
ISJ BRĂILA
INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN
BRĂILA
Erasmus+
eTwinning
CERCUL PEDAGOGIC NR. 2
ACTIVITĂȚI DE
DISEMINARE
TEMATICA CERCULUI:
"Impactul proiectelor Erasmus și eTwinning
asupra dezvoltării competențelor elevilor
și a practicilor didactice"
Coordonator: prof. Nicoleta Dincă
inspector școlar
ACTIVITĂȚI DE DISEMINARE:
Prof. gr. I Oprea Mihaela Cristina, Liceul de Arte "Hariclea Darclee"
- Rezultate și impact "Protecting the climate is saving life!"
2024-2-RO01-KA210-SCH-000291736
Prof. gr. I Elena Poli, Colegiul Economic "Ion Ghica"
2024-1-RO01-KA220-SCH-000249478
Prof. gr. I Rotaru Cornelia, Liceul Teoretic „George Vălsan" Făurei
„Digitalizare-prezent și viitor" - 2025-1-RO01-KA122-SCH-000312406
Prof. Buzea Viorica, Liceul Tehnologic „Nicolae Titulescu" Însurăței
„Abilități antreprenoriale ale secolului 21"
2023-1-RO01-KA121-VET-000122916
Prof. gr. I Paraschiv Cristina, Colegiul Tehnic "C.D. Nenitescu"
„Strategic Leadership, Quality and Internationalisation in Vocational
Education and Training" - 2024-1-RO01-KA121-VET-000202006
Prof. gr. I Dumitru Marilena, Liceul Teoretic "George Vălsan", Făurei
„eTwinning și motivația elevilor" – proiect eTwinning "English Explorers"
Prof. gr. I Stoian Giorgiana, Liceul Tehnologic Panait Istrati
„Prezentare proiect și produs final" – proiect eTwinning "City of the future"
Prof. gr. I Iconaru Ienica, Colegiul National "Gh. M, Murgoci"
Diseminare proiect ROBOGREEN – (2025-1-RO01-KA220-SCH-000360089)
Responsabili cerc: prof. Simona Doroftei, prof. Luminita Moldeveanu
11 MARTIE 2026
ORA 14:30
COLEGIUL NAȚIONAL "NICOLAE IORGA" • BRĂILA

Liceul Teoretic George Vâlsan, Făurei, Brăila



DIGITALIZATION, PRESENT AND FUTURE

Erasmus+ KA1

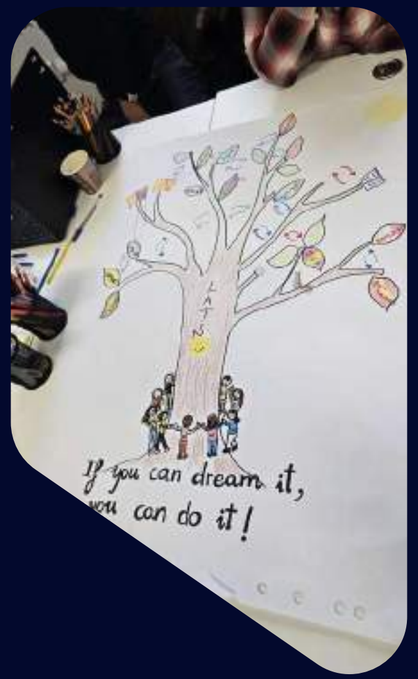
2025-1-RO01-KA122-SCH-000312406

Co-funded by the European Union

OBIECTIVELE PROIECTULUI

Îmbunătățirea competențelor digitale a 3 profesori din școală prin utilizarea eficientă a aplicațiilor digitale și a instrumentelor de inteligență artificială cu elevii în perioada 06.10.2025–05.10.2026.

Creșterea cu 10% a numărului de profesori din școală care utilizează învățarea bazată pe jocuri și gamificarea în munca lor cu elevii în perioada 06.10.2025–05.10.2026





MOBILITĂȚI E+

GAME-BASED LEARNING AND GAMIFICATION

PRAGA, CEHIA

ICT IN THE CLASSROOM: INNOVATIVE TOOLS TO FACILITATE STUDENTS LEARNING, COLLABORATION AND CREATIVITY”



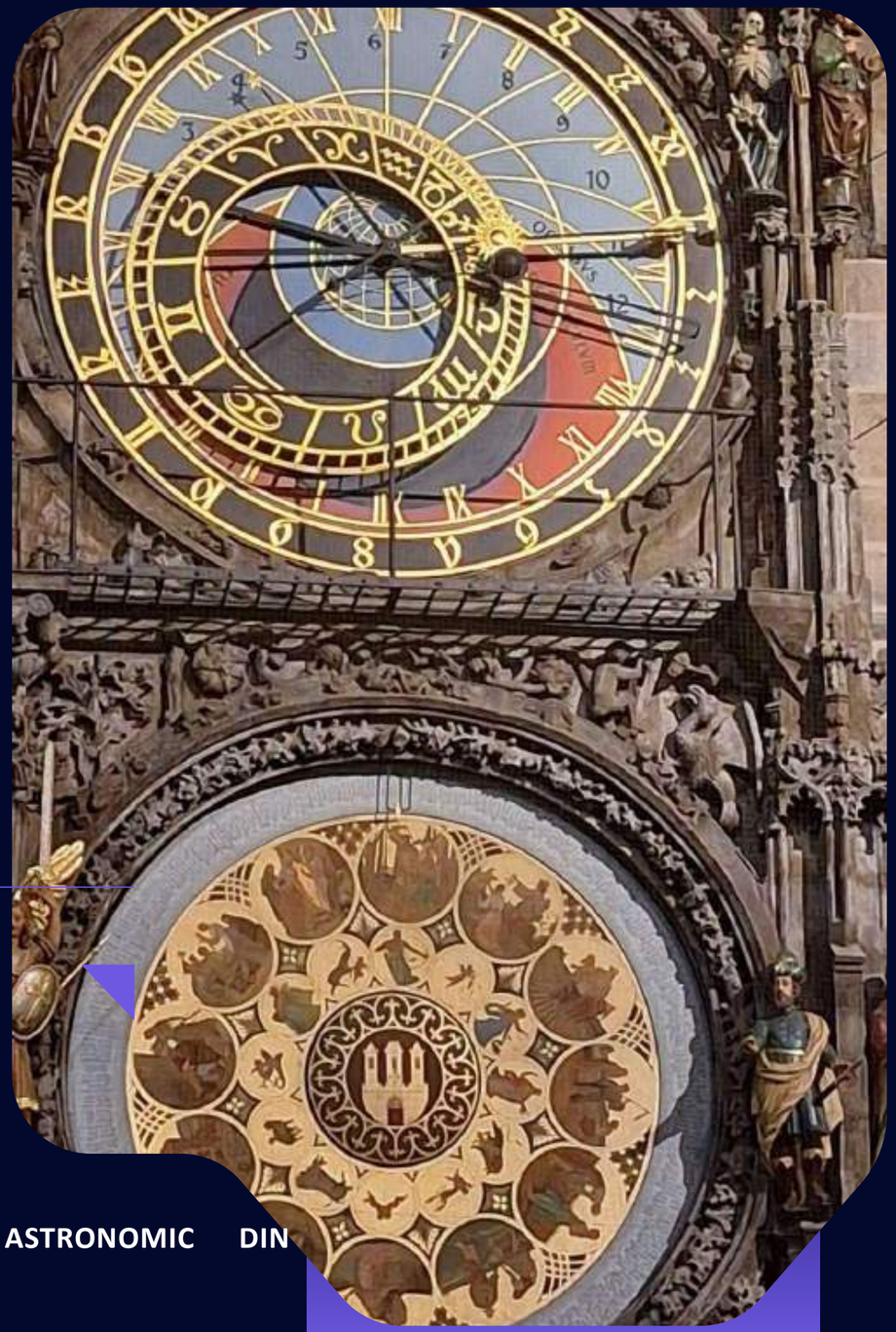
VALENCIA, SPANIA



CATEDRALA SF VITUS DIN CASTELUL PRAGA

DIGITALIZARE-PREZENT ȘI VIITOR

„GAME-BASED LEARNING AND GAMIFICATION”
17–21NOIEMBRIE 2025
PRAGA, CEHIA



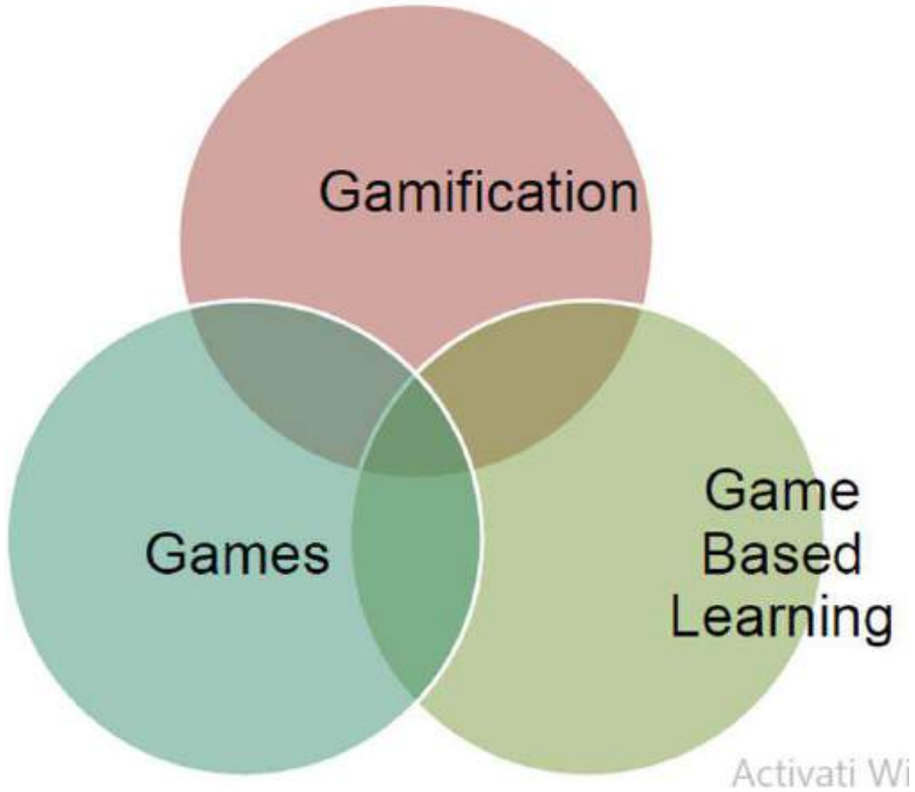
CEASUL ASTRONOMIC DIN PRAGA

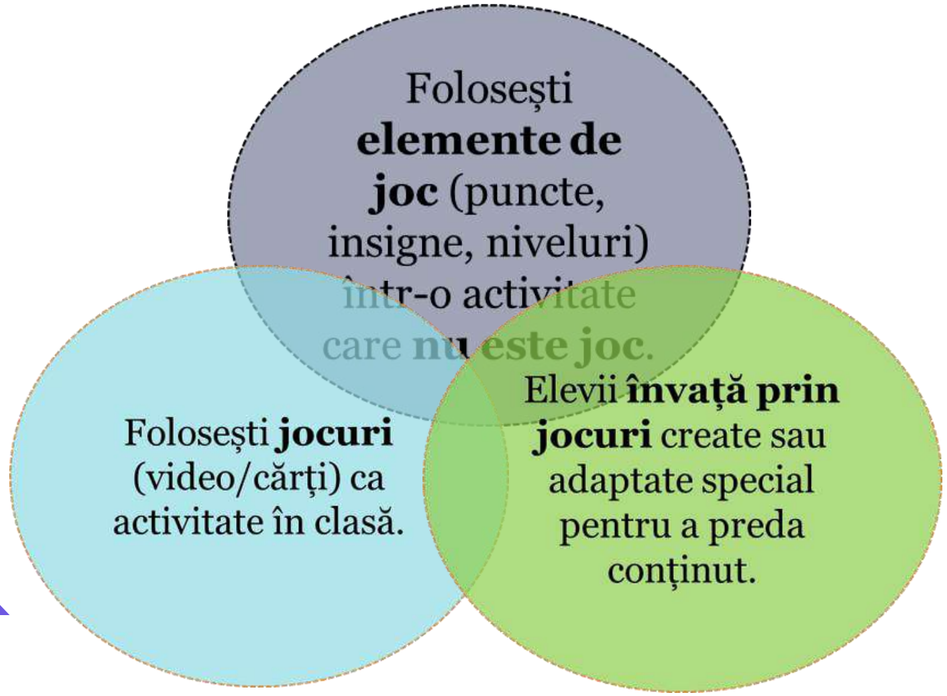
CE AM ÎNVĂȚAT?

Învățarea bazată pe jocuri (GBL) poate îmbunătăți semnificativ calitatea și eficacitatea educației.

Abilități precum multi-tasking, gândirea critică, asumarea riscurilor și alte abilități ale secolului XXI pot fi dezvoltate în medii bazate pe jocuri.

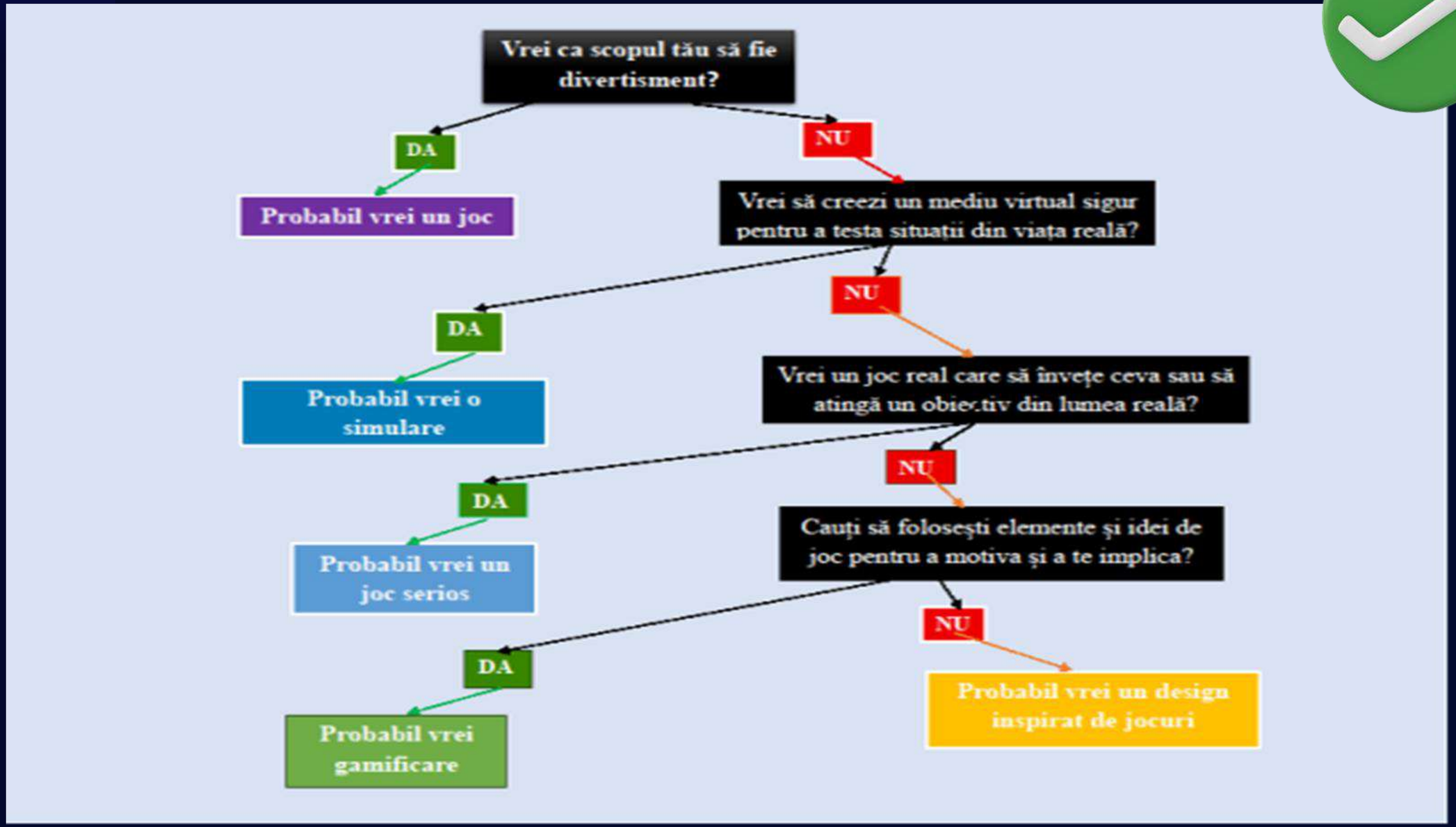
Elemente cunoscute de copii din mediul online pot fi folosite în sala de clasă pentru a transforma ora clasică în una dinamică, desprinsă din jocurile online îndrăgite de ei.



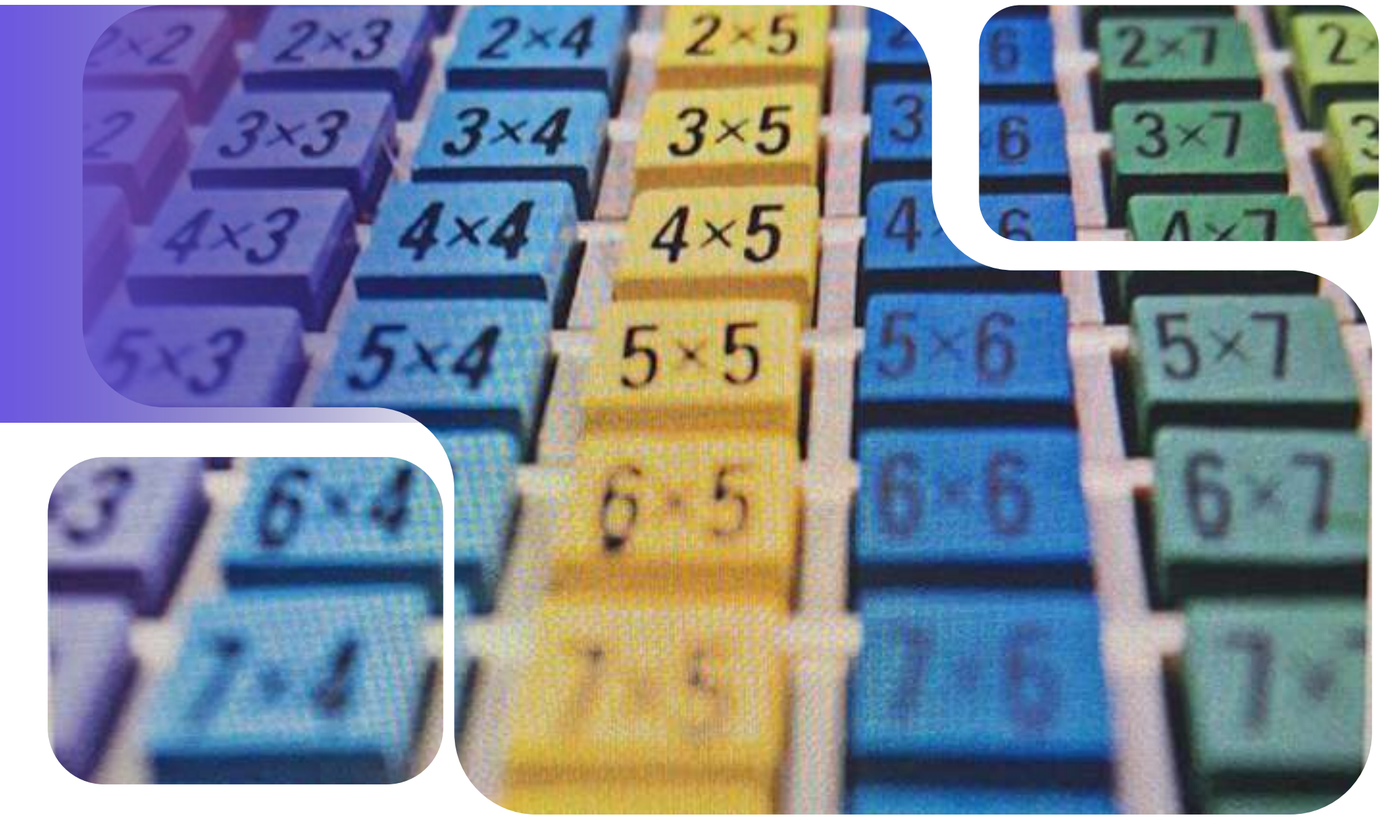


DIFFERENCE BETWEEN GAMES, GAMIFICATION AND GAME BASED LEARNING

GÂNDIREA PRIN JOC- DE CE AI NEVOIE?



PRINCIPIILE GAMIFICĂRII



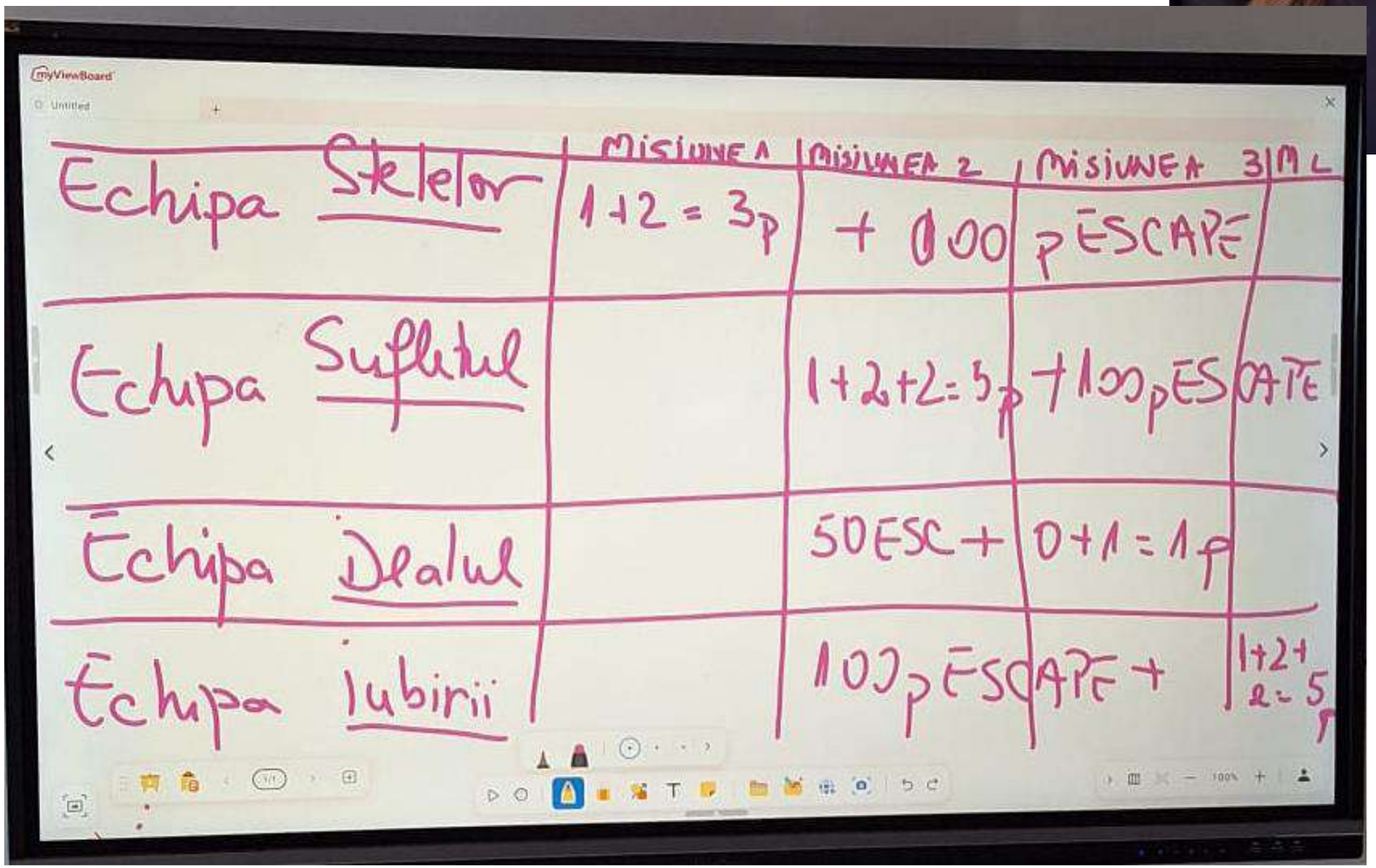
- POVEȘTI
- NIVELURI/TRECEREA LA NIVELUL URMĂTOR
- RECOMPENSE: INSIGNE, JETOANE, PUNCTE
- PUNCTE DE EXPERIENTA
- BONUSURI
- SARCINI ZILNICE
- MISIUNI SECUNDARE/HAPPY HOUR
- ECHIPE/NUME DE ECHIPE/LOGO-UL ECHIPEI/SLOGANUL ECHIPEI



LECȚIE GAMIFICATĂ:
,,Sara pe deal”- de Mihai Eminescu

Analiza secvențelor lirice









ALTE ELEMENTE DE JOC

- Provocare: Jocurile prezintă provocări pe care jucătorii se străduiesc să le depășească, stimulând implicarea și abilități de rezolvare a problemelor.
- Recompense: recompensele intrinseci (cu sensul de realizare) și extrinseci (insigne, puncte) motivează jucătorii.
- Libertatea de a eșua: jocurile permit jucătorilor să experimenteze și să învețe din greșelile lor într-un mediu cu risc scăzut.
- Interacțiune socială: multe jocuri încurajează colaborarea, competiția sau conexiunea socială, sporirea angajamentului.
-







APLICAȚII UTILE:

HTTPS://DAVEBIRSS.COM/STORYDICE/

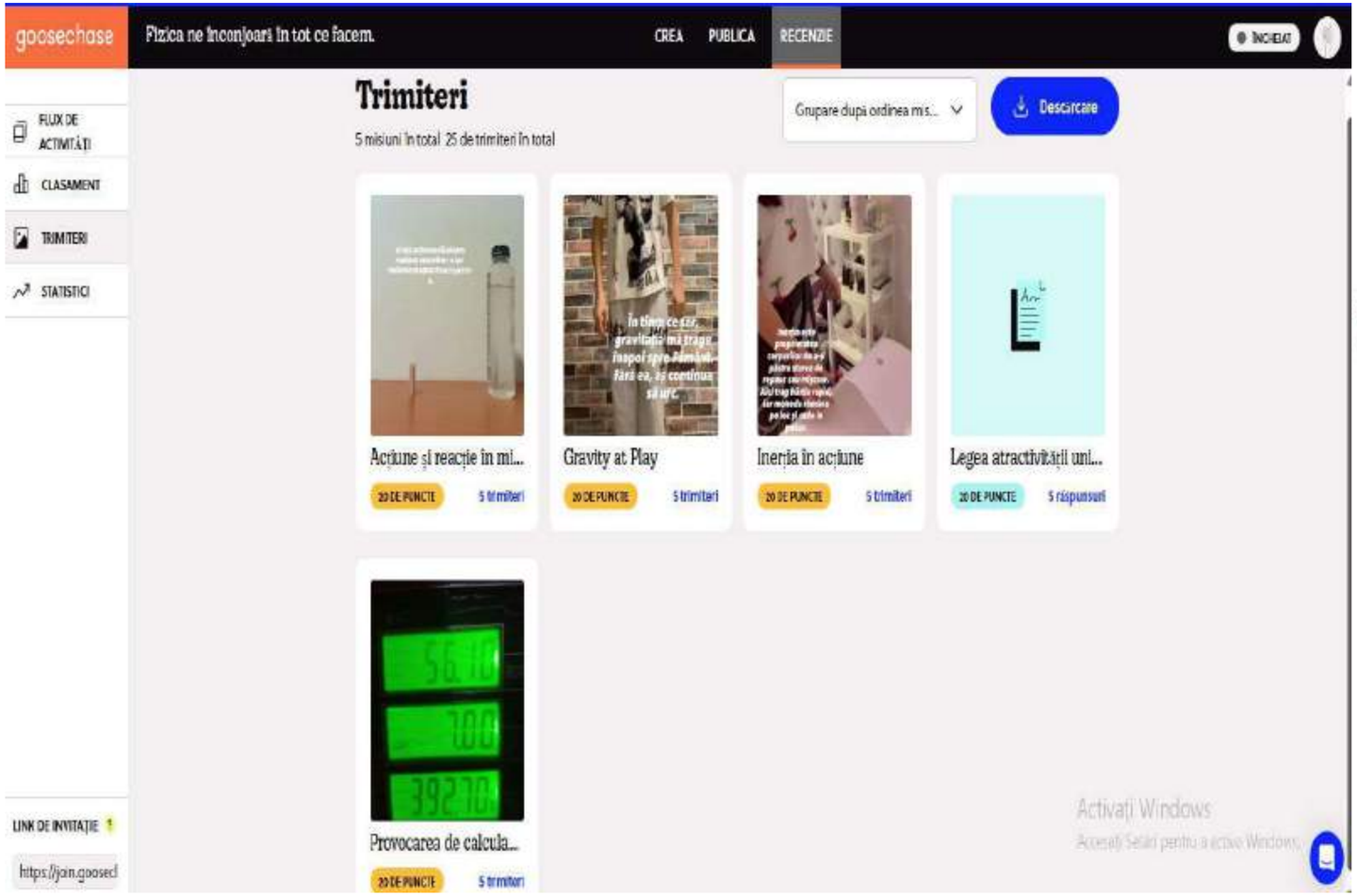
HTTPS://SKRIBBL.IO/

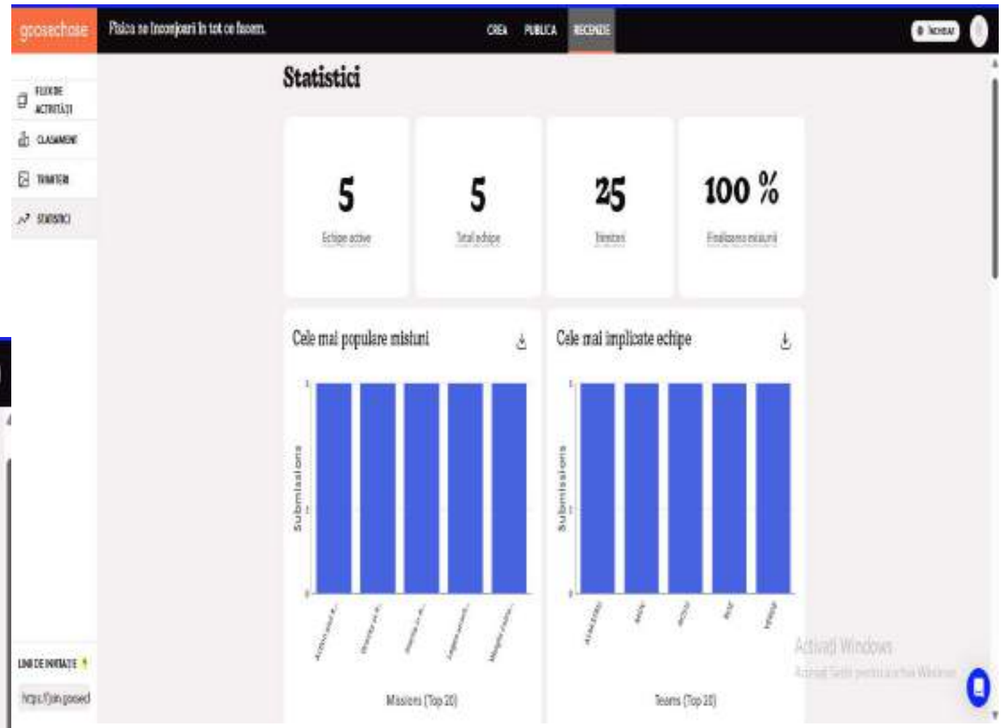
HTTPS://GOOSECHASE.COM/USES/EDUCATION

HTTPS://WWW.GAMESTOLEARNENGLISH.COM/

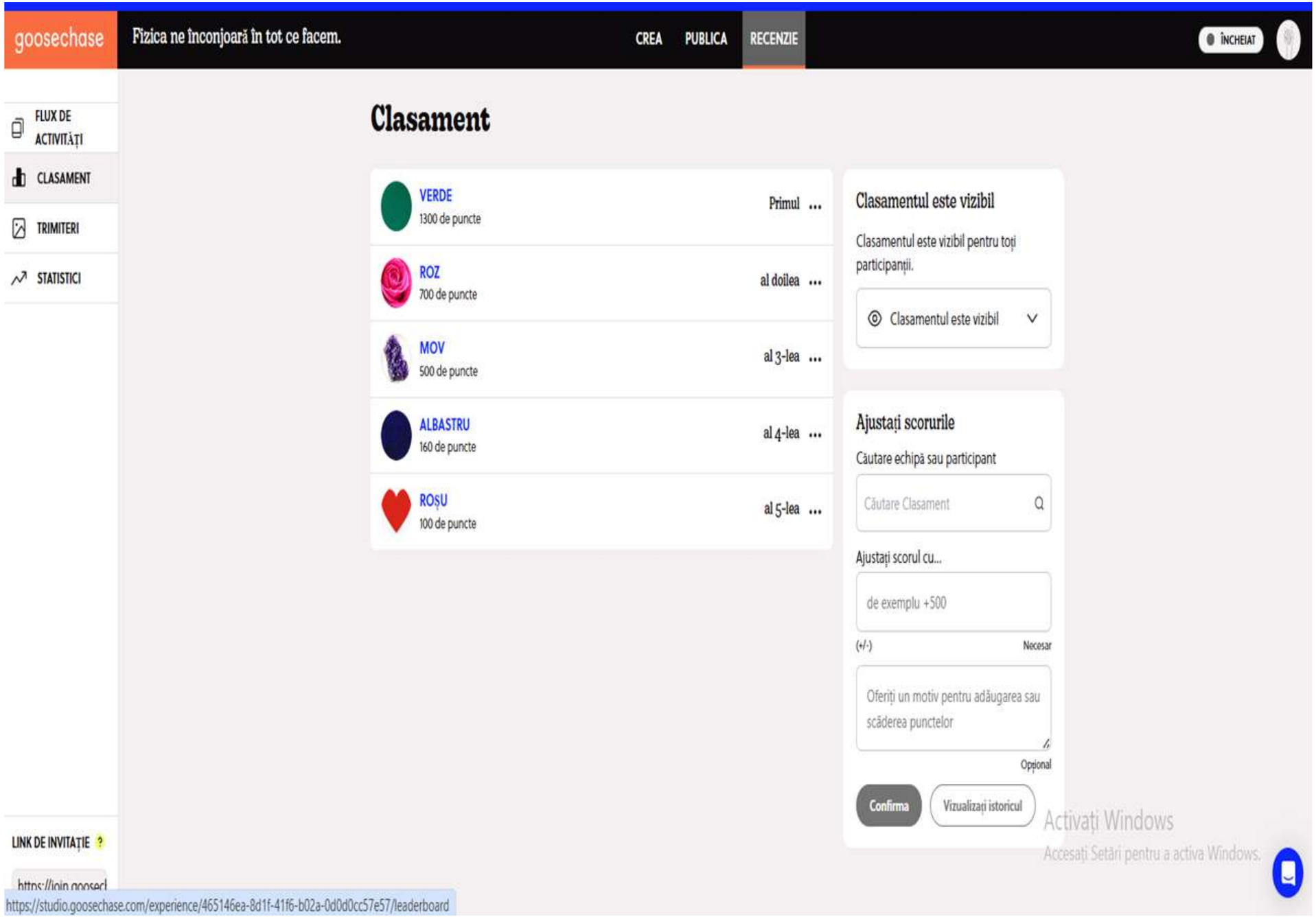
FIZICA NE ÎNCONJOARĂ ÎN TOT CEEA CE FACEM

APLICATIE GOOSECHASE





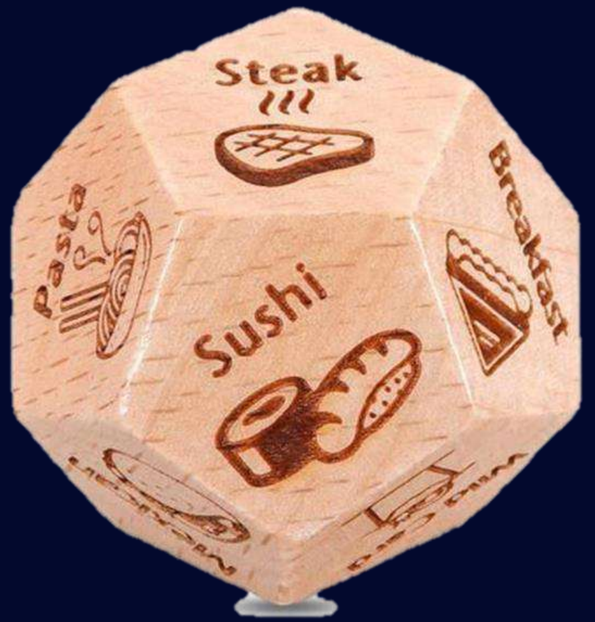
GOOSECHASE: ECHIPE, MISIUNI, ACTIVITĂȚI OUTDOOR, CLASAMENT



APLICATIE: STORY DICE

HTTPS://DAVEBIRSS.COM/STORYDICE/





FOLOSIREA AI

- **ÎN PROCESUL DE GAMIFICARE A LECȚIILOR;**
- **ÎN REALIZAREA DOCUMENTELOR ȘCOLARE**

- **HTTPS://CHATGPT.COM**
- **HTTPS://GEMINI.GOOGLE.COM/APP?HL=RO**
- **HTTPS://COPILOT.MICROSOFT.COM/**
- **HTTPS://CLAUDE.AI/ONBOARDING**
- **HTTPS://DEEPSEEK.AI/**

SCANEAZĂ CODUL QR. URMEAZĂ INDICAȚIILE.

HOW TO GENERATE A QR CODE?
CUM SE GENEREAZĂ UN COD QR?

- Online Tools: Use QR Code Monkey (www.qrcode-monkey.com) or QRStuff(www.qrstuff.com).
- Google Chrome: Right-click on a webpage and select "CreateQR Code."
- Canva: Search "QR Code" under "Apps" to embed one in a design.

 Instrumente online: Folosește QR Code Monkey (www.qrcode-monkey.com) sau QRStuff (www.qrstuff.com).

Google Chrome: Fă clic dreapta pe o pagină web și selectează „Creează Cod QR”.

Canva: Caută „Cod QR” în secțiunea „Aplicații” pentru a încorpora unul într-un design

UTILIZAREA CODURILOR QR ÎN PREDARE:

[✅ Biletele de ieșire (Exit Tickets)– Coduri QR care fac legătura cu Google Forms pentru feedback rapid despre lecție.
[✅ Fișe de lucru interactive (Interactive Worksheets)– Coduri QR încorporate în PDF-uri pentru exersare suplimentară sau explicații video.
[✅ Stații în clasă (Classroom Stations)– Coduri QR la diferite stații de învățare care duc la instrucțiuni sau resurse.
✅ Comunicarea cu părinții (Parents Communication) – Coduri QR care fac legătura cu informații importante.

