ C	✓ B	✗ C
.....	70%	✓ Pireu	✗ True	✓ mediteraneana	✓ C	✓ C	✗ D	✓ B	✓ B
.....	80%	✓ Pireu	✗ True	✓ mediteraneana	✗ B	✓ C	✓ C	✓ B	✓ B
.....	90%	✓ Pireu	✓ False	✓ mediteraneană	✗ D	✓ C	✓ C	✓ B	✓ B
.....	30%		✗ True	✗ mediteraniana	✗ B	✗ A	✗ D	✓ B	✓ B
.....	70%	✓ Pireu	✗ True	✓ mediteraneană	✓ C	✗ A	✓ C	✓ B	✗ A
.....	0%								
.....	60%	✗ Salonic	✗ True	✓ Mediteraneană	✗ B	✓ C	✗ A	✓ B	✓ B
.....	60%	✗ portul Pireu	✗ True	✓ mediteraneană	✓ C	✗ A	✓ C	✓ B	✗ D
21 Class Total		65%	50%	80%	65%	65%	80%	80%	55%

- Rezolvarea testului și rapoartele de evaluare se salvează automat în platforma Socrative, putând fi accesate și ulterior activității. Pentru varianta Pro a aplicației, aceste rapoarte se pot trimite direct din platformă și părinților.

Dezavantajele utilizării acestei platforme sunt:

- Varianta gratuită a utilizării platformei permite crearea doar a unui număr limitat de teste/fișe – 5 teste. Dar se pot utiliza conturi diferite pentru a avea acces la un număr mai mare de teste.
- Utilizarea cu precădere a itemilor obiectivi poate duce la imposibilitatea de a crea contexte cognitive care să releve deprinderile de comunicare scrisă ale elevilor, de organizare sau producere a unui text scris.
- Itemii obiectivi nu sunt eficienți în raport cu situațiile care au ca obiectiv relevarea abilității elevului de a selecta, organiza și utiliza creativ informații, idei.

### **Rezultate înregistrate**

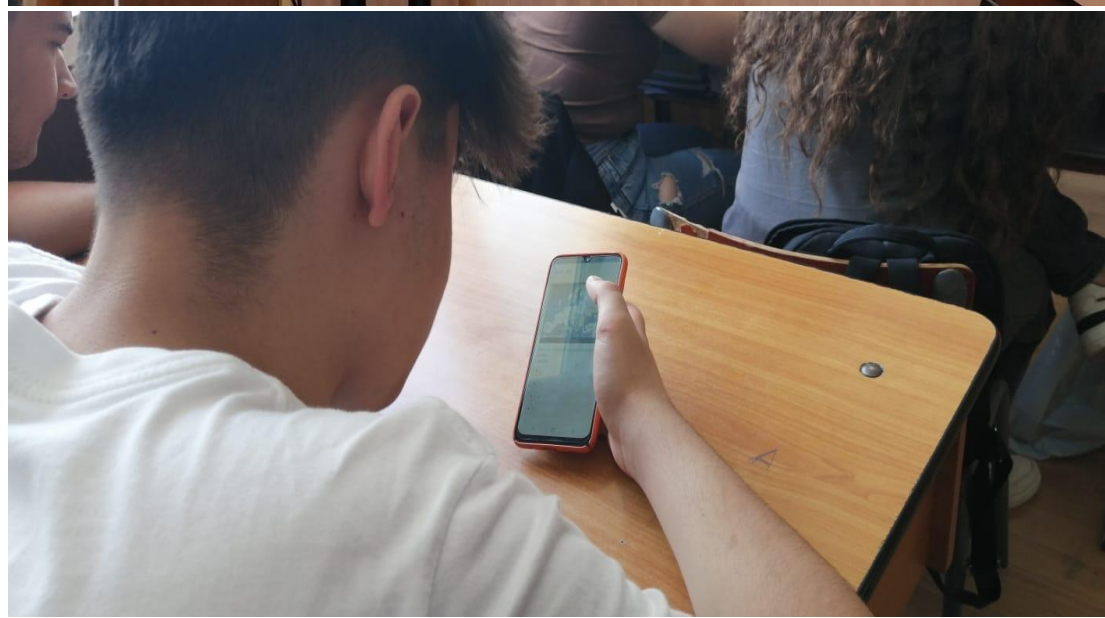
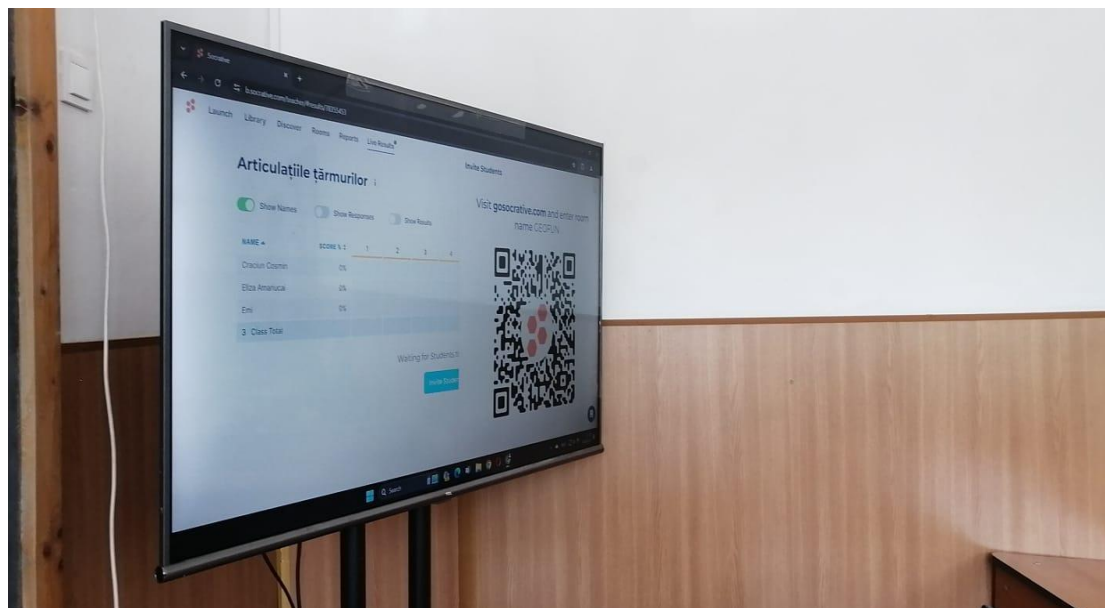
Prin diversificarea instrumentelor/platformelor digitale folosite în activitatea didactică am observat o creștere a interesului elevilor pentru orele de Geografie. În același timp, am observat și o creștere a notelor primite de elevii de clasa a XII-a la evaluarea sumativă, deoarece prin utilizarea frecventă, pe parcursul anului școlar, a fișelor de lucru care conțin hărți ale Europei sau ale României, au învățat mai ușor să localizeze diferite elemente (state, capitale, subunități de relief, râuri etc.) și să se orienteze pe hărțile mute.

### **Sugestii și recomandări**

Utilizarea platformelor digitale în clasă, în toate etapele lecției, ajută la crearea unui mediu de învățare interactiv și plăcut, profesorii reușind astfel să reducă din monotonia care poate interveni în sala de clasă.

Învățarea prin joc este mult mai eficientă, iar elevii percep utilizarea SOCRATIVE sau a altor platforme digitale ca pe un joc, motiv pentru care le preferă pentru fișe de lucru recapitulative și teste de evaluare.

Raportul de evaluare generat la finalul testului poate fi utilizat de profesor pentru realizarea unui plan de activități remediale și de intervenție doar pentru acele competențe și cunoștințe care au un randament scăzut.





Socrative

b.socrative.com/teacher/#results/78355453

ACREDITARE Erasmus Acces platforme IT What is net zero? ... Be Clean, Be Green! FISE - LECTIA DESP... Liceul Tehnologic Ec... Adversio - platform... Niciun e-mail nou... IO1 | Erasmus Ecoga... Toate marcjele

Show Names Show Responses Show Results

NAME	SCORE %	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
*****	93%	A C	✓ C	✓ B	✓ C	✓ C	✓ D	X C	✓ B	✓ B	✓ B	✓ B
*****	40%	X D	✓ C	✓ B	✓ C	X D	X A	X A	X A	X C	✓ B	X D
*****	67%	✓ B	✓ C	X C	X D	X D	✓ D	X C	✓ B	✓ B	X A	X D
*****	63%	✓ B	X D	✓ B	X A	✓ C	✓ D	X C	X C	✓ B	✓ B	✓ B
*****	90%	X C	✓ C	✓ B	✓ C	✓ C	X B	✓ D	✓ B	✓ B	X D	✓ B
*****	87%	✓ B	✓ C	✓ B	✓ C	X A	✓ D	✓ D	X A	✓ B	X D	✓ B
*****	73%	✓ B	✓ C	X C	X D	X C	X B	✓ D	X A	✓ B	✓ B	✓ B
*****	90%	✓ B	✓ C	✓ B	X A	✓ C	✓ D	✓ D	✓ B	✓ B	✓ B	X A
*****	73%	X D	X B	X D	✓ C	X B	X B	✓ D	✓ B	✓ B	✓ B	✓ B
*****	73%	✓ B	✓ C	X C	✓ C	X D	X B	✓ D	X C	X D	X D	X C
*****	83%	✓ B	✓ C	✓ B	X D	X D	✓ D	✓ D	✓ B	✓ B	X D	✓ B
*****	93%	✓ B	✓ C	✓ B	✓ C	✓ C	✓ D	✓ D	✓ B	✓ B	X D	X D
*****	87%	✓ B	✓ C	X C	✓ C	✓ C	✓ D	✓ D	✓ B	✓ B	X C	✓ B
17 Class Total		71%	76%	59%	59%	59%	65%	71%	59%	88%	35%	

Căutați

Rain coming 14:05 07.06.2024

Clasa\_2024\_06\_06\_08:37\_02\_Articulațiile tărâmurilor - Excel

Articulațiile tărâmurilor

Score (%)	Score (#)	Peninsula Kola este marcată	Marea Adriatică este marcată	Golful marcat pe hartă cu nu	Strâmtoarea Dover (Callais) a	Peninsula marcată pe hartă c	Insula marcată pe hartă cu n	Insula Cipru este r
90	3 points	B. 2	D. 27	D. Odessa	D. Marea Nordului și Marea Norvegiei	C. Iutlanda	B. Corsica	D. 16
63,33	57	B. 2	C. 25	B. Botnic	C. Marea Măneci și Marea Nordului	C. Iutlanda	D. Sardinia	D. 16
96,67	87	C. 3	A. 21	D. Odessa	B. Marea Baltică și Marea Măneci	B. Iberică	D. Sardinia	C. 15
26,67	24	B. 2	C. 25	B. Botnic	C. Marea Măneci și Marea Nordului	C. Iutlanda	D. Sardinia	D. 16
90	81	C. 3	C. 25	B. Botnic	C. Marea Măneci și Marea Nordului	C. Iutlanda	D. Sardinia	C. 15
93,33	84	D. 4	C. 25	B. Botnic	C. Marea Măneci și Marea Nordului	D. Scandinavă	A. Cipru	A. 13
40	36	B. 2	C. 25	C. Finic	D. Marea Nordului și Marea Norvegiei	D. Scandinavă	D. Sardinia	C. 15
66,67	60	B. 2	D. 27	B. Botnic	A. Marea Albă și Marea Baltică	C. Iutlanda	D. Sardinia	C. 15
63,33	57	C. 3	C. 25	B. Botnic	C. Marea Măneci și Marea Nordului	C. Iutlanda	B. Corsica	D. 16
90	81	B. 2	C. 25	B. Botnic	C. Marea Măneci și Marea Nordului	A. Balcanică	D. Sardinia	D. 16
86,67	78	B. 2	C. 25	B. Botnic	A. Marea Albă și Marea Baltică	C. Iutlanda	D. Sardinia	D. 16
90	81	B. 2	C. 25	B. Botnic	A. Marea Albă și Marea Baltică	C. Iutlanda	D. Sardinia	D. 16
73,33	66	B. 2	C. 25	C. Finic	D. Marea Nordului și Marea Norvegiei	C. Iutlanda	B. Corsica	D. 16

Găta

30°C Sunny 14:06 07.06.2024





*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 Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA).*

*Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.*