

ACREDITARE ERASMUS+ ÎN DOMENIUL EDUCAȚIEI ȘCOLARE

M
JO
Apli
s



ȘCOALA GIMNAZIALĂ DRAGOMIREȘTI

ACREDITARE ERASMUS +
2022-1-RO01-KA120-SCH-000106692

VALABILITATE 01.03.2023- 31.12.2027



<https://sgdragomiresti.ro/>



ToonyTool

Toonytool (Generator online de benzi desenate și desene animate)

- Creează un personaj și personalizează-l;
- Creează un scenariu potrivit contextului de învățare;
- Dă viață scenariului tău;
- Salvează și descarcă banda desenată;

Aplicația propune elevilor crearea de benzi desenate cu diverse scenarii, ușor de folosit pentru elevi și de ajutor pentru cadrele didactice care își doresc să introducă activități digitale în cadrul lecțiilor.

Link: <https://www.toonytool.com/>



Clasa a V-a, Școala Gimnazială Decindeni, prof. GĂTEJ MONICA

Disciplina: Limba și literatura română

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Unitatea VI. Din carte spre departe

SUBIECTUL: Trăsături ale textului narativ nonliter în textul Jurnal de călătorie



MOMENTELE LECȚIEI:

EVOCARE:

Profesorul verifică tema. Elevii prezintă o întâmplare memorabilă din jurnalul lor de călătorie. După trecerea în revistă a situațiilor amuzante, profesorul conduce discuția înspre ideea că într-o călătorie se pot întâmpla situații amuzante și că, de multe ori, acestea pot fi notate într-un jurnal, așa cum au procedat și ei.

REALIZAREA SENSULUI:

Pornind de la paginile de jurnal lecturate, elevii vor identifica elementele specifice textului nonliterar. Acestea vor fi notate într-un organizator grafic.

REFLECȚIE:

Utilizând aplicația Toony Tool, elevii îndrumați de profesor, realizează un jurnal de călătorie în imagini, prezentând activități desfășurate în zilele de vacanță. Acestea vor fi postate în Padlet sau Canva. Elevii prezintă jurnalele realizate colegilor de clasă.

EVALUAREA ACTIVITĂȚII:

Profesorul face aprecieri frontale asupra modului în care elevii au răspuns la lecție,

Fiecare elev își autoevaluează jurnalul de călătorie, prin acordarea de note, menționând plusurile și minusurile prezentărilor create și precizând cum s-au simțit pe parcursul activității.

Impactul asupra elevilor:

- Și-au fixat cu ușurință cunoștințele despre textul nonliterar (jurnalul de călătorie), utilizând această aplicație;
- Le-a fost stimulată creativitate, competitivitatea, dar și gândirea critică;
- S-au simțit încurajați să integreze aplicațiile digitale în activitățile derulate la clasă;
- Și-au dezvoltat abilitățile de lucru, utilizând dispozitivele digitale;



Erasmus+

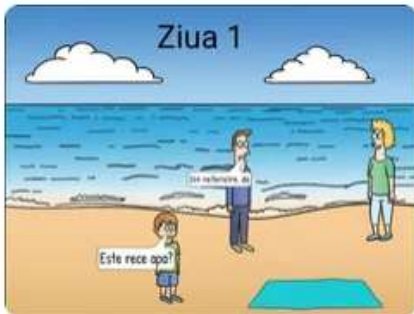
Clasa a V-a, Școala Gimnazială Decindeni, prof. GĂTEJ MONICA





Clasa a V-a, Școala Gimnazială Decindeni, prof. GĂTEJ MONICA

Ziua 1



În prima zi, am mers la mare, dar vremea era cam proastă așa că nu prea ne-am distrat.

Ziua 2



A doua zi, am mers la un castel de pe vremea lui Mihai Viteazu, și ne-am distrat vizitându-l!

Ziua 3



În a treia zi, am mers la pescuit, și, surprinzător, a fost relaxant.

Ziua 4



În a patra zi, în drum spre casă am vizitat-o pe bunica mea, și ne-am distrat.

Clasa a V-a, Școala Gimnazială Decindeni, prof. GĂTEJ MONICA



Clasa a V-a, Școala Gimnazială Decindeni, prof. MANCAȘ EMILIA

Disciplina: Matematică

SUBIECTUL: Operații cu măsuri de unghiuri
UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: ELEMENTE DE
GEOMETRIE

Captarea atenției se realizează
folosind aplicația Toonytool



Erasmus+

Clasa a VII-a, Școala Gimnazială Râncaciov, prof. ROȘOIU CAMELIA

Disciplina: Limba franceză

Redactarea de mesaje simple si scurte la viitor

Elevii clasei a VII-a de la Școala Gimnazială Dragomirești au realizat dialoguri simple pe tema vacanței folosind aplicația ToonyTool.

Cu ajutorul aplicației au creat benzi desenate alegând personaje, imagini, background specific temei, le-au personalizat și le-au animat prin scrierea în limba franceză a replicilor în care au oferit detalii despre locul unde își vor petrece vacanța cu ajutorul verbelor la viitor.

Activitatea s-a desfășurat în grupe, astfel încât la final, au apreciat și evaluat munca celorlalte echipe.

Produsele finale ale activității au putut fi descărcate sub formă de PDF, JPG, GIF, video.

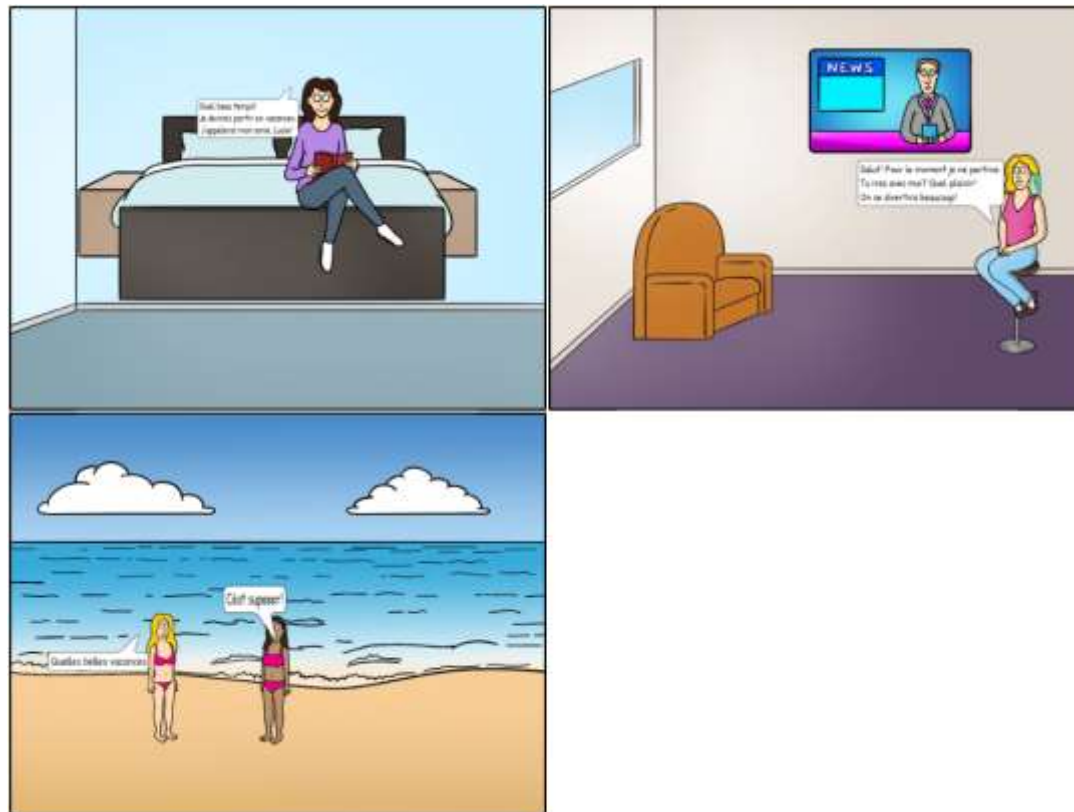


Impactul asupra elevilor:

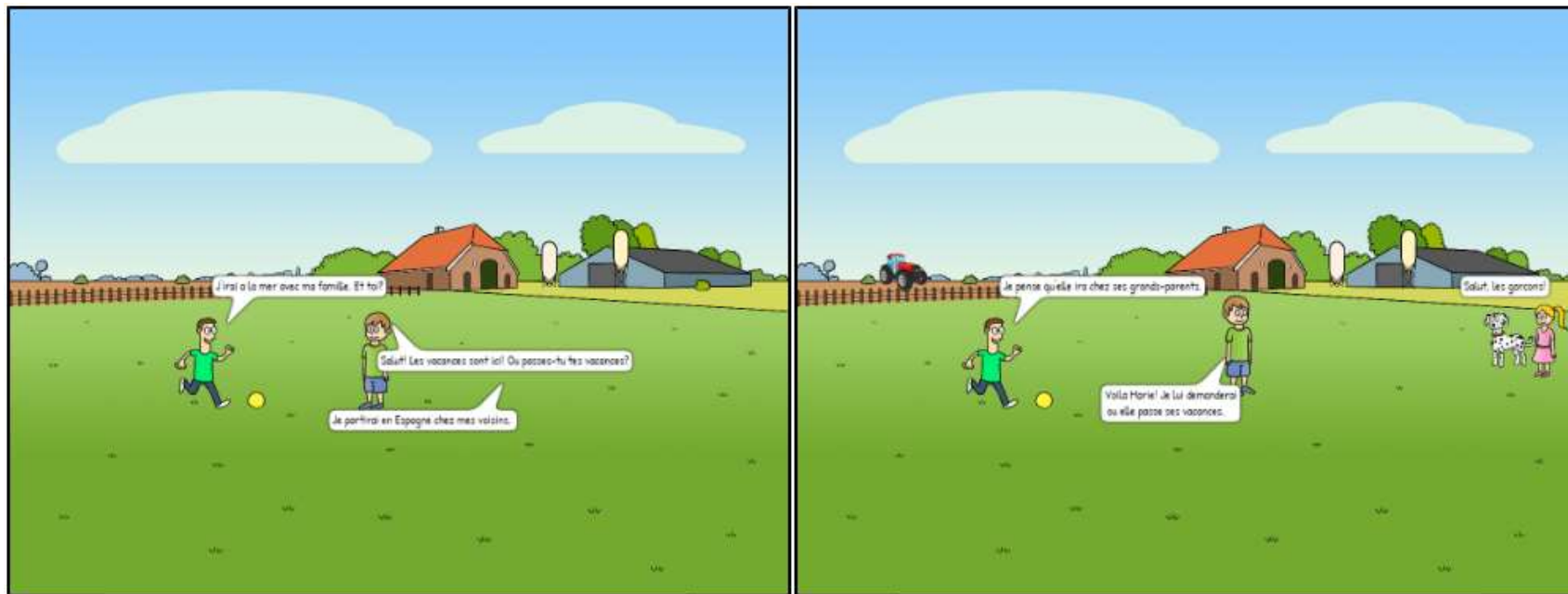
Activitatea a fost un real succes printre elevi. S-au implicat și au reușit cu succes să finalizeze la timp toate sarcinile. Activitatea propusă le-a dezvoltat spiritul de echipă, le-a îmbunătățit competențele digitale și lingvistice într-o manieră distractivă.



Clasa a VII-a, Școala Gimnazială Râncaciov, prof. ROȘOIU CAMELIA



Clasa a VII-a, Școala Gimnazială Râncaciov, prof. ROȘOIU CAMELIA



Wordwall

Cel mai simplu mod de a crea propriile resurse de predare.

- Creează activități personalizate pentru clasa ta.
- Chestionare, potriviri, jocuri de cuvinte și multe altele.

Link: <https://wordwall.net/ro>

Simplu ca 1-2-3

Creează o resursă personalizată cu doar câteva cuvinte și clicuri.



Alege un șablon.



Introdu conținutul.



Imprimă activitățile
sau redă pe un ecran.



Clasa a V-a, Școala Gimnazială Decindeni, prof. MANCAȘ EMILIA

Disciplina: Matematică

Unghiuri - Quiz (wordwall.net)

SUBIECTUL: Operații cu măsuri de unghiuri
UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: ELEMENTE DE GEOMETRIE

La actualizarea cunoștințelor se folosește Aplicația Wordwall, în care apar întrebări referitoare la unghiuri.

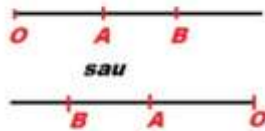
0:22 ✓ 1

Două semidrepte opuse formează un unghi

A drept	B nul	C alungit	D obtuz
---------	-------	-----------	---------

◀ 2 of 5 ▶

0:42 ✓ 1



** AOB este NUL*

A adevarat	B fals
------------	--------

◀ 3 of 5 ▶

0:05 ✓ 0

Unghiul drept are

A 30	B 90
C 100	D 120

◀ 1 of 5 ▶

1:12 ✓ 1

Unghiul de 35 este

A ascuțit	B drept
C obtuz	D alungit

◀ 5 of 5 ▶

Clasa I, Școala Gimnazială Râncaciou, prof. MARIN VERONICA

Disciplina: Matematică și explorarea mediului



2.2. Recunoașterea unor figuri și corpuri geometrice în mediul apropiat și în reprezentări plane accesibile (incluzând desene, reproduceri de artă, reprezentări schematice)

În cadrul orei de matematică și explorarea mediului, elevii clasei I, de la Școala Gimnazială Râncaciou, au făcut cunoștință cu corpurile geometrice și au descoperit că lumea care ne înconjoară este alcătuită din obiecte care seamană cu acestea. Pentru a identifica forma diferitelor obiecte s-a folosit aplicația Wordwall, având un timp de lucru limitat.

Impactul asupra elevilor:

Folosirea aplicației Wordwall le-a stimulat elevilor interesul și motivația pentru învățare, le-a facilitat însușirea noilor cunoștințe, activitatea desfășurându-se sub formă de joc.

<https://wordwall.net/resource/74324780/corpuri-geometrice>



Erasmus+

Clasa I, Școala Gimnazială Râncaciov, prof. MARIN VERONICA



Erasmus+

Voki

Voki este o aplicație online care permite crearea de avatare personalizate, care spun un text pe care îl scrieți, pe care îl înregistrați pe loc sau pe care îl încărcați ca fișier audio.

Un avatar virtual este un personaj digital, care poate fi, de cele mai multe ori, personalizat sau customizat. Poate fi animat sau static. Adesea, poate reda un text pe care i-l tastați sau pe care îl înregistrați (direct din aplicație sau încărcând un fișier audio).

Link: <https://l-www.voki.com/>



Clasa a V-a, Școala Gimnazială Decindeni, prof. GĂTEJ MONICA

Disciplina: Limba și literatura română

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Unitatea VI. Din carte
spre departe

SUBIECTUL : Identitate națională

ETAPELE LECȚIEI:

EVOCARE:

Profesorul îi anunță pe elevi că, pe parcursul acestei ore, vor discuta despre conceptul de **Identitate națională**.

● **Aceștia vor defini cu ajutorul DEX-ului termenul de identitate națională.** Conform Dex, *identitatea reprezintă un ansamblu de date care contribuie la identificarea unei persoane. Națiunea este o comunitate cu aceeași identitate istorică și culturală, care și-a afirmat voința de a trăi într-un stat independent.*

Identitatea națională se definește prin trăsăturile proprii unei națiuni : limbă, istorie, cultură, tradiții și obiceiuri. Elementele de identificare ale unei națiuni pot fi : limba, constituția și însemnele naționale – steagul, stema și imnul.

REALIZAREA SENSULUI:

Profesorul le cere elevilor să citească textul din manual: „**Elementele constitutive ale stemei naționale a României**” (*Adaptare după articolul Sigiliul și stema României, www.edusoft.ro/sigiliul-si-stema-romaniei), cu precizarea că trebuie să urmărească cu atenție textul – suport, pentru a răspunde la întrebările formulate pe baza acestuia.*

După lecturarea textului, elevii vor rezolva o serie de exerciții cuprinse în fișa de lucru pe care au primit-o. Elevii sunt antrenați într-o activitate frontală și individuală având sarcina de a rezolva exercițiile de pe fișa de lucru. Exercițiile vor fi rezolvate oral sau pe tablă, în funcție de gradul lor de dificultate.

REFLECȚIA:

Activitate în perechi : Pornind de la informațiile prezentate cu privire la identitatea națională, elevii grupați în perechi, vor avea ca sarcină să caute și să selecteze informații despre un element de identitate națională, pe care îl vor prezenta utilizând aplicația Voki. Elevii le prezintă colegilor elementele de identitate alese.

EVALUAREA ACTIVITĂȚII:

Profesorul face aprecieri frontale asupra modului în care elevii au răspuns la lecție, se formulează concluzii prin învățare cooperantă profesor – elev; Elevii își autoevaluează prezentările realizate cu ajutorul aplicației Voki, prin acordarea de note, menționând plusurile

Clasa a V-a, Școala Gimnazială Decindeni, prof. GĂTEJ MONICA

Disciplina: Limba și literatura română

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Unitatea VI. Din carte spre departe

SUBIECTUL : Identitate națională

Impactul asupra elevilor:

- Au posibilitatea să-și dezvolte și să-și îmbogățească cunoștințele despre conceptul de identitate națională, în general;
- Sunt încurajați să caute și să selecteze informații pentru realizarea prezentărilor;
- Își dezvoltă abilitățile digitale utilizând diverse aplicații ;
- Devin mai cooperanți, receptivi și creativi în rezolvarea sarcinilor de lucru prin folosirea unor procedee și metode de predare activ-participative, care le permit să devină conștienți de propria identitate, de ceea ce românii au specific, ca popor, distinct de alte comunități naționale, de importanța atașamentului față de o națiune, de revendicarea unei origini comune și de împărtășirea acelorași tradiții și obiceiuri.

Clasa a V-a, Școala Gimnazială Decindeni, prof. GĂTEJ MONICA



Clasa a V-a, Școala Gimnazială Decindeni, prof. GĂTEJ MONICA



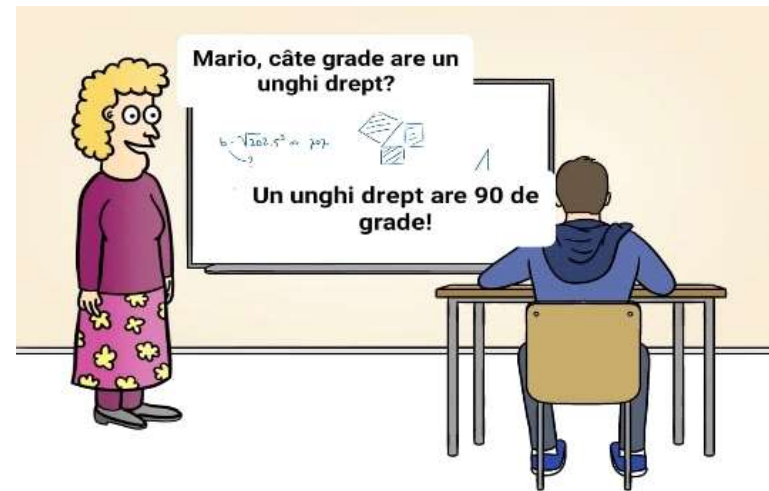
Clasa a V-a, Școala Gimnazială Decindeni, prof. MANCAȘ EMILIA

Disciplina: Matematică

SUBIECTUL: Operații cu măsuri de unghiuri
UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: ELEMENTE DE
GEOMETRIE

Elevii au folosit aplicațiile Voki și Toonytool prin care si-au îmbunătățit abilitățile de lucru cu calculatorul.

<https://www.voki.com/site/pickup?sci&d=20150392&chsm=a6e421a0aea7c67c6df4f33e0fcc94fa>



Clasa a II-a, Școala Gimnazială Dragomirești, prof. ROȘOIU CAMELIA

Disciplina: Limba franceză

Prezentarea unei persoane/unui personaj folosind detalii familiare (nume, varsta, aspect fizic, hobby)

Elevii clasei a II-a de la Școala Gimnazială Dragomirești au realizat descrieri de persoane sau personaje folosind aplicația VOKI.

Cu ajutorul aplicației și-au ales avatarul preferat, l-au personalizat și au scris un text în limba franceză, oferind detalii despre înfățișarea fizică și hobbyurile preferate. Elevii au putut să își aleagă vocea sau să își înregistreze propria voce, astfel încât personajul creat de ei să prindă viață. Personajele au fost prezentate pe rând în fața clasei, elevii s-au simțit mandri de produsul final.

Impactul asupra elevilor:

Elevii au fost receptivi la activitatea propusă, atenția le-a fost captată de aplicația folosită și au realizat cu succes sarcinile oferite. Activitatea le-a îmbogățit cunoștințele tehnologice și lingvistice.



Clasa a II-a, Școala Gimnazială Dragomirești, prof. ROȘOIU CAMELIA



Clasa a II-a, Școala Gimnazială Dragomirești, prof. ROȘOIU CAMELIA



<https://www.voki.com/site/pickup?scid=20144940&chsm=24b59d7b8024014f248d5525e426df08>



<https://www.voki.com/site/pickup?scid=20144943&chsm=b00f8d34c6d489ac7af106d6dcad05f7>

Kahoot!

Kahoot! este o platformă gratuită de învățare bazată pe joc și tehnologie educatională. Lansat în august 2013 în Norvegia, Kahoot! este acum folosită de peste 50 milioane de oameni din 180 de țări. A fost proiectat pentru a fi accesibil la clasă și alte medii de învățământ din întreaga lume.

Link: <https://kahoot.com/>

Kahoot!

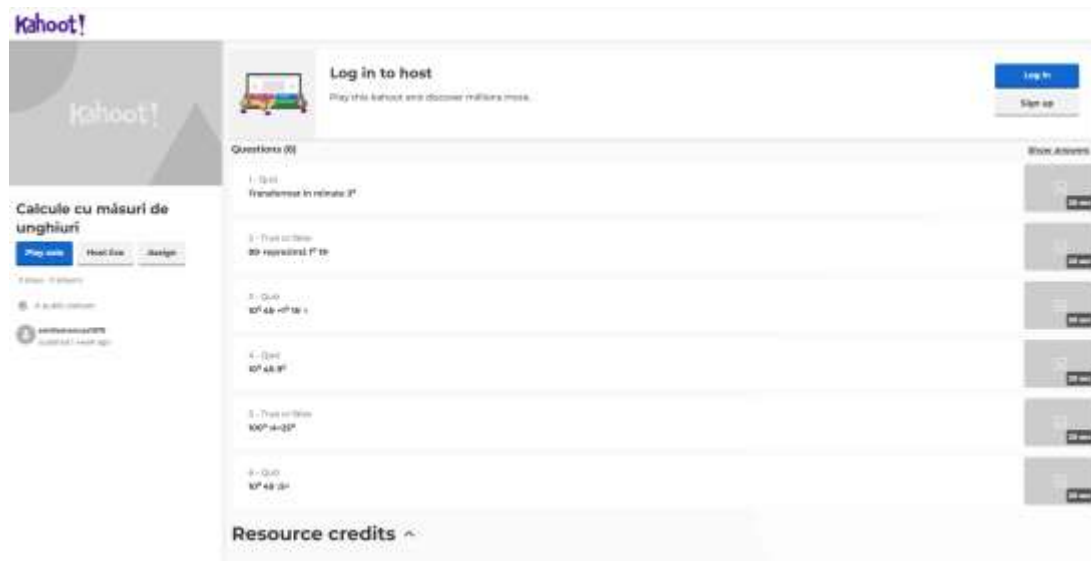


Clasa a V-a, Școala Gimnazială Decindeni, prof. MANCAȘ EMILIA

Disciplina: Matematică

SUBIECTUL: Operații cu măsuri de unghiuri
UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: ELEMENTE DE
GEOMETRIE

Pentru asigurarea feedback-ului se utilizează aplicația
Kahoot



Clasa a V-a, Școala Gimnazială Decindeni, prof. MANCAȘ EMILIA





Erasmus+

ANIMATED DRAWINGS PRESENTED BY META AI RESEARCH

Sketch Metademolab este un site care permite utilizatorilor să își încarce propriile desene și să le animeze. Cu ajutorul inteligenței artificiale este folosit un algoritm care dă viață desenelor. Poate fi folosit, deopotrivă, de adulți și copii.

Aplicatia permite incarcarea unui desen ce prinde viata. Se pot selecta din aplicatie miscarile (dance-dans, funny-amuzant, jumping-săritură, walking-mers pe jos).

Elevii pot fi impartiti in grupe, li se ofera detalii despre realizarea desenului. La final se incarca imaginea desenului in aplicatie si prinde viata.

Link: <https://sketch.metademolab.com/>

ANIMATED DRAWINGS

Clasa I, Școala Gimnazială Râncaciov, prof. MARIN VERONICA

Disciplina: Matematică și explorarea mediului



2.2. Recunoașterea unor figuri și corpuri geometrice în mediul apropiat și în reprezentări plane accesibile (incluzând desene, reproduceri de artă, reprezentări schematice)

În cadrul orei de matematică și explorarea mediului, la activitatea „Figuri geometrice plane: pătrat, dreptunghi, triunghi, cerc”, elevii clasei I, de la Școala Gimnazială Râncaciov, au avut ca sarcină realizarea unor desene, folosind figurile geometrice învățate. Cu ajutorul aplicației Animated Drawings Creation, care este o aplicație de desen animat, interesantă și interactivă, special concepută pentru copii, personajele noastre au prins viață. Această activitate a adus multe zâmbete pe chipul copiilor.

Impactul asupra elevilor:

Elevii au fost încântați să descopere că personajele lor din figuri geometrice au prins viață cu ajutorul aplicației Animated Drawings Creation.

https://sketch.metademola.com/share/097ee31aa8fe41a7b4e7743b3cc58996/wave_hello_3



Erasmus+



Clasa I, Școala Gimnazială Râncaciov, prof. MARIN VERONICA





Erasmus+

Clasa I, Școala Gimnazială Râncaciov, prof. MARIN VERONICA



Sperăm că:



