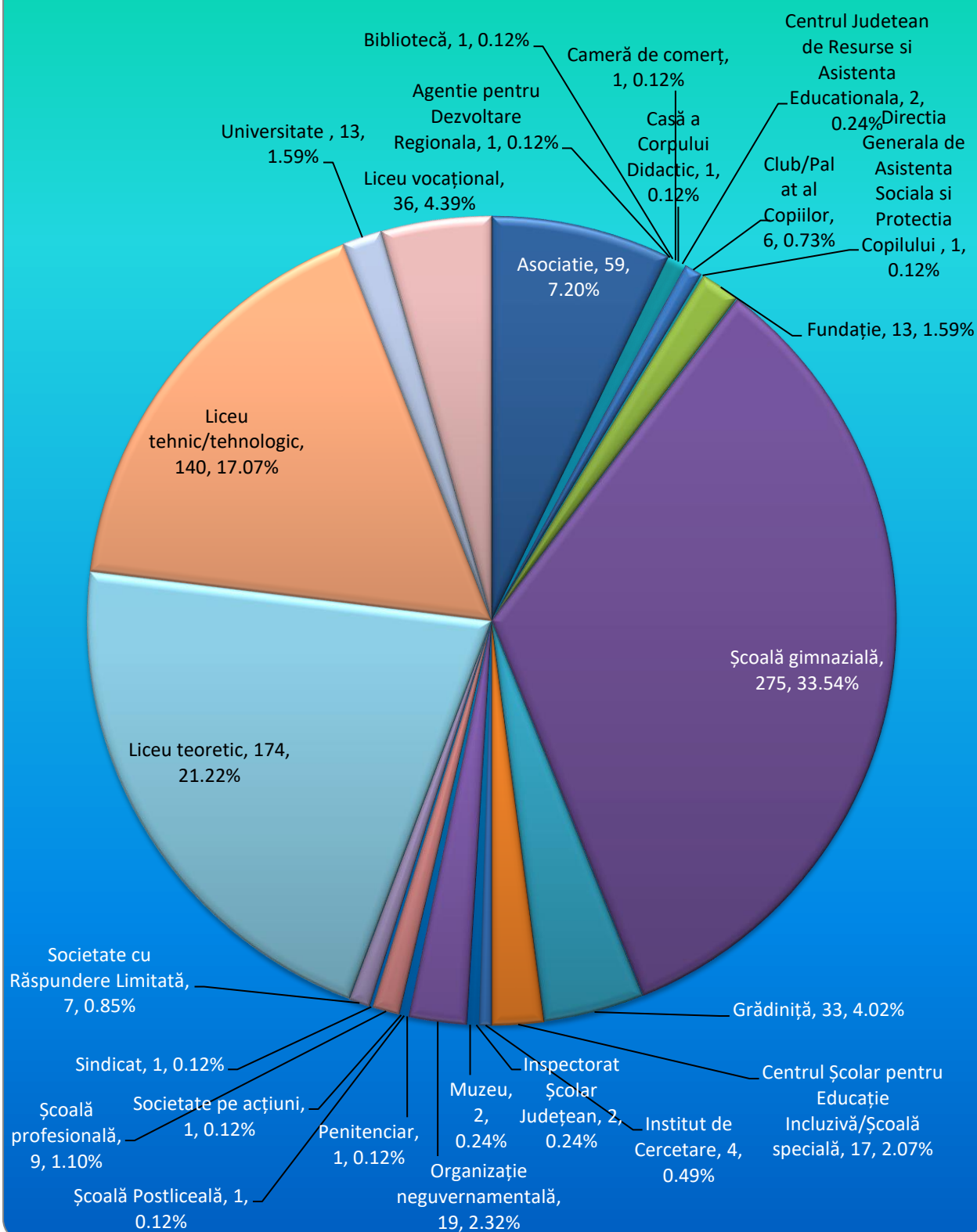


Anchetă pe bază de chestionar privind efectele produse de implementarea proiectelor Erasmus+/Corpul European de Solidaritate(ESC) care au vizat utilizarea TIC în educație/învățare asupra capacității instituțiilor/organizațiilor pentru a gestiona mai bine situațiile de risc/criză

Au răspuns la chestionar 820 persoane care reprezintă 26 de tipuri de instituții beneficiare ale programului Erasmus+/ESC. Cei mai mulți dintre respondenți fac parte din personalul instituțiilor de învățământ preuniversitar. În tabelul și diagrama următoare este prezentată repartiția numărului de respondenți în funcție de tipul instituției/organizației din care fac parte:

Tip instituție/organizație	Număr de respondenți	Procent din numărul total de respondenți
Școală gimnazială	275	33. 54%
Liceu teoretic	174	21. 22%
Liceu tehnic/tehnologic	140	17. 07%
Asociație	59	7. 20%
Liceu vocațional	36	4. 39%
Grădiniță	33	4. 02%
Organizație neguvernamentală	19	2. 32%
Centru Școlar pentru Educație Incluzivă/Școală specială	17	2. 07%
Fundație	13	1. 59%
Universitate	13	1. 59%
Școală profesională	9	1. 10%
Societate cu Răspundere Limitată	7	0. 85%
Club/Palat al Copiilor	6	0. 73%
Institut de Cercetare	4	0. 49%
Centru Județean de Resurse și Asistență Educațională	2	0. 24%
Inspectorat Școlar Județean	2	0. 24%
Muzeu	2	0. 24%
Agenție pentru Dezvoltare Regională	1	0. 12%
Biblioteca	1	0. 12%
Cameră de comerț	1	0. 12%
Casă a Corpului Didactic	1	0. 12%
Direcție Generală de Asistență Socială și Protecția Copilului	1	0. 12%
Penitenciar	1	0. 12%
Școală Postliceală	1	0. 12%
Societate pe acțiuni	1	0. 12%
Sindicat	1	0. 12%

Repartiția numărului de respondenți în funcție de tipul instituției

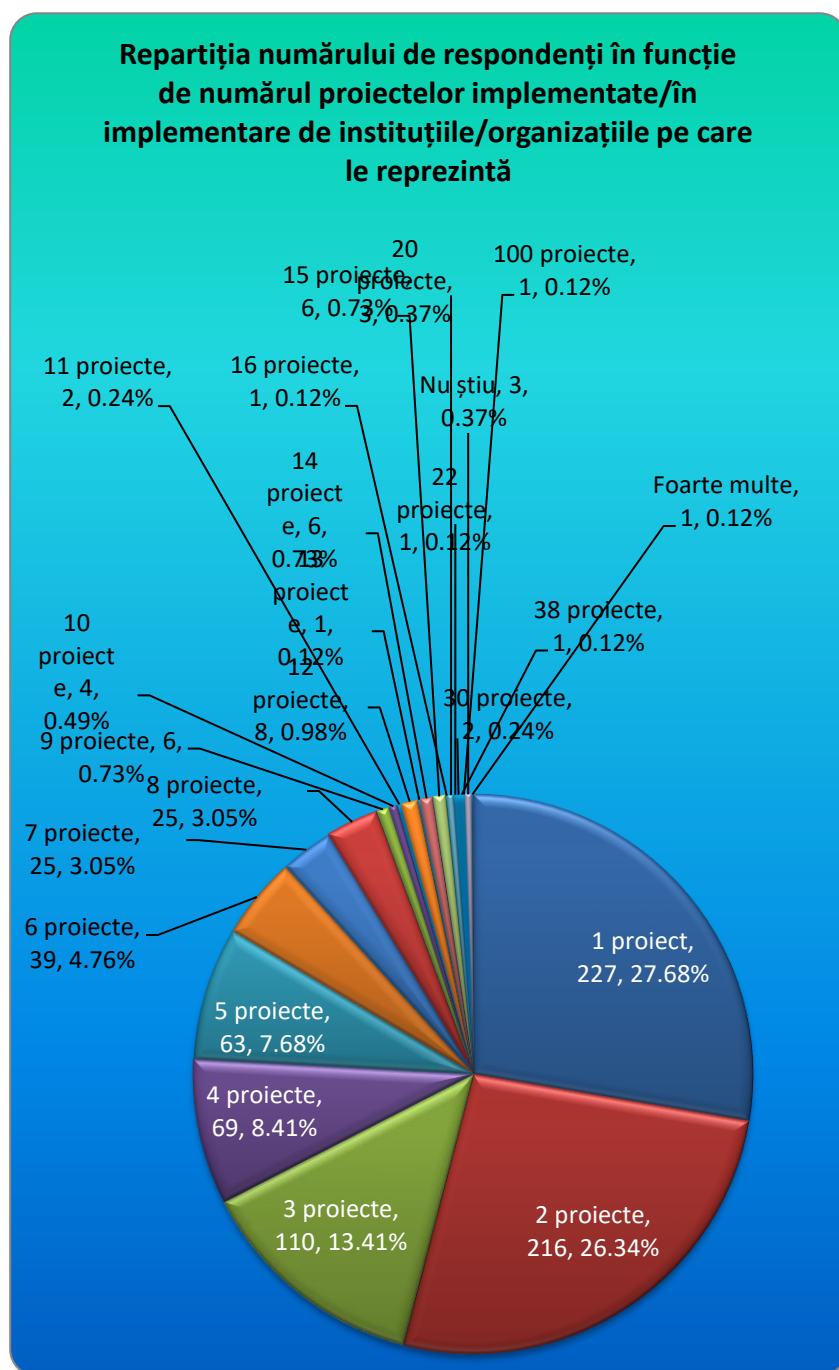


Instituțiile pe care le reprezintă respondenții au implementat numere diferite de proiecte (între 1 proiect și peste 100 de proiecte). 67, 44% dintre respondenți au declarat că

instituțiile/organizațiile pe care le reprezintă au implementat între 1-3 proiecte. Instituțiile ai căror respondenți au declarat un număr mare de proiecte sunt universități.

Vă rugăm precizați numărul de proiecte ale organizației/instituției dumneavoastră finanțate prin Erasmus+/ESC:

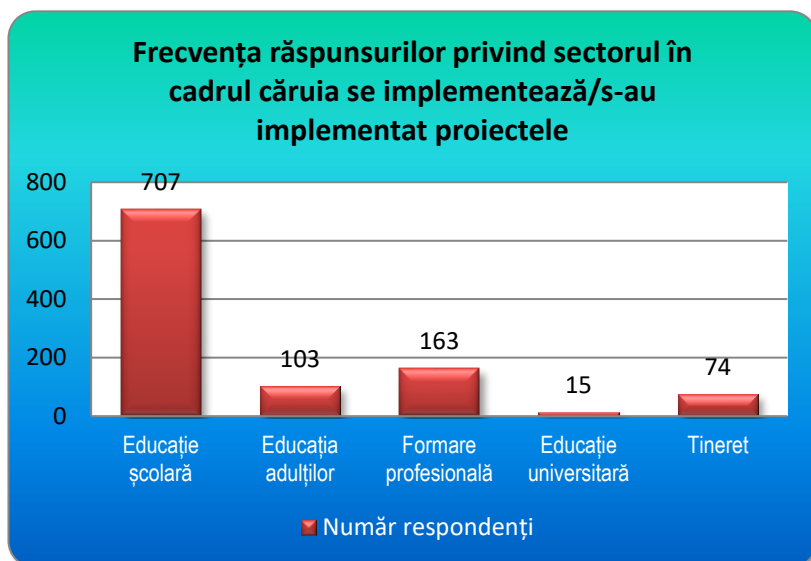
Număr de proiecte Erasmus+ implementate/în implementare	Număr respondenți	Procent din numărul total de respondenți
1 proiect	227	27.68%
2 proiecte	216	26.34%
3 proiecte	110	13.41%
4 proiecte	69	8.41%
5 proiecte	63	7.68%
6 proiecte	39	4.76%
7 proiecte	25	3.05%
8 proiecte	25	3.05%
9 proiecte	6	0.73%
10 proiecte	4	0.49%
11 proiecte	2	0.24%
12 proiecte	8	0.98%
13 proiecte	1	0.12%
14 proiecte	6	0.73%
15 proiecte	6	0.73%
16 proiecte	1	0.12%
20 proiecte	3	0.37%
22 proiecte	1	0.12%
30 proiecte	2	0.24%
38 proiecte	1	0.12%
100 proiecte	1	0.12%
Nu știu	3	0.37%
Foarte multe	1	0.12%



Cele mai multe dintre proiectele implementate sunt/au fost în domeniul Educației școlare, urmate de domeniul Formare profesională (VET).

Domeniul Erasmus+/ESC în care organizația dumneavoastră a implementat proiecte:

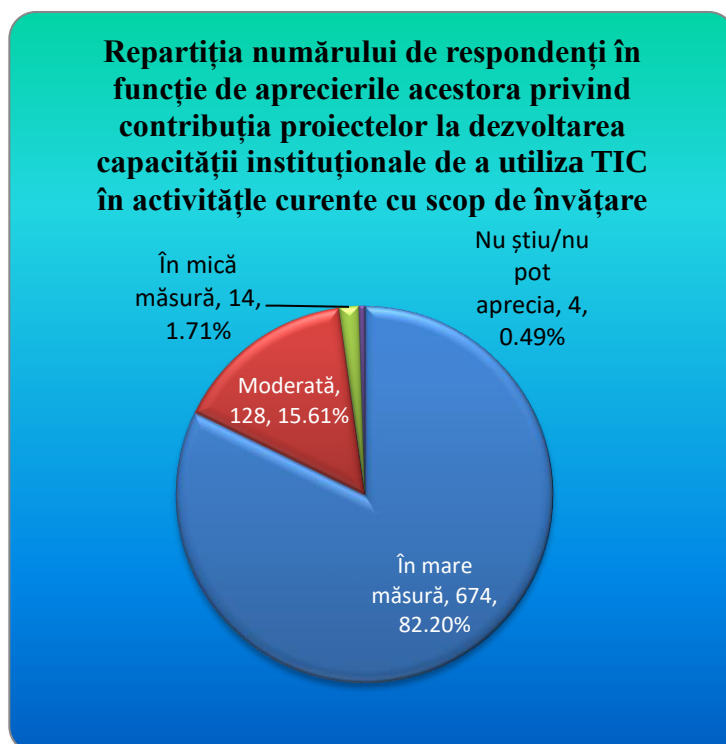
Domeniul	Număr respondenți
Educație școlară	707
Educația adulților	103
Formare profesională	163
Educație universitară	15
Tineret	74



82,20% dintre respondenți apreciază că proiectele implementate/în implementare au contribuit/contribuie la creșterea capacității instituțiilor beneficiare de a utiliza TIC în activitățile curente cu scop de învățare, ceea ce reprezintă un indicator clar al valorii adăugate aduse de Erasmus+/ESC în perioada de criză generată de pandemia de Covid 19.

În calitate de beneficiar Erasmus+/ESC, în ce măsură apreciați contribuția acestora la creșterea capacității instituției/organizației dumneavoastră de a utiliza TIC în activitățile curente cu scop de învățare, atât din sfera educației formale cât și învățării nonformale:

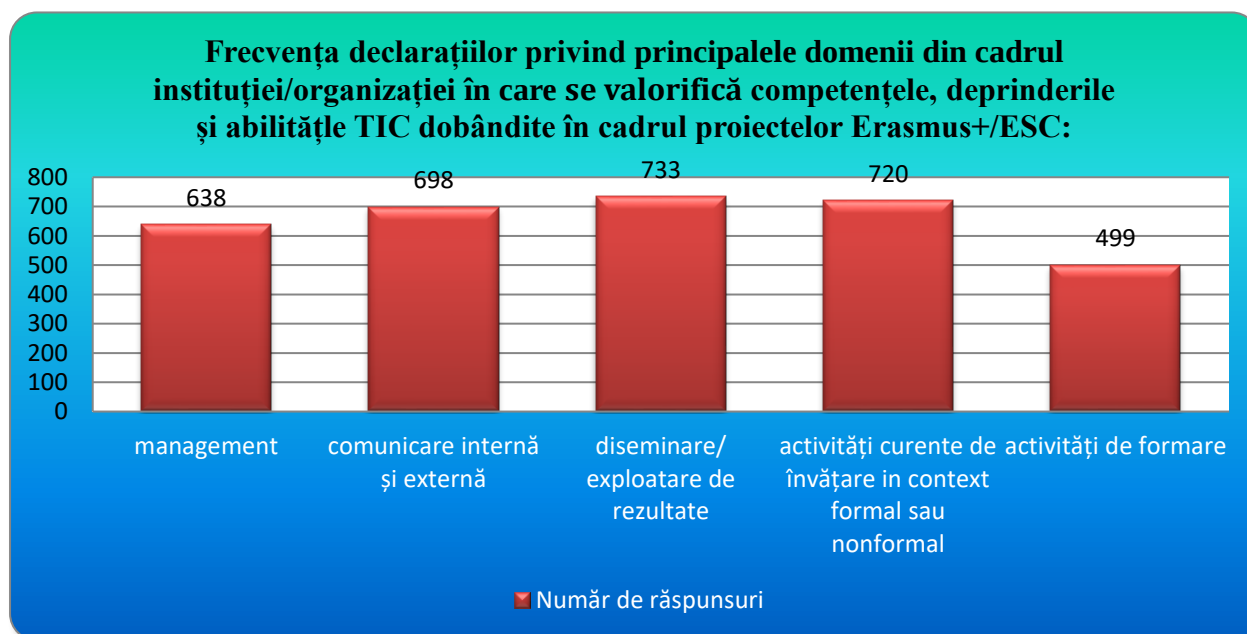
Nivel de apreciere	Număr respondenți
În mare măsură	674
Moderată	128
În mică măsură	14
Nu știu/nu pot aprecia	4



Conform declarațiilor respondenților, **principalele domenii** din cadrul instituțiilor/organizațiilor beneficiare de proiecte Erasmus+/ESC în care se valorifică competențele, deprinderile și abilitățile TIC dobândite în cadrul proiectelor **sunt diseminarea/exploatarea de rezultate (89, 39% din numărul total de respondenți) și activitățile curente de învățare în context formal sau nonformal (87, 80% din numărul total de respondenți).**

Care sunt principalele domenii din cadrul instituției/organizației dumneavoastră în care valorificați competențele, deprinderile și abilitățile TIC dobândite în cadrul proiectelor Erasmus+/ESC:

Tipuri de activități	Număr de răspunsuri	Procent din numărul total de respondenți
management	638	77. 80%
comunicare internă și externă	698	85. 12%
diseminare/exploatare de rezultate	733	89. 39%
activități curente de învățare în context formal sau nonformal	720	87. 80%
activități de formare	499	60. 85%



239 respondenți au oferit link-uri către platforme online dezvoltate/folosite în cadrul proiectelor Erasmus+/ESC.

În cazul în care proiectele Erasmus+ implementate au avut ca rezultate dezvoltarea de platforme online, vă rugăm să oferiți un link/link-uri către aceasta/acestea, indicând și limba de utilizare.

https://www.Youtube.com/channel/UCXkhVlrXJue9_tlCqoM3C_g
deutsch.info – lb germana
http://www.scoala1-sfintiivoievozi.ro/
https://twinspace.eTwinning.net/myspaces, limba engleză
https://sites.google.com/site/spsbalsolt/home
www.eufures.eu
sites.google.com/view/erasmustraditions
https://docs.google.com/forms/d/1S-QLBIAdZ0nuQCxJZySD3JkEq1dLH_DY07p1ZERKbFU/edit:ID_208868-eTwinning_Project
30istoolate.net
acct.elruse.eu
https://teseusproject.eu/, cu resurse educationale
https://twinspace.eTwinning.net/86914/home), https://twinspace.eTwinning.net/93755), https://ecoheritagematters.blogspot.com/ ; https://eutourismKA229.blogspot.com/?m=1
bonsauveur.eu/wp_erasmus
Btkvd.eu
https://11-07.fr/ , https://www.erasmusemilioperezp.com/KA229/
Correct-itcourse.eu
https://engage.erasmus.site/), https://moodle.mav-eu.info/)
erasmus2019-2021.ro/ engleză
etwinning
eTwinning SCHOOLS GO DIGITAL – MOBILE ASSESSMENT TOOLS FOR STUDENTS Limba engleză
eTwinning
https://drive.google.com/file/d/1-tWljSsQnLezvPB0QoDilkyuhtFU7OC5/view?usp=sharing
healthyhappy.ro
https://apdfbrasov.wordpress.com
https://sites.google.com/view/gift-the-magic-of-knowledge/home .
http://193.205.161.39:22080/ platforma multilingvistica WIN
http://activecreativeenterprising.eu , https://tastingeuropeanartscience.eu
http://aigroup.ceid.upatras.gr/aigroup/avares/Avares_Leaflet.pdf http://aigroup.ceid.upatras.gr/vr4stem-oer/ http://tesla-vr.net/index.php/en/ https://www.Youtube.com/watch?v=z9pv0Ce6PeQ https://www.Youtube.com/watch?v=xyHa4USwvYo http://tesla.pass.ps:9000/
http://art4humanrights.blogspot.com în limbile : germană, engleză, spaniolă și română
http://arteducation.eu/
http://arteducation.eu/
http://bit.ly/mathphysics
http://breakbarriers-noprejudice.weebly.com/
http://career-academy.eu/ și http://gamesp.org/
http://charleslaugier.ro/moodle/ (limba engleză) https://pearlsroom.com/ (limba engleză și limbi naționale)
http://dropoutmin.eu/moodle/
http://dtse.eu/ – limba engleză, https://sites.google.com/view/awhas/home – limba engleză
http://elearning.siposulyan.ro/?fbclid=IwAR3fok4mQzGD7w1LQcmIX8ctDYjGuwzZJHcUX16hPJ_v-XMpwV3wwNpRsU8
http://empoweremployability.blogspot.com/ https://twinspace.eTwinning.net/72064/home
http://erasmusarte.ro/

http://erasmusmikolow.elbox24.pl/admin/index.php – limba engleză
http://erasmusplus.gdku.edu.mk – limba engleză
http://f2l.associazioneeuro.org/
http://fourseasonsintthesky.pl – Limba engleză
http://ghibuoradea.ro/proiecterasmus
http://ifiwereproject.net/
http://induce-project.eu/ro – EN, RO, BG, PT, DE
http://lo18.szczecin.pl/erasmusplus/index.php – engleză
https://twinspace.eTwinning.net/52802/home – engleză
http://mc1ei.cba.pl/
http://nonformaldigital4inclusion.com/ (limba engleză)
http://observatorul.ro
http://opengates.webnode.it/?fbclid=IwAR013fBcl0TMoSsjFiK7CjHu_BR6T6bpsENM6dSjzXHj7E0JsT0qfUBmfw – ENGLEZĂ
http://oscarpd.eu/ (platforma este în lucru)
http://projectrescue.eu/ro/questionnaire/ – engleză, italiană, bulgara, română
http://psw2t.eu/moodle
http://rmg.zum.de/wiki/Erasmus_ - Projekt Local Traces of Jewish Life in Europe/Traces of Jewish life in Romania
http://robotics.sulinet.hu/
http://scifun.eu/ – engleză
http://teachsus.projects.uvt.ro (cursurile vor fi postate în: EN, RO, SI, PT, HU)
http://tomimeus.eu/
http://utsaserasmus.com
http://virtualworld.sch.gr:9000/ ; https://www.Youtube.com/watch?v=DDIUDtuJBHk
http://wastech.net/
http://whatsnewonthenews-erasmusproject.blogspot.com/ ; LIMBA ENGLEZĂ,
http://www.advan2tex.eu/portal/ (Limba engleză, română, cehă, italiană, portugheză, slovena)
http://www.ark5to12.eu , limba engleză
http://www.changesenproject.com/about-project/
http://www.engage-ce.eu/toolbox/
http://www.e-ppr.eu/
http://www.erasmusrobo.eu/ ; http://www.digiweld.eu/
http://www.e-unite.eu/#/en/
http://www.flyhighineurope.co.uk/
http://www.mathspathineurope.co.uk/
http://www.go-erasmus.eu/key-action-2/w-i-s-a http://wisaerasmus.org/news Limba engleză
http://www.healthyds.eu/index.php?r=website/welcome&lang=ro – disponibilă în 7 limbi (engleză, spaniolă, română, maghiară, portugheză, germană, slovenă)
https://www.dsleisure.eu/ro
http://ro.dsleisure.eu/ – disponibilă în 6 limbi (engleză, română, olandeză, greacă, italiană, turcă)
https://virtualds.eu/?page_id=187
https://virtualds.eu/?page_id=239 – disponibilă în 5 limbi (engleză, spaniolă, română, portugheză, slovenă)
http://upandgo.nu/ – proiect în desfășurare, platforma în lucru – disponibilă în 6 limbi (engleză, suedeză, norvegiană, română, croată, lituaniană)
https://www.dsageing.eu/ – proiect în desfășurare, platforma în lucru – disponibilă în engleză, spaniolă, română, portugheză, greacă, slovenă)
http://www.KA229icttools.com/limba engleză ;
http://www.menace-project.org/e-learning.html
http://www.redesignearth.eu/?page_id=30

https://3d-p.eu/ în EN, RO, ES, IT, PL, LT; https://www.edudrone-project.eu/ – în EN, RO, IT, PL, EL; http://www.mecb.com.mt/moodle/course/index.php?categoryid=23 – în EN, RO, CZ, HR, LT; https://moodle.heimakers.eu/ în EN; https://onlinementor.eu/platform/ – în EN, RO, CZ, LT, BG; https://dir40.erasmus.site/e-courses-list/n – EN, RO, FR, IT, PL, EL;
https://allinclusiveschool.eu/
https://alvia.ro/fw/ , http://e-steamerasmusproject.com/?fbclid=IwAR26GWBbfq2Q-ajLVRI3igNG1GhzX-r3pLQWGOsJHUrjUKDy6p1tReg44 – engleză
https://blicclic.wixsite.com/blic www.easyclass.com (lista coduri de acces logare Student https://bit.ly/2L78GCD)
https://bookstoryerasmusplus.wordpress.com/ – engleză
https://campus.augmentedtraining.org/login/index.php?lang=en
https://classroom.google.com/w/MjY0NzE2OTc1MDIa/t/all – limba engleză
https://clickoneclilerasmus.wordpress.com/ – engleză/ https://readingforlifeerasmus.wordpress.com/ – engleză
https://communicationisthekey.webs.com/
https://courses.trainingclub.eu/
https://cseimontessori.eu/wp/artes-escenicas-y-diversidad-funcional/
https://culturalheritagetourism.training.ro/
https://decent.erasmus.site/ro/ , https://jimony.erasmus.site/ro/ , https://increase.erasmus.site/ , https://iguideproject.eu/ro/home-ro/
https://deutsch.info/ro/kids – limba germana
https://ecofacilitators.org/ , http://storycenter.info/
https://elearning.relivet.eu/
https://embracingeveryone.blogspot.co.uk/?fbclid=IwAR0Th7jXiubp-WLX-Jiv9tBFEXB_2Q0ZJfJFMJQfj5MI6vxnJUgK6Wlp5Qw
https://enroutecontreleharcelement.weebly.com/ – franceză și română https://educatiaoutdoorunpasspreeducatiapentrudezvoltaredurabila.weebly.com/ – limba română http://utilizandticdevenimprofesorimaibuni.blogspot.com/p/prezentarea-proiectului_19.html – limba română
https://erasmus-game.webnode.es/ – este adresa pentru site-ul proiectului, engleză – spaniolă
https://ergosignproject.eu/platform/și http://ergosign.visual3d.es/ – în limbile română, engleză, spaniolă, poloneză, slovenă; http://www.gpp-furniture.eu/open-learning-platform/ – în limbile engleză, spaniolă, română, poloneză, bulgară
https://euromentor.eu/
https://europeanictproject.wixsite.com/ictproject ; http://www.colegiulstefanescu.ro/eefashion/index_files/Page508.htm ; https://mathspeak.erasmus.site/
https://europeanregisterphlebologists.eu
https://evstusnad.wordpress.com/ – Voluntarele ESC obișnuiesc să posteze mesaje pe acest blog în engleză, unele fiind traduse și în limba maghiară. https://www.Facebook.com/szentannaifjusagikozpontpage/?__tn__=%2Cd%2CP-R&eid=ARBPTVdcp43lxcEhY5wYG-Zlly46eINyDknFOu2Q7HqFh3L1agPOJa-4kUVPcliJk5Ww7oZssxnN47hS – Acesta fiind pagina de Facebook a Asociației.
https://ferdinandtutor-ro.webnode.ro/ – (LIMBA ROMÂNĂ), https://erasmuswindowed.wordpress.com/ – (LIMBA ENGLEZĂ)
https://healthyhappy.ro/
https://knowtolove.weebly.com/ https://KA102leatherworkshop.blogspot.com/ – https://erasmuswbn.blogspot.com/
https://listenandrespect.weebly.com/limba engleză
https://live.eTwining.net/projects/project/116950
https://live.eTwining.net/projects/project/185704 ,
https://live.eTwining.net/projects/project/206150 ,
https://live.eTwining.net/projects/project/205923 (engleză)
https://live.eTwining.net/projects/project/199619

https://live.eTwinning.net/projects/project/204174 (proiectul a debutat în octombrie 2019 și prevede crearea unui site, dar nu am apucat încă)
https://live.eTwinning.net/projects/project/207445 https://www.Facebook.com/Love-school-decrease-absence-successful-activities-to-like-school-more-110916580461811
https://live.eTwinning.net/projects/project/212247
https://magicsens.eu/courses/teachers-course/ (NOTA: Platforma este încă în dezvoltare și linkul este unul de lucru. Când vom lansa Platforma vom comunica AN link-ul final)
https://memlmf.wordpress.com/author/memlmf/
https://moodle.ctehen.ro/ – este platforma de Moodle (limba română) realizata de profesorii liceului.
https://moodle.feg.ro/login/index.php – limba română
https://motivategames.blogspot.com/?fbclid=IwAR0q5P6uKHYevuO2qS6HC1yV8auFEt_jWamPGbMEUvtBje4DJQumx22GuvU – limba engleză
https://myworkismyfuture.eu/ro/
https://off-book.pixel-online.org/
https://onlinementor.eu/ – RO, EN, CZ, LT, BG, SLO
https://openbadgefactory.com/c/user/login http://beti.lt/entrepreneurs/ http://elearning-reskill.eu/
https://Padlet.com/dianaelenadiaconu/roboweb , http://roboweb.ienachita.com , https://twinspace.eTwinning.net/113499/home , https://Padlet.com/dianaelenadiaconu/HMHB , http://aceafne.ienachita.com
https://preservationofnationalheritage.wordpress.com – limba engleză
https://proiectscoaladecebalcraiova.blogspot.com/
https://promotinginnovation.wordpress.com/?fbclid=IwAR3ccQuvvnGGu95RAfF-392-2EKetLdQBueZzQC_I1YUSKh8cm3QKjTP-Y – Toate limbile proiectului
https://rankvianen.sharepoint.com/sites/littlescientist1/SitePages/Introduepagina.aspx
https://safnot.webnode.cz/
https://savemylifewithmyrights.blogspot.com/ – și http://bringoutdoorsinside.blogspot.com/
https://schooldiversity.eu/ – (limba engleză)
https://scoalararesvoda.wordpress.com/category/erasmus/
https://sites.google.com/a/cellavinararia.org/dialogic-revolution/
https://sites.google.com/sandnesskolen.no/digitalnativetodigitalnavigato/home – limba engleză
https://sites.google.com/site/competencesforthefuture/home (limba română)
https://sites.google.com/view/debatingourwaytocitizenship/home http://tfast-project.eu/
https://spark.adobe.com/page/1KeyIzfdkrZ4N/?fbclid=IwAR2dfsoTsoOqxXTfNxNDdMnB7B5VznnnXFolME_hxQYYHAJcZHORTnJUKM
https://sport-egal.eu
https://swot.pixel-online.org
https://teachforfuture.ro/ – română (engleză în dezvoltare)
https://teadia.cngc.ro/ – (EN) http://pysrs.cngc.ro/ – (EN)
https://trainingbeold.eu/ – limbile română, engleză, spaniolă, greacă, italiană https://c2eproject.org/training/ – limbile română, engleză, franceză, italiană, greacă http://epocfinds.biomed.ntua.gr/ – limbile engleză, română, greacă, daneză
https://trainlead.wordpress.com/coordonat de partener bulgar, momentan în revizie tehnică
https://transhumanismnews.wordpress.com/
https://trello.com/b/e0Po2x1S/me – lb. engleză și lb.română www.valright.simplesite.com – lb. Engleză
https://twinspace.eTwinning.net/12535/materials/files
https://twinspace.eTwinning.net/49450/pages/page/349255
https://twinspace.eTwinning.net/49834/pages/page/338706 – limba engleză

https://twinspace.eTwinning.net/52611/home http://www.lucianblagajibou.ro/activitati/matematica_magica_din_jurul_nostru_2017/matematica_magica_din_jurul_nostru_2017.html http://www.graiulsalajului.ro/activitate-transnationala-de-nvatare-erasmus-pentru-elevi-si-profesori-ai-a-67234 https://www.isjsalaj.ro/bune_practici/Proiect_Erasmus+Ka2_Scoala_Gimnaziala_L_Blaga_Jibou.pdf https://live.eTwinning.net/projects/project/175378 https://www.Youtube.com/watch?v=sLraMPkSgAk&feature=youtu.be https://live.eTwinning.net/projects/project/175228
https://twinspace.eTwinning.net/53806/home – limba română
https://twinspace.eTwinning.net/64835/home – engleză https://yellfreegreenspiri.wixsite.com/ – website engleză
https://twinspace.eTwinning.net/70327/pages/page/428863
https://twinspace.eTwinning.net/70654/home – <u>Lb. Engleză</u>
https://twinspace.eTwinning.net/70805/home
https://twinspace.eTwinning.net/73374/home https://twinspace.eTwinning.net/70410/home https://twinspace.eTwinning.net/76245/home
https://twinspace.eTwinning.net/84428/home (limba engleză)
https://twinspace.eTwinning.net/92898/home
https://twinspace.eTwinning.net/95431 , www.abcpalade.ro
https://valeurseuropeennes.alle.bg/ – limba franceză
https://versal.com/c/vxxx0f/smile ; limba engleză
https://www.anastasiapopescu.ro/scoala/category/erasmus-plus/educatie-plus/ – https://www.jocjocjoc.ro/jocuri-didactice/ – platforme în limba română și https://stem-en-action.blogspot.com/ – platformă în limba franceză
https://www.anastasiapopescu.ro/scoala/category/erasmus-plus/educatie-plus/ https://www.jocjocjoc.ro/jocuri-didactice/platforme în limba română și https://stem-en-action.blogspot.com/ – platformă în limba franceză
https://www.apathtoeurope.com/https://twinspace.eTwinning.net/ – Proiectul-The path – Limba engleză
https://www.bbmediator.com/ – limba engleză https://travellingtonewteachingadventures.weebly.com/ – limba engleză https://twinspace.eTwinning.net/91590/home – limba engleză https://twinspace.eTwinning.net/79273 – limba engleză
https://www.cheritage.eu/ – limba engleză
https://www.cvs-project.eu/EN, IT, RO, ES, BG, N
https://www.erasmus4maths.com/ – în limba engleză
https://www.erasmus-scoala5bv.ro/ – limba română https://twinspace.eTwinning.net/81768/home
https://www.Facebook.com/groups/322582524814822/?ref=pages_profile_groups_tab&source_id=109085320538902 (Let's be green together!) http://letsogogreen.ro/ https://www.Facebook.com/subozhurishe.tolerance/ – Tolerance is my Best Friend
https://www.Facebook.com/steinhardterasmusplus/?_
https://www.Facebook.com/Travers%C4%83m-frontiere-prin-intermediul-mass-mediei-%C8%99i-al-teatrului-1947025002285139/?modal=admin_todo_tour (Limba română)
https://www.Facebook.com/Water-Day-2019-and-Earth-Day-2020-2220466284662022 , română, https://www.Facebook.com/WaterDay-EarthDay-1748311515291254/ – (engleză), https://www.Facebook.com/pomorskasplit/ – (croata și engleză), https://www.Facebook.com/Erasmus-Art-is-in-the-air-103132207808189 (engleză)
https://www.isjbraila.ro/resedu.php (nu știu sigur dacă la asta vă referiți)
https://www.ivccdeaf.tk/LIMBA_ENGLEZĂ ,
https://www.mont-guide.eu/elearning – română – italiană – bulgara – engleză
https://www.ournoplaceforhate.com/ – LIMBA ENGLEZĂ

https://www.proeduca.cz/moodle/ , https://edu.e-classes.eu/
https://www.robobracille.org/ro
https://www.scoalagimnazialamagura.ro/
https://www.scoalanicolaeiorga.ro/index.php/erasmus/we-care-about-our-planet
https://www.spac-help.com/
https://www.stracov-elderlycare.eu/
https://www.t4.ugal.ro/elearning/login/index.php
https://www.tracesofeurope.net/
https://youngvoicesintheed.weebly.com/
https://youthindependentlife.eu/ro (lb. română, maghiară, engleză, italiană, croată)
https://youthmediacubs.eu/ – pe platforma respectivă au lucrat tinerii participanți la proiect, în limba engleză și limba maternă
https://youthsupportagainstdiscrimination.com/ – Limbi de utilizare: Română, Engleză, Germană, Franceză, Poloneză
https://zoeproject.eu/ – (Engleză)
https://Zoom.us/meetings
https://www.unjardinsansfrontieres.com (2014-2017) Limba utilizată în cadrul proiectului a fost limba franceză.
http://www.giftedforyou.eu/ro/ , limba română.
https://digiculture.eu/en/ , https://unicampus.ro/cursuri/course/index.php?categoryid=5 https://www.openvirtualmobility.eu/ https://hub.openvirtualmobility.eu/
inclusion.ofetin.ro coomunicate.oti-online.ro/equality.ofetin.ro
Lectiionline.ro
Lidoproject.eu – engleză
Limba engleză; https://twinspace.eTwinning.net/73367/home
Money Matters – eTwinning Nature detectives – eTwinning Cybersecurity Schools – eTwinning We want a better future – eTwinning Educar para una diversa europea identity – eTwinning
moodle.rekord.com.pl – engleză și română
nbeplus.franceserv.eu – limba franceză
https://moveyourself.ro/ , https://sites.google.com/a/erakolejleri.k12.tr/era_project/ https://www.flipsnack.com/Dominiksmagazine/erasmus-week.html?fbclid=IwAR3fCU4HfRuiS9T4oc0l_3bhym4Y6FK9uxqZiRVcd774Uzh1ADi0y9RBt78
Website proiect: www.competenteverzi.ro de pe care se poate descărca un joc de dezvoltare competențe
platforma de studiu EDMODO platforma Renderforest http://www.renderforest.com/watch-17027069 limba utilizată – limba engleză
platforma Moodle ptr învățarea limbii engleze
Platformă în limba română: https://www.anastasiapopescu.ro/scoala/category/erasmus-plus/educatie-plus/ Platformă în limba română: https://www.anastasiapopescu.ro/scoala/category/erasmus-plus/educatie-plus/ Platformă în limba franceză: https://stem-en-action.blogspot.com/

Platformele online sunt materializate prin website-urile și Twinspace-urile proiectelor. Pentru Youngsters Nowadays. Where from, Where to? – 2017-1-RO01-KA219-037190_1, https://youngstersnow.wixsite.com/youngstersnowadays https://twinspace.eTwinning.net/44914/home Pentru Let's Play Greener!-2017-1-FR01-KA219-037298_3 https://letsplaygreener.com/ https://twinspace.eTwinning.net/53624/home Pentru MUSIC: A MELODIC METHODOLOGY INTO TEACHING AND LEARNING – 2018-1-ES01-KA229-050761 https://sites.google.com/iespabloruizpicasso.es/erasmusplusKA229music/home https://twinspace.eTwinning.net/75904/home Pentru 'Culture is our Wings' – 2019-1-NL01-KA229-060531 https://twinspace.eTwinning.net/81995/home
https://www.anastasiapopescu.ro/scoala/category/erasmus-plus/educatie-plus/, https://www.jocjocjoc.ro/jocuri-didactice/ – platforme în limba română și https://stem-en-action.blogspot.com/ – platformă în limba franceză.
Proiectul Einsurance Training – https://platform.e-insurancetraining.eu/ – (limba engleză, română, bulgara și greaca) Proiectul Extra 3D – http://elearning.extra3d.eu/ – (limba engleză, română, greaca)
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MAU.erasmus.mau Fiecare proiect implementat a avut pagina oficiala pe platforma eTwinning.
site : www.postlicealasanitara.com
Site-ul proiectului este în lucru
site-uri educaționale folosite în predarea unor cursuri optionale de limba engleză, https://translationscourse.weebly.com/, https://media-course.weebly.com/, https://historyoptionalcourse.weebly.com/
http://51.15.230.246:82/login.html
teslaerasmus.eu
theunifyingpowerofarts.com engleză
thevoyage.eu, thecourses.eu, themobility.eu
vitosmozesiskola.ro
http://passion-learning.eu/ – în limba engleză
www.atcesr.com
www.bbmediator.com
www.bfc.kim.mk și www.facebook.com/Broken Family Children-K229, lb. engleză
www.elecpo.etiformacion.com
www.erasmus-joy.eu, lb engleză
www.eTwinning.net www.basecamp.com www.facebook.com Limba engleză
www.hope-oncogentetics.umfiasi.ro
www.inclusionbysports.com limba engleză
www.jocjocjoc.ro
www.ladiescode.eu (RO, EN, ES, PT, HU), www.creativeschools.eu (RO, EN, IT, NL, HU)
www.nachhaltigkeit-lernen.eu limba germana
www.negruzzit.ro – limba română
www.nofrontiersineducation.eu (engleză)
www.omaedu.ro
www.oneminutemaysavealife.eu/en/project/ www.scientificselection.eu/project/ https://intelligenceprofiling.wordpress.com/ www.noviolence.eu www.talkingtomyteenager.eu www.BNCP.eu
www.plasticsfree.eu/elearning

www.spacedetectives.eu ; http://www.projectcapodistrias.gr – ambele în limba engleză
www.stopasd.org
www.stratagame.erasmus.site ; www.i-pool.eu ; www.indigiterasmus.eu ; www.fil.erasmus.site
www.teachard.com – română, Engleză, Olandeză, Poloneză, Italiană
www.tourismcommunication.eu (engleză), www.ETMRA.eu (engleză)
www.vivezvotrevie.pl – limba franceză/engleză
www.voluntarii.ro

572 de respondenți au dat exemple de site-uri, platforme, materiale, resurse TIC care se folosesc frecvent în cadrul instituțiilor/organizațiilor lor ca urmare a participării în proiecte Erasmus+ care au vizat utilizarea TIC în educație/învățare.

În urma participării în proiecte Erasmus+ care au vizat utilizarea TIC în educație/învățare, în cadrul instituției/organizației dumneavoastră se folosesc frecvent site-uri, platforme, materiale, resurse TIC precum (vă rugăm oferiți exemple, cu o scurtă descriere a acestora) :

Dezvoltarea orarului electronic și website-ului școlii cu informații legate de proiectele dezvoltate de școală.
Website care cuprinde resurse educaționale deschise pentru elevi și profesori care pot fi consultate și de părinți și stakeholders
Edmodo-platformă de socializare descrisă adesea drept Facebook pentru școli; seamănă cu Facebook, dar are o valoare și mai mare în Aplicațiile educaționale. Edmodo (proiectat de educatori) permite o colaborare excepțională securizată pe cloud.
Aproape toate produsele Google (Google Chrome, Gmail, Google Drive, Google Calendar, Google Forms, Google Maps, Google Translate, etc); Tool-uri de Management: Trello, Asana; Smore.com; Prezi; Facebook (toate instrumentele, în special Facebook Messenger)
Microsoft Teams, Facebook, Zoom, eTwinning, Audacity, Google Forms, Adservio
Noi promovăm pachetul Office 365, Padlet, Kahoot, Learning Apps în proiectele noastre. Pe viitor ar fi bine ca digitalizarea învățării să fie prioritate națională.
Platforma DIGITALIADA – Profesorii și învățătorii pot crea teste, pot evalua online competențele elevilor, în clasă sau prin teme pentru acasă. Elevii pot parcurge materia, primesc teste și le rezolvă, chiar și de acasă atunci când lipsesc.
Proiectul are ca scop creșterea contribuției la aplicarea practicilor inovatoare în domeniul producției media, pentru dezvoltarea, transferul și îmbunătățirea inițiativelor comune de promovare a cooperării europene în domeniul radioului, filmului și televiziunii, pentru o piață unică a serviciilor media audiovizuale, în mediul online. Proiectul creează instrumente de lucru în domeniul formării inițiale și pentru producție media în companii, pentru corelarea învățământului preuniversitar secundar VET cu piața muncii. Prin proiect sunt elaborate materiale didactice și pentru utilizarea în școli și în companiile media, pentru formarea elevilor din învățământul preuniversitar secundar din domeniul media și pentru crearea instrumentelor de lucru în companiile de media, suport pentru producție media online.
Materiale elaborate: 6 produse intelectuale ale proiectului realizate în cele 3 țări partenere – România, Franța și Italia, resurse educaționale deschise în limbile română, engleză, franceză și italiană:

<i>IO1 Auxiliar curricular pentru profesori în domeniul Producție Media – Radio, Film și Televiziune;</i>
<i>IO2 Auxiliar curricular pentru elevi în domeniul Producție Media – Radio, Film și Televiziune;</i>
<i>IO3 e-antreprenariat – Metodologie pentru crearea și funcționarea Laboratorului de Producție Media – Radio, Film și Televiziune; IO4 Metodologia de lucru cu instrumente digitale în domeniul Producție Media și e-learning – pachet e-learning cu lecții video; IO5 Metodologia pentru Managementul incluziunii;</i>
<i>IO6 Metodologia Platformei digitale pentru resurse educaționale deschise – OER – Producție Media – Radio, Film și Televiziune 2. Un program de formare intensivă a personalului/profesorilor, formatorilor (pe termen scurt) la Universitatea Lumière Lyon; 3.comunicare interinstituțională bazată pe resurse TIC și suport pentru comunicarea continuă a echipei de proiect și a experților – meeting online, fără să afecteze derularea activităților proiectului, chiar și în condițiile impuse de actuala criză generată de pandemia COVID-19. 4. Site pentru promovarea activităților proiectului și promovarea/accesul la resursele educaționale deschise create prin proiect.</i>
<i>Platforma eTwinning pentru postare și preluare de manuale; prezentări Power Point</i>
<i>Platforme educaționale: Slack (platforma de comunicare și colaborare online), Moodle (software liber și Open source de învățare, cunoscut de asemenea și ca un Sistem de Management al Cursului, Sistem de Management al Învățării sau ca un Spațiu de Învățare Virtual), Padlet (o platformă colaborativă cu ajutorul căreia se poate crea un avizier online), Google Classroom (serviciu web gratuit care simplifică crearea, distribuirea și clasificarea sarcinilor într-un mod care să nu implice hârtia cu scopul de a eficientiza procesul de partajare a fișierelor între profesori și elevi), Google Meet (platforma de videoconferință), Zoom (platforma de videoconferință), Coggle (hărți conceptuale), WordArt.com, Nearpod (platformă interactivă de învățare), Kahoot (platformă interactivă de învățare bazată pe jocuri), quizlet (platformă interactivă de învățare bazată pe jocuri) Instrumente: Google docs/sites/drive/forms/calendar</i>
<i>Aplicații: Mentimeter (aplicație pentru prezentări cu feedback în timp real) JBL pro scan (aplicație utilizată pentru determinarea parametrilor chimici ai apei)</i>
<i>Prezentări multimedia: Vimeo, PowerPoint, photo collage; desene: pixelart, point; editare filme, poze: diaporama, movie maker, slideshow; book trailer-ebook; pentru selecție logo – tricider; pentru informații – wikipedia; diseminare – Facebook</i>
<i>Site-ul proiectului, Platforma eTwinning. Facebook-ul școlii</i>
<i>Utilizarea platformei eTwinning pentru implementarea altor proiecte unde materialele postate sunt filmulețe, prezentări ppt etc, utilizarea platformelor Zoom.us sau Moodle;</i>
<i>Utilizarea spațiului privat Twinnspace pentru comunicare și prezentarea activităților din proiect</i>
<i>Google Earth și Google Maps utilizate pentru construirea hărților interactive, a fișierelor KMZ de localizare a școlii și a râului studiat</i>
<i>Whatsapp – util pentru comunicarea între elevii implicați în proiect, utilizat de profesori pentru o comunicare cât mai bună, Facebook – diseminarea activităților, promovarea activităților desfășurate în cadrul proiectelor; Kahoot.com, Mathgametime.com, mathgames.com utilizate în activități pe parcursul proiectului Erasmus+ „Maths with games”, Youtube – utilizat ca sursă pentru diverse materiale/activități în cadrul proiectului “Social media for educational purposes”, dar și alte site-uri, platforme dar care nu sunt utilizate în mod frecvent.</i>
https://twinspace.eTwinning.net/77170/home
<i>Site-uri, bloguri, grupuri Facebook, Whatsapp, Skype, One drive, Teams, Google Meet, Google docs, eTwinning, Eurodesk, School Education Gateway, EPALE etc</i>
<i>Modalități de comunicare internă și externă – Skype/Zoom/Google Teams/Google Hangouts (2) Modalități de diseminare – platforme de social media, grupuri online, site-uri relevante; (3) Management – Asana/Google Drive/Dropbox; (4) Activități de formare – Skillshare</i>
<i>GeoGebra, Google Maps, Excel, Power Point, Word, Lego Mindstorms, Kahoot!, Sony Vegas Pro</i>

1) Website-uri: https://the-rainbow-of-diversity.webnode.ro și https://modern-teacher.webnode.com sunt adresele website-urilor destinate celor 2 proiecte Erasmus+ ale grădiniței noastre.
2) Platforma eTwinning este utilizată atât pentru diseminare cât și pentru comunicare, inclusiv Twinspace și alte unelte puse la dispoziție de platformă.
3) Platforma eTwinning și Skype au fost utilizate pentru întâlniri periodice între copiii preșcolari. Acestea au fost foarte utile, punând bazele actualei cooperări online utilizând Kinderpedia, Zoom sau Microsoft Teams în contextul actualei pandemii.
4) Cadrele didactice utilizează platforma eTwinning, Claroline și diverse site-uri recunoscute (ex. didactic.ro) pentru schimb de idei și consultanță în crearea de mijloace de învățământ.
5) Având în implementare un proiect Erasmus+ KA229 care vizează utilizarea noilor tehnologii, a codingului și a roboticii la clasă, copiii noștri au putut fi sprijiniți cu povești digitale și e-book-uri.
6) Toate cadrele didactice din unitatea noastră au beneficiat în urma experienței Erasmus+ din foarte multe puncte de vedere, iar în prezent niciunul dintre profesorii noștri nu a avut impedimente în continuarea activității didactice în mediul online.
Platforma MOODLE – am utilizat-o atât în ambele proiecte de parteneriat strategic, REDiC și GAMES, fiind platforma utilizată de coordonatorul austriac al proiectelor. Moodle ne-a oferit posibilitatea de a gestiona resursele de formare profesională și de formare a elevilor prin postarea suporturilor de curs, a prezentărilor realizate în cadrul mobilităților de formare, a unor materiale didactice cum ar fi chestionare tip quiz aplicate viitorilor participanți la mobilități cu întrebări despre țara și obiceiurile țării care va fi gazdă, au fost aplicate chestionare de feed-back după mobilități pentru toți participanții, au fost postate fișiere audio cu cuvinte și expresii uzuale în limba țării care era gazda mobilității, dar și cu numele participanților, pentru a învăța pronunția corectă a numelor acestora etc. 2. eTwinning – a fost de asemenea utilizată în ambele proiecte. A fost realizată pe platformă pagina fiecărui proiect, au fost postate materiale utilizate în mobilități, dar a fost utilizată și ca platformă pentru diseminarea activităților și rezultatelor din proiecte. Au fost postate inclusiv fișiere media, cu imagini din timpul mobilităților, sau activităților din proiect. Informațiile postate asigură și sustenabilitatea proiectelor. De asemenea, o utilizăm și pentru identificare de noi parteneri sau noi proiecte la care putem participa.
EPALE – a fost utilizată în ultimul proiect de parteneriat strategic, pentru diseminarea activităților și rezultatelor din cadrul proiectului GAMES. Am postat pe platformă o scurtă descriere a proiectului și Ghidul de bune practici, ca resursă pentru designul jocurilor educaționale. Este utilizată și pentru valorificarea resurselor postate aici. 4. Facebook – a fost utilizată în ambele proiecte, REDiC și GAMES. În proiectul REDiC am avut două pagini de proiect, una a profesorilor, cu acces limitat membrilor grupului și una dedicată publicului. Au fost postate materiale informative înainte de mobilități, dar și în timpul și după fiecare mobilitate. Au fost postate materiale care au avut legătură cu tema proiectului, pentru o mai largă informare a participanților dar și ca diseminare, fiind postate clipuri video, ca feed-back al mobilităților, link-uri ale aparițiilor în media (ziare, radio, TV) ca diseminare a activităților sau rezultatelor proiectului, imagini și informații de la concursul Made for Europe, unde am participat cu rezultate ale activităților proiectului. A fost și un mijloc de comunicare și de mai bună cunoaștere a participanților la mobilitățile proiectelor. Aceste informații au fost postate sau distribuite și pe pagina de social media a școlii. Pagina de social media a programului Erasmus+ a fost utilizată în primul proiect pentru identificarea de parteneri, așa a început colaborarea în cadrul primului proiect de parteneriat strategic REDiC. Pagina de social media a școlii o utilizăm acum pentru a posta materiale didactice pentru elevi, ca suport în învățarea online. 5. Site-urile oficiale ale proiectelor de parteneriat strategic REDiC și GAMES – au fost postate informații despre proiect, obiective, activități, rezultate, informații detaliate din fiecare mobilitate, imagini din mobilități, buletine informative, materiale de diseminare. Suporturile de curs sunt utilizate în continuare. În primul proiect blog. 6. Site-ul oficial al școlii Gimnaziale Speciale Nr. 2, București – au fost postate informații despre proiect, anunțuri pentru selecția participanților, rezultatele selecției, dar și informații legate de diseminare. Aici postăm diferite jocuri educaționale ca suport pentru învățarea online. 7. School Education Gateway – este utilizată pentru a găsi oportunități privind cursuri de formare, în special prin extensia Teacher Academy.

site-uri de comunicare: Yahoo, Gmail, tichindeal.ro, Skype, Facebook, WhatsApp 2. aplicații Google pentru transmiterea de documente, video: drive, doc, Youtube, Classroom, Meet 3. Microsoft Word, Excel, PowerPoint, Paint pentru crearea de materiale pentru învățare cât și în scopuri manageriale
cataloage electronice cu acces pentru părinți, elevi 5. site-uri de diseminare: tichindeal.ro
6. 2 laboratoare de informatică dotate cu laptop-uri, toate sălile de clasă sunt dotate cu televizoare, fiecare catedră are câte un laptop pentru cadrele didactice 7. școala este centru de pregătire și examinare ECDL precum și centru de examinare Cambridge (computer based)
30istoolate.net, site-uri pentru ocuparea locurilor de muncă, site-uri care ajută la crearea unui CV,
Site-uri web care găzduiesc produse ale proiectelor implementate, în special resurse educaționale deschise (https://www.let-s.tk/), Facebook (https://www.Facebook.com/ErasmusLETs/), instrumente de comunicare și organizare întâlniri online (Skype, Zoom).
Platforme de învățare și site-uri web care găzduiesc produse ale proiectelor implementate, în special resurse educaționale deschise (https://www.e-bdie.tk/, www.wcss.tk etc), Facebook (https://www.Facebook.com/IVCCD/), instrumente de comunicare și organizare întâlniri online (Skype, Zoom).
95% din elevii participanți în proiectul Erasmus+ implementat în școala noastră au fost inițiați prin intermediul acestui proiect în utilizarea platformei proiectului (creare cont, gestionarea acestuia, încărcare de activități pe site și descrierea acestora, transpunerea activităților pe suport electronic, trimitere de comentarii și răspunsuri la comentariile primite), fapt care s-a dovedit a ne fi de mare ajutor în adaptarea la activitățile de învățare online și înțelegerea modului de utilizare a platformei Google Classroom care este în prezent folosită ca suport online learning la noi în școală. Același lucru este valabil și pentru profesorii care au coordonat activitățile artistice (și ei și-au creat conturi pe platforma proiectului, au monitorizat activitatea elevilor, i-au supravegheat, au remediat problemele apărute)
A fost și este în continuare folosită platforma eTwinning, unde cadrele didactice și elevii postează frecvent materiale realizate cu ajutorul instrumentelor TIC (clipuri video, prezentări, flyere, postere etc)
Sunt folosite booklet-urile (în format electronic) care au rezultat în urma a două dintre proiectele implementate/în implementare. S-a extins folosirea instrumentelor Google (formulare, documente, calendar) în urma participării la activitățile de formare a cadrelor didactice (Short-term joint staff training events).
Adservio este platforma comună, utilizată de profesori, elevi, părinți; Moodle este o platformă utilizată des la discipline sau cursuri de formare, Blog-uri didactice, Clouds Learning, table interactive.
ADSERVIO – platforma online destinată educației formale. eTwinning – platformă destinată dezvoltării de proiecte în parteneriat
Am configurat, în urma proiectului de parteneriate strategice KA201 site-ul de proiect http://slideproject.eu/ și am introdus în școală instrumentele Google Suite for education. Fiecare elev și profesor din școală a primit adresa de email profesională, spațiu de depozitare pe Drive și acces la instrumentele Google Suite for education.
Am creat materiale precum înregistrarea unor scurte filmulețe de prezentare a școlii sau de prezentare a expresiilor uzuale din limba engleză traduse apoi în cele 8 limbi ale partenerilor proiectului pentru realizarea unui phrasebook; înregistrarea concertelor susținute în fiecare din țările partenere, pe care le-am încărcat pe site-ul școlii, pe platforma de diseminare a proiectului, pe eTwinning și pe YouTube; realizarea de prezentări PowerPoint cu diferite teme cerute de obiectivele proiectului și prezentate ca diseminare la nivel local, național și internațional; realizarea de chestionare de satisfacție precum și interpretarea acestora; realizarea de colaje ale fotografiilor făcute în timpul activităților proiectului pentru diseminare.

Am creat în fiecare proiect materiale cu ajutorul TIC: ppt, Prezy, broșuri, postere. Am utilizat în comunicare, diseminare și informare: documente word cu imagini, buletine informative, reviste, statistici, chestionare. Într-unul din proiecte am avut o abordare integrată: TIC, Arte, Literatură,, Geografie, Religie, Muzică,. Am avut de elaborat un film cu un dans realizat pe o melodie internațională, iar versurile compuse de elevi despre povestea proiectului. Filmul trebuia să conțină și imagini despre zona geografică, cultura, religia fiecărei țări participante. Am utilizat și alte instrumente precum: Kahoot, puzzle și Zoom pentru întâlnirile online ale echipei de proiect și nu numai.
Am dezvoltat două aplicații pe telefonul mobil care sunt și instrumente de învățare: EMATE translator (care oferă acces la 438 de expresii curente utilizate în 10 limbi ale UE cu pronunție și ortografie, ele fiind împărțite în capitole de interes care să faciliteze căutarea) și în curând Aplicația ENVISING (asemănătoare Instagram unde utilizatorii postează fotografii și filmulețe referitoare la protecția mediului înconjurător și care pot fi considerate resurse didactice). Suntem pe cale să dezvoltăm un fel de platformă de învățare a limbilor latine, latinsproject.eu (unde am început să postăm materiale de învățare pentru română, franceză, italiană, spaniolă și portugheză).
Am folosit eTwinning, postând activitățile cu elevii din cadrul proiectului. Împreună cu elevii am folosit www.apathtoeurope.com , ei fiind foarte încântați de acest website. Aici au luat legătura cu elevii din țările partenere. De asemenea, avem o pagină de Facebook https://www.Facebook.com/search/top?q=cultural%20heritage%3A%20an%20inclusive%20path%20for%20participation%20and%20exchange , am postat pe site-ul școlii, am realizat cu elevii quizizz, vokis messages, blabbers, story jumper. A fost o adevărată provocare. Materialele sunt postate pe eTwinning. comunicarea cu partenerii se face prin mail și WhatsApp. Elevii din școala noastră, implicați în proiect, comunică pe WhatsApp.
Am folosit pentru comunicarea externă platforma ERASMUS+, platforma eTwining, Facebook, www.hofeherke.ro/materialele didactice
Am folosit platforma eTwinning, resursele TIC folosite au fost desktop, laptop, imprimantă.
Am folosit platforma proiectului, eTwinning, materiale pentru crearea unui newsletter online, videodossier pentru diseminare
Am folosit site-ul proiectului, eTwinning
Am folosit tutoriale de pe YouTube, materiale de la CD Press, Kinderpedia
Am folosit web site-ul școlii și web site-urile proiectelor administrate de către coordonatori, unde au fost postate imagini și scurte descrieri ale școlilor partenere și ale activităților derulate în cadrul proiectelor. Am utilizat, de asemenea, platforma eTwinning.net, unde am desfășurat toate activitățile din cadrul ambelor proiecte, postând imagini, clipuri cu acestea. Acestea au fost recompensate cu obținerea Certificatului Național și European eTwinning.
Am folosit wiggio pentru crearea site-ului proiectului Era+ și resursele Adobe pentru crearea și distribuirea în format electronic a ghidului proiectului
Am folosit Zoom pentru webinare și comunicare de echipă, Asana pentru planificare de echipa, platforma Startarium pentru lucrul la campanii de crowdfunding, am folosit Google docs ca documente colaborative, Facebook și WhatsApp pentru a menține coeziunea grupului la distanță
Am utilizat: – Google Forms pentru a crea și interpreta chestionare; Microsoft Office pentru a realiza diferite materiale de proiect; Facebook, Whatsapp pentru a comunica și a prezenta materiale de proiect, activități, poze, videoclipuri etc; Site-uri de găzduire pentru bloguri, pagini wiki, pagini ale proiectelor etc; Platforma eTwinning pentru a comunica și pentru a crea pagini ale proiectelor.
Am utilizat:
– Google Forms pentru a crea și interpreta chestionare,
– Microsoft Office (Word, Power-Point, Excel),
– Social media (Facebook, WhatsApp, Youtube) pentru a comunica, pentru a împărtăși experiențe, poze, materiale, videoclipuri etc.

– Platforma eTwinning pentru a realiza pagini ale proiectelor cu materiale, poze, pentru a comunica etc.
– Site – uri de găzduire pentru bloguri sau pagini web ale proiectelor.
Am folosit platforma Google pentru comunicarea profesorilor și a elevilor, Facebook, grupuri Whatsapp.
Aplicația de realitate augmentată Zapworks, platforma de comunicare Slack, platforma Google Art & Culture, programul AVS Video Editor, software pentru crearea de conținut audio-video Pro Show Gold.
Aplicații Office, Google docs, Mindomo, Padlet, Prezi
Aplicații online de editare de video (iMovie) de realizare de fotocolaje, Zoom și Skype pentru comunicare, Kahoot pentru testare
Aplicația ZOOM, Google Meet etc.
Aplicații diverse pentru crearea și editarea de materiale foto-video, MS Publisher pentru pliante, Word și Word Art materiale diverse legate de scopurile proiectului, Twin-space pentru diseminare rezultate, Facebook, Kahoot pentru învățare
Aplicații Google: docs, forms, sheets, slides, drive – pentru portofoliul proiectului;
Prezentări PPT, Site: http://www.xelmirez.com/bullying.html – limba engleză, Facebook, Instagram, eTwinning, Mobility Tool, Windows Movie Maker, VLC Media Player;
Resurse educaționale deschise: https://www.salvaticopiii.ro/
App Inventor; MIT App Inventor este un mediu de dezvoltare integrată pentru aplicații web furnizat inițial de Google și acum întreținut de Institutul Tehnologic din Massachusetts (MIT). Acesta permite noilor veniți să programeze computerul să creeze software de aplicații pentru două sisteme de operare: Android și iOS, care, începând cu 8 iulie 2019, se află la testarea beta finală.
Essential ICT tools and Web 2.0 tools
Decalajul digital care descrie diferența dintre persoanele care au acces la tehnologie și cele care nu pot beneficia de avantajele acesteia este și mai vizibil în această perioadă, când elevii și studenții sunt nevoiți să învețe de acasă. Problemele grupurilor din zonele defavorizate economic s-au accentuat: mai puțin de jumătate dintre tinerii europeni cu vârste cuprinse între 6 și 16 ani pot accesa de acasă resursele educaționale online de care au nevoie. Pandemia ne-a arătat cât de vulnerabili suntem în ceea ce privește educația și cât de limitate sunt soluțiile de învățare online de care dispunem: dispozitive și aplicații accesibile; profesori capabili să țină cursuri online sau la distanță; conținuturi educaționale la prețuri rezonabile, gata să fie livrate pe scară largă elevilor și studenților; infrastructură IT; acces la internet și mijloace de comunicare digitale. Componentele proiectelor Junior Achievement (JA) au fost testate cu succes încă de la începutul pandemiei de coronavirus. Peste 500 de profesori cu specializări diverse și peste 10.000 de elevi și studenți proveniți din medii economice diferite au participat la activitățile noastre. Conținuturile folosite au fost cele din programele de educație economică, financiară, antreprenorială și de orientare profesională implementate de JA. Acestea au putut fi accesate prin intermediul mai multor instrumente IT agregate: platforma JA Inspire MS, MS Teams, aplicațiile Google pentru educație, rețelele de socializare (Facebook, LinkedIn, Instagram) și Aplicațiile mobile. Toate instrumentele și pachetele educaționale pot fi folosite atât acasă, cât și în școli sau universități. Soluțiile și pachetele educaționale pe care le-am propus (conținuturi + procese + instrumente IT) s-au dovedit a fi eficiente, ușor de folosit, fiind testate și adaptate în funcție de nevoile profesorilor, mijloacele tehnologice disponibile și calitatea conexiunii la internet.
Biblioteca online, de unde elevii pot accesa și citi diverse cărți, atât în limba română cât și în limba engleză.
Blogger, WhatsApp, Facebook, aplicații de editare a fotografiilor, prezentărilor electronice, etc.
Blogg pentru cele două proiecte Erasmus+ KA101 și KA229: https://futurepartnershipsscspecialatgv.blogspot.com care conține Ghidul de bune practici desprinse din formările participanților. Aplicația Kahoot! și materiale realizate în cadrul acesteia.

Aplicația a fost prezentată întregului personal didactic (cca 90 persoane), în cadrul a 4 workshop-uri, în cadrul cărora au fost prezentate mai multe instrumente TIC, inclusiv metode de utilizare a conținutului online și respectarea drepturilor de autor.
Broșură – produs rezultat în urma desfășurării activităților Erasmus+
Site-ul școlii https://www.edmondnicolaubr.ro/erasmus
și al proiectului https://qrcodes.home.blog/
Platforma RED disponibilă pentru toate cadrele didactice: https://www.isjbraila.ro/resedu.php
Canalul de Youtube, proiectul pe platforma eTwinning, blogul www.englishpagesforyou.com
CANVA – pentru prezentarea activităților curriculare și extra-curriculare desfășurate
eTwinning – utilizată pentru socializare, schimb de experiențe didactice și extra-didactice
Geogebra – utilizată la aplicații matematice
Canva, Storybird
Cavilam – platformă de resurse didactice, Francofonia – platformă de resurse didactice
Cel mai adesea folosesc Mentimeter și servicii de cloud
Ca urmare a participării în proiectul Erasmus+ "Crossing Borders with Modern Media and Drama" (2017-2019), am format o echipă eTwinning în școala noastră, am inițiat și participat la proiecte pe această platformă.eu personal, am obținut două certificate de calitate până acum și am aplicat pentru obținerea statutului de Școală eTwinning. Am și obținut această distincție în acest an (2020), ceea ce demonstrează calitatea și siguranța practicilor digitale din școala noastră. În plus, am început să folosesc și să creez resurse TIC – teste online pe https://www.didactic.ro/ , https://eduscoala.ro/ , https://socrative.com . De asemenea, am utilizat platforma iTeach.ro pentru diseminarea rezultatelor obținute în cadrul proiectului Erasmus+ și al proiectelor eTwinning și blogul profesorilor de limba engleză de pe Valea Buzăului pe care îl administrez https://englishteachingonthebuzauvalley.blogspot.com/ . Am început să folosesc aplicații ca Wordart, Voki, Padlet, Bookcreator etc. și am învățat să creez videoclipuri educative. Experiența Erasmus+ m-a ajutat să devin un cadru didactic pentru care învățarea și predarea online nu constituie o provocare insurmontabilă și mi-a dezvoltat creativitatea, inițiativa, spiritul de cooperare și de echipă, spiritul civic, sentimentul apartenenței la comunitatea europeană și încrederea în educație. Sunt foarte recunoscătoare pentru toate oportunitățile oferite de programul Erasmus+.
Călătoria TIC a fiecărui proiect este descrisă pe pagina de eTwinning aferentă:
https://twinspace.etwinning.net/94628/home
https://twinspace.etwinning.net/44341/home
https://twinspace.etwinning.net/54268/home
https://twinspace.etwinning.net/9782/pages/page/98220
Classroom
Classroom, Google Meet
Classroom, Kahoot. Skype, Watsup
Classroom, Zoom, Skype, Flipgrid, Twinkl, Tarsia, Dragon Sport Wales, BBC Bitesize
Computere, proiectoare, wordpress, aplicațiile Microsoft, tablete, twins pace, Google drive, Skype, Whatsapp
Crearea PPT-uri, folosirea diferitelor materiale de pe internet, folosirea MS Word și Excel
Comunicarea se realizează pe grupuri Whatsapp, Skype.
Cursuri online, websituri

<i>Da! Kahoot, Socrative, Seesaw, Padlet. Le folosim ori de câte ori avem ocazia în cadrul diverselor activități atât curriculare, cât și extra-curriculare.</i>
<i>Microsoft 365 – gestionarea resurselor (content); Teamwork – management intern; ZOOM + Menti – cursuri online</i>
<i>Da, a fost creată adresa de e-mail a proiectului pe Gmail: europeanvaluesareallright@Gmail.com. Totodată, grupul profesorilor din proiect au folosit Google drive aferent acestui cont în care s-au încărcat documentele oficiale ale proiectului, s-au folosit formularele Google pentru a crea chestionare care au fost trimise spre completare atât elevilor, cât și părinților, dar și profesorilor, s-au folosit Aplicațiile Google docs, Google Sheet în munca colaborativă. Pe site-uri-le școlilor implicate în proiect s-au încărcat materiale și informații. S-a creat pagina de Facebook a proiectului, grupul WhatsApp pentru profesori, părinți și elevi, s-a folosit Skype-ul pentru ședințele cu partenerii.</i>
<i>Da, aplicații online folosite acum în proiectare precum genial.ly, Padlet, Goole Docs, Meet</i>
<i>Da, cele enumerate, plus site-urile proiectelor, alte resurse online și cursuri deja dezvoltate (de exemplu, cursul Care2Work, din care s-a dezvoltat și cursul Care2Entrepreneurship).</i>
<i>Da, fiecare țară a realizat reviste sau alte documente în format digital și s-au urcat toate documentele și în format digital pe site-urile respective fiind foarte bine pentru a asigura transparența tuturor activităților și posibilitatea de participare și învățare și pentru alți participanți (în afara celor din grupul țintă).</i>
<i>Da, folosim platforma eTwinning unde avem un proiect în derulare, Productive women, unde creăm materiale la dispoziția elevilor coordonați de noi, profesorii, membri ai unui proiect Erasmus+ (imagini, videoclipuri, fișiere), am realizat și vom realiza în continuare reuniuni online, purtăm discuții noi profesorii implicați, dar și elevii.</i>
<i>Da, se folosesc platformele puse la dispoziție de colegi</i>
<i>Da, se folosesc: materiale realizate în Power Point, Google Drive, în Word, Excel; platforma Classroom; eTwinning; Kahoot.</i>
<i>Da, se folosesc blogurile personale de profesor create în proiect prin Wordpress, precum și numeroase resurse online, utilizarea platformei Adservio a devenit foarte accesibilă, ca urmare a competențelor dobândite în cadrul proiectelor, Google Classroom și Zoom, etc. Se folosesc site-uri educaționale și resurse TIC extrem de multe și variate, în funcție de disciplină, în general nivelul de utilizare a platformelor educaționale a crescut semnificativ, ca urmare a diseminării rezultatelor proiectului, încă dinainte de criza generată de COVID-19, așa încât, în acest moment, ca urmare a programelor Erasmus+, instituția noastră a gestionat învățământul online eficient.</i>
<i>Da, site-uri și platforme educaționale</i>
<i>Da. eTwinning (proiecte eTwinning în urma cărora școală a primit certificatul Școală eTwinning; dezvoltare profesională, participare la evenimente, seminare, căutare de parteneri pentru KA219/229/201 pe forum), Zoom (video-conferințe/lecții online), Google (Google Classroom/Google Meet/Google Docs), EPALE, SEG (pentru căutare de furnizori de formare și reviews – KA101), E+PRP (am căutat exemple de bune practici și am diseminat rezultatele a 2 proiecte Erasmus+), Facebook (identificare de posibili parteneri în grupurile dedicate, precum și asigurarea vizibilității proiectelor), web tools 2.0 – Padlet (în cadrul lecțiilor)), Kahoot și Quizizz (în cadrul lecțiilor la numeroase discipline școlare, evaluarea formativă), Kizoa (crearea unor materiale video), Scratch (codare), OzoBots (codare), Storyjumper (crearea prin colaborare a 25 de cărți digitale de către elevi și 4 cărți create de profesori), Calameo, Issuu (publicare de reviste, prezentări etc.), QR code, Answergarden (întrebări unice cu răspuns din partea elevilor/profesorilor, studierea răspunsurilor primite în urma cărora s-au decis conceperea proiectelor KA1-2), Thinglink, ToonDoo (benzi desenate pentru elevi), Prezi și Emaze (crearea de prezentări în cadrul ședințelor/activităților de diseminare a rezultatelor proiectelor), site123 (am creat 3 website-uri în vederea asigurării vizibilității și diseminării rezultatelor proiectelor E+), resoomer (în etapa de scriere a proiectelor Erasmus+), WhatsApp (comunicare rapidă), Wordart (copiii au creat afișe în cadrul unor activități extrașcolare/extra curriculare), Bookcreator (crearea unor cărți în cadrul KA2, ghiduri de bună practică, materiale de formare, reviste etc.) organizarea</i>

de workshopuri – peer learning în cadrul cărora am prezentat și am folosit toate platformele și web tools 2.0 menționate mai sus.
Da, eTwinning se folosește de către elevi și profesori pentru activitățile proiectului; Google Drive pentru stocarea și împărtășirea documentelor, a pozelor și a fișierelor;
Da, platforma eTwinning, întâlniri pe Skype, prezentări PPT, diseminare pe rețele de socializare etc
Wardwall, se folosește pentru crearea de jocuri interactive și fișe de lucru. Toytheatre pune la dispoziție materiale de învățare interactive. Twinkle este o platformă care pune la dispoziție o gamă variată de jocuri de învățare și fișe de lucru. StoryJumper este un site pentru a crea cărți de povești.
Wordart este o galerie de stiluri de text cu ajutorul cărora se pot construi materiale de învățare atractive pentru reținerea diferitelor noțiuni. Mentimeter este un site prin intermediul căruia se realizează chestionare de feedback și evaluări interactive. De asemenea, se mai folosesc platformele Didactic.ro, Educator.ro și Livresq, care este un editor de conținut educațional. Cu el se pot crea cursuri eLearning și lecții interactive și nu în ultimul rând Zoom, o aplicație care ne permite realizarea unor activități didactice și întâlniri video.
Site-uri pentru documentarea privind activitățile proiectului, tutoriale pentru realizarea de filmulețe video prezentări PPT, grupuri de comunicare online, etc
ZOOM pentru telemuncă, CANVA/Photoshop pentru elaborare materiale de promovare, diseminare și de învățare, WEBINARJAM pentru evenimente de diseminare în proiecte
De exemplu, elevii din școala noastră utilizează site-urile celor două proiecte finanțate de Erasmus+ și comunică cu elevii din țările partenere prin intermediul mediului online datorită social-media.
În instituție se utilizează platforme, materiale, resurse TIC: platforme Adservio, Google Classroom, videoconferințe pe Zoom, Hangoutsmeet, materiale video – WinnSchool;
De exemplu, pe blogul proiectului „Dezvoltarea competențelor profesorilor în vederea consilierii elevilor în problematica devenirii personale”: https://cnprsvKA12014.wordpress.com/produse-finale-proiect , sunt încărcate produsele finale, sub forma unor cărți electronice, utile în consilierea elevilor pentru a se dezvolta armonios. Iar în cadrul proiectului "Noi perspective asupra învățării autentice prin utilizarea cadrului natural în mod transdisciplinar", pe blogul acestuia: https://cnprsvKA12016.wordpress.com/produse-finale/ , sunt încărcate extrase ale produselor finale, sub forma unor planuri de unități de învățare concepute interdisciplinar, care pot fi utilizate în cadrul mai multor arii curriculare (matematica și științe, limbă și comunicare, TIC)
De obicei pentru comunicare folosim Messenger, Skype. Pentru documentare obișnuim să folosim Google Drive. Pentru diseminare Facebook, Youtube și blog-ul.
Deși proiectele Erasmus+ implementate de școala noastră nu au vizat în mod expres utilizarea TIC în educație, urmare a experienței profesorilor, dobândită în cadrul cursurilor de formare și a nevoii de a continua actul de predare învățare online, din cauza pandemiei COVID 19, școala noastră a creat platforma https://lectiononline.ro/ care cuprinde materiale didactice virtuale pentru predarea online, la nivelurile, preșcolar, primar și gimnazial.
Deși, instituția nu a avut proiecte Erasmus+ care au vizat TIC în educație, personalul didactic utilizează TIC în îmbunătățirea site-ului școlii, platforme pentru gestionarea proiectelor Erasmus+, activități online pe platforma eTwinning folosită în cadrul proiectului de parteneriat strategic, promovare, diseminare proiecte, platforme online pentru predare/învățare/evaluare (acestea sunt frecvent folosite în contextul actual al pandemiei COVID 19 și vor fi utilizate în continuare în cazul suspendării activității didactice din diverse motive) în mod curent în cadrul activităților formale, nonformale și informale, comunicare, colaborare, informare, formarea profesorilor prin intermediul cursurilor online (platformelor online) și ori de câte ori se consideră necesar.
Dezvoltarea abilităților TIC, în urma participării la proiecte Erasmus+ a adus beneficii școlii, facilitând adaptarea mai rapidă la învățarea exclusiv online, în perioada actuală. Astfel, toți profesorii au reușit, în scurt timp, să dobândească abilitățile necesare privind lucrul cu elevii pe platforme educaționale, cadrele didactice participante la proiecte Erasmus+ fiind o resursă

pentru colegii lor în acest sens. Toți elevii și profesorii școlii sunt logați pe platforma „Google Suite for Education”, derulând aici activități de predare-învățare-evaluare. Cadrele didactice mai folosesc și următoarele platforme educaționale/Aplicații, în vederea derulării lecțiilor și transmiterii de diverse informații pentru elevi:: EduCred, Zoom, Intuitex, Kahoot, Skype, Edmodo, Kinderpedia, email, WhatsApp, Facebook
Dezvoltarea competențelor TIC reprezintă un obiectiv care se regăsește în toate proiectele derulate. În două dintre proiecte K2 parteneriat școlar, folosim Platforma twinspace.eTwinning
Dicționarul online creat în primul proiect, pagina web a celui de al doilea proiect
Didactic, Intuitex, Google Classroom, Zoom
Diferite departamente ale universității au integrat în activitățile de instruire folosirea materialelor și resurselor create în urma participării în proiecte Erasmus+.
Digitaliada.ro, GeoGebra, mateinfo.net, mateinfo.ro, Wikipedia.
Diseminarea activităților proiectului, până în prezent, s-a făcut prin intermediul: prezentări PowerPoint, Facebook (https://www.Facebook.com/Rainbow-Children-Erasmus-project-2159075080976608/), Instagram, eTwinning, blog (rainbowchildren.home.blog/turkey/), Twitter (@wordpressdotcom).
Diseminarea exemplelor de bună practică pedagogică din domeniul învățământului preșcolar în mediul online, pe site-ul grădiniței și pe pagina de Facebook, transmiterea informațiilor către beneficiari prin poșta electronică, pe grupuri de WhatsApp.
Dropbox, Facebook, Skype, Whatsapp etc.
După proiectele Erasmus+ am recurs la utilizarea unor materiale educative de pe Youtube (cântece, jocuri, materiale de formare și învățare). Am utilizat diverse site-uri care ofereau informații și imagini despre mediu, viață, activități etc., care puteau fi utilizate ca materiale didactice în activitățile cu preșcolari. Am utilizat Google Forms pentru chestionarele necesare în monitorizare și evaluare.
eTwinning pentru proiectele Erasmus+ unde sunt înscrși participanții la proiecte, Site-urile celor 3 proiecte Erasmus+, site-ul instituției, Mobility Tool+ pentru evidența mobilităților.
eTwinning, tabla interactivă
Ebroșuri – broșuri cu exemple de artizanat tradițional, broșura cu jocuri tradiționale, video pe Youtube – cântece tradiționale, eTwinning – activități comune cu partenerii
Editarea certificatelor Youthpass, Voluntpass, licențe online de învățare a limbii române, Europass, resurse educaționale, utilizare Skype, Zoom
Edmodo – platformă de învățare pe care doi profesori o folosesc încă din anul școlar 2017-2018; chestionare de evaluare Kahoot; avizier virtual Padlet folosite de profesorii din școală încă înainte de apariția pandemiei
Edmodo, platforma (în Google Classroom) "Live and experience Europe" și materiale pregătite și încărcate, rețele de comunicare Whatsapp, Zoom
Edmodo, Google Classroom, Moodle – ajută la gestionarea comunicării cu elevii, transmitere de conținuturi, crearea, distribuirea și clasificarea sarcinilor de lucru.eTwinning – oferă un mod excepțional de comunicare și colaborare cu colegi din alte țări. Schooleducationgateway – ajută la informare, comunicare, deschidere către alte tipuri de sisteme educaționale.
Edmodo, Nearpod, LearningApps, Edpuzzle, Google Classroom, Plickers
Edmodo, Prezi, Kahoot!
Elaborare module de studiu: tehnologii textile (tehnologii avansate de tricotare, prototiparea virtuală a confecțiilor, testări în domeniul textil, standardizare, sustenabilitate/evaluarea ciclului de viață), elemente de management (antreprenariat, managementul inovării), noi idei de proiecte pentru cercetare și educație și un ghid în domeniul textilelor tehnice și inteligente, disponibile pe platforma http://www.advan2tex.eu/portal/. S-a realizat, de asemenea, un instrument dedicat de

e-learning cu module de studiu în domeniul textilelor inteligente cu acces direct la http://skills4smartex.eu/instrument.php .
E-learning – reprezintă utilizarea de media electronică și tehnologii informaționale și de comunicație (ICT) în educație; ZOOM – videoconferencing, WEB conferencing, Webinars – folosită în perioada de pandemie cu partenerii din proiecte; Kinderpedia este o platformă interactivă care simplifică comunicarea dintre părinți, copii și cadre didactice în beneficiul copiilor folosită în perioada pandemiei.
Noi utilizăm în permanență resurse TIC, site-uri, materiale necesare activităților din grădiniță, în afara grădiniței și activități extra-curriculare, activități care se derulează în cadrul proiectelor Erasmus+ aflate în implementare.
eTwinning – platforma pe care intrăm foarte des pentru accesare, desfășurare de proiecte europene online și cele Erasmus+
E-learning platform, un site de învățare și verificare online a cunoștințelor dobândite cu obținerea unui certificat
Elevi și profesorii au învățat să folosească platforma Kahoot, aplicația Quizizz, să folosească Aplicațiile de prezentare Prezi și Voki.
Elevii cu deficiențe de vedere sunt încurajați să utilizeze noile tehnologii asistive. În activitățile educaționale și cele nonformale se utilizează sinteza vocală, softuri de convertire a materialelor în diferite formate adaptate, audiobook-uri, materiale tactile realizate la imprimanta 3D și la Termoforma, Table interactive Smart etc. Frecvent este necesară adaptarea materialelor în Braille pentru copiii nevăzători având în vedere că școală urmează programa învățământului de masă, iar copiii din școală participă la evaluările naționale. Printre platformele cele mai utilizate, se numără Robobraille, eTwinning, Didactic, Intuitext etc
Elevii au creat ppt-uri pe care apoi le-au transformat în filmulețe, au navigat pe net pentru a găsi materialele necesare creării acestor filmulețe, au creat un link pe site-ul școlii către proiectul lor, au creat grupuri de lucru pe Facebook, pagina proiectului pe Facebook, au creat logo-ul proiectului folosind tehnologia informatică etc.
E-magazine – revista electronică a școlii, manuale digitale, Wikispace, Digitaliada, Kahoot, School Education Gateway, eTwinning Twinspace, Zoom, Google Classroom, Youtube, MIT-K12
Erasmus Results Platform; OLS
Erasmus+ Project Results – Platforma de Diseminare a rezultatelor proiectelor Erasmus+, Google Classroom – facilitează crearea cursurilor, distribuirea temelor, comunicarea și organizarea.
Zoom – platformă utilizată pentru video-conferințe, cursuri, training-uri, precum și pentru comunicarea cu diverse categorii de persoane implicate în proiecte (participanți, instituții – factor de decizie, etc)
Erasmus+, eTwinning, Facebook, Zoom
eTwinning, Moodle, Padlet.com, Zoom
eTwinning; Facebook
eTwinning: încărcarea proiectelor pentru împărtășirea experienței, diseminare, comunicare cu partenerii, comunicarea între participanți
E-twinning (proiectul este popularizat pe această platformă), proiectul are propriul site web, proiectul are grup pe Facebook, folosim pentru materiale Khan Academy, Kahoot!
eTwinning, Zoom, Skype, Facebook, Google Classroom, teste bac, lecții online
eTwinning – activități specifice proiectului, în colaborare cu partenerii; Google Forms – obținerea de feed-back atât de la profesori cât și de la elevi privind activitățile desfășurate; Facebook – diseminare rezultate, activități organizate; Messenger – planificarea activităților, discuții organizatorice

<i>Mail – corespondență oficială între parteneri și agenții</i>
<i>eTwinning – comunicare, colaborare, diseminare în cadrul parteneriatului; Google Forms – chestionare, teste; Google Classroom – încărcarea temelor de către elevi; Google Slides – prezentări realizate în grupuri de elevi</i>
<i>eTwinning – o platformă pe care derulăm diverse proiecte și încărcăm rezultatele obținute</i>
<i>eTwinning – Pentru căutarea partenerilor, comunicare între parteneri, diseminare. Facebook pentru diseminare; site-urile școlilor pentru informare și diseminare</i>
<i>eTwinning – pentru gestionarea proiectelor și diseminarea lor; pentru dezvoltarea profesională a cadrelor didactice și elevilor, Kahoot! – pentru evaluare, Padlet – pentru prezentări colaborative</i>
<i>www.cncbrediceanu.ro, Zoom – pentru întâlniri în perioada de izolare</i>
<i>eTwinning – pentru imaginea virtuală a proiectelor, atât la nivel de organizare și proiectare, cât și pentru comunicare, colaborare și diseminare; eTwinning – pentru dezvoltarea profesională a cadrelor didactice; Kahoot! – pentru evaluare și feedback, Youtube – pentru accesarea unor materiale educaționale și pentru încărcarea de materiale video realizate de profesori și elevi</i>
<i>eTwinning – pentru schimb de experiență cu cadre didactice și elevi din alte țări; LearningApps, Issuu, Canva, Filmigo – pentru crearea de resurse educaționale, Zoom, Skype – pentru comunicarea cu partenerii.</i>
<i>eTwinning – site de formare, implementare, diseminare a proiectelor; identificarea potențialilor parteneri, dezvoltare intraculturală în format digital;</i>
<i>eTwinning unde organizăm videoconferințe și postăm activitățile noastre sub formă de fișiere video, postere, Google Classroom unde predăm online și diverse metode web 2.00, în funcție de cerințele proiectului, creare de filme și afișe de prezentare</i>
<i>eTwinning – utilizăm platforma pentru diseminare și cooperare</i>
<i>eTwinning (jurnal de activități, colaborare între școli)</i>
<i>eTwinning (pentru colaborare cu partenerii, vizibilitate), Madmagz (pentru crearea unei publicații)</i>
<i>eTwinning, Kahoot, Survey Monkey, Mentimeter, Prezi; toate acestea au fost folosite în special, în cadrul predării limbilor moderne, Consiliere și orientare, (dirigenție), Electronică și automatizări (teste, chestionare, project work – Prezi)</i>
<i>eTwinning – comunicare cu partenerii, Kahoot, Socrative – platforme cu resurse educaționale, www.geogebra.org – metode în predarea matematicii, Google docs – comunicare etc</i>
<i>eTwinning este platforma pe care se încarcă rezultatele activităților, apoi folosim o multitudine de aplicații pentru colaborarea și cooperarea cadrelor didactice și elevilor – Padlet, Mentimeter, Answergarden, quizizz, Kahoot, linoit, learningapps, tricider, dotstorm</i>
<i>eTwinning – informații, materiale și conferințe online</i>
<i>eTwinning – o platformă de comunicare, colaborare, demarare proiecte și schimb de informații; Twinspace; School Education Gateway Platforma europeană online dedicată învățământului preuniversitar; Facebook, Whatsapp</i>
<i>eTwinning – pentru împărtășirea ideilor și pentru comunicare cu parteneri, site-uri educaționale diverse pentru comunicare cu elevii, și pentru gestionarea relației cu ei, mai ales în contextul școlii online.</i>
<i>eTwinning pentru proiecte educaționale și acces la resurse, Stop motion pentru realizarea de activități didactice cu metoda animației</i>
<i>eTwinning pentru proiecte, Google docs, drive – pentru documente, Facebook pentru o comunicare foarte rapidă, inclusiv mesageria.</i>
<i>eTwinning Twinspace – "Let's talk about. . . food"</i>
<i>eTwinning, site-uri de promovare, diseminare, aplicații pentru crearea de prezentări, videoclipuri etc</i>

<i>eTwinning, Canvas.com (util pentru a crea broșuri, reviste etc.), Kahoot! (utilizat pentru a crea teste), vimeo (utilizat pentru a disemina rezultate în format video).</i>
<i>eTwinning, didactic.ro</i>
<i>eTwinning, e-mail, WhatsApp, Facebook</i>
<i>eTwinning, EPALE, Platforma Erasmus+ pentru diseminarea și exploatarea rezultatelor, Edmodo</i>
<i>eTwinning, erasmusplus.ro, http://www.liceulagromontanvaleni.ro/etc.</i>
<i>eTwinning, Facebook, Youtube, Microsoft 365, Photoshop, diferite alte programe de procesare existente fie pe telefonul mobil sau pe internet (toate acestea pentru procesarea materialelor de diseminare) Word, Excel pentru redactarea de documente oficiale</i>
<i>eTwinning, Google</i>
<i>eTwinning, Google Classroom, Google sheets, forms</i>
<i>eTwinning, Google cloud, Google docs, Dropbox</i>
<i>eTwinning, Google drive, Flipgrid</i>
<i>eTwinning, Google Drive, Moodle</i>
<i>eTwinning, Google Classroom, Adservio, am folosit AEL, softuri educaționale create de elevii școlii noastre și prezentate în concursuri școlare județene sau naționale etc.</i>
<i>eTwinning, jurnale online, aplicații pentru comunicarea online (Facebook grup, Whatsapp, Skype), video: Youtube, Vimeo, moravi; pentru colaborare: Padlet, Google Forms, genially</i>
<i>eTwinning, Microsoft Teams</i>
<i>eTwinning, Paddle – colaborare cu parteneri europeni; Book creator, Tagxedo – creare material didactic; Prezi – realizare prezentări; Ted Ed – lecții video; Socrative – aplicație utilă în evaluare; Kahoot, Quizizz – platforme de învățare prin joc; Weebly – realizare blog; Lensoo Create – aplicație de utilizare a tabletei ca tablă interactivă.</i>
<i>eTwinning, Padlet, Canva, Voki</i>
<i>eTwinning, Padlet, storyjumper, www.joomag.com. În decursul timpului am implementat numeroase proiecte eTwinning, care s-au dovedit a fi de succes prin recunoașterea activităților desfășurate la nivel național și internațional. Elevii de gimnaziu s-au familiarizat cu utilizarea acestor resurse TIC atât în actul de predare cât și de consolidare a cunoștințelor acumulate.</i>
<i>eTwinning, paginile web ale proiectelor, canale de YouTube, pagini de Facebook</i>
<i>eTwinning, Power Point, Prezi</i>
<i>eTwinning, quizziz, Kahoot, hot potatoes, eBeam, IQ board, Skype, Moodle, Google drive</i>
<i>eTwinning, site-uri educaționale</i>
<i>eTwinning, Skype, Power Point</i>
<i>eTwinning, Skype, Whatsapp, Padlet, Tricider, Kahoot, Zoom, GoogleMeet</i>
<i>eTwinning, TV5 Monde, Adobe Connect, Zoom, Teams, Google Classroom.</i>
<i>eTwinning, video înregistrate pe Youtube, prezentări PPT pentru activități sau diseminare</i>
<i>eTwinning, Whatsapp, Facebook, Google Docs</i>
<i>eTwinning, wordpress.com, didactic.ro, Facebook – toate aceste site-uri sunt utilizate pentru a face cunoscut proiectul BOOK STORY, pentru a evidenția colaborarea cu partenerii de proiect, pentru a evidenția activitățile realizate și pentru a le disemina.</i>
<i>eTwinning, www, didactic.ro</i>
<i>eTwinning, www.erasmusplus.ro</i>
<i>eTwinning, Zoom</i>

eTwinning, Zoom, Google Classroom, Office 365, Kahoot, GeoGebra
eTwinning, pentru colaborare și diseminare activități proiect Erasmus și eTwinning, Moodle pentru concursuri școlare, Classroom pentru lecții online/video conferințe cu elevii, Zoom pentru Consilii profesionale/comunicare/dezbateri probleme COVID și toate site-urile de specialitate
eTwinning, twinspace web 2.0 tools cu precădere Kahoot, Glogster, Joom, Canva, Quiver
eTwinning, Zoom, webex, comix, Mentimeter
eTwinning.net https://spark.adobe.com https://Padlet.com https://www.symbaloo.com/
eTwinning.net, Google apps, kizoa, opendigitaleducation.com
eTwinning.net; platforme/aplicații educaționale: edmodo, quizlet, quizziz, edpuzzle, Kahoot, vibby, canva.
eTwinning: s-a lucrat foarte mult pe platforma Twinspace cu elevii și profesorii din cele 4 țări participante pentru a putea organiza activitățile artistice ale proiectului.
eTwinning; instrumente Google; Youtube
eTwinning; School Education Gateway
eTwinning-diseminare, conferințe
eTwinning-platforma online de proiecte, GOOGLE TOOLS și APPS: Padlet – aplicație online de comunicare și lucru colectiv în modul "wall"; Programe de editare video – Videomaker
eTwinning – pentru derularea de proiecte, Moodle pentru învățarea limbii engleze
Europeana, School Education Gateway, Kahoot, Edmodo, Quizlet
Exista site-ul școlii pentru informare și promovare, platforma ADMA pentru învățarea online
Experiența a fost unică, având un mare impact asupra formării elevilor. Ei au devenit o echipă de profesioniști capabili să aplice cunoștințele acumulate în sistemul de învățământ românesc, capabili să comunice în cel puțin o limba străină, să relaționeze în medii socio-culturale diferite, să-și adapteze comportamentul, să gândească critic și comparativ, să-și analizeze activitatea didactică și să-i aducă îmbunătățiri. Performanțele profesionale și personale au fost întregite și armonizate de competențele lingvistice, ceea ce i-a făcut mai flexibili, mai sociabili și le-a deschis orizontul cultural. Experiența plasamentului în mediul socio-cultural, a determinat la nivel individual achiziții semnificative în ceea ce privește creșterea capacităților adaptative, a creativității, a spiritului de inițiativă, de comunicare și lucru interactiv în cadrul grupului, a determinat responsabilizarea participanților față de sarcinile de lucru ce le-au fost atribuite și schimbarea atitudinii față de muncă. Proiectele au avut un impact deosebit și asupra celorlalți elevi din școală, deoarece a stârnit curiozitatea și interesul profesional al celorlalți elevi, contribuind la stimularea în rândul lor a spiritului de perfecționare profesională în condiții de exigență maximă și stimularea în acest fel a procesului instructiv-educativ din școală, precum și la creșterea dorinței de a participa la astfel de programe de instruire în Europa.
Facebook, Zoom.us, Whatsapp, Skype for business, Suita Microsoft Standard: Word, Excel, PPT,
Photoshop, Discord, Google Forms, Doodle, Team Viewer, Microsoft Project, Mentimeter, Google Drive, Kahoot, Reserchgate, Wordpress
Facebook, Kahoot, Whatsapp, aplicații Editare Audio-Video, Laptop, Smartphone, Youtube
Facebook, Messenger, Microsoft Office, OLS, Yahoo, Google, Etc.
FEGO – platformă cu resurse online pentru cursanții școlii Postliceale FEG, PraxManager – software pentru monitorizarea practicii școlare
Pentru management se utilizează de exemplu: Dropbox, GoogleDrive, Admin Tool, Basecamp, Slack.
Pentru comunicare: Skype, Zoom, Gotomeeting.

<i>Pentru research și creare de materiale educaționale, sunt utilizate nenumărate platforme educaționale: http://www.slide.com; http://www.scribd.com; http://www.teachertube.com – Găzduire de videoclipuri create de profesori în scopuri educaționale</i>
<i>Pentru aplicabilitate activități pilot, se folosesc ca modele: aplicații Matematice GeoGebra; https://www.intuitext.ro/; http://hotpot.uvic.ca/ – pentru teste interactive</i>
<i>Pentru editări de materiale: http://www.picnik.com, http://www.fotobabble.com/</i>
<i>– editare fotografii; Camtazia, Filmora – editare video.</i>
<i>Fiind o instituție pentru copii cu dizabilități, utilizarea TIC s-a centrat pe competențe simple de operare (ppt, video, internet, eTwinning etc)</i>
<i>Filme postate pe Youtube, fotografii și prezentări postate pe eTwinning, toate materialele realizate sunt postate pe site-ul proiectului WHAT ABOUT, YOUR BLUE, realizarea de rapoarte în Mobility tools</i>
<i>Filmulețe, prezentări PPT, eTwinning, Facebook</i>
<i>Folosim ZOOM, E-teams, EPALE</i>
<i>Folosim foarte des site-urile de specialitate (Erasmus+, ANPCDEFP) pentru informare, platforma eTwinning (avem 8 certificate de participare la proiecte online). Folosim laptop-uri în vederea pregătirii materialelor de prezentat în cadrul întâlnirilor (PowerPoint-uri, foto, filmulețe), pagina de Facebook a școlii pentru diseminare.</i>
<i>Folosim frecvent produsele finale ale proiectelor, postate pe pagina web a acestora. De ex: https://socialandemotionalskills.wordpress.com/, https://erasmushealthygeneration.wordpress.com/</i>
<i>Folosim în educație/învățare platforma Microsoft Teams, unde fiecare profesor folosește diverse modalități de prezentare a lecției: prezentări ppt, teste online pe platforma sau pe Google Forms, filme realizate din creațiile elevilor.</i>
<i>Folosim în mod frecvent toate platformele necesare implementării proiectelor Erasmus+/PASS cu toate funcțiile sale, Mobility Tool cu toate funcțiile sale, Platforma de diseminare a rezultatelor pentru proiect Erasmus+</i>
<i>Folosim în principal de la Google: email, drive, Google Meet, Classroom, Google doc, sheet, ppt.</i>
<i>Folosim KAHOOT destul de des pentru diferite obiecte, elevii sunt receptivi și iubesc competiția; Platforma eTwinning este utilizată, pentru a disemina ceea ce creăm în proiectele pe care le implementăm și, de asemenea, este un mod de comunicare între parteneri, atât elevi cât și profesori.</i>
<i>Folosim Kahoot, storyjumper, PowerPoint, Google slides, Calameo, Padlet, Issu, Learning Apps, WordMint, cream jocuri, teste, prezentări pe care le folosim la lecțiile online.</i>
<i>Folosim masiv website-uri (ex. https://www.free2code-initiative.eu/) și uneori Mobility Tool.</i>
<i>Folosim Microsoft Teams, AdminProject și orice resursa TIC disponibilă pentru editare materiale</i>
<i>Folosim platforma reteauaedu.ro pe care avem postate materiale, teme de casă, dăm teste, iar ca instrumente de comunicare folosim Google Meet, Webex, Zoom etc</i>
<i>Folosim platforma eTwinning, în proiectul care s-a încheiat în 2019, "Watch, Learn, Act!" școală noastră a realizat site-ul proiectului; s-a realizat un e-book, folosim Google-Drive pentru a stoca toate activitățile proiectului.</i>
<i>Folosim platforme de management și comunicare Trello, Meet Google și platforme de stocare a documentelor Google Drive.</i>
<i>Folosim site-ul https://Zoom.us/ pentru ședințe, conferințe, discuții. Este o alternativă mult mai bună la Skype sau Facebook Video Call. Folosim https://mailchimp.com/ pentru newsletters sau e-mailuri profesionale. Folosim https://www.google.com/drive/ pentru stocarea documentelor.</i>
<i>Folosim https://wettransfer.com/ pentru transferul de documente.</i>

<i>Folosim site-ul școlii pentru implementarea și diseminarea proiectelor. Youtube pentru a descărca, viziona și posta diverse materiale. Totodată site-urile ziarelor online pentru diseminarea rezultatelor.</i>
<i>Folosim site-ul instituției, pagina Facebook a instituției și a cadrelor didactice implicate în proiect, Messenger în limba română, maghiară și engleză. Activitățile noastre se derulează în limbile acestea.</i>
<i>Folosim Youtube pentru a disemina materiale video cu activitățile realizate de acasă de către elevi, folosim platforma eTwinning, iar în Twinspace postăm răspunsuri la întrebările puse de coordonatorul de proiect, soluții la problemele identificate. Folosim Facebook, deoarece avem un grup al proiectului și acolo, pentru a disemina rezultatele elevilor.</i>
<i>Folosirea formularelor Google, chestionare, Kahoot etc.</i>
<i>Folosirea Tablei Interactive la nivelul școlii, cumpărate din fondurile proiectului Youth Media Clubs;</i>
<i>Folosirea tabletei și a aplicațiilor educative (pentru citire, scriere) pentru elevii cu CES, în activitatea de sprijin;</i>
<i>Folosirea aplicației Kahoot pentru crearea de chestionare;</i>
<i>Folosirea abilităților de editarea materialelor video – cu scop de diseminare a rezultatelor proiectelor și de prezentarea a școlii.</i>
<i>Fotografii, video-uri, documente, slide-uri</i>
<i>Frecvent în instituția noastră se folosesc Kahoot (o platformă gratuită de învățare bazată pe joc și tehnologie educațională), Edmodo (o platformă de comunicare, colaborare și coaching) pentru școli și profesori. Rețeaua Edmodo le permite profesorilor să partajeze conținut, să distribuie teste, sarcini și să gestioneze comunicarea cu elevii, colegii și părinții. Google Classroom (o aplicație pentru educație inclusă în pachetul G Suite for Education care a fost dezvoltată de către Google în colaborare cu profesorii, pentru a-i ajuta să economisească timp și să își organizeze orele într-un mod eficient. În același timp, Google Classroom îi ajută pe profesori să comunice mai ușor și în timp real cu elevii, părinții și colegii lor, profesori. Folosim, de asemenea, Google Chrome, Google Drive, Google Translate, Google +, Youtube, Picassa Web Albums, Google Places</i>
<i>G Suite (Google Classroom pentru predarea online asincron, Meet pentru video meeting cu elevii), Zoom (pentru întâlniri face-to-face între cadrele didactice), Ted Ed (pentru activități de predare, conține și scenarii de lecții, dar și activități gata realizate care pot fi utilizate de profesori), Kahoot (pentru a realiza jocuri didactice: elevii îndrăgesc foarte mult această aplicație)</i>
<i>G Suite for Education, cu toate instrumentele, ZOOM (întâlniri online), Doodle (creare chestionare), WixSite și WordPress (bloguri), WIKI (creare pagini de conținut), WebQuest (proiecte de cercetare, documentare), StoryBird (creare de povești), Kahoot (creare teste de evaluare interactive), Hot Potatoes (creare teste, exerciții de învățare), Mindomo (hărți mentale)</i>
<i>Google apps (completare documente școlare/management); Kahoot (activități de învățare-evaluare în procesul didactic)</i>
<i>Google Classroom, Zoom</i>
<i>Google Classroom, Zoom, Skype, Microsoft Educator Center, Padlet etc Acestea sunt folosite pentru organizarea lecțiilor online, pentru integrarea lor în lecțiile tradiționale, pentru menținerea atenției elevilor la lecții.</i>
<i>Google Classroom – are o interfață prietenoasă și intuitivă, este accesibilă, sigură, poate fi configurată rapid; Padlet – permite exprimarea cu ușurință a opiniilor pe un subiect comun pe un avizier virtual.</i>
<i>Google Classroom – platformă pentru transmiterea de teme, Kahoot – pentru realizarea de teste online cu răspuns în timp real și consolidare cunoștințe, Animoto – realizare de prezentări și filme, Mentimeter – platformă pentru realizarea de activități colaborative, Tricider – pentru brainstorming, sondaje de opinie, aplicația Listen English/Daily Practice, site-ul https://www.bbc.co.uk/learningenglish și Aplicația BBC Learning English</i>

<i>Google Classroom Google Meet, Zoom, Whatsapp, Gmail. Toate aceste platforme/aplicații sunt folosite în predarea online. Ele se completează reciproc, la fiecare oră de curs fiind necesare 2. Pentru consiliile profesoriale și alte tipuri de ședințe folosim Zoom.</i>
<i>Google Classroom pentru învățare online</i>
<i>Google Classroom, ZOOM, Skype</i>
<i>Google Classroom, Canva, Kahoot</i>
<i>Google Classroom, eTwinning, ZOOM, ASQ, KAHOOT, learningapps, http://nelpae.ro/elearning (Campus virtual ISJ Vaslui)</i>
<i>Google Classroom, Google Drive, Google Forms, Kahoot, Socrative, QR Code, Plickers, Padlet, Mentimeter, Comics – la toate disciplinele, în activitățile cu părinții pentru culegere feedback, pentru dezvoltarea curriculumului la decizia școlii – opționale de Învățare digitală la mai multe clase, proiecte colaborative elevi și profesori, pentru activități manageriale</i>
<i>Google Classroom, Google Meet, Zoom, Mobility Tool+</i>
<i>Google Classroom, Kahoot, eTwinning, quizziz, wordwall, learningapps. edpuzzle, Zoom</i>
<i>Google Classroom, Microsoft Teams, eTwinning</i>
<i>Google Classroom, Twinspace</i>
<i>Google Classroom, Zoom, Meet, Whatsapp, Messenger, Skype, e-mail</i>
<i>Google Classroom, ZOOM, mozaBook</i>
<i>Google Classroom, Zoom.us, Kahoot, Mentimeter, etc.</i>
<i>Google Classroom-platformă de comunicare virtuală cu elevii</i>
<i>Google Docs, Google Forms, Google drive</i>
<i>Google Docs, Google forma, Google drive, jimdo, Skype, watsapp, Facebook, Instagram sunt platforme pe care le-am folosit atât pentru managementul proiectelor, precum și pentru diseminare și evaluarea acestora.</i>
<i>Google Docs, Google sheets, Google slides, Google forms, Google sites, utile în lucrul colaborativ</i>
<i>Realizarea de canale Youtube colaborative, unde sunt salvate materiale din Youtube utile unor anumite teme/subiecte;</i>
<i>Screencast-o-matic – program de realizare prezentări video, cu înregistrarea ecranului;</i>
<i>Edmodo, platforma de învățare, unde se pot crea grupuri, împărtăși materiale, crea chestionare sau teste;</i>
<i>Edpuzzle – o platformă unde se pot crea lecții bazate pe materiale video preexistente, prin inserarea de explicații sau întrebări;</i>
<i>Worldpress, platforma pentru crearea de site-uri sau bloguri;</i>
<i>Pinterest, o platformă unde se pot găsi materiale specifice diferitelor arii de interes.</i>
<i>Google Drive – folosit ca platformă educațională, datorită facilităților de colaborare oferite, posibilităților de colectare, selectare și distribuire de informații protejate, utilizarea unor aplicații care nu necesită licențiere, posibilități de acces la distanță, de pe orice dispozitiv digital de comunicare, mobil sau nu.</i>
<i>Google Classroom este un serviciu web gratuit pentru profesori, care are ca scop simplificarea creării, distribuirii și clasificării temelor digitale. Scopul principal este de a eficientiza procesul de partajare a fișierelor între profesori și studenți. www.easyclass.com – sistem de management al învățării (LMS) care permite educatorilor să creeze clase digitale prin care pot stoca materialele de curs online; gestionează discuțiile la clasă; dă misiuni, chestionare și examene; monitorizați scadențele; rezultate de clasă și oferiți studenților feedback-uri într-un singur loc. Instrumentele sale oferă oportunități unice instructorilor de a-și angaja studenții în diverse activități și oferă o</i>

<i>nouă dimensiune pentru interacțiune și învățare eficientă. Easyclass este o platformă deschisă ușor de utilizat, care leagă pe toți în educație și promovează oricând, orice loc de învățare. Wakelet platformă gratuită de conținut vizual care ajută instituțiile academice să-și organizeze și să își organizeze informațiile online, astfel încât să fie mai ușor de găsit și de distribuit. Utilizată pentru crearea și distribuirea de portofolii educaționale.</i>
<i>Flipgrid este un site web care permite profesorilor să creeze grile pentru a facilita discuțiile video. Fiecare grilă este ca un panou de mesaje în care profesorii pot pune întrebări, trimite subiecte, iar elevii lor pot posta răspunsuri video care apar pe un afișaj de grilă cu gresie. Book Creator un instrument simplu pentru crearea cărților digitale. Profesorii pot crea propriile resurse didactice utilizând text, imagini, audio și video, link-uri diverse. Elevii pot crea portofolii digitale, grupate pe librării, care pot fi clase sau tematici, deschise de către profesori. Learning Designer un instrument online pentru a ajuta profesorii și lectorii să proiecteze activități de predare și învățare și să își împărtășească design-urile de învățare. Este un instrument adecvat de la o secvență de lecție, la o lecție sau unitate de învățare</i>
<i>Geogebra – o platformă pentru predarea și învățarea matematicii și a disciplinelor care utilizează matematica drept instrument pentru explicarea fenomenelor și legilor științifice Edmodo platformă de comunicare, colaborare și coaching către școlile și profesorii K-12 Symbaloo platformă care permite gestionarea, organizarea și distribuirea resurselor educaționale într-un mediu online sigur și personalizat. Poate fi folosită pentru documentare, proiecte educaționale, portofolii. Symbaloo Learning Paths platformă pentru crearea planurilor de lecție digitale utilizând metodele gaming, folosind cele mai bune resurse educaționale deschise. Permite elevilor să învețe în ritm propriu. Profesorul poate insera videoclipuri, documente, întrebări, articole și jocuri educaționale care să îi ghideze pe elevi pe căi de învățare personalizate de la început până la sfârșit.</i>
<i>Google Drive este cel mai folosit, întrucât permite adunarea unui număr mare de materiale și resurse accesibile tuturor.</i>
<i>Google Drive, Google Classroom, Google Forms, Google Meet, code.org, kahoot.com, quizizz.com, quizlet.com, etc.</i>
<i>Google Drive, Kahoot!</i>
<i>Google drive, platforma Digitaliada</i>
<i>Google Drive, Skype, Google Forms</i>
<i>Google drive, twinning</i>
<i>Google for Application a permis lucrul colaborativ (realizare de tabele cu datele de contact ale elevilor și profesorilor implicați, jurnale ale mobilităților, broșuri, proiecte ppt pe diverse teme legate de proiect), Facebook, Whatsapp pentru diseminări, diferite programe utilizate pentru prelucrări de imagini, animații, filme care au fost postate pe site-urile de socializare.</i>
<i>Google Forms, Google Classroom, Jamboard, Zoom, Mentimeter, Prezi, Kahoot etc.</i>
<i>Google G Suite, Microsoft, Teams, Whatsapp, Instagram</i>
<i>Google Maps, Google forms, Kahoot, Youtube, Skype etc</i>
<i>Google Meet, Classroom, Zoom, Microsoft Teams, StoryBoard, Edmodo – în general aplicații de comunicare școlară, clase virtuale, întâlniri online, aplicații de jocuri educative etc.</i>
<i>Google pentru educație, instrumente web 2.0</i>
<i>Google Suite for Non Profits – Cloud, e-mail client + altele; Mentimeter – prezentări interactive</i>
<i>Microsoft for non-profits – Windows + Office</i>
<i>Google suite, Kahoot, Zoom, Youtube</i>
<i>Gsheets, Gdocs, hărți virtuale (OpenStreetMap), Hangout, Jitsi Meet, Telegram, Transiflex, wikis, FOSS applications: Libre Office, Inkscape etc.</i>

G-Suite – platforma ce permite comunicare prin e-mail, organizarea activităților, conferințe video, stocare de date și informații, etc Padlet – pagină web unde utilizatorii publică scurte mesaje conținând text, imagini, clipuri video, etc.

GSuite și Office 365, eTwining, etc

HEALTHY DS – Program de dezvoltare a competențelor persoanelor cu sindrom Down, familiilor și specialiștilor în ceea ce privește prevenirea și reducerea obezității, centrat pe promovarea conduitelor de viață sănătoasă și autonomie. Ghiduri de formare pentru deprinderi de viață sănătoasă și prevenirea obezității în rândul persoanelor cu sindrom Down. Fișe de evaluare. Se adresează instructorilor și părinților persoanelor cu sindrom Down. Caiete de exerciții pentru deprinderi de viață sănătoasă și prevenirea obezității în rândul persoanelor cu sindrom Down. Fișe de auto-evaluare. Se adresează acestor persoane. Jocuri electronice educative și videoclipuri pentru deprinderi de viață sănătoasă și prevenirea obezității în rândul persoanelor cu sindrom Down. Se adresează acestor persoane, dar și instructorilor, părinților. DS LEISURE – Program pentru creșterea competențelor atitudinale, abilităților și cunoștințelor persoanelor cu sindrom Down, familiilor acestora, specialiștilor și voluntarilor în ceea ce privește implementarea activităților incluzive de timp liber. Ghiduri de formare pentru dezvoltarea autonomiei de petrecere a timpului liber în rândul persoanelor cu sindrom Down. Fișe de evaluare. Se adresează instructorilor și părinților persoanelor cu sindrom Down. Caiete de exerciții pentru dezvoltarea deprinderilor de autonomie pentru petrecerea timpului liber în rândul persoanelor cu sindrom Down. Fișe de auto-evaluare. Se adresează acestor persoane. Jocuri electronice și scenarii virtuale educative pentru dezvoltarea deprinderilor de autonomie pentru petrecerea timpului liber în rândul persoanelor cu sindrom Down. Se adresează acestor persoane, dar și instructorilor, părinților. Broșuri cu informații utile pentru cei care lucrează în sectorul de agrement. VIRTUAL DS Program de formare cu ajutorul realității virtuale, pentru îmbunătățirea ocupării forței de muncă în rândul persoanelor cu sindrom Down. Ghiduri de formare pentru 5 meserii: asistent de casier, lucrător comercial depozit, îngrijitor de curățenie, ajutor de ospătar, lucrător comercial în magazin de haine. Ghid de întocmire a profilului vocațional și fișa aferentă acestuia. Ghid pentru dezvoltarea abilităților transversale necesare ocupării unui loc de muncă pe piața liberă a muncii. Exemplificări prin documente scrise care cuprind indicații pentru instructori, exerciții pentru cursant, fișe de autoevaluare; fotografii, materiale video 2D și scenarii virtuale 3D. Se adresează instructorilor și părinților persoanelor cu sindrom Down. DS AGEING Program pentru dezvoltarea competențelor (atitudini, abilități, cunoștințe) persoanelor cu sindrom Down cu vârsta de peste 30 de ani, a specialiștilor și familiilor cu privire la îmbătrânirea în stare optimă de sănătate (în conformitate cu Modelul de îmbătrânire activă) Ghiduri de formare pentru îmbunătățirea procesului de îmbătrânire și menținerea stării optime de sănătate pe parcursul întregii vieți în rândul persoanelor cu sindrom Down. Se adresează instructorilor. Caiete de exerciții pentru îmbunătățirea procesului de îmbătrânire și menținerea stării optime de sănătate pe parcursul întregii vieți în rândul persoanelor cu sindrom Down. Se adresează acestor persoane. Ugo – Promovează incluziunea persoanelor cu sindrom Down prin activități sportive. Curriculum educațional pentru dezvoltarea abilităților relevante pentru piața socială și nevoile societății în abordarea diversității și promovarea incluziunii sociale a tinerilor cu dizabilități intelectuale. Program de formare pentru profesori, antrenori, instructori din organizațiile sportive și sociale care doresc să ofere o mai bună incluziune a tinerilor cu sindrom Down prin activități sportive.

<http://193.205.161.39:22080/> Platforma multilingvă de colaborare. Fiecare expeditor al unui mesaj scrie în limba maternă, traducerea se face automat în limba selectată de către destinatar. O platformă foarte utilă în scrierea colaborativă.

<http://erasmusproject.refugees-integration.prerefugiu.org/>

<http://induce-project.eu/ro> se folosește pentru formarea profesională în Industria 4. 0

<http://internprize.eu/ErasmusBUS>

<http://littudor.ro> – site-ul școlii; <https://clase.littudor.ro> – platforma Google Classroom a școlii; <http://www.erasmusrobo.eu/> – site-ul proiectului ROBO; <http://www.digiweld.eu/> – site-ul proiectului DIGIWELD

<http://nelpae.ro/elearning/>, <http://nelpae.ro/red/>

http://projectrescue.eu/ro/ – conține o colecție de resurse care susțin activitatea proiectului RESCUE, respectiv compilație de rapoarte, instrumente și propuneri legate de părăsirea timpurie a școlii. Toate materialele sunt destinate prevenirii, intervenției și compensării acestui fenomen în instituțiile de învățământ.
https://www.scoaladinvaliza.ro/ – este o platformă care oferă acces atât la resurse educaționale deschise, cât și la un spațiu dedicat învățării, pentru școală, profesori și elevi.
Pe homepage găsești un hub educațional dedicat publicului larg, cu peste 500 de materiale și link-uri educaționale (ex. manuale școlare de la Ministerul Educației Naționale, resurse curriculare și extra-curriculare, exerciții interactive, cursuri din educația pentru viață etc.).
Spațiu dedicat școlilor din zona rurală este accesibil doar prin logare de către profesorii și elevii înscriși în proiect. Aici profesorul își poate crea și ordona cronologic lecțiile (adaugă titlu, urcă materialele pe care vrea să le folosească, își creează exerciții cu ajutorul aplicațiilor educaționale, folosește soluții de livestreaming, își creează propriile exerciții cu ajutorul Moodle etc.) și alocă lecția unei clase sau către mai multe la care predă. Fiecare clasă este formată din elevi cărora le poate alocă teme pentru acasă sau teste. În același spațiu, profesorii au acces la tutoriale, webinare și forum. Elevul poate accesa cu user și parolă lecțiile, testele, temele sau alte activități non-formale.
http://thecourses.eu/ dezvoltat printr-un proiect KA205 de către o altă organizație. Ne ajută să gestionăm proiectele ESC și să formăm mentori. https://idevelopcourses.com/iDevelop au lansat o gamă largă de cursuri și evenimente de formare, unele dezvoltate prin Erasmus+ KA2, care oferă toate instrumentele necesare pentru îmbunătățirea abilităților profesorilor și personalului școlar. http://iot-open.eu/ este finanțat de Uniunea Europeană în cadrul programului Erasmus+ KA2 (Parteneriat strategic pentru învățământul superior).
http://staffmobility.eu/ Platforma online IMOTION staffmobility.eu centralizează informațiile despre activitățile de formare pentru personalul administrativ și tehnic universitar organizat în Europa.
https://www.platform.ue4sd.eu/ Obiectivul UE4SD este dezvoltarea profesională a educatorilor universitari în Educația pentru Dezvoltare Durabilă (ESD). https://digifof.eu/ O platformă organizatorică în care instituțiile de învățământ superior, întreprinderile și instituțiile de formare se reunesc pentru a dezvolta profiluri de calificare, instruire și concepte didactice, precum și materiale pentru diferite aspecte ale designului FoF. https://indigiterasmus.eu/ Scopul creșterii ofertei de programe de dezvoltare a competențelor de înaltă calitate în domeniul internaționalizării care se va potrivi nevoilor individuale ale europenilor cu un nivel scăzut de calificare; facilitarea accesului la căi de perfecționare în zona internaționalizării. https://3d-p.eu/pentru_tiparirea_3d
http://virtualworld.sch.gr:9000/
http://wastech.net/ – site-ul proiectului https://live.eTwinning.net/groups/group/77497 grup eTwinning
https://www.Facebook.com/groups/356621935094553/grup Facebook
http://waterwindandsun.eu – site-ul proiectului https://www.canva.com – pentru crearea posterelor https://kahoot.com – pentru chestionare/teste online https://quizlet.com – pentru lecții interactive
https://ro.Padlet.com – pentru proiecte în colaborare https://docs.google.com/forms – pentru aplicarea de chestionare de satisfacție
http://www.dropoutmin.eu/
http://www.edutopia.org/ ; http://theelearningcoach.com/elearning_design/isd/tranformative-learning-anotherperspective – http://skills panorama.cedefop.europa.eu/en/analytical_highligths/romania-mismatch-priority-occupations on-adult-learning/;
http://www.engage-ce.eu/toolbox/ – se folosește sustenabil pentru realizarea unor cursuri online pentru cadre didactice http://www.camis.pub.ro/index.php/en/magic-e-learning-platform – se folosește pentru dezvoltarea competențelor în domeniul global manufacturing

http://www.hardsoftskilling.charleslaugier.ro/ – site diseminare proiect; http://charleslaugier.ro/moodle/ – platforma învățare soft skills – limba engleză; https://pearlsroom.com/ – platformă de învățare pentru limba engleză, matematică și altele
http://www.mrisk.ro/en/projects.htm
https://3d-p.eu/ – platforma e-learning folosită pentru a oferi cursuri de imprimare 3D; https://www.edudrone-project.eu/ – platforma e-learning folosită pentru a oferi cursuri de tehnologia dronelor;
https://cpipprojects.teamwork.com – project management; https://www.jotform.com/ – chestionare (asigurarea calității, diseminare); https://ec.europa.eu/eusurvey/home/welcome
https://deutsch.info/ro/kids – o aplicație pentru învățarea limbii germane de către copii cu vârste între 5 și 8 ani
https://docs.google.com/forms/ – pentru chestionare în evaluările interne; https://Prezi.com – pentru prezentări; https://b.socrative.com/login/teacher – pentru testarea elevilor în legătură cu cultura și civilizația țărilor partenere; https://www.jigsawplanet.com/ – pentru realizarea cu ajutorul Puzzle a unei opere plastice reprezentative pentru fiecare cultură a țărilor partenere; http://isuu.com/pentru/realizarea/de/broșuri ; https://www.canva.com/ – pentru realizare de design – broșuri sau reviste colaborative
https://ec.europa.eu/programmes/erasmus.plus/projects ; https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/ressources/platforms-networks.ro
https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus
https://www.erasmusplus.ro/ – Agenția Națională Erasmus+
https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/ – platformă repertoriu a proiectelor Erasmus+
https://epale.ec.europa.eu/ – platforma electronică europeană pentru educația adulților
https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/index.htm – platformă dedicată educației școlare
https://Zoom.us/ – platformă conferințe și comunicare video
https://www.Youtube.com – site web pe care utilizatorii pot încărca materiale video
https://www.Facebook.com/ – rețea de socializare
https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/resources/documents/treoirleabhar-erasmus-2019_ro
https://ec.europa.eu/maritimeaffairs/policy/ocean_energy_ro
https://www.openchannels.org/literature/16995
https://edict.ro/exemple-de-activitati-didactice-la-disciplina-tic/ – Rezultatele proiectelor la care am participat s-au concretizat prin utilizarea acestor instrumente TIC
https://edinn.weebly.com/ – planuri de lecție matematica și științe; https://e-co-r.weebly.com/ – legende/ebooks; Google Classroom – lecții; Fishbole – lecții video s. a.
https://ictolympicgames.blogspot.com/ – blogul proiectului, https://palatulcopiilorbn.blogspot.com/ – blogul instituției, https://www.eTwinning.net/en/pub/index.htm – echipa de proiect încarcă toate materialele pe platforma eTwinning, pentru a împărtăși activitățile proiectului cu toți cei care doresc să se inspire din aceasta experiență, https://ro.Padlet.com/ , software pentru realizarea de materiale multimedia (video, prezentări), realizarea de afișe, chestionare etc.
https://kahoot.com – platformă online care permite crearea unor activități de tip chestionar online. În cadrul proiectului “Web 2.0 Tools în Education” am învățat, alături de colegii din proiect, cum să utilizăm această platformă. Este folosită cu foarte mare plăcere, atât de elevi, cât și de profesori.

https://learnenglish.britishcouncil.org/ – site-ul British Council pentru învățarea limbii engleze. Aici pot fi identificate o serie de resurse necesare învățării și predării limbii străine. În cadrul proiectului Erasmus+ am oferit colegilor din celelalte țări câteva sugestii de folosire a resurselor disponibile pe site.
Instrumente Google pe care le folosim în cadrul Google Classroom în contextul predării la distanță, atât pentru organizarea procesului didactic, cât și pentru o comunicare eficientă cu partenerii educaționali.
GeoGebra – https://www.geogebra.org – instrument utilizat de doamna profesoară de matematică pentru predarea noțiunilor de geometrie. Doamna profesoară a învățat din schimbul de experiență cu ceilalți colegi din proiect modul în care se folosește această aplicație. Mindomo – https://www.mindomo.com/ – instrument utilizat pentru realizarea de hărți conceptuale.
https://kahoot.com/ – platformă utilizată în procesul de predare-evaluare pentru a se stabili gradul de însușire a anumitor conținuturi Ozobot Evo, Sphero Edu, Ollie – aplicații de utilizare a roboților educaționali în procesul de predare/învățare Stop Motion – aplicație folosită pentru analiza diverselor conținuturi și realizarea de filme creative. AdobeSpark – crearea de newsletter, postere, afișe sau diverse materiale de promovare https://www.wix.com/ – platforma ce ajută la realizarea de site-uri web
https://scratch.mit.edu/ – platformă ce ajută la învățarea limbajului de programare
https://www.tinkercad.com/ – platforma ce ajută la însușirea noțiunilor de design 3D și coding
https://ladiescode.eu/en – un program de dezvoltare a competențelor IT&C și noțiuni de bază în programare pentru femei
https://letsplaygreener.com/ – un joc pe care l-am creat în colaborare cu 2 școli partenere, pentru proiectarea căruia elevii au învățat să folosească Unity, Scratch, Stencyl, Pixel, Audicity. Utilizăm Google Forms, Google Docs, Google Classroom. Folosim prezentări PowerPoint, Publisher, Genially, Pictochart.
https://live.eTwinning.net/ , Google Classroom, WhatsApp
https://live.eTwinning.net/projects/project/167343 – folosim platforma eTwinning pentru o mare parte a activităților din cadrul proiectului nostru, cum ar fi: prezentări cu diferite cercetări realizate de elevi pentru proiect, împărtășirea filmulețelor din cadrul mobilităților, videoconferințe, etc. Padlet.com – folosit pentru prezentarea unor materiale, munca în echipă a elevilor etc.: "Teacher's & students' presentations", "Partner's schools, cities and countries' presentations", etc. Scratch – folosit cu ocazia CodeWeek, pentru care elevii din proiect au creat jocuri pe teme proiectului https://whc.unesco.org – folosit mult deoarece proiectul nostru are ca teme principale: patrimoniul cultural tangibil, intangibil și patrimoniul natural, atât UNESCO cât și cel național.
https://Padlet.com/ – „avizier” virtual pentru exprimarea cu ușurință a opiniilor pe un subiect comun
https://www.mentimeter.com – permite interacțiunea cu un grup ținută în timp real
eTwinning.net – platformă suport a proiectelor Erasmus+. Am implicat mai mulți elevi și profesori în activități.
https://es.calameo.com – permite crearea instantanee a publicațiilor interactive pe internet și răspândirea virtuală a publicațiilor
Aplicațiile G Suite for Education – permit o mai bună colaborare la nivel instituțional sau de parteneriat
https://potlucra.eu/
https://changeneers.ro/2018/06/26/pot-lucra-eu/
https://www.galasocietatiicivile.ro/stiri/joburi/persoanele-cu-dizabilita-i-pot-lucra-platforma-de-joburi-dedicata-persoanelor-cu-dizabilita-i-17099.html
https://business-talks.ro/start-up-fara-dizabilitati/
http://observatorul.ro

http://www.edf-feph.org/
http://www.edf-feph.org/disability-strategy-europe-2020
https://www.ifglobal.org/news/towards-a-new-european-disability-strategy-for-2020-2030/
https://www.inclusion-europe.eu/tag/european-disability-strategy/
https://Prezi.com , www.Padlet.com , www.edmodo.com , https://www.powtoon.com , https://kahoot.com
https://twinspace.eTwinning.net/109290/home – proiectul este încă în desfășurare
https://twinspace.eTwinning.net/72509/home
https://twinspace.eTwinning.net/50497
https://twinspace.eTwinning.net/26443
https://twinspace.eTwinning.net/45910
https://twinspace.eTwinning.net/5395
https://twinspace.eTwinning.net/54019
https://twinspace.eTwinning.net/75174/pages/page/480374 – pagina eTwinning în care postăm din activitățile noastre desfășurate în cadrul proiectului; https://www.Facebook.com/groups/773204819547000/?fref=nf – pagina de Facebook a proiectului; Webex meeting pentru videoconferințele/ședințele coordonatorilor de proiect; Skype – pentru activități comune cu elevii; grupuri pe Whatsapp pentru coordonatori și participanți în proiectul Erasmus – pentru transmiterea de anunțuri și împărtășirea de opinii, mesaje, idei.
https://twinspace.eTwinning.net/81768/home
https://www.erasmus-scoala5bv.ro/
- https://www.arduino.cc/ – Arduino este o platformă de electronice open-source bazată pe hardware și software ușor de utilizat. https://www.tynker.com/-cursuri-gratuite , proiecte de programare, dezvoltare profesională; https://www.geogebra.org – est
https://blog.ac-versailles.fr/ulislesexplorateurscoubertinchev/ – blogul proiectului în care se pot consulta numeroase legături despre funcționarea Ulis și activități din cadrul proiectului
https://www.eTwinning.net/ , prin inițierea de proiecte eTwinning; https://europass.cedefop.europa.eu/ , pentru crearea unui CV, a scrisorii de intenție
https://www.Facebook.com/Erasmus-KA2-Reading-105467837568980/?epa=SEARCH_BOX
https://readingcorner68.wixsite.com/website?fbclid=IwAR1isQNqelXreK4chOn2-hBjBUVa5EHYRQBzmzINcJI09920p1ABI6Ycoca
https://www.bbmediator.com/ – website-ul Proiectului Strengthening Thinking and Learning Skills (2016-1-CZ01-KA201-023958); https://travellingtonewteachingadventures.com/ – website-ul Proiectului Traveling to new teaching adventures (2019-1-BE02-KA229-060207_4); https://twinspace.eTwinning.net/91590/home – Traveling to new teaching adventures (2019-1-BE02-KA229-060207_4); https://twinspace.eTwinning.net/79273 – TogetheART/Crossing the Borders; Social Inclusion of People with Disabilities (2018-1-TR01-KA229-059869); http://fcl.eun.org/about – mediu de învățare creativ, inspirațional, – pedagogie-tehnologie-design al sălii de clasă; Google expedition este o aplicație educativă care permite elevilor și profesorilor să exploreze lumea prin intermediul celor 1000 de tururi ale realității virtuale (VR) și 100 tururi ale realității augmentative (AR). De exemplu poți înota cu delfinii, explora diverse spații (galerii, muzee, Universul) fără a mai fi nevoie de a ieși din spațiul fizic al clasei. Profesorii folosesc dispozitive mobile pentru a aduce diverse obiecte în clasă, astfel încât elevii utilizând dispozitivele mobile, pot vedea, observa, analiza și plimba în jurul obiectelor 3D ca și cum acestea ar fi prezente fizic în sala de clasă. Actionbound este o aplicație interactivă, inovativă prin intermediul căreia se pot crea diverse ghiduri/jocuri de descoperire interactive (vânătoare de comori din lumea reală și tururi ghidate). https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tts.beebot&hl=en

<i>Programare cu BEE – BOT – punct de plecare în programare, ușor de utilizat, prietenos, elevii vor să folosească Bee-Bot de mai multe ori și sunt antrenați pentru a programa secvențe de comandă din ce în ce mai creative și complexe https://wordwall.net/ – creare resurse educaționale https://learningapps.org/ – creare resurse educaționale; https://www.invatasingur.ro/ – creare resurse educaționale; https://asq.ro/ – platforma educațională gratuită pentru elevi, profesori și părinți</i>
<i>Zoom; Microsoft TEAMS; WebexMeet</i>
<i>https://www.coursera.org – un site web care este conectat cu universități și organizații din întreaga lume, un instrument pentru educație online gratuită, care include cursuri de la multe universități de top, muzee și trusturi, inclusiv o gamă extrem de largă de cursuri aprofundate</i>
<i>https://www.udemy.com – un agregator de cursuri online gratuite, care le permite utilizatorilor să construiască și cursuri personalizate</i>
<i>https://code.org – platformă non-profit dedicată extinderii accesului la informatică în școli și creșterea participării femeilor și a tinerilor la activități cu componentă IT</i>
<i>www.edupedu.ro – un site dedicat educației, care conține știri, politici din educație și cercetare, analize etc.</i>
<i>http://www.elearning.ro/ – agregator de servicii și aplicații de e-learning din România</i>
<i>https://ed.ted.com/ – un website pentru învățare generală, care include materiale educaționale diverse, inclusiv chestionare (quizzes) și videoclipuri</i>
<i>https://classroom.google.com/ – serviciu gratuit de comunicare/învățare la distanță pentru școli, organizații non-profit și orice persoană care deține un Cont Google personal, în vederea învățării la distanță</i>
<i>https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/ – platformă europeană ce publică descrieri ale sistemelor naționale de învățământ, rapoarte comparative dedicate unor teme, indicatori și statistici specifice, precum și știri și articole legate de domeniul educației</i>
<i>https://op.europa.eu/en/web/general-publications/publications – Jurnalul Oficial al Uniunii Europene în 23 de limbi oficiale ale UE, conținând mijloace de informare diverse de la conținut legislativ la rapoarte și manuale gratuite</i>
<i>https://www.netacad.com/ – Cybersecurity</i>
<i>https://www.scoalanicolaeiorga.ro – site ul școlii, http://erasmusplus.dim-ag-dometios2-ka-lef.schools.ac.cy/index.php?id=meeting-review-c, site ul oficial al proiectului, https://www.scoalanicolaeiorga.ro/index.php/erasmus/forgotten-jobs-and-crafts-a-video-blog-project – al doilea proiect</i>
<i>https://www.vitosmozesiskola.ro/category/erasmus-hu/</i>
<i>https://www.vr-school.eu/ – site-ul proiectului Erasmus+ nr. 2018-1-RO01-KA201-049411. Site-ul Prezintă OER, inclusiv o bibliotecă digitală cu resurse catalogate care se bazează pe TIC, VR și planuri de lecții. Suntem în etapa de creare a unor lecții bazate pe realitate virtuală.</i>
<i>Discord – Reprezintă unul din mijloacele de comunicare dintre partenerii proiectului.</i>
<i>Google Forms – Modalitate de chestionare a tuturor participanților la mobilități (elevi și profesori)</i>
<i>live.eTwinning.net/projects/project/178068-Aici sunt postate informații și materiale folosite în derularea proiectului, filme, prezentări</i>
<i>În cadrul instituției noastre se folosesc o multitudine de site-uri și resurse TIC, fiecare profesor favorizând acele site-uri specifice domeniului sau. La limba franceză se găsesc materiale diverse la o simplă căutare, TV5 oferind foarte multe resurse, blogurile diferiților profesori, etc.</i>
<i>În acest moment utilizăm Aplicația ADMA pentru realizarea activităților cu elevii. Au fost generate coduri pentru întreg personalul unității noastre și pentru elevi, dar Aplicația nu este tocmai potrivită pentru elevii noștri (elevi cu dizabilități intelectuale), astfel majoritatea utilizăm alte resurse în funcție de posibilitatea accesării. Unii dintre elevi nu au acces la internet, nu au</i>

dispozitive, etc., astfel ca se utilizează mai multe resurse: Whatsapp, Messenger, Google Form, Google Drive, Zoom, Kahoot, Youtube, platforme de logopedie, alte resurse, etc.
În ambele proiecte am folosit platforma pbworks.com. Înregistrarea și accesul se face doar pe baza acceptării de către managerul platformei. Această platformă ajută managementul proiectului prin organizarea pe subiecte de discuție. De asemenea, permite organizarea documentelor în foldere și subfoldere separate, precum și discuții de tip chat între cei înregistrați. Toate modificările pe platformă sunt notificate pe e-mailul tuturor celor înregistrați.
În cadrul întâlnirilor online între partenerii de proiect, cadrele didactice din unitatea noastră au învățat, folosind pentru prima dată, să utilizeze Aplicațiile ZOOM și MEET.JIT. Elevii participanți în mobilități și nu numai, au învățat să folosească KAHOOT, ETWINNING, GOOGLE FORM, aplicații pentru creat filmulețe pentru realizarea activităților proiectelor.
În cadrul organizației folosim platforme de e-learning încă din 2011, dar acestea nu au fost dezvoltate prin proiecte Erasmus+. În prezent, în cadrul Centrului National de Formare avem disponibile 4 cursuri acreditate prin OMEN, care se derulează face-to-face și online: rolul leadership-ului în managementul organizației; managementul calității în educație pentru obținerea performanței în învățământul preuniversitar; managementul educației pentru timpul liber; managementul protecției datelor cu caracter personal. Toate aceste cursuri se adresează cadrelor didactice și personalului din învățământul preuniversitar.
În cadrul proiectelor Erasmus desfășurate în instituția noastră au fost folosite site-uri precum Edmodo, Canva, Kahoot, Quizziz, Postermywall. Acestea au fost folosite ca resurse de învățare în utilizarea lecțiilor de tip blended și flipped learning.
În cadrul proiectelor s-a folosit platforma Edmodo, iar în martie, când am trecut la învățământul online, a fost de un real ajutor faptul ca deja majoritatea elevilor aveau conturi și lucrau pe Edmodo! A fost necesară formarea profesorilor, de către cei care, prin participarea la proiect, deja utilizau aceste platforme.
În cadrul proiectului Erasmus+ a fost elaborată o platformă de e-learning; platforma elaborată cuprinde: un curs pregătitor (cu informații de bază pentru ghidul montan) în limba engleză; cinci cursuri scurte în limba bulgară, corespunzătoare următoarelor unități de învățare: schiul de tură, managementul grupurilor de turiști, turismul experiențial, protecția mediului și ghidarea turelor de trekking; un curs scurt în limba italiană având două unități, respectiv: turismul sustenabil și turismul responsabil; curs complet pentru formarea ghidului montan în limba română, structurat pe 6 module atât pentru partea teoretică dar și pentru partea practică, cuprinzând în total 21 unități de învățare. Pentru toate cursurile, fiecare unitate de învățare este constituită din trei părți: 1. lecție interactivă 2. detalierea informațiilor prezentate în lecția interactivă 3. exerciții dedicate autoevaluării. În plus, la cursul în limba română, fiecare modul are câte un exercițiu colaborativ care reprezintă o aplicație la subiectele tratate în cadrul modului.
În cadrul proiectului Euroland folosim site-ul proiectului, acolo fiind încărcate toate activitățile lunare, dovezi ale activităților de diseminare, poze cu activitățile desfășurate în cadrul mobilităților – http://www.eurolanderasmus.eu/ . Acest site este administrat de mine, însă pot încărca materiale toți ceilalți parteneri, fiecare având un nume de utilizator și o parolă.
În cadrul proiectului KA1, 5 cadre didactice vor participa la un curs care vizează folosirea Instrumentelor digitale de predare/învățare.
În cadrul proiectului nostru, am utilizat foarte des laptopul (redactarea documentelor oficiale, comunicarea cu ceilalți parteneri, căutarea materialelor necesare desfășurării activităților proiectelor) platforme online (comunicarea cadrelor didactice și a preșcolarilor s-a realizat prin intermediul acestora).
În general se folosesc resursele create în cadrul proiectelor: site-urile proiectelor (http://www.trait-erasmusplus.com/ , http://e-classes.eu/ , https://exploringarbours.wordpress.com/ , http://race21.epa.edu.pt/) platformele de învățare menționate mai sus, diverse resurse sau platforme gratuite oferite de Google, Microsoft.
În cadrul școlii din care fac parte se utilizează frecvent diverse site-uri, materiale și alte resurse TIC pentru desfășurarea procesului de predare-învățare. În prezent se folosesc platformele Google Classroom și Zoom, Meet pentru continuarea procesului de predare online. Pe parcursul derulării proiectelor cadrele didactice au avut activități pe eTwinning, site-urile proiectelor, site-

<i>ul școlii. Deprinderile câpătate în urma derulării proiectelor Erasmus+ sunt de mare ajutor în momentul de față când trebuie să transferăm procesul de predare/învățare/evaluare în mediul online. În timpul cursurilor la clasă, s-au utilizat site-uri și materiale specifice fiecărei materii, majoritatea profesorilor din școală aplicând la clasa deprinderile utilizării TIC dezvoltate pe parcursul derulării proiectelor Erasmus+ în școala noastră. Beneficiile aduse de derularea proiectelor Erasmus+ sunt uriașe și se manifestă în toate domeniile: management, predarea diferitelor discipline, activități formale și nonformale.</i>
<i>În general, am conceput și utilizat platforme de e-learning care includeau facilități de forum, cursuri online, teste, aplicații practice, oferirea de atestate la finalul absolvirii cursului. Pentru evaluările interne ale proiectului am folosit Survey Moneky; Pentru unele workshopuri cu elevi și cadre didactice, Kahoot și alte aplicații similare.</i>
<i>În general, resurse TIC de tip Open Source sau cu acces gratuit, platforme de e-learning construite personalizat și/sau platforme de familiarizare cu inițiativele noi ale CE</i>
<i>Open Office și LibreOffice Suite – soluții Open Source cu aplicații pentru birou (editare și prelucrare text, foi de calcul, prezentări, baze de date și prelucrare de imagine)</i>
<i>Gimp – soluție Open Source pentru prelucrare complexă de grafică</i>
<i>Audacity – soluție Open Source pentru prelucrare sunet</i>
<i>OpenShot Video Editor – soluție Open Source pentru prelucrare video</i>
<i>Skype – soluție Microsoft pentru videoconferințe sau audioconferințe</i>
<i>Facebook și LinkedIn – soluții social media pentru diseminare</i>
<i>OneDrive și Google Drive – pentru lucrul în echipă, la distanță</i>
<i>GoogleDocs – pentru lucru interactiv la distanță</i>
<i>Chestionare Google și Survey Monkey – pentru colectarea de date de la grupuri țintă sau factori interesați</i>
<i>Versiunile mai noi ale suitei Microsoft Office – pentru crearea de prezentări animate și cursuri care înglobează materiale audio-video (clipuri complete)</i>
<i>Platforma Ergosign – platforma de e-learning pentru învățarea principiilor ergonomice pentru mobilierul tapitat și cel pentru dormit</i>
<i>Platforma GPP-Furniture – platformă de e-learning pentru învățarea principiilor achizițiilor publice ecologice în domeniul mobilei, pentru modernizarea și lărgirea cunoștințelor privind achizițiile publice ecologice</i>
<i>Portalul Comisiei Europene – o colecție uriașă de resurse pentru identificarea politicilor și orientărilor actuale și viitoare de interes european și a strategiilor de dezvoltare, pentru identificarea de linii de finanțare de interes și de comunități/rețele de potențiali parteneri, pentru identificarea de bune practici, statistici (dintre componentele colecției se pot menționa și punctual TED – Tenders Electronic Daily – site-ul Comisiei Europene pentru identificarea noilor apeluri de achiziții publice; CEDEFOP – site-ul Centrului European pentru Dezvoltarea Pregătirii Profesionale pentru resurse privind VET în Europa; ESCO – site-ul CE pentru clasificarea competențelor, calificărilor și ocupațiilor etc.)</i>
<i>În procesul de educație/învățare se folosesc, în cadrul instituției platformele: Zoom, Google Classroom, grup Whatsapp, grup Facebook, Yahoo mail, Messenger pentru desfășurarea activităților cu elevii, la aproape toate disciplinele. Se adaugă platformele recomandate de Ministerul Educației, în ultima perioadă. Ca exemplu de material/resursă, menționez Ghidul educațional online pentru istorie, adresat elevilor, părinților și profesorilor, cuprinzând activități practice, realizabile prin accesarea unor link-uri, cu informații utile sau filme documentare, în funcției de temă (istoria românilor sau istorie universală). În aceeași direcție se înscrie și Ghidul online pentru geografie.</i>
<i>În proiectul CRESCENT am creat un curs online de tip MOOC dedicat Comunicării Strategice pentru combaterea amenințărilor de securitate în era dezinformării. Cursul este accesibil gratuit, durează 5 săptămâni și presupune 5 ore de studiu și exerciții/săptămâna. Va începe la 1 iunie</i>

2020 și poate fi accesat aici: https://urjcx.urjc.es/courses/course-v1:URJcX+URJcX113+CCJS/about .
În urma participării în cadrul proiectelor Erasmus+, echipa noastră de proiect utilizează frecvent resursele online sugerate și aferente acestor programe, precum și diverse mijloace de diseminare, colaborare, predare și învățare.
Instrumente Google-pentru realizarea unor documente colaborative și a produselor finale, aplicațiile Kahoot, inițiere pentru softuri programare roboti, inițiere în programare/imprimare 3D.
Instrumente TIC: Kahoot, Padlet, Powtoon, Classroom, Voki, Classdojo, zondle, flipped, wevideo, thinglink studiate prin proiectul Erasmus+ Practice Makes Perfect; Platforma SeeSaw folosită în proiectul Erasmus+ CREATE.
În proiectele noastre europene am realizat ca produse finale site-uri deosebit de interesante și utile cu impact în desfășurarea activităților de predare-învățare-evaluare. 1. În perioada 2015-2017, în proiectul de parteneriat școlar "70 ani de istorie europeană, 1945-2015", școala noastră a realizat blog-ul http://erasmus70yeh.blogspot.com cu informații din activitățile, video și cu produsele proiectului. Materialele postate confirmă numeroasele activități derulate cu scopul dezvoltării competențelor TIC atât pentru profesori cât și pentru elevi. S-au realizat cursuri interactive pentru folosirea instrumentelor online: Google Apps for Education, Hot Potatoes, Prezi, Glogster, Wordle and Tagxedo, Slideshare, HotPotatoes. 2. În 2018-2019, 24 elevi de la calificarea Tehnician procesare text imagine au participat în proiectul VET de mobilitate „Better Prepared for the European Labor Market“. Unul din obiectivele urmărite a fost dobândirea de competențe tehnice și tehnice specializate de TIC relevante pe piața europeană a muncii. Elevii noștri au folosit programe de desenare CorelDraw, dar și alte platforme utilizate de organizațiile de primire. 3. În proiectul VET, finanțat prin Programul de Educație, Burse, Ucenicie și Antreprenorialul Tinerilor (SEE) în România, derulat în 2018-2019, am realizat site-ul Google https://sites.google.com/a/liceulmoisilbuzau.ro/norwegian-experience/produse-finale?authuser=0 . Site-ul conține materiale, teste online, tutoriale pe care le folosim frecvent în activitățile noastre la clasă, iar în acest context al COVID 19 – online. Proiectele europene derulate ne-au permis să aflăm despre platforme online de exemplu Khan Academy, dar și pentru crearea de circuite electrice și electronice, desene 3d – TINKERCAD, pe care elevii noștri le folosesc cu mare interes.
În proiectul “Let’s Make a Difference by Combating Xenophobia” au fost testate o serie de metode de educație nonformală fiind integrate instrumente digitale diverse: blog-uri, vlog-uri, iTunes nu numai pentru comunicarea între participanții din cele 4 țări, cât și pentru diseminarea rezultatelor. Un alt obiectiv a fost îmbunătățirea tehnicilor de predare ale profesorilor prin utilizarea instrumentelor digitale.
În acest sens, atât elevii cât și profesorii au lucrat împreună la producerea a două filme privind istoria xenofobiei în ultimii 100 de ani în fiecare țară, respectiv manifestarea xenofobiei în prezent, în fiecare țară. Pentru aceasta, participanții s-au familiarizat cu programe IT de editare film, montare imagine, subtitrare, etc. Pentru stocarea informațiilor necesare s-au folosit platformele Padlet și Google Docs, Youtube. Pentru comunicarea între echipe s-au folosit: Whatsapp, Facebook, Instagram, Skype, platforma eTwining, email, Google drive (l-am folosit și pentru comunicare, avem grupuri de elevi, de profesori care au primit informații). Pentru identificarea progresului în înțelegerea fenomenului xenofobiei, pentru măsurarea gradului de toleranță și a celui de satisfacție privind activitățile proiectului s-au completat chestionare în Google Docs. Pentru diseminarea rezultatelor s-au folosit: prezentări în PowerPoint și Prezi, dar și jocuri în Kahoot și Quizziz, Facebook, Instagram, Twitter, website-urile școlilor participante.
În urma participării elevilor și cadrelor didactice, la proiecte ERAMUS+ care au vizat utilizarea TIC în educație/învățare și în urma diseminării la nivel de instituție a rezultatelor acestora, în cadrul Liceului Bănățean s-a implementat utilizarea în procesul instructiv-educativ a:
– aplicației Google Classroom, din cadrul platformei G Suite Education, care permite cadrelor didactice să creeze lecții online, să genereze de documente de toate felurile, să formeze și gestioneze clasele, să facă schimburi de fișiere, email, etc și să evaluează activitatea de predare învățare iar elevilor să utilizeze și să lucreze activ-participativ cu cadrele didactice în realizarea unei învățări și comunicări eficiente și utile.
– platformei Google Lab, la predarea disciplinelor: fizica, chimie, matematica.

De asemenea:
– toate cadrele didactice și elevii școlii au folosit în cadrul unui proiect ERASMUS+ de educație școlară, competențe TIC pentru utilizarea instrumentului: SELFIE (Self-reflection on Effective Learning by Fostering the use of Innovative Educational Technologies) iar raportul final realizat a stat la baza elaborării unui plan de acțiune al școlii referitor la utilizarea tehnologiei digitale, pentru obținerea competențelor și abilităților aferente domeniilor de formare existente în oferta curriculară a școlii, precum și în identificarea nevoilor pentru accesarea de noi proiecte ERASMUS+
– toți elevii participanți la proiectele Erasmus+ de formare profesională VET, au utilizat competențe TIC pentru accesarea platformei OLS, dezvoltând prin intermediul acesteia competențe lingvistice suplimentare celor dobândite în școală și abilitați de utilizare a unei platforme destinate învățării limbilor străine.
– elevii participanți la proiectele ERASMUS+ – formare profesională VET, care se pregătesc în domeniul IT, au învățat să utilizeze programe specifice de web design și grafică IT, dezvoltând competențe suplimentare programei școlare de TIC și IT, pe care le utilizează cu succes la activitatea la clasă și în activitățile extrașcolare.
În urma participării în proiecte Erasmus+ am învățat să utilizăm numeroase softuri și programe pentru realizarea unor materiale video, teste, evaluări online ce acum, în această perioadă de pandemie, ne-au ajutat, profesori și elevi deopotrivă să utilizăm platforma G Suite for Education. Voi da câteva exemple de softuri și programe pe care profesorii și elevii noștri le utilizează: 1. Animoto – cu ajutorul acestui program elevii realizează prezentarea unor mici proiecte, teme, activități practice, antrenamente. 2. Kahoot – îl utilizează atât profesorii cât și elevii în etapele de evaluare online. 3. Canva Pro – cu ajutorul acestui program de grafică și design am reușit să realizăm în echipe elevi-profesori, postere, pliante de prezentare a școlii și a rezultatelor sportive obținute de elevi, am realizat felicitări, albume fotografice-online. 4. Coggle website ne este util profesorilor pentru realizarea unor hărți colaborative, scheme online, organizarea logică a numeroase activități educative, pe care le postăm pe Google Classroom, în lecțiile online. 5. platforma eTwinning.net este locul în care am derulat și derulam proiecte, elevii interacționează online în camera de chat, am găsit noi parteneri de proiecte, facem un schimb eficient de metode didactice online cu parteneri vechi și noi din toate colturile Europei. În portalul " My Twinnspace " și "eTwinning live" avem 2 proiecte active unde elevii lucrează de acasă utilizând tableta, smartphone, telefon, pentru a fi în contact cu alți tineri din școlile partenere în proiecte. Am organizat reuniuni online cu elevii, părinții și partenerii atât în spațiul eTwinning, cât și cu ajutorul Zoom sau meet.google.com. De asemenea, am utilizat instrumente educaționale web gratuite, cum ar fi tools4edu (editare de imagini, creator de imagini panoramice, scriere colaborativă – Jamboard etc.).
În urma participării la cursul de formare TurnYouthOnline, am învățat să folosim platformele Menti.com și sli.do pe care le implementăm la ore pentru a dinamiza procesul de învățare. În cadrul unui cerc pedagogic cu profesorii din județul Prahova am folosit sli.do pentru a primi cât mai mult input de la participanți. Am învățat să folosim Canva.com, ca instrument online de editare și realizare de postere, materiale promoționale sau de diseminare a informațiilor. Îl folosesc, în special, elevii care sunt în echipele de lucru pentru proiectul Erasmus din școală și pentru proiectele eTwinning. Tot la un training course Erasmus+ am aflat despre cum pot folosi Padlet.com în lucrul în echipă, mai ales în contextul predării online din situația actuală, este foarte util. La kick-off meeting din primele luni de desfășurare a proiectului Erasmus+ din școală am întâlnit profesori din fiecare țară parteneră. Portugalia ne-a impresionat cu site-ul creat de guvernul lor pentru campanii anti-bullying, putem și noi prelua resurse de acolo pentru campaniile desfășurate de noi în școală. Unul dintre profesorii parteneri ne-a arătat cum se folosește Aplicația Powtoon pentru a crea filmulețe atrăgătoare într-un timp scurt pentru diseminarea rezultatelor proiectelor pe care le desfășurăm. Fiecare activitate Erasmus ne aduce în contact cu un instrument TIC nou sau cu o utilitate nouă a unui instrument digital pe care îl foloseam și înainte.
În urma participării în proiecte Erasmus+ ne-am familiarizat cu utilizarea TIC, folosind
– Google Docs, Whatsapp, Yahoo, Skype pentru comunicare,
– PPT, Prezi, Youtube pentru prezentări,

– Kahoot pentru interactivitate,
– Google Forms pentru feedback
– eTwinning, Facebook pentru diseminarea rezultatelor obținute.
Sunt resurse TIC, care sunt utilizate în actul de predare-învățare, ceea ce conferă creșterea calității procesului educațional.
De exemplu: Era pregătit pentru întâlnirea internațională din Bulgaria (s-a amânat pentru COVID-19) și programat să fie utilizat la clasă la ora de matematică lecția:
Progresii aritmetice
1. Prezentarea lecției în Prezi, https://Prezi.com/p/p_I_xhswdbmy/?present=1
2. Fixarea cunoștințelor folosind Kahoot, https://create.kahoot.it/share/arithmetic-sequences/9287d23c-c120-4c41-a3ca-73e491632413
Instrumente digitale: Kahoot, Mentimeter, Padlet, Linoit, Learning Apps; Google Drive; Moodle; Edmodo
Instrumente web. 20 Padlet, Kahoot, Mentimeter, WordArt, Storybird, Coogole, Zoom, Meet, eTwinning, Canvas, Powtoon. Instrumentele Web 2.0 disponibile online, ne permit să le folosim astfel încât: a) să creeze o manieră interactivă de prezentare a conținuturilor științifice a lecțiilor; b) să păstreze pe o perioadă limitată de timp și să arhiveze date; c) să editeze fotografii și materiale video; d) să realizeze proiecte și să desfășoare activități de învățare prin cooperare.
Integrarea TIC în strategiile de instruire didactică: https://wordart.com/ ; http://www.jigsawplanet.com/ : aplicație web pentru creare puzzle-uri, accesibile copiilor cu vârsta peste 4 ani; contribuie la o mai bună orientare spațială, la raționamente logice, rezolvare de probleme și la dezvoltarea memoriei vizuale; https://Prezi.com/ – creare de prezentări interactive; https://www.storyjumper.com/ – creare de cărți online; https://animoto.com/ , fotografii/povestiri video; https://kahoot.it/ instrument de evaluare a cunoștințelor; instrumentul de proiectare didactică: http://learningdesigner.org/ https://edu.google.com/products/gsuite-for-education/ ; https://twinspace.eTwinning.net/5643/home
În urma participării la cursul "How to use Tablet, Educational Apps and Social Media in your Classroom" din Firenze, Italia, în liceul nostru se folosesc platforme educaționale, materiale și resurse TIC din următoarele aplicații: Trello, o platformă prietenoasă și ușor de utilizat pentru elevi și profesori, în care se pot realiza carduri cu prezentări de lecții, scheme, imagini, filme etc. În această aplicație, în aceste săptămâni de pandemie, am reușit să am activi 86 de elevi, cărora le transmit informațiile necesare pentru modulele tehnice, proiecte de competențe profesionale etc. – Socrative este un program pentru realizarea testelor pentru elevi – Cu răspuns multiplu (alegerea variantei corecte); Cu adevărat sau fals; Cu explicație a răspunsului. La acest tip de test pot avea acces toți elevii clasei, pot da răspunsurile, toți în același timp, după care profesorul poate verifica răspunsurile, se generează automat un document în Excel cu răspunsurile elevilor, sau un document pdf. Se pot face aprecieri de către profesor privind răspunsurile elevilor și astfel, elevii pot fi evaluați. Este o metodă foarte bună de verificare a cunoștințelor și de fixare a cunoștințelor după predarea unor noțiuni noi. În Padlet putem realiza clase de elevi în care fiecare elev se poate prezenta, poate răspunde și participa la teme lansate de profesor, poate insera fotografii etc. Kahoot, Quizziz și Quizlet sunt aplicații în care realizăm teste pentru elevi, atractive și antrenante pentru ca platformele permit o clasificare și nominalizare a elevilor fruntași. În Plickers, am creat teste pentru elevi cu alegerea variantei corecte din trei posibile. Pentru ajutorul elevilor am inserat și poze iar rezultatele le-am salvat într-un document Excel. Putem crea și clase virtuale. Arts & Culture – cu ajutorul acestei aplicații putem afla informații despre diverse opere de artă, să descoperim portrete care ne seamănă; să găsim opere de artă folosind culorile unei fotografii, să vedem opere de artă în dimensiune reală; să ne plimbăm prin galeriile captivante și să ne apropiem de lucrările prezentate. Expeditions: putem descărca diverse opere de artă pe care să le explorăm. Mindomo putem crea o hartă cu diverse obiecte, în care putem insera fotografii, link-uri etc. LearningApps.org este o aplicație Web 2.0 concepută pentru a sprijini procesele de învățare și predare prin module interactive. Aceste module de învățare pot fi integrate direct în conținuturi de învățare, dar pot fi și concepute online de

utilizatorii înșiși sau pot fi modificate. Scopul este de a aduna module care pot fi reutilizate și de a le pune la dispoziția publicului. În aplicația Puzzlemaker putem crea teste sub forma unui aritmograf.
Instrumente Google Suite pentru predare, învățare și evaluare, dar și pentru managementul și implementarea proiectului, instrumente de editare foto-video și pentru crearea de prezentări, NCH Suite, Vimeo, Beautiful AI etc. platforme specifice educației elevilor cu dizabilități, de exemplu Boardmaker cu simboluri cu care s-au creat materiale didactice adaptate, acestea fiind utilizate în predare, sistemul Optimusic, tabla Smart utilizate de asemenea în predare, pentru crearea de materiale didactice și activități adaptate: Twinkl, Livresq, Storyboard That etc. aplicații AR (realitate augmentată), Octagon, AR Animal pentru integrarea realității augmentate în activități de predare. platforme colaborative online pentru învățare și cooperare, Smartech, eTwinning prin crearea proiectului pe platformă.
Platforme cuprinzând jocuri digitale cu conținut educațional (Kahoot, Jigsaw Planet, Learningapp, Wordwall), având posibilitatea atât de a utiliza resursele oferite de comunitatea înscrisă pe platformă, dar și de a crea noi resurse educaționale adaptate nevoilor propriilor elevi. Mai mult, acestea oferă elevului feedback imediat, iar profesorul dispune automat de statistici ale rezultatelor obținute de elevii participanți.
Instrumentele online folosite: Google Forms, eTwinning.
Intel Teach (materiale pentru predare-învățare-evaluare), Zoom (pentru întâlniri de lucru, conferințe), Survio (aplicare de chestionare)
ISMB, Edupedu, Classroom, Zoom, Wikipedia, Didactic.ro, Edu.to, Lectii-virtuale.ro, Profesoronline.ro
În această perioadă, în mod special, ne-a fost foarte utilă experiența din proiecte, pentru că am putut oferi, în momentul închiderii școlilor, soluții de lucru deja testate. Am continuat munca pe platforma eTwinning, atât în cadrul proiectelor Erasmus+, cât și pentru predare/învățare cu elevii. De asemenea, am folosit materiale create în cadrul proiectelor (de exemplu, coduri QR, tutoriale, aplicații de editare video, aplicații de evaluare, precum Kahoot și Quizziz, instrumentele pentru videoconferințe pe care le foloseam deja în proiectele noastre Erasmus+ (în întâlnirile profesor-profesor am folosit Adobe Connect; cu elevii am putut utiliza Zoom, Hangouts, Webex și Skype). Trecerea în online a fost mult mai ușoară pentru grupurile de elevi și profesori care fac parte din proiectele Erasmus+. Mai mult, am pus la dispoziția colegilor toată expertiza din proiecte, materiale create de noi, tutoriale, resurse, pentru a înlesni predarea online.
În cadrul activităților școlare și extrașcolare utilizăm o gamă destul de largă de resurse TIC. Microsoft Office (în special Word, Excel, Power Point) sunt cel mai frecvent utilizate pentru crearea și redactarea unor documente, teste, chestionare, prezentări. Microsoft Paint îl utilizăm pentru realizarea unor desene. PhotoShop este folosit pentru prelucrarea unor imagini, fotografii. plantSnap este folosit pentru recunoașterea instantanee a unor plante fotografiate. platformele de învățare utilizate sunt: Zoom pentru predare/învățare, ASQ pentru rezolvarea unor teme toate disciplinele, teme propuse inclusiv de cadrele didactice ale școlii, platformă cu ajutorul căreia se realizează și evaluarea cunoștințelor dobândite de elevi. Grupurile Facebook ale școlii și ale claselor sunt utilizate pentru postarea unor materiale utile. Messengerul este utilizat atât pentru postare de materiale și teme realizate de elevi, cât și pentru predare.
În cadrul Colegiului folosim în mod curent TIC în predare/învățare/evaluare: Slack, Padlet, Kahoot, Google Classroom, Google Meet etc. Pentru a crea un avizier virtual se poate utiliza Padlet (https://Padlet.com) sau Lino (https://linoit.com). Serviciul Padlet funcționează online, nu necesită instalare pe calculator, este o aplicație software gratuită, utilizată pentru colaborare. Pentru a folosi Aplicația e necesară crearea unui cont. Este foarte ușor de folosit, există posibilitatea protejării cu parolă a avizierului, este colaborativă. Fără logare, pe același Padlet pot posta oricâte persoane.
Padlet este un instrument practic atât pentru folosirea în proiecte, cât și folosirea în alte activități școlare sau extrașcolare, fapt datorat faptului că sunt colaborative și se poate comunica foarte bine pe baza lui și astfel informațiile sunt accesibile mai multor participanți la activitățile propuse. Padlet-ul poate fi folosit pentru instruire: expunerea și evaluarea temelor partajarea resurselor; obținerea feedback-ului; formularea reflecțiilor asupra temelor învățate; exprimarea punctelor de vedere proprii; este un bun instrument pentru colectarea ideilor; utilizatorii pot adăuga link-uri,

<i>videoclipuri, imagini; elevii pot cere sugestii sau soluții pentru rezolvarea problemelor, etc. Putem folosi un fundal din galeria de fundaluri sau să încărcăm noi un fundal, putem stabili o structură liberă (putem poziționa obiectele oriunde dorim) sau coordonată, Padlet ne oferă o structură de poziționare a obiectelor.</i>
<i>În cadrul IREA folosim următoarele resurse TIC educaționale în vederea desfășurării activității noastre de cercetare, documentare, analize de bune practici, dezvoltare de programe de formare, scriere și implementare de proiecte naționale și internaționale, promovarea conceptului de LLL etc.:</i>
<i>Biblioteca digitală UNESCO este un instrument cheie ce oferă acces la publicații, documente și alte materiale, fie produse de UNESCO, fie care aparțin domeniilor de competență ale UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/library</i>
<i>Platforma Organizația pentru Cooperare și Dezvoltare Economică (OCDE) pune la dispoziția practicienilor din EA și nu numai o serie de documente, publicații și statistici utile cu privire construirea de politici mai bune pentru o viață mai bună. Scopul acestora este de a contura politici care favorizează prosperitatea, egalitatea, oportunitatea și bunăstarea pentru toți. Se bazează pe aproape 60 de ani de experiență și idei pentru a pregăti mai bine lumea de mâine. https://www.oecd.org/</i>
<i>Platformele Trello/Google Drive le folosim ca instrumente TIC în cadrul diferitelor proiecte pentru o mai buna comunicare și vizibilitate asupra pașilor de lucru/taskuri/deadline-uri proiectului. https://trello.com/</i>
<i>Utilizăm frecvent Skype-ul/Zoom-ul pentru întâlnirile online care ne facilitează comunicarea cu partenerii și pentru un mai bun feedback asupra unei chestiuni.</i>
<i>În cadrul proiectelor noastre folosim frecvent Google Drive pentru stocare documentelor de proiect, Doodle pentru planificarea de evenimente, platforma Skype și Zoom pentru întâlniri online, etc</i>
<i>În cadrul proiectelor noastre, printre obiective, a fost și îmbunătățirea competențelor digitale ale profesorilor și elevilor. Am avut și avem pentru fiecare proiect grupuri de Facebook, Twinspace-uri ale proiectelor pe eTwinning, întâlniri pe Google Meet. De asemenea, am realizat un e-book pentru cel de-al doilea proiect, în care toți participanții la mobilități, elevi și profesori, au descris experiențele lor din cadrul celor doi ani de proiect și felul extraordinar în care aceste proiecte ERASMUS le influențează viața și viitorul. Activitățile noastre au apărut pe pagina de Facebook a școlii, precum și pe site-ul școlii, www.igducapetrosani.ro.</i>
<i>În cadrul proiectului am folosit platforma eTwinning pentru a încărca materialele realizate de elevi și profesori în cadrul activităților. Această platformă accesibilă a fost folosită și pentru comunicarea cu partenerii în perioada dintre mobilități, prin transmiterea unor informații importante. De asemenea, am afișat poze făcute în timpul unor demonstrații. O altă resursă a fost site-ul școlii, unde am postat informații privitoare la proiect, în general, dar și anunțuri legate de fiecare mobilitate.</i>
<i>În cadrul proiectului am utilizat: platforma eTwinning, care ne-a permis o bună și eficientă comunicare, am realizat schimb de informații între școlile partenere, am colaborat în vederea selectării logourilor; editare video cu Movie Maker, prin intermediul căruia au fost realizate filmulețe, videoclipuri; Whatsapp, E-mail pentru asigurarea unei comunicări rapide; Youtube pentru transmiterea de conținuturi video educaționale; alte elemente multimedia – texte, imagini, animație, fișiere audio, filme ca suport de învățare colaborativă asistată de calculator, PPT-uri; alte aplicații digitale – Kahoot, pentru antrenarea și dinamizarea activităților de învățare etc.</i>
<i>În cadrul proiectului Erasmus+: Parenting Education and Awareness of Community to Enable Social Inclusion of Teens Exposed to the risk of becoming parents (PEACE SITE) Nr: 2017-1-RO01-KA204-037448 a fost dezvoltată platforma OMAEDU: www.omaedu.ro care găzduiește în continuare:</i>
<i>9 module e-learning adresate părinților, dar și profesorilor, fiind deopotrivă deschise accesului copiilor și adolescenților, cu scopul îmbunătățirii relației de comunicare, facilitării respectării drepturilor și protecției copiilor, dezvoltării respectului de sine etc. ; 4 materiale Doodle animate adresate părinților și copiilor, vizând 4 categorii de vârstă: "Am grijă de corpul meu" (2-4 ani), Fiecare copil este o ființă unică (5-8 ani, Energia sexuală este asemenea curentului electric (9-</i>

12 ani), Alegerile de fiecare zi îți modelează viitorul (13 – 18 ani); o detaliere a aplicației pentru android, CHECK PACCS, constând în prezentarea unui jurnal alcătuit din 8 liste de verificare a calității relației de comunicare părinți-copii pentru diferite categorii de vârstă
În cadrul proiectului nostru am folosit învățarea bazată pe formarea abilităților practice cu utilizarea și a materialelor necesare, documente Word, ppt, prezentări Prezi, site-ul proiectului, edupedu.ro, e-learning etc
În cadrul proiectului nostru s-au folosit resurse TIC – aplicațiile Magdmaz.com, www.makebeliefscomix.com, www.wix.com. Aceste au fost folosite pentru realizarea unui e-Journal al proiectului, benzi desenate și realizarea site-ului proiectului. Aceste aplicații se folosesc în cadrul școlii în activitățile de învățare formală și nonformală, mai ales în cadrul învățării bazată pe proiect.
În funcție de activitățile din proiect folosim diferite programe: Word, Power Point, Prezi etc. De asemenea, folosim diferite site-uri pentru informare. Ca platforme folosim Kahoot, eTwinning, în funcție de ce avem nevoie.
În instituția noastră se folosesc resurse IT precum Google Classroom, Kahoot, Liveworksheets, Genially, Discord, Zoom, Edmodo, Quizzlet, etc. Multe dintre aceste mijloace au fost învățate în proiecte Erasmus+ și sunt folosite în activitatea de predare-învățare-evaluare, prezentări, diseminare activități proiect, realizare activități proiect, activități extrașcolare și pentru comunicare internă și externă.
În perioada 30 octombrie 2018 - 29 octombrie 2020, Liceul "Ștefan Procopiu" – Vaslui implementează proiectul de schimb interșcolar "21st Century Teaching (Acquiring Skills and Expertise Using Mobile Devices and the Future Classroom), număr de referință 2018-1-DE03-KA229-047322_2 – coordonator Germania.
Acest proiect este axat pe utilizarea noilor tehnologii care vor contribui la dezvoltarea competențelor digitale în rândul elevilor și profesorilor.
Prin intermediul acestui proiect, la nivelul școlii se promovează utilizarea unor aplicații și platforme educaționale precum Kahoot, Edmodo, Lyrics Training, Gamification: ArcadeGames, Quizlet, Mindmap: Popplet, Mind42, Spicynodes, Mindmup, Spiderscribe, Mindmeister, Posters: PosterMyWall Easelly, Glogster, Learningapps.org (ready-to-use apps), Creating educational videos: Mysimplshow, Powtoon, Moovly și integrarea lor atât în orele de curs cât și la activitățile extrașcolare, aceste aspecte contribuind la calitatea educației oferită de liceul nostru și la consolidarea dimensiunii europene.
La activitățile transnaționale desfășurate s-a realizat un blog pe eTwinning „Calea mea spre învățare în secolul 21”, s-au prezentat instrumentele online utilizate explicând cum se utilizează acestea: Bingo, Star Wars, Quizlet, Kahoot, Crossword puzzle (rebus), au evaluat și clasificat instrumentele online care sunt potrivite pentru utilizarea în clasa viitorului.
A fost creat un spațiu de lucru pe platforma EDMODO care să asigure comunicarea între elevii din grupul țintă, dar și cu profesorii, pentru a crea și a împărtăși materiale în cadrul proiectului.
În proiectul curent avem o pagină web a proiectului la adresa: https://classical-origins-of-europe.com/index.html , iar în cadrul proiectului au fost folosite aplicații online precum: drive, mymaps, LibreCad, Prezi, TINKERCAD, THINGIVERSE etc.
În primul rând, în condițiile predării online, folosim eTwinning, platforma online asociată Erasmus+, nu numai pentru mobilități virtuale, dar ne-am creat o clasă virtuală de fizică pentru școală online în această perioadă https://twinspace.etwinning.net/112504/home . Folosim resurse TIC pentru predare și evaluare ca Padlet, Kahoot, Animoto, Google drive și multe altele. Am realizat o bibliotecă digitală pentru a veni în ajutorul colegilor de fizică https://www.pearltrees.com/crist_nicol/fizica-de-acas/id31020879
Informații suplimentare aici https://sdw-blog.eun.org/2020/04/28/teaching-science-during-pandemic/#more-5667
În școala noastră se folosesc ZOOM, ASQ, ADSERVIO
În școala noastră se folosesc: https://classroom.google.com/ , www.edmodo.com , easyclass.com , sunt utilizate de către profesori pentru a gestiona materialele educaționale

<i>transmise către elevi și primite de la aceștia. Se utilizează frecvent și pot acorda note. Pentru comunicare se folosesc https://Skype.com/, www.Zoom.us, www.Webex.com.</i>
<i>În urma experiențelor din cadrul proiectelor Erasmus+, aş dori să menționez câteva dintre resursele TIC utilizate în școala noastră: astfel, acestea au fost utilizate pentru diseminare, evaluare, instruire respectiv diseminare. Site-ul proiectului, site-ul școlii, eTwinning, site de socializare: Facebook, pagina de Facebook a proiectului, Issuu, Vimeo, canalul Youtube, Google sheet, hot potato, materiale massmedia online pentru diseminare, movie maker, PowerPoint – Microsoft Office</i>
<i>În urma implementării Proiectului Erasmus+ "The B.R.E.AD", elevi și profesori din unitatea mea școlară au utilizat în cadrul orelor de dirigenție/consiliere/dezvoltare personală, filme și produse elaborate de echipa multinațională: "Istoria pâinii", cărți poștale cu mesaje UNICEF, prezentări ppt, montaje video, toate regăsindu-se pe platforma eTwinning.com. Această platformă este cel mai des accesată, fiind principala resursă pentru crearea unor noi colaborări, materializate, probabil, în aplicații validate.</i>
<i>Kahoot - o platformă de învățare bazată pe joc, folosită ca tehnologie educațională în școli și în alte instituții educaționale. Google Classroom - este un serviciu web gratuit, dezvoltat de Google pentru școli, care își propune să simplifice crearea, distribuirea și clasificarea misiunilor într-un mod fără hârtie. Scopul principal al Google Classroom este de a eficientiza procesul de partajare a fișierelor între profesori și studenți. Geogebra - este o aplicație software de geometrie interactivă pentru școlari.</i>
<i>Kahoot – aplicație pentru verificarea cunoștințelor elevilor</i>
<i>Kahoot (platformă gratuită de învățare prin jocuri), manuale.edu.ro (parte a site-ului Ministerului Educației care include varianta digitală și PDF a manualelor școlare în uz), Zoom (pentru videoconferințe online), Penzu (pentru jurnale digitale), eTwinning (comunitatea online a școlilor din Europa), ASQ (platformă educațională gratuită) etc.</i>
<i>KAHOOT – o platformă de evaluare/testare, CLASS DOJO – platformă de contact cu elevii și părinții, POWTOON – platforma de creație videoclipuri, PADLET – o aplicație online/avizier unde îți poți exprima opiniile pe un subiect comun</i>
<i>Kahoot pentru teste, tablete pentru documentare și realizare de materiale pentru școală, aplicații cu care realizează fotocolaje și editează video</i>
<i>KAHOOT – platformă interactivă, utilizată pentru fixare și evaluare de cunoștințe, care place foarte mult elevilor, QUIZZEZ – platformă interactivă pentru elevi, pentru fixarea cunoștințelor, eTwinning – platformă utilizată pentru realizarea de proiecte online cu alți parteneri, găsire de parteneri internaționali și diseminare rezultate proiecte, WIX – pentru realizarea de site-uri ale proiectelor, WEEBLY – cu ajutorul căruia am realizat blogul proiectului, CANVA – cu ajutorul căruia am realizat postere digitale, felicitări și ecusoane pentru elevi, SOCRATIVE – aplicație utilizată pentru elaborarea de teste grilă ce pot fi rezolvate de elevi în clasă sau acasă, JIGSAW PUZZLES – realizarea de puzzle-uri electronice din fotografii, GOOGLEFORMS – pentru colaborare cu partenerii străini și schimburi de materiale, FACEBOOK, WHATSAPP și altele.</i>
<i>Kahoot! (pentru evaluare), varianta digitală a Culegerii de texte (Workbook) creată în cadrul proiectului și publicată pe site-ul Digitaliada – utilizată în lucrul cu elevii la materia opțională a cărei programă a fost creată tot în urma proiectului Erasmus+.</i>
<i>Kahoot! – este un quiz interactiv; Mentimeter – este folosit pentru prezentări; Google Drive pentru chestionare, planificări, share de poze din proiecte; Youtube – share video; Facebook și Instagram pentru promovare, Zoom și Skype pentru întâlniri.</i>
<i>Kahoot! Plickers</i>
<i>Kahoot, Canva</i>
<i>Kahoot, Flipsnack, Quizlet, YouTube, Google Classroom</i>
<i>KAHOOT, GOOGLE CLASSROOM, GOOGLE MEETING</i>
<i>Kahoot, Google Classroom, Skype, Zoom</i>
<i>Kahoot, Learning apps, Skype, Blog, Reviste online</i>

Kahoot, LearningApps, Scratch, Thinglink, PicColage, ZOOM
Kahoot, moviemaker
Kahoot, Peerdeck, Code reader etc., folosite în procesul educativ împreună cu materiale realizate de cadrele didactice precum și diferite site-uri identificate de acestea.
Kahoot, Pinta, Sapere, Children as philosophers
Kahoot, Quizziz, Actionbound, QR codes – pentru jocuri educative, Edmodo – pentru lucrul cu clase de elevi, Pinnacle, Adobe Spark, Photosynth – pentru realizarea unor materiale educative sau diferite activități cu elevii.
Kahoot, Quizziz, Socrative, Edmodo
La acest moment, în școala noastră sunt folosite mai multe platforme și resurse TIC cum ar fi: Facebook/Messenger, Whatsapp, asq.ro (o platformă educațională gratuită pentru elevi, profesori și părinți ce implică o metodă didactică alternativă, adaptată la sistemul de învățământ existent), Adservio.ro (un mod foarte simplu de a intra în contact cu informația școlară unde notele, absențele, observațiile, scutirile, temele sunt informații pe care le elevii și părinții le pot verifica online, simplu și direct) și Google Meet (care permite găzduirea unui număr nelimitat de întâlniri video de înaltă calitate în grupe de până la 250 de participanți)
La orele de specialitate, s-au accesat materialele didactice obținute în cadrul proiectelor, postate pe site-ul fiecărui proiect. Considerăm ca aceste materiale reprezintă o sursă de inspirație pentru profesorii europeni interesați să aplice în lecțiile lor idei noi, dintr-o perspectivă europeană.
La sfârșitul proiectului, țara coordonatoare, Italia, trebuia să realizeze o pagină web cu tema dicționar de termeni de business.
La toate disciplinele de învățământ se folosesc aceste mijloace pentru realizarea unor lecții atractive. Școala noastră are și o platformă Microsoft Teams pe care lucrăm cu elevii.
Learningapps, Google Classroom, Padlet
LearningApps; Kahoot (platformă de învățare bazată pe joc și tehnologie educațională), podcasturi (crearea unor fișiere audio, de tip emisiune de radio), Quizlet, eTwinning
Manuale digitale pe edu.ro, eTwinning, twinkl, onestopenglish, didactic.ro, lepointdufle.net
Materiale adunate în urma mobilităților (prezentări PPT, site-ul proiectului, prezentări lucrări de laborator)
Materiale didactice extrase de pe platforme/huburi de învățare europene inclusiv în limbi utilizate de partenerii din proiect
Materiale video, prezentări, postări pe paginile de rețele sociale ale proiectului
Materialele educative sunt postate pe site-ul https://www.Facebook.com/CsemeteOvoda.GradinitaCsemete/
Messenger, WhatsApp
Microsoft Office 365, Microsoft Teams, Google Classroom, G Suite for education, Kahoot, Mentimeter, Whiteboard, Trello, Zoom, Quizziz, Youtube, Tutoriale
Microsoft team
Mobil - comunicare, găsirea și partajarea datelor, realizarea de fotografii și video; Hărți Google și GPS - găsirea locurilor și informații despre acestea; Unitate Google - dezvoltarea și distribuirea resurselor; ZOOM - sesiuni de învățare / informații / management; Lucru în grup Facebook - cooperare în cadrul proiectelor; Messenger: video, fotografie, partajarea documentelor etc.
Mobility Tool, Whatsapp, anpcdefp.ro, pagina de Facebook a instituției, eTwinning, Materiale TIC: PC, Laptop, Smartphone, Moodle, www.arteplstice.cj
Mobility Tool, Google Drive pentru management, stocare, pregătirea activităților la distanță, Softul ONCR pentru materiale de lucru, inspirație, metodologii etc., Youthpass pentru generarea certificatelor de competențe, Trello pentru organizarea atribuțiilor în cadrul echipei, Google Meet

pentru întâlniri de planificare, Wordpress pentru managementul site-ului organizației, PhotoShop, Lightroom etc. pentru procesarea imaginilor și realizarea identității vizuale pentru activitățile din cadrul proiectelor etc.
Moodle – platforma pentru învățare online, Google Suit – (GDrive, Gmail, Classroom, Google Form, Hangouts, Meet, etc.) – pentru lucru pe echipe, cooperare, colaborare, Trello – management de proiect, HTML, CSS, Java Script – creare de pagini web, Skype, Zoom, Google Meet – online meeting, Canva – ilustrații, materiale vizuale, Youtube, Facebook, Instagram – social media pentru diseminare, Filmora – editare filme
Mentimeter, Kahoot, Prezi – prezentări multimedia, aplicații interactive
Moodle, Zoom, Google Classroom
Mulți elevi și profesori de discipline tehnice, matematică, științe, informatică, limbi moderne utilizează platforma Moodle a școlii, platforme de e-learning Edmodo diverse aplicații online disponibile și pe dispozitive mobile (tableta, smartphone, iPad) care permit partajarea de resurse educaționale și conținuturi științifice, crearea de teste și quizzuri pentru evaluarea formativă și sumativă, de exemplu Socrative, Evernote, Padlet. În cadrul orelor de limbi moderne se folosește Aplicația Book Creator cu care elevii realizează portofolii digitale pe diverse teme de cultură și civilizație, iar pentru dezvoltarea competenței de producere de mesaje orale scurte ca durată se folosesc aplicații de voce. Aurasma este o aplicație cu care unii profesori de fizică creează resurse educaționale specifice realității argumentate Augmented Reality. Nu doar în activitățile formale, ci și în cele nonformale și extra-curriculare elevii accesează instrumente TIC de editare foto și video, precum Thinglink pentru a produce imagini interactive. Partajarea documentelor între profesori și elevi/părinți/cadre didactice este mult facilitată de folosirea Cloud, Google Drive, Wetransfer etc. Cu Weebly și Wordpress au fost create site-uri pentru activități de diseminare a proiectelor derulate în liceu.
Nbeplus. franceserv.eu, Whatsapp, Facebook Toate rezultatele, check point, deadlines, chestionare, diseminare sunt afișate în mod curent și constant prin intermediul site-ului proiectului și pe rețelele de socializare.
NEXTLABTECH,
Noi am lucrat cu elevii în laboratoarele de informatică la realizarea de prezentări Power Point, de realizare a filmelor în Movie Maker, de realizare a unor reviste folosind programul Prezi și Issuu, am folosit programul PhotoShop și altele. Am folosit, de asemenea programul eTwinning pentru prezentarea unor materiale, pentru videoconferințe, am învățat cum să folosim bloguri în programul Blogspot.com, am făcut prezentări în Youtube și altele.
Nu am participat la proiecte care au vizat utilizarea TIC în educație. Dar în acest proiect atât cadrele didactice cât și elevii au învățat să realizeze filme, să le editeze utilizând diferite aplicații precum Filmora, Movie Maker, am realizat diferite prezentări utilizând Microsoft Office – PowerPoint sau Prezi.
Odată cu implementarea proiectelor am început să utilizăm instrumentele colaborative Google – Drive pentru stocarea de documente, Google Forms – pentru chestionare de feedback, Docs – pentru a elabora documente în comun, Meet – pentru videoconferințe etc. În cadrul unui proiect care și-a propus să învețe elevii și profesorii să utilizeze lecții în format 3D, profesorii și elevii au învățat să folosească Google Maps, Geogebra, Biodigital, CAD, Adobe-3 D, Relivehistoryin3d, etc. Profesorii au învățat și folosesc pentru evaluare, aplicații sau site-uri interactive cum ar fi Kahoot, Mentimeter și Canva.
Padlet – pentru creare materiale, diseminare activități, story jumper-cu posibilitatea de creare clase, elevii intra în contul lor și transpun în cărți digitale informații nou învățate, reintegrate creativ. Socrative pentru crearea de teste de evaluare.
Padlet (panou de încărcare a materialelor), Microsoft Teams și Notebook (platformă de colaborare cu elevii și gestionare a documentelor manageriale), learning Apps (jocuri educative), Goosechase (rezolvare de misiuni/provocări educative, pe grupe), Eclipse crosswords (rebusuri), Starfall (învățat limba engleză), Kahoot, Mentimeter (evaluare), I'm a puzzle (puzzle-uri), Zoom (video meetings)

<i>Padlet, la orele de geografie și dirigenție folosesc un Padlet al clasei, pe care elevii postează teme, proiecte sau prezentări, Minecraft pentru ilustrarea Planului unui oraș.</i>
<i>Padlet, Canva, Kahoot, Sway, Prezi, Plickers, ClassFlow, Quizalize, Powtoon, Visme, GoAnimate, Starfall ABCs, PicktoChart, Vimeo, Moose Math, Emaze, Scratch, Glogster, Googledocs, Zoom, Google Meet</i>
<i>Padlet, Innoduel (platformă de participare care stimulează implicarea angajaților/participanților) – a fost folosită pentru feedback în urma participării la evenimente de formare</i>
<i>Padlet, Kahoot, Adservio, Zoom</i>
<i>Padlet, wand education, Open board, platforme fact checking, kinemaster</i>
<i>Padlet, Worldwall – pentru crearea de materiale, eTwinning – pentru proiecte online, pe diferite teme, la nivel internațional</i>
<i>Pagina WEB www.zoldnap.info, Zoom, Kahoot, Skype, Duolingo, OLS, email, pagini de socializare</i>
<i>Până în momentul de față nu am participat la alte proiecte Erasmus care au vizat utilizarea TIC.</i>
<i>Participarea la proiectul Erasmus+ a reprezentat și începutul implicării elevilor în proiecte de colaborare pe Platforma eTwinning: 1. Pentru proiectul eTwinning Un jardin sans frontiere (2014-2017); am primit Certificat European de calitate, Pentru elevi Certificatul de calitate eTwinning Pupil Quality Label parteneri fiind: Instituto Comprensivo Dante Alighieri Cornate D'Adda din Italia; Școala Gimnazială „Constantin Stere” Comuna Bucov, jud. Prahova, România; IES Carmen Burgos de Segui, Alovera-Guadalajara, Spania; School. St. Cyril and Methodius Satovcha, Blagoevgrad, Bulgaria; Agrupamento de Escolas de Sao Martinho – Sao Martinho do Campo, Portugalia. 2. Pentru proiectul eTwinning On va se connaitre mieux ? (2017-2018); am primit Certificat European de calitate, Pentru elevi Certificatul de calitate eTwinning Pupil Quality Label parteneri fiind: Agrupamento de Escolas de Sao Martinho – Sao Martinho do Campo, Portugalia. Școala Gimnazială Constantin „Stere Comuna” Bucov, jud. Prahova, România; IES Carmen Burgos de Segui, Alovera-Guadalajara, Spania; Proiectul On va se connaitre mieux ? a fost creat pentru a oferi o succesiune naturală proiectului Erasmus+ pe care aceste școli l-au dezvoltat: Un jardin sans frontiere. Que notre esprit fleurisse dans le jardin de l'Europe. 3. Pentru proiectul eTwinning Motive geometrice în arta populară (2018-2019), am primit Certificat de calitate, Pentru elevi Certificatul de calitate eTwinning Pupil Quality Label parteneri fiind: Liceul Gaudeamus din Chișinău, Republica Moldova, Școala Waldorf Vâlcea, România. Alte resurse utilizate: Madmagz (Madmagz-ul special al proiectului. https://madmagz.com/magazine/915221)</i>
<i>Chestionare Google Forms, Chestionare Kahoot, Utilizarea aplicațiilor didactice ale telefonului, Prezi, PowerPoint, Google Drive, Youtube, Comunicari pe Padlet, Elevii au folosit instrumente T.I.C. pentru realizarea de fotografii, inserări în Ppt/Prezi, converter ppt/pdf/jpg, animații Biteable, cărți virtuale, albume/calendare Issuu, concursul de matematică online Socrative.</i>
<i>Pe parcursul derulării proiectului s-au utilizat o gamă largă de unelte TIC în realizarea activităților. Dintre acestea menționez doar câteva pentru că lista este lungă, atât în privința uneltelor digitale offline cât și a celor online. Pentru prezentarea produselor proiectului și pentru comunicare s-a utilizat platforma eTwinning.net, platformă ce a mai fost folosită și în cadrul unui parteneriat local între școli din județ. Folosim Padlet pentru prezentarea produselor elevilor, Issuu.com pentru prezentarea de diferite produse și articole, Slideshare pentru prezentări, Youtube atât pentru vizionarea de materiale educaționale, dar și pentru încărcarea/prezentarea de diferite activități, Google Forms pentru realizarea de chestionare, Google Docs – documente colaborative, Prezentări Power Point fie ca produse educaționale realizate de elevi pe scară largă, fie ca materiale educaționale realizate de profesori, de fapt pachetul MS Office. S-a mai folosit Lego Mindstrom pentru programarea de roboți la ora de informatică, aplicații de editare video pentru realizarea de videoclipuri și de editare audio pentru realizarea de colaje muzicale</i>
<i>Pe platforma Google Classroom – organizarea de webinare/întâlniri cu partenerii, întocmirea de resurse educaționale deschise, cursuri de formare privind aplicații, instrumente online.</i>
<i>Pe site-ul mai sus menționat sunt materiale (testimoniale ale elevilor, profesorilor, instituțiilor VET șamd, iar pentru realizarea materialelor respective, încărcarea lor pe platformă nu se poate</i>

realiza fără resurse TIC. Casa Corpului Didactic prin specificul activităților și serviciilor impune utilizarea TIC.
Pe timpul proiectului și după finalizare s-a folosit site-ul proiectului (pentru comunicare, prezentare de produse, evenimente, activități), eTwinning (pentru postare de materiale, evenimente, produse și pentru preluarea de materiale de formare pentru profesori), Facebook (pentru comunicare cu partenerii), Skype (pentru sesiuni video cu elevii regulat și la evenimente speciale), Google (pentru stocarea materialelor, trimiterea către parteneri, crearea chestionarelor și aplicarea lor), Padlet, Ebook, pentru crearea de prezentări, colectarea materialelor întocmite pe parcursul proiectului.
Pentru activitatea de instruire online a elevilor, dar nu numai, se utilizează platforma G-Suite cu Aplicațiile Google Classroom și Meet. Toți elevii instituției, precum și personalul didactic și didactic auxiliar au conturi create pentru a utiliza această platformă. Se utilizează, de asemenea, și Aplicațiile Zoom, Skype și Discord.
Pentru Aria curriculară Limbă și comunicare (limba engleză) am folosit următoarele instrumente de învățare/site-uri: Quizlet, PowerPoint, Anki, Mentimeter, Socrative, Magisto. Pentru alte arii curriculare am folosit: Kahoot – platformă social media, Edmodo, Google Drive.
Quizlet este un instrument de învățare și flashcards; Powerpoint este o aplicație pentru a realiza o lecție video; Anki este o aplicație pentru folosirea de flashcards; Mentimeter este o combinație între powerpoint și Kahoot, poate fi folosit la clasă pentru diversificarea activităților; Socrative este o platformă care permite întrebări și răspunsuri eficiente vizualizând și măsurând înțelegerea elevilor în timp real; Magisto este o aplicație care permite realizarea de filmulețe; Kahoot este un instrument informatic de învățare bazat pe joc și tehnologie educațională; Edmodo – platformă social media; Google Drive este un serviciu de cloud storage.
Pentru comunicare între profesori și elevi din țările partenere am organizat videoconferințe pe Skype, Whatsapp. De asemenea avem pentru fiecare proiect un blog (la nivel de parteneriat) și un canal de Youtube pe care încărcăm materialele lucrate (tot la nivel de parteneriat).
Pentru două dintre proiecte KA229 am creat site-uri dedicate, utilizăm soft-uri speciale pentru realizarea unor activități lunare, accesăm și coordonăm pagini Twinspace ale proiectelor, promovăm și diseminăm în media online rezultatele proiectelor, accesăm site-uri de tip CODING cu elevii la nivelul școlii.
Pentru evaluarea elevilor: quizizz.com
Pentru realizarea produselor și diseminarea acestora am folosit Aplicații/site-uri precum:
PowerPoint, flyere, poster Maker, Cool Edit Pro (pentru înregistrarea audio cu efecte speciale), logo Maker, Movie Maker, Storybird (crearea unei cărți audio). Pentru comunicare: Facebook, Yahoo, Gmail, Zoom, Whatsapp
Pentru realizarea videoconferințelor cu partenerii utilizăm Skype sau Messenger Facebook. Tot pentru comunicare folosim un grup de Messenger. Am folosit prezentări Power Point la diseminări sau Movie Maker.
Personalul școlii, elevii și chiar părinții acestora au învățat să folosească aplicații precum Whatsapp, Skype, Google drive; să utilizeze programe cum ar fi Movie Maker, Story Jumper, Bandicam
- să încarce materiale pe Facebook și Youtube
Piktochart (Elevii au folosit site-ul respectiv pentru a crea afișe, cărți poștale și postarea pe diverse subiecte. Au învățat cum să-l folosească chiar la începutul proiectului și acum îl folosesc mereu la mai multe materii), filme (împreună cu elevii am creat filme de prezentare a unor obiective turistice din zona folosind diverse programe de creat filme; acestea pot fi folosite ca material didactic online atât de către un profesor de limbi străine cât și de către un profesor de geografie sau limba română), prezentări Power Point (Elevii au învățat să creeze prezentări Power Point pornind de la câteva informații de bază, adăugând informații pe care le-au descoperit ei pe internet. Programul este folosit și de către profesori pentru a crea lecții interactive și atractive).
Platforma AEL – lecții interactive

<i>Platforma Edmodo – rețea de comunicare între prof și clasa; Kahoot – platformă utilizată pentru competiții la clasa, Testmoz – permite testarea online, Animoto – creează prezentări audio – video, Prezi-creează prezentări</i>
<i>Platforma eTwinning, Google drive, Site-ul școlii, Site-ul proiectelor pe care le-am desfășurat, Prezentări Power Point și Prezi, grafice</i>
<i>Platforma eTwinning, Jocuri Kahoot, aplicația Padlet, Canva, Youtube</i>
<i>Platforma eTwinning-derulare proiect eTwinning corelat cu proiectul Erasmus KA 229</i>
<i>Platforma colaborativă eTwinning; Platforma G Suite, Google Classroom pentru crearea și desfășurarea de lecții online cu elevii, instrumentele colaborative Google for Education (Drive, Docs, Forms, Jamboard etc.), Bloguri realizate cu platforma Wordpress; Platforma Padlet pentru crearea, arhivarea și stocarea resurselor de învățare; Platforma Canvas pentru crearea și stocarea materialelor promoționale; Videoscribe și Moovly pentru realizarea de filmulețe animate și povești digitale, Zoom, Meet, Skype pentru videoconferințe și webinare; Whatsapp și Facebook pentru informarea și comunicarea rapidă, crearea de evenimente și grupuri de lucru etc.platforma Moodle pentru crearea și desfășurarea de lecții online; Aplicațiile Mentimeter, Learning Apps, Kahoot, Hot Potatoes pentru realizarea de prezentări, exerciții, chestionare online etc.</i>
<i>Platforma de e-learning a UVT: https://elearning.uvt.ro toate cursurile la studiile de licență/masterat sunt desfășurate cu videoconferința Google Meet, Google Classroom, materialele suport de curs și seminar/laborator sunt postate pe platforma de e-learning, prezența la curs, forum discuții, chat, examinări online (teste grilă, prezentare proiecte), examene online (lucrări licență, lucrări disertație).</i>
<i>Susținere online teze de doctorat online, teze de abilitare online (prin videoconferința Webex sau Google Meet). Management: utilizăm semnături electronice (acordate managerilor de proiecte și diverselor funcții de conducere), Google Drive, Google Meet, Google Calendar</i>
<i>Platforma DRAG & LEARN de creare a fișelor interactive de lucru și de distribuirea și urmărirea sarcinilor către grupul de elevi, este și în prezent intens folosită pentru a elabora materiale piate pe cerințele specifice fiecărui grup de elevi (clase cu elevi cu deficiențe auditive, clase cu elevi cu dizabilitate intelectuală, clase cu elevi cu TSA etc.). Spațiul virtual din cadrul platformei oferă posibilitatea accesării fișelor create de alte cadre didactice, care pot fi apoi modificate/adaptate pentru a fi utilizate de către alte cadre. De asemenea, elevii beneficiari au propria lor suprafață de utilizator unde pot accesa, rezolva, salva fișele de lucru care le-au fost puse la dispoziție și pot analiza feed-back-ul primit de la profesor.</i>
<i>Platforma eTwinning, platforma Junior Achievement, Facebook, tehnologie și aplicații de editare text, foto-video</i>
<i>Platforma G – Suite for Education (lecții online, postarea de materiale), resurse TIC – Mentimeter (Activități interactive), Teachers Corner (creare puzzle), Voki (creare de povești), PicsArt (colaje)</i>
<i>Platforma Google Classroom a devenit obligatorie pentru desfășurarea activităților didactice din instituția noastră. Atât orele de cultură generală cât și cele de specialitate se desfășoară în acest fel,</i>
<i>Platforma Google G Suite, Zoom: comunicare, conferințe, versiunea demo al aplicațiilor software: PhotoShop, Corel, Video Studio, Soundforge pentru a prezenta diferitele realizări</i>
<i>Platforma ITS learning; Platforma eTwinning; Platforma Google. Classroom</i>
<i>Platforma materacovita (https://materacovita.gnomio.com/) – platformă utilizată în mod normal pentru e-portofoliile elevilor din 3 clase; în această perioadă platforma este utilizată pentru lecțiile curente.</i>
<i>Twinspace, https://twinspace.eTwinning.net/46465/home – utilizat pentru comunicare și lucru colaborativ în cadrul opționalului Atelier de cercetare matematică & proiectului Maths&Languages</i>
<i>Twinspace https://twinspace.eTwinning.net/106152/home – utilizat pentru comunicare și lucrul colaborativ în cadrul activităților extra-curriculare (Club Smart Hands) & proiectului Smart Hands.</i>

<i>Platforma menționată anterior este în dezvoltare și va fi utilizată în activitatea de învățare după finalizare.</i>
<i>Platforma Microsoft Teams, Learning Apps, Wordwall, Blogurile Profesorilor/Claselor, Grupuri pe rețele Sociale (Whatsapp, Messenger, Instagram)</i>
<i>Platforma Pass din ESC, Mobility Tool și formularele online ESC și Erasmus+</i>
<i>Platforma planificărilor online</i>
<i>Platforma RoArmy – învățământ la distanță, dezvoltată și folosită în mod curent în circumstanțele actuale</i>
<i>Platforma Sport Egal este destinată tinerilor antrenori și manageri din domeniul sportului, pentru a le facilita înțelegerea problemelor de gen în sport. Succesiunea de cursuri pe care o poate străbate un tânăr antrenor odată înscris pe platforma îl conduce către rapida identificare și înlăturare a acestui tip de probleme în activitatea lui zilnică.</i>
<i>Platforme de învățare la distanță, catalog electronic (Adservio)</i>
<i>Platforme educaționale: AEL – conține lecții în format digital pentru toate disciplinele de studiu, Google Classroom – organizarea claselor de elevi în format digital în vederea predării/învățării/evaluării, Google Meet și Zoom pentru videoconferințe, www.didactic.ro; www.lectiivirtuale.ro, CRED și resursele educaționale oferite de acestea, sau create de colegii care s-au format prin participare la cursuri finanțate POSDRU sau din fonduri proprii.</i>
<i>Platforme europene pentru a posta impresii și platforme pentru dezvoltarea competențelor lingvistice. Materiale realizate: prezentări PPT, filmulețe educative, realizare de site-uri și bloguri.</i>
<i>Platforme gratuite: matematică, limbi străine, resurse educaționale deschise, eTwinning; aplicații IT: ZOOM, G-SUITE; RESURSE YOU-TUBE, WEB 2.0</i>
<i>Platforme management de proiect (Teamwork, Basecamp), canale de comunicare (Zoom, Gotomeeting, Skype), diseminare (Facebook, EPALE)</i>
<i>Platforme online: Edmodo – am învățat să folosim această platformă pentru că am participat la un curs de formare în cadrul proiectului nostru KA1, Google Classroom – Datorită acestei experiențe dobândite în cadrul proiectului KA1, profesorii școlii știu să folosească și Google Classroom, Resurse TIC: Un număr de 4 cadre didactice și 4 profesori învățământ primar știu să creeze resurse educaționale online și folosesc în mod constant astfel de instrumente.</i>
<i>Platforme pentru prezentarea Energiilor regenerabile: proiect AVARES, Platforme pentru prezentarea realizărilor în domeniul STEM, Platforme pentru realizarea de laboratoare virtuale de studiu ADN – proiect TESLA</i>
<i>Platforme: eTwinning, Educared, RED, Gsuite, Zoom, Adservio, Zoom, Kahoot; Aplicații: WhatsApp, Facebook, Youtube, Site-uri: www.scoalagimnazialamagura.ro, www.stopbullyingproject.ro, www.cyclonature.com, http://foodforthought.ro/, https://erasmuswritten.wixsite.com/writteninstone, Resurse TIC: Manuale digitale, fișe de lucru, fișe de evaluare, PPT, Filme tematice, Testimoniale,</i>
<i>Platformele pe care le vom utiliza sunt în curs de dezvoltare. Vom utiliza o platformă educațională cu forumuri, chat-uri, blog-uri/platforma de E-learning cu resurse educaționale interactive/platforma Moodle. Vom comunica în mod activ pe platforma educațională, dar și pe platforme europene precum School Education Gateway, eTwinning, EPALE, European Agency for Special Needs, Inclusive Education portal sau platformele partenerilor.</i>
<i>Portalul european pentru tineret, Mobility Tool, suntsolidar.eu, OLS dashboard, Plan members CIGNA, Gmail, Whatsapp, Google Chrome, Google Drive, Google Translate, glosbe.com, Facebook, Trello, GoogleDocs, Google Forms, Google Sheets, WordPress, Instagram, Google Maps, Street View, Skype, YouTube Channel, Prezi, Mattermost, Mega, Erasmus+ Distance calculator, timeanddate.com etc.</i>
<i>Prezi pentru prezentări, Slideshare pentru distribuire prezentări, iSondaje pentru creare sondaje, Kahoot pentru chestionare, eTwinning pentru schimb de experiență, Moodle pentru crearea lecțiilor, Scratch pentru predarea disciplinelor fizica, chimie, matematică și TIC etc</i>

Prin dezvoltarea proiectului Erasmus+ am folosit platforma eTwinning ce a dus la dezvoltarea unor noi competente. Am folosit Adobe Connect și Meets pentru a desfășura activități!
Proiect PIE: instrumente digitale de management de proiect: http://erasmustools.eu/templates ;
formări ANPCDEFP: Mentimeter pentru realizarea de Word Cloud interactive și chestionare;
Participare autofinanțată la cursuri Erasmus+ KA1 organizate de Asociația Edu2Grow, pe care actual le predam și noi: Adobe Spark pentru info-packs; Kahoot – chestionare online interactive, Storyjumper – pentru făcut cărți, Voki – pentru creare de avatare, Mindomo pentru crearea de hărți mentale, Wordpress pentru crearea de site-uri, Edpuzzle – pentru crearea de filme didactice, Glogster – pentru realizarea de postere interactive cu conținut vizual, audio, video, text etc.
Proiectele Erasmus sunt la început în școala noastră. Dar, având în vedere desfășurarea proiectelor eTwinning de-a lungul ultimilor 5 ani, putem considera că utilizăm instrumentele TIC la un nivel moderat în funcție de resursele materiale ale școlii și cu grupe de elevi din cadrul școlii în proporție de 20-30%. În general se apelează la instrumente gen Kahoot, Padlet, Google Forms, Surveys și forme de editare a materialelor de prezentare digitale (Word, pdf) sau video (filme) ale elevilor. Înainte de a fi aprobat proiectul Erasmus, nu aveam acces ușor la activități care să folosească laboratorul TIC și instrumentele online. Ulterior s-au desfășurat activități modeste de lucru a elevilor pe platformele online după un orar stabilit.
Proiectele Erasmus+ implementate de școala noastră nu au vizat în mod expres utilizarea TIC în educație, urmare a experienței profesorilor, dobândită în cadrul cursurilor de formare și a nevoii de a continua actul de predare învățare online, din cauza pandemiei COVID 19, școala noastră a creat platforma https://lectionline.ro/ care cuprinde materiale didactice virtuale pentru predarea online, la nivelurile, preșcolar, primar și gimnazial.
Proiectele noastre nu au vizat utilizarea TIC, ci au avut alte obiective. Cu toate acestea, în activitatea noastră folosim Google Classroom, Meet, Zoom, Moodle etc
Proiectul Erasmus+ "Support Programme for Online Career" a avut drept scop îndrumarea tinerilor, care au mai puține șanse să-și găsească locuri de muncă pe piața locală a muncii, să aibă acces la piața internațională a muncii prin intermediul internetului și a tehnologiilor informaționale moderne. Pe website-ul proiectului se găsește cursul online gratis, în limba engleză "Helping Youth în Online Career", care vizează dezvoltarea lor și să-i ajute să-și găsească locurile pe piața globală de locuri de muncă la nivel mondial: poți găsi informații despre cum să îți faci un CV, o scrisoare de intenție, poți afla ce domenii ți se potrivesc, cum să găsești o slujbă online, cum să susții un interviu online pentru o slujbă, precum și posibilități de e-learning etc. Acest curs este încărcat și pe canalul Youtube și pe platforma Edmodo (pe website-ul proiectului sunt indicații cum să accesezi platforma).
https://getonlinecareer.com/
https://www.Youtube.com/playlist?list=PLAWNjvDTCfVL7Wo1AJsfHpCvNdUeUNDu
Au fost create pagini ale proiectelor pe Facebook unde au fost împărtășite metode nonformale de lucru cu tinerii și unde au fost diseminate activitățile proiectelor. Utilizarea instrumentelor IT au fost folosite pentru diseminarea și promovarea proiectelor. Platformele de Social Media au fost importante pentru transmiterea mesajului și pentru stimularea implicării tinerilor în planificarea, implementarea și promovarea inițiativelor menite să facă mediul urban în care trăiesc mult mai ecologic; pentru promovarea dialogului intercultural între tineri și pentru desființarea stereotipurilor datorate diferențelor culturale, fizice și sociale ale participanților, promovarea toleranței, solidarității și înțelegerii reciproce și pentru promovarea voluntariatului inclusiv și a imaginii cetățeanului în calitate de actor principal pentru păstrarea calității vieții sale în mediul urban în care trăiește. A fost stimulată învățarea despre cele mai bune practici de utilizare a artei pentru a explica fenomenul de excludere a comunităților și nevoia de integrare a grupurilor excluse. Sunt folosite platformele Zoom și Meet.google.ro pentru întâlnirile live ale membrilor asociației, precum și pentru crearea de video-conferințe cu partenerii educaționali.
De asemenea, se folosesc diferite soft-uri și aplicații pentru crearea de materiale necesare diseminării și desfășurării de activități: Adobe PhotoShop, Publisher, Powtoon etc.

Proiectul Erasmus+ „Teaching for a Sustainable Tomorrow“ a promovat un model de învățare/predare denumit Bridge 21 având ca scop dezvoltarea competențelor necesare secolului 21, printre care în mod implicit utilizarea TIC.
QGIS – software pentru sistemul de informații geografice Prezi – pentru prezentări,
Kahoot! – platformă cu ajutorul căreia se pot crea teste interactive; www.classmarker.com – crearea de teste interactive. Toate resursele oferite de programul de operare Microsoft Windows – Word documents, Excel, PowerPoint, WordPress – pentru crearea de blog-uri. Resurse oferite de Google – Google Drive, Youtube, Google prezentări, Google documente
QR Codes – folosit pentru decodarea unui mesaj, parte dintr-un text ce va fi apoi recompus, aplicații folosite în evaluare – www.quizmaker.com , www.coursera.org – cum să fi un profesor colaborativ, resurse educaționale, www.quizlet.com – creare de instrumente de învățare și predare – fise, flashcarduri, jocuri, Life Laps app – realizarea de video pentru învățarea pe bază de proiecte.
Quizlet, Edmodo, Powtoon
Realizarea de ebooks, exprimarea ideilor pe Tricider, realizarea de prezentări pe Prezi și în Power Point, postări pe Padlet, conturi pe rețelele de socializare (Facebook, Skype), prezentări, videoclipuri, utilizarea unor instrumente web2, email, chestionare online, realizarea de site proiect, blog proiect, wikispaces, jocuri pe Kahoot, utilizarea Google maps, audiobook, înregistrare pe CD/DVD, realizarea de postere, banere, broșuri/pliante, utilizarea platformei eTwinning și altele.
RED (lecții pe suport electronic), platforme online (pe baza competențelor dobândite de profesori și elevi în utilizarea platformei Moodle – Moodle.rekord.com.pl -, școală a realizat platforma proprie de E-learning: petruponi.moodle.ro , finanțată prin proiect ROSE)
RED-Resurse Educaționale Deschise, pliante, afișe, prezentări, broșuri realizate în cadrul proiectelor.
Resurse pasive și documente text, imagini, secvențe sonore sau video – cu precădere suita MS Office; instrumentele folosite pentru comunicare (atât sincron cât și asincron) – email, RSS, repozitorii pentru imagini, texte și video – GDrive, Slideshare, Youtube; sisteme pentru videodifuzare și videoconferințe – Google Hangouts, Skype, Zoom Meetings, Whereby; resurse de proiect management – Asana, Trello, MeisterTask, GanttProject; resurse și platforme educaționale/de cercetare – Find-Er, Google Books, Microsoft Academic, Refseek, Wolfram Alpha, iSeek;
Resursele TIC folosite în activitățile de învățare includ calculatoare, videoproiectoare, table interactive, iar materialele utilizate sunt jocurile video (unul din produsele finale ale proiectului), fise de lucru de pe diverse site-uri educaționale precum https://learnenglishkids.britishcouncil.org/worksheets ; https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/search/kindergarten ; https://www.biglearners.com/worksheets/kindergarten-preschool/english
De asemenea, folosim jocurile online de pe site-ul https://www.gametolearnenglish.com/ .
S-au utilizat platformele eTwinning și Mobility Tool. S-au realizat prezentări în Prezi, PPT, Google Drive. Ca produse finite, s-au creat: un ghid de proiecte didactice, o broșură, albume.
Salto Youth, Up2 Europe, Facebook, EPALE
S-au creat site-uri pentru proiecte, sunt utilizate platforme precum eTwinning, Facebook, Messenger, Skype, Discord, Whatsapp, canalul Youtube ș. a.
School Education Gateway, eTwinning, Google Classroom, Kahoot, Consumer Classroom
Aceste resurse m-au ajutat în găsirea de soluții, materiale ajutătoare, exemple de activități, pentru a putea derula învățarea digitalizată.
Scientix, Kahoot, site-urile școlilor partenere, diverse aplicații de comunicare sincron – Zoom, Whatsapp, Skype
Scratch.mit.edu, studio.code.org

Se folosesc instrumente Google (documente partajate pentru colectare date, fișiere colaborative), instrumente de programare a întâlnirilor, chestionare de colectare a satisfacției beneficiarilor (elevi, părinți), instrumente de evaluare realizate pe platforme (Kahoot, learning Apps, Quizziz), etc
Se folosesc materiale care au fost realitate cu ajutorul TIC și prin întâlniri directe, prin cooperare în cadrul atelierelor de lucru (calendare, carte, dicționare, resurse didactice privind tematica solidarității, a dezvoltării durabile)
Se folosesc platforme de e-learning (ex. Moodle, Socrative, Edmodo); platforme de videoconferință (eg. Skype, Zoom); predare prin sau folosind aplicații mobile și social media (eg. Kahoot; Facebook, Youtube)
Se folosesc platforme precum: Google Classroom, Google Meet, Canva, Edmodo, Zoom, chiar și Facebook, Whatsapp etc. și soft-uri ca: Moovly, Genially, Infographic, Lyrics training, Easelly, Powtoon, utile pentru crearea de prezentări și materiale pentru lecții cât mai atractive, atât online, cât și față în față. Cursurile făcute în timpul proiectelor, în care atât profesorii, cât și elevii au învățat cum să folosească soft-urile și platformele au făcut ca informațiile acumulate despre folosirea instrumentelor TIC să fie extrem de utile în perioada aceasta, axată pe predarea online, atât în folosirea unor platforme, unde se păstrează comunicarea cu elevii, cât și a instrumentelor necesare predării: filmulețe, prezentări, joculețe atractive. Toate acestea ajută atât cadrul didactic în realizarea procesului instructiv educativ, cât și elevul în aprofundarea noilor informații. În cadrul proiectelor s-au acumulat cunoștințe referitoare la metodele Flipped Classroom și Multiple Communications pe platforme de genul: Slack, Trello, Edmodo, Gizmos, Mind Maps, Prezi etc., folosite pentru aplicarea ulterioară pentru realizarea de lecții atractive online. Metoda Flipped Classroom este folosită des în procesul de predare-învățare în școala noastră, promovată prin intermediul a două proiecte Erasmus+ KA 2 – Innovation in Education și Reversed Roles at School: Flipped Classroom and Learning Through Teaching. Metoda flipped Classroom este o metodă modernă utilizată în educație. Aceasta presupune (re-)crearea conținuturilor în format digital, ca pagină/aplicație web sau ca videoclip online. Strategia facilitează minimalizarea timpului alocat predării și maximizarea timpului necesar interacțiunii cu elevii. Inversarea (flip) constă în faptul că predarea noțiunilor de bază ale unei lecții se face acasă și nu în sala de clasă. Tema de acasă a elevilor constă în angajarea lor motivată, cu eforturi proprii creative, în procesul cunoașterii, iar temele date clasic pentru aplicarea și consolidarea conținuturilor se efectuează în activitatea colaborativă din sala de clasă. Elevii câștigă controlul asupra procesului de învățare prin studierea materialelor de curs în afara clasei, folosind lecturi, cursuri video pre-înregistrate (folosind tehnologia) sau emisiuni de cercetare. Scopul principal al acestei metode este de a cultiva experiențe de învățare variate pentru cei care învață, care pot include învățarea prin colaborare, învățarea bazată pe proiect, învățare colaborativă de tip peer-learning și rezolvare de probleme. Website-ul creat în timpul proiectului Erasmus+ KA 2 “Reversed Roles at School: Flipped Classroom and Learning Through Teaching” poate fi considerat o resursă de filmulețe și materiale care pot fi folosite la clasă, un suport de învățare, lecții demonstrative și materiale încărcate și pe canalul de Youtube și pe platforma Edmodo:
http://flippedclassroomerasmus.eu/ Website-ul creat în timpul proiectului Erasmus+ KA 2, “Integrative Pathways for Students with Social, Educational and Motivational Needs” conține materiale necesare integrării copiilor cu CES în școlile normale, cu broșuri care conțin metode atractive și nonformale, de lucru cu aceștia, exemple de curriculum diferențiat, Ghidul Metodologic creat ca produs final etc. http://www.integrativepathwayseu.eu/pagini/finalyproduse.html
Se folosesc site-uri relaționate cu proiectele Erasmus+, platforme specifice, resurse TIC
Se folosesc site-urile proiectelor, platforma Admin Project, platforma ZOOM, Skype
Se folosește blog-ul proiectului, pentru prezentarea activităților desfășurate, care au implicat schimbul de elevi (https://esceien.blogspot.com)
SELFIE= https://ec.europa.eu/education/schools-go-digital_en
Singura platformă utilizată în cadrul proiectului a fost ClassDojo, unde s-au dezvoltat activități cu elevi pe teme vizate de proiect deoarece acestea au mai fost posibile doar online.
SITE, Platforma Edmodo

site-ul Agenției Naționale, site-ul proiectului, Prezi, PPT, Mentimeter, Kahoot, Socrative etc.
Site-ul cercului de Electronică de la Filiala Orșova, http://nonformal.ro , conține unele resurse create în cadrul proiectelor Erasmus+ implementate (e. g. ReCAP, KAREL) sau al altor proiecte internaționale precum Scientix, eTwinning, Robotor și Script. În ultimii 2 ani, resursele referitoare la Robotor au fost găzduite pe http://robotor.ro .
Site-ul liceuldantealighieri.ro este site-ul unității noastre școlare pe care se promovează și se diseminează activități specifice proiectelor Erasmus+. Site-ul este public și poate fi accesat de elevi, părinți, profesori și membri ai comunității. platforma eTwinning este utilizată de cadrele didactice și elevii implicați activ în desfășurarea activităților proiectelor Erasmus+. platforma este utilizată și de partenerii de proiect. Pe această platformă sunt încărcate prezentări, materiale audio/video organizate sub forma de pagini web. platforma este folosită și pentru întâlniri live necesare schimbului de informații și continuării activităților. platforma Edmodo este utilizată de profesorii școlii care au elevii organizați pe clase sau grupe specifice diferitelor activități extrașcolare. Prin intermediul platformei se transmit, în mod privat, anunțuri, sarcini de lucru sau materiale informative.
Site-ul liceului, site-uri oficiale (ISJ/MEC), ZOOM/MEET și ADSERVIO (catalog digital)
Site-ul școlii pentru postări, informații și rezultate. Google Mail pentru comunicate, Forms pentru chestionare în cadrul proiectului, Docs pentru munca la conținut, Slides pentru prezentări și diseminări, platforma eTwinning pentru comunicare și diseminare între parteneri
Site-ul școlii și pagina școlii de pe rețelele de socializare se folosesc des în vederea diseminării informațiilor și prezentarea activităților derulate la școală.
Site-ul școlii, platforma școlii de e-learning, materiale folosite în procesul de învățare
Site-ul școlii, Zoom, școală 365, Learning Apps, Word Wall, Sutori, Skype, Google Classroom, ChessKid.com, Chess.com, Mozabook, Mozaweb, grupul Facebook al claselor, Messenger, Whatsapp
Site-ul școlii, site-ul proiectului, Twinspace pe eTwinning, etc.
Site-ul și materialele se folosesc în cadrul orelor de opțional cât și în cadrul orelor de consiliere și orientare școlară.
Site-uri care facilitează dezvoltarea competențelor lingvistice, la limba franceză utilizăm frecvent site-uri precum: http://soutien67.free.fr/francais/ ; http://lefrancaisdusiecle.blogspot.com/p/3-eso_30.html ;
https://petitsfrancais.com/ ; https://fr.islcollective.com/ ; https://www.lepointdufle.net/ ; http://bit.ly/38Y2jeD
– realizarea unor ateliere de lectură – http://www.ecoledelilai.fr/lecture-litterature-ce1-c17097550 , Madmagz: vizite în muzee virtuale https://artsandculture.google.com/ ; jocuri educative, puzzle-uri https://www.nasa.gov/kidsclub/index.html , Kahoot, wordle.net; aplicații pentru realizarea unor prezentări pentru diverse discipline de studiu Prezi, Animoto, Calameo, Story Jumper, Book Creator, Aurasma
Site-uri pentru postarea și promovarea activităților, rezultatelor proiectelor; Book Creator, Facebook, Whatsapp, eTwinning. Pe aceste platforme social-media sunt promovate proiectele Erasmus+, în limba engleză.
Site-uri STEM, Prezi, laboratoare remote și aplicații VR
Site-urile proiectelor E+ eTwinning, Padlet, Kahoot, Survey Monkey, Google Meet, webinar, Google Docs
Skype și Zoom – pentru întâlniri online ArcGis – pentru colectare de date și realizarea de hărți
Skype, Twinspace, Movie Maker, Prezi, Office, Facebook, Mentimeter, Kahoot, Hangouts, Whatsapp
Skype, Whatsapp, Google Classroom, Edmodo, Twitch, Kahoot, Youtube, etc.
Skype, Zoom

Smartboard,
Social Media: Facebook, Twitter, eTwinning, etc
Stelarium – Program de vizualizare virtuală a obiectelor cerești/astronomie virtuală, Powtoon.com – Site folosit pentru realizare de materiale video/animații
PowerPoint – Program de realizare de prezentări
Story Jumper, Learning Apps, Kahoot
Suita Google, Zoom, website instituțional
Survey Gizmo (realizarea de chestionare), Flipsnack și Penzu (publicarea de ziare și cărți), Moviemaker (realizarea de filme pe baza unor fotografii), Google Drive (stocarea comună a unor materiale).
Teams pentru lecții online, Classroom – platformă pentru predare-învățare-evaluare online
Teams, Zoom, AEL
Thinglink (https://www.thinglink.com/) – creare de trasee culturale; Story Jumper (www.storyjumper.com) – crearea de cărți online; Quizziz (https://quizizz.com/) – crearea de chestionare, teste, jocuri
Toate țările participante la proiect au urcat pe platformă activitățile care vizează promovarea culturii, istoriei, moștenirii și a identității culturale a fiecărei țări. Astfel, avem oportunitatea să promovăm țara, școala dar și să cunoaștem celelalte culturi prin intermediul platformei.
Twinspace, videocapsule, prezentări
UMF Iași a dezvoltat numeroase aplicații ca responsabil sau membru în diverse proiecte ERASMUS. Un astfel de proiect este proiectul ZOE care a abordat o problemă actuală din domeniul medicinei umane și veterinară, respective cel al zooantroponozelor. S-a creat atât un site al proiectului cât și o platformă de învățare pentru student, rezidenți și medici specialiști.
Un set de lecții valorizate în cadrul Erasmus Hub se bazează pe: lego education: creare și programare roboți, mecanisme; ozobot: programare roboți; Canva: creare postere digitale; utilizarea Twinspace în ateliere de lucru; aplicații pentru realitate augmentată: Quiver.
Unul din câștigurile avute în domeniul TIC, în urma participării la proiectele Erasmus+, a fost folosirea platformei Kahoot unde mai multe cadre didactice au creat resurse educaționale (lecții și teste) care au suscitât curiozitatea elevilor și au deschis apetitul de învățare a informațiilor prezentate în acest fel.
Utilizăm eTwinning – https://twinspace.eTwinning.net/92792/materials/files
Utilizăm platforma eTwinning, aparatură diversă (PC, laptopuri, tablete, smartphone), o varietate de instrumente web 2.0 (la ultimul proiect am utilizat cel puțin 35 web tools), precum și materialele auxiliare realizate în cadrul proiectelor și care sunt disponibile pe site-urile proiectelor, grupul de Facebook, Twinspace-ul proiectului
Utilizăm platformele educaționale EDMODO și G Suite pentru a completa activitatea de predare-învățare-evaluare, site-uri de specialitate (www.pbinfo.ro etc), materiale, tutoriale și site-uri create în cadrul proiectelor europene (dicționar de termeni și rețete culinare în 7 limbi europene, utilizate în cadrul orelor de limbi străine), aplicații Google (Docs, sheets, Gmail) pentru comunicare
Utilizăm site-ul Parlament des futurs citoyens – http://www.mun-balzac.com/ , Platforma Microsoft Office Teams 365.
Video-ghid de dans adaptat pentru persoane cu dizabilități – este folosit ca model de bune practici în programele de colaborare cu alte ONG-uri și instituții.
Utilizăm resurse TIC dezvoltate în proiecte ERASMUS+ în care am fost parteneri, cum ar fi:
http://www.beeurope.net : platforma de training pentru mentoratul femeilor șomere și inactive

<i>http://adwork.ultra3.done.pl/admin/ro-RO/user/login: se adresează companiilor, furnizorilor de educație și organizațiilor care oferă activități de formare la locul de muncă, precum și centre de ocupare a forței de muncă și managerilor de formare profesională din cadrul companiilor. Ei beneficiază de o metodologie inovatoare care facilitează sarcini legate de evaluarea activităților de formare pentru plasarea pe piața muncii și se poate adaptat la diferite tipuri de companii și noilor criterii de durabilitate impuse de piață.</i>
<i>Utilizare instrumente Google, Bookcreator (crearea unei cărți virtuale utilizând învățarea colaborativă), Storyjumper (învățare colaborativă), Google Classroom – creare clase virtuale utilizând învățarea asincronă, Google calendar, Office sway – realizarea de prezentări online. Toate aceste instrumente și-au dovedit utilitatea mai ales acum în condițiile trecerii școlii în online. Toate achizițiile la nivel de pregătire ca urmare a participării în proiecte Erasmus au pregătit trecerea școlii în online fără greutate, întrucât atât elevii cât și profesorii știau să utilizeze aceste instrumente TIC.</i>
<i>Utilizarea resurselor educaționale deschise OER, a mobilităților virtuale, integrarea de cursuri deschise de tip MOOC în educația universitară – ca parte a Proiectului OpenVM https://www.openvirtualmobility.eu/https://hub.openvirtualmobility.eu/ – Utilizarea tehnologiilor instrucționale interactive în educația universitară, a proiectării instrucționale (learning design) și a utilizării tehnologiilor web și mobile în educație prin tehnicile ABCtoLD parte din proiectul ABCtoVLE – https://abc-ld.org/</i>
<i>Utilizarea TIC în urma implementării proiectului Erasmus a crescut considerabil dat fiind necesitatea managementului acestuia, a comunicării interne și externe vizibil crescute, a diseminării tuturor activităților și familiarizarea tuturor participanților cu etapele de pregătire și implementare a proiectului, a raportării activităților pe platformele eTwinning și Mobility Tools. Folosirea și editarea materialelor în format digital este o competență exersată în mod continuu atât de elevii implicați cât și de profesorii care coordonează acest proiect.</i>
<i>Utilizarea TIC nu a constituit un obiectiv specific al proiectelor noastre, dar în urma participării la acestea, cadrele didactice s-au adaptat foarte bine la predarea online, se utilizează platformele Teams (toți elevii din școală sunt conectați la aceasta), Zoom, Google Meet, Google Docs, etc.</i>
<i>Utilizăm o serie de instrumente, pe lângă site-urile deja menționate. G Drive – stocare, lucru în echipe, Zoom – întâlniri online, Clockify – time management, softuri pentru pregătire jocuri educaționale: Adobe, Articulate, Unreal etc, Moodle – platformă de învățare adaptată la nevoile noastre și proiectele în derulare etc.</i>
<i>Web. 2.0 tools, Twinspace, web gate, diseminare pe pagini de Facebook, Instagram, website-ul școlii, ppt-uri, videoclipuri, etc</i>
<i>Whatsapp, Messenger, Facebook</i>
<i>Whatsapp, Zoom, Adservio</i>
<i>Wikipedia, eTwinning, Facebook</i>
<i>www.bbmediator.com (website-ul proiectului Strengthening Thinking and Learning Skills)</i>
<i>www.erasmusplus.ro (aplicare și gestionare proiecte pentru dezvoltare instituțională și profesională)</i>
<i>platforma eTwinning (pentru căutare parteneri, resurse educaționale, exemple de bune practici), platforma Zoom, Teams (pentru comunicare, desfășurare activități online)</i>
<i>materiale: sistem Optimusic (pentru creare și realizare activități didactice), iPad-uri, tablete, ochelari VR, softuri educaționale.</i>
<i>www.edmodo.com a funcționat ca un excelent mod de creare a unei clase virtuale.</i>
<i>www.tes.com for schools – se pot crea lecții unitare către elevi, foarte diversificate cu acces la nenumărate resurse educaționale online www.edpuzzle.com – se pot transforma video-uri în chestionare și/sau crea video-uri</i>
<i>www.edu.ro – site-ul MEC – descărcarea testelor de antrenament pentru EN 2020; www.isjbraila.ro – pentru tot felul de informații – site-ul inspectoratului școlar; www.anpcdefp.ro</i>

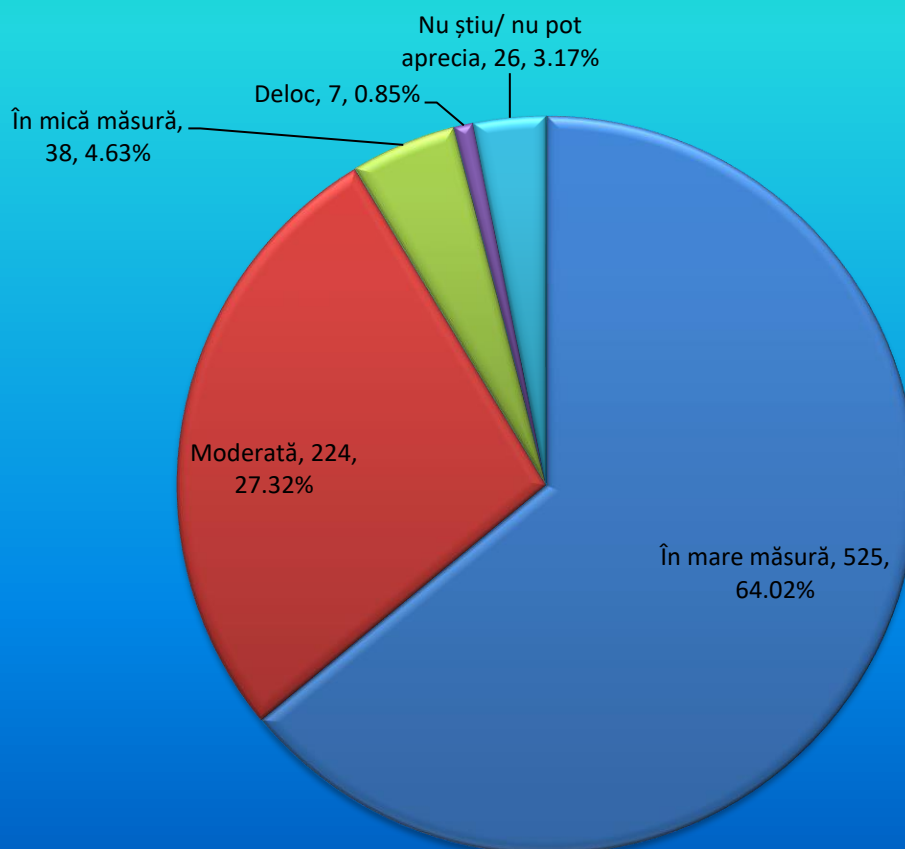
– site-ul Agenției Naționale; www.Zoom.us – platforma de organizare online a întâlnirilor; www.Google Meet – la fel; www.google – Classroom – platformă utilă la învățarea/evaluarea elevilor; www.didactic.ro – platformă ce oferă resurse educaționale făcute de alți colegi.
www.issu.com: Materialele realizate, utilizând această platformă apelează la flash, doar că acesta este mai interesant, mai apropiat de senzația răsfoirii unui material tipărit. Issuu.com poate fi folosit de revistele electronice, dar evident că nu în formă mică. În formatul electronic, postat pe pagina proiectului www.erasmus-joy.eu. Prezzi.com este un instrument, o aplicație web fresh, interactivă și prietenoasă, facilitarea de a face Zoom in și Zoom out pe o imagine sau un text ne ajută să focalizăm atenția pe ceea ce este important, este foarte simplu de folosit chiar și de către cei care nu au cunoștințe în utilizarea de software de design sau animație, prezentarea apare într-o singură pagină, conținutul în ordinea dorită, în funcție de necesitatea dintr-un anumit moment. eTwinning – comunitate virtuală, coordonată de mii de profesori, directori de școli și elevi din întreaga Europă. Acum este locul în care profesori și elevi împreună, pot dezvolta și experimenta noi metode în abordarea procesului de învățare și constă într-un ansamblu de resurse, oferă recomandări, idei și instrumente școlilor pentru a le ajuta să stabilească parteneriate și să inițieze proiecte în colaborare, în orice domeniu
www.ltn.ro (este site-ul liceului nostru)
www.nofrontiersineducation.eu (engleză), Youtube.com, Facebook group.
www.WordPress.com – site gratuit pentru publicarea materialelor comune și vizualizarea rezultatelor în vederea diseminării și implementării acestora ulterioare. S-a comunicat, de asemenea, prin intermediul grupurilor Facebook și Whatsapp. Resursele TIC folosite pe parcursul programelor au fost variate: computere, laptop-uri, telefoane inteligente, toate folosite pentru stocarea, transmiterea și procesarea datelor folosite în cadrul proiectelor.
Your Local Guide
Proiectul „Your Local Guide“ își propune să îmbunătățească abilitățile digitale pentru cel puțin 400 de seniori cu competențe digitale scăzute, dornici să lucreze în managementul și promovarea destinațiilor turistice, înțelegând oportunitatea unei astfel de afaceri și dorind să o valorifice individual sau într-o comunitate de profesioniști. Proiectul poate fi o oportunitate excelentă pentru persoanele în vârstă de a rămâne active în comunitate, realizând în același timp lucruri utile și plăcute. Proiectul își propune să promoveze abordări inovatoare de predare și învățare, concretizate sub forma unor rezultate precum: colecții de bune practici și manuale interactive, un kit de instruire și un joc video ca instrumente pentru a învăța cum se poate gestiona și promova o destinație turistică.
http://yourlocalguide.org/ro/
Youtube/muzică, muzee online, elaborare de teste/materiale educative (Google Classroom, Kahoot, Quizziz etc), programe educaționale
ZOOM (pentru comunicare, întâlniri și webinare); Whatsapp; E-Mailuri.
ZOOM – comunicare cu elevii și colegii; Google Classroom – activități de învățare pentru elev; Softuri educaționale pentru elevii cu CES;
Zoom este platforma cea mai utilizată în acest moment pentru realizarea activităților online.
Zoom pentru predare online
Zoom, Google Classroom, Microsoft Word, Power Point, Excel
Zoom, Kahoot, provobis.ro, nonformalii.ro
Zoom, Padlet, Quizziz, Learning Apps, Kiderpedia, Intuitext – evaluare și predare online; Google Docs/Forms – evaluare, comunicare internă și externă
Zoom, Webex,
Zoom – întâlniri online; Google Classroom – workshops, topics, exercises, articole; Skype – workshops; eTwinning – articole, știri

64, 02% dintre respondenți apreciază că prin experiențele Erasmus+/ESC care au vizat utilizarea TIC în educație/învățare instituțiile beneficiare și-au întărit în mare măsură capacitatea de a gestiona mai bine situațiile de risc/criză.

Raportându-vă la actuala criză generată de pandemia COVID-19 considerați că prin experiențele Erasmus+/ESC care au vizat utilizarea TIC în educație/învățare, instituția/organizația dumneavoastră și-a întărit capacitatea de a gestiona mai bine situațiile de risc/criză?

Nivel de apreciere	Număr respondenți	Procent din numărul total de respondenți
În mare măsură	525	64. 02%
Moderată	224	27. 32%
În mică măsură	38	4. 63%
Deloc	7	0. 85%
Nu știu/nu pot aprecia	26	3. 17%

Repartiția numărului de respondenți în funcție de aprecierile privind măsura în care experiențele Erasmus+/ESC care au vizat utilizarea TIC în educație/învățare, au întărit capacitatea instituțiilor/organizațiilor de a gestiona mai bine situațiile de risc



Referitor la disciplinele/domeniile de învățare unde este folosită experiența TIC dobândită în cadrul Erasmus+/ESC, au fost date următoarele răspunsuri:

Menționați, punctual, care sunt disciplinele/domeniile de învățare unde aplicați experiența TIC dobândită în cadrul Erasmus+/ESC:

Platforme online pentru colaborarea digitală cu elevii în cadrul Centrului Școlar. platforme de diseminare online a rezultatelor proiectului ERASMUS+. Managementul implementării proiectului ERASMUS+

La aproape toate disciplinele școlare, dar mai ales la matematică, TIC, Limba Engleză, Limbă și literatură română, Educație socială,

Comunicare, limba engleză, competențe digitale, terapii educaționale complexe și integrate, logopedie, consiliere

Creare de documente, corespondență electronică, creare de prezentări, quizz-uri, susținere de training-uri online, organizare sesiuni de comunicări științifice, creare postere de promovare etc.

Cursul online Helping Youth în Online Career – sprijină organizațiile care lucrează cu tinerii și le furnizează instrumentele inovatoare destinate găsirii unei slujbe online.

Incluziunea socială a persoanelor vulnerabile (respectiv a persoanelor cu dizabilități). Proceduri inovatoare în domeniul ocupării persoanelor cu dizabilități. platforme de ocupare specifice prin stimularea implicării civice a persoanelor cu dizabilități.
Informatică, Limbi străine, științe, Management, activități de învățare, formarea cadrelor didactice, diseminare, comunicarea internă, comunicarea cu partenerii
Limba engleză, CLIL (Engleză + turism, Engleză + gastronomie), consiliere și orientare
Limba și literatura română, Limba engleză, Fizică, Geografie, Istorie, Biologie, Informatică
Limbi străine, Științe, Tehnologii
Organizarea și managementul activităților online (dacă nu aveam experiența cooperării prin metode online cu partenerii Erasmus, acum ar fi mult mai dificilă coordonarea echipei interne), Metode de cooperare, colaborare online (Trello, GDrive, Canva)
Pentru predarea online, realizarea activităților de diseminare, activități în alte proiecte în care este implicată școala; aceste activități nu erau proiectate să se desfășoare online dar acum au fost mutate în spațiul virtual.
Formarea continuă a specialiștilor care oferă servicii educaționale, terapeutice și de consiliere copiilor cu cerințe educative speciale și familiilor acestora.
1.comunicare cu partenerii și cu elevii; 2. Diseminare și promovare proiecte/activități; 3. Activitățile cu elevii la clasă. 4. Creare de documente școlare digitale – Menționăm că toate proiectele se află în derulare, nu s-au finalizat încă, deci nu avem prea multe rezultate.
1. Limbă și comunicare 2. Științe 3. Pedagogie 4. Educație sociale 5. Dirigenție
1. Managementul proiectelor de Educație și cercetare 2. Corespondența în parteneriat și metodele de comunicare online (schimb fișiere dimensiuni mari pe platforma de e-learning, susținere video conferințe) 3. Formarea profesională în rândul colegilor și al specialiștilor din industria textilă, prin intermediul platformei de e-learning 4. Susținerea de prezentări la conferințe care se desfășoară online, din cauza situației internaționale de criză (ELSE 2020, https://www.elseconference.eu/) 5. Diseminarea resurselor de e-learning către facultățile cu profil textil din țară, în vederea susținerii de cursuri online de către studenții aflați în perioada de criză (UT Iași – Facultatea de Design Industrial și Managementul Afacerilor, UAV Arad – Facultatea de Inginerie, U Oradea/Facultatea de inginerie energetică și management industrial, Departamentul de textile, pielărie și management industrial)
1. planificare, predare, evaluare; 2. Scriere și management proiecte
1. Utilizarea tehnologiei informației și comunicării în activitatea de consiliere 2.rolul TIC în educație 3. Evoluția învățării la distanță
Activitatea curentă a asociației și programe/proiecte propuse spre finanțare.
Activități artistico-plastice, construcții, științe, limbaj și comunicare
Activități de formare derulate cu beneficiarii, activități de consiliere/mentoring, conferințe
Activități educative extracurriculare/informatică, TIC, Limbi străine
Activitățile formale (TIC, limba engleză) și nonformale (activități extracurriculare) diseminări
Acum toată școala folosește Google Classroom și room pentru toate discipline. Pentru activitățile extracurriculare folosim eTwinning
Am îmbunătățit relaționarea cu părinții, cu echipa de educatoare
Am realizat două opționale – CDS (Managementul Informatizat al Proiectelor și Tehnici de Comunicare utilizând Instrumente TIC) în care am aplicat și transmis altor elevi ceea ce am învățat pe toată perioada proiectului. Elevii și profesorii au învățat să utilizeze platforma Kahoot.eu am avut lecție metodică pe opționalul Managementul Informatizat al Proiectelor în care am prezentat cum pot fi evaluați elevii cu platforma Kahoot și cum se realizează un test la care elevii pot răspunde cu telefonul mobil. Disciplinele pot fi foarte multe – oricare. Propunere: Ideal ar fi ca în viitoarele proiecte Erasmus+ să se poată asigura în buget posibilitatea de a se achiziționa echipament IT pentru a se accelera lucrul la distanță – echipament care să ajute după finalizarea proiectului și școala participantă. Accesul participanților la cât mai multe echipamente, softuri și platforme înseamnă o mai bună dezvoltare a competențelor TIC.
Animatie socială, cultură generală, activități de formare cu tineri, activități cu beneficiarii (copii și tineri defavorizați), activități de socializare, comunicare și colaborare documente în echipele de proiecte și management
Antreprenoriat

<i>Antreprenoriat, Creare de materiale și resurse educaționale</i>
<i>Aplic competențele dobândite în predarea de zi cu zi. Experiența anterioară m-a ajutat să fiu mult mai flexibilă și să învăț din mers zi de zi. Colegii mei fac același lucru. Cea mai importantă lecție din implementarea proiectelor Erasmus este că am învățat că trebuie să învăț constant, chiar dacă sunt profesor și că trebuie să ajustez din mers ceea ce fac, adaptându-mă la orice situație. De exemplu, am învățat acum 2 săptămâni să predau online folosind o tabletă grafică. Și e extraordinar, pentru că predau ca în clasă!</i>
<i>Aplic experiența TIC dobândită în cadrul Erasmus+ în procesul de predare, învățare și evaluare în cadrul orelor de Educație plastică, Consiliere și orientare, Activități extrașcolare etc.</i>
<i>Aplic experiența TIC dobândită la cursurile de formare din cadrul Proiectelor Erasmus+, în activitățile de predare online, dar și în activitatea de coordonare și formare a cadrelor didactice din județul Giurgiu.</i>
<i>Aplicăm experiența TIC dobândită prin Erasmus+ în absolut toate domeniile de învățare zilnică, săptămânală, lunară, anuală, într-o mai mică sau mai mare măsură.</i>
<i>Aplicăm experiența TIC dobândită în cadrul proiectelor Erasmus+ în procesul de predare, învățare și evaluare, în cadrul orelor Limba Engleză, Geografie, Istorie, Educație socială, activități extrașcolare, etc.</i>
<i>Aria curriculară Tehnologii prin crearea de Google Classroom și conectarea cu materialele de învățare prezentate și evaluarea elevilor în cadrul online. Acest domeniu dispunea în cadrul școlii, oricum, de lipsa de manuale sau alte materiale de învățare fizice. Frecvent se apela la platforme online precum www.eprof.ro sau www.regielive.co. Apoi integrarea proiectelor eTwinning ale școlii în cadrul curriculumului a însemnat contactul unor grupe de elevi cu instrumente colaborative foarte variate – web 2.0 des utilizate în proiectele online eTwinning. Integrarea în curriculum a vizat integrarea în domeniile Limba română, Limba străină Engleză, disciplina TIC și multe alte domenii de învățare care apelează la noțiuni de cultură generală și diversitate, Istorie, Geografie, Biologie sau Educație civică.</i>
<i>Arii curriculare/domenii: Limbă și comunicare: – Limba română, Limbi moderne, matematică și științe: – STEM, Om și societate: – Istorie, Geografie, Cultură și societate, Educație pentru mediu, Arte: – Arte vizuale, Dramă, Muzică, Educație fizică, Tehnologii: – informatică și aplicații practice, TICE, Dezvoltare personală, PBL</i>
<i>Arii curriculare: Limbă și comunicare (limba engleză), Om și societate, Tehnologii, Arte, Educație fizică și sport</i>
<i>Arte vizuale, Engleză, Muzică</i>
<i>Arte, Cetățenie, Economie, istoria culturii, Limbi străine, Limbă și literatură, Studii europene, Studii sociale/Sociologie, Știința consumatorului, Educație ecologică</i>
<i>Asociația de Sudură din România este organism acreditat pentru predarea și evaluarea cunoștințelor în vederea obținerii diplomei de Inginer Sudor Internațional și a mai multor specializări în conformitate cu Ghidurile Europene de Calificare a Sudorilor. Toate disciplinele sunt predate în regim online, competențele digitale dobândite în cadrul ERASMUS+ fiind de un real ajutor.</i>
<i>Ateliere online</i>
<i>Biologie</i>
<i>Având în vedere că am implementat proiecte de mobilitate pentru formarea resursei umane (educație școlară, educație profesională, educația adulților), paleta disciplinelor la care a fost integrată TIC în actul educațional este foarte largă: limba română, limba engleză/franceză, matematică, chimie, fizică, istorie, geografie, discipline socio-umane, religie, module de specialitate.</i>
<i>Biologie, Engleză, Discipline Tehnice, Tehnologii.</i>
<i>Biologie, Geografie, Limba Engleză, fizică, Limba franceză, Chimie, Educație plastică</i>
<i>Biologie, Geografie, științe, în general, dar și limbi străine</i>
<i>Biologie, matematică, fizică, Limba Română, Informatică, Geografie, Istorie</i>
<i>Biologie, ecologie, managementul proiectelor, limbi străine</i>
<i>Eu predau limba engleză la ciclul primar, gimnazial și liceal. Pentru mine trecerea la învățarea online a decurs extrem de ușor datorită programelor Erasmus care au avut la baza TIC. M-am putut adapta foarte ușor și am putut să accesez cu ușurință atât noi platforme online, cât și aplicații pe care deja le cunoșteam. Am putut recomanda cu încredere și colegilor mei, din alte școli, platforme și aplicații deja cunoscute prin intermediul acestor programe europene, pentru ca și ei la rândul lor să cunoască beneficiile accesării programelor Erasmus.</i>

Ca profesor de matematică, folosesc experiența TIC în predarea acestei discipline. Pentru că predau la clase cu profil pedagogic, folosim TIC în realizarea planurilor de lecții și a materialelor didactice pentru practica pedagogică. De asemenea, folosesc această experiență și în activitatea de consiliere și a activităților desfășurate în cadrul proiectelor pe care le coordonez, fiind coordonatorul pentru activități școlare și extrașcolare la nivelul școlii.
Cercetare, Sport
Cercul de pictura și fotoclub, grafică 3D, cercul de informatică, artă decorativă, cercul de muzică, cercul de șah, cercul de dans.
Cetățenie democratică, protecția mediului, voluntariat, moștenire culturală, antreprenariat.
Chimie
Chimie, consiliere și orientare, consiliere părinți
Chimie, educație tehnologică, fizică, geografie, activități extrașcolare
Chimie, Fizică, Biologie, Matematică, Limbi străine, Tehnologie, Română
Chimie, fizică, limba engleză, biologie, educație tehnologică, consiliere.
Chimie, informatică, mecanică, biologie
Chimie, fizică, biologie, limbi străine, educație pentru sănătate, educație civică etc
Chimie; Mediu; Dirigenție și consiliere; Activități de relaxare și jocuri
Ciclul primar-toate disciplinele, științe, informatică, tehnologie, limbi moderne
Cluburile educaționale cu copiii și tinerii, Educația profesorilor și adulților
Competențele digitale consolidate prin intermediul activităților de proiect m-au ajutat atât în activitatea derulată online cu elevii la disciplina de predare (Limba și literatura română), cât și în activitatea de formare cu adulții (programe de formare online – webinare).
Competențele TIC dobândite se aplică în tot procesul instructiv educativ, la toate disciplinele.
Comunicare cu echipa și participanții, creare de interacțiuni la distanță, management pentru planificare de taskuri, promovare prin social media și crowdfunding, lucrul în echipa colaborativ,
Comunicare în Limba română, Muzică și mișcare, Consiliere și orientare, Arte vizuale și abilități practice
Comunicare în limba română/matematică, Dezvoltare personală/Arte vizuale și abilități practice.
Comunicare internă și externă, diseminare, prezentarea sau realizarea unor lucrări în PowerPoint, realizarea unor materiale de prezentare a școlii, a orașului, a țării în care locuim
Comunicare internă și externă
Comunicare în limba română, matematică și explorarea mediului, Arte vizuale și abilități practice.
Comunicare între angajați, cu colaboratori, furnizori, parteneri pentru realizare materiale de învățare, transmitere informații membri, furnizare cursuri de dezvoltare personală membri, etc
Comunicare la distanță, redactarea unor proiecte de grup, realizarea unor lecții online interactive; în contextul actual, experiența TIC este utilă în orice domeniu și la orice disciplină de învățare
Comunicare, activități de învățare, formare, diseminare.
Comunicare, matematică
Comunicare, vizibilitate și diseminare, instruire participanți din toate domeniile în care lucrăm despre concepție și editare filme folosind metoda Digital Storytelling.
Comunicarea online prin intermediul instrumentelor avute la îndemână, abilități crescute de folosire a instrumentelor de realizare a diferitelor prezentări, de stocare de date.
Consiliere psihopedagogică, activități extracurriculare, Educație socială
Consiliere și orientare, Educație pentru sănătate,
Consiliere și orientare, Educație socială, Istorie, Geografie, Artă.
consiliere și orientare, Limba engleză
Consiliere și orientare, TIC, Limba română, Limba engleză, Matematică, Fizică, Biologie
Consiliere și orientare, chimie, fizică, științe sociale, educație plastică și vizuală.
Consiliere și orientare, Limbă și comunicare
Consiliere și Orientare/Dezvoltare Personală, Limba engleză, Limba română, Cultură Civică, Educație tehnologică, Educație plastică, Educație fizică, Educație Muzicală
Consiliere, engleză

Cred cu tărie că aproape la toate disciplinele se folosește experiența dobândită în proiectele Europene. În primul rând, am colaborat toți, folosind instrumentele Google Apps for Education. În calitate de coordonator, am avut ca prioritate participarea unui număr cât mai mare de cadre didactice în activitățile de proiect, astfel încât din colectivul de cadre didactice din liceul nostru peste 40% din profesori au fost în mobilități. Amintesc aici câteva: 1. Disciplinele tehnice și TIC sunt cele care profită cel mai mult de experiența și exemplele de bună practică oferite de mobilități, activitățile locale. Materialele create, platforme pe care le utilizăm sunt rezultatul proiectelor 2. Limbi străine – au descoperit noi metode interactive, video, programe 3. Istorie, geografie – produsele finale toate au fost realizate și postate electronic 4. științe – Electricitate – platforme noi Phet, electro-toile 5. Orientare și consiliere – dirigenție – aplicăm experiența obținută prin utilizarea produselor finale 6. Promovarea liceului de către elevii noștri prin realizarea de video-uri cu titlul „De ce este liceul meu cool?“, care au invadat Facebook-ul. Aceste video-uri sunt realizate în ultima lună de elevii care au participat la proiectul VET de mobilitate anul trecut.

Exemplu: <https://www.Facebook.com/radu.neagu.948/videos/652935848891471/UzpfSTI3NTcwNDE4NTkwMTY0NDoxODMxODcwMjAzNjE4MzYw/>

Cunoașterea programelor de editare a video-urilor pe parcursul implementării proiectului Erasmus+ „Citoyens europeens-vivons autrement.Vivons durablement” a fost o experiență pe care elevii și profesorii au aplicat-o cu succes în activitatea didactică, respectiv de învățare.

<https://www.openshot.org/ro;> <http://www.videosoftdev.com/free-video-editor;>
<http://avidemux.sourceforge.net;> <https://wondershare-video-editor.en.uptodown.com>

Cunoștințele dobândite în cadrul primului proiect de parteneriat strategic REDiC, legate de siguranța în mediul online, sunt utilizate în cadrul orelor de Consiliere și orientare, opționalul TIC, Limba engleză și în cadrul orelor de Terapie Educațională Complexă și Integrată – Socializare, Formarea Autonomiei Personale, iar cunoștințele din cadrul celui de-al doilea proiect de parteneriat strategic GAMES sunt utilizate la Matematică (prin jocul final creat de echipa noastră) dar și la opționalul TIC, Limba engleză și în cadrul orelor de Terapie Educațională Complexă și Integrată – Ludoterapie, sau Terapie Tulburărilor de Limbaj – Educație psihomotrică.

Cursuri & activități de Educație nonformală, management

Cursuri de Comunicare la nivel de Licență și Masterat.

Cursuri de formare, consultanță pe pregătire planuri de afaceri, lucru în echipă, planificări etc

Cursuri studii universitare licență/masterat/doctorat; Discipline predate: Informatică Economica, Rețele de calculatoare, Tehnologii Web

Cyberbullying, învățare nonformală, dezvoltare de competențe, coding pentru femei, etc.

Datorită dezvoltării mai multor activități pe diverse platforme pentru a comunica și a face o muncă mai creativă, împreună cu elevii din alte țări partenere, am transferat aceste noțiuni la restul unității școlare, elevii implicați devenind promotorii unui nou mod de a învăța prin platformele online.

De la Dirigenție și până la asistarea întocmirii proiectelor pentru atestarea competențelor profesionale, absolut toate disciplinele aplică în acest moment competențele TIC pentru continuarea desfășurării în mediul online a pregătirii școlare.

Deoarece au fost implicați profesori din toate ariile curriculare ale școlii, putem spune că toate disciplinele au aplicat experiența dobândită în cadrul ERASMUS+. Personal, am aplicat la disciplina matematică.

Deoarece elevii au dobândit experiență în participarea la videoconferințe organizate prin platforma eTwinning și, de asemenea, lucrând în echipe pentru realizarea multor prezentări PPT, a unor filmulețe, documente Google Docs, sau folosind diverse instrumente web 2.0 în cadrul proiectului, toate acestea le-au oferit suficiente cunoștințe pentru a le utiliza la toate materiile pe care le studiază, mai ales acum, pentru școala online.

Deși instituția nu a avut proiecte Erasmus+ care au vizat TIC în educație, personalul didactic utilizează platforme online pentru predare/învățare/evaluare la toate disciplinele din curriculumul școlar (în special în contextul pandemiei COVID 19), dar și în cadrul activităților nonformale și informale.

Dezvoltare antreprenorială, resurse umane, management de proiect, digitalizarea activităților, e-business, e-commerce, e-marketing

Dezvoltare personală, Arte vizuale și abilități practice

Dezvoltarea abilităților de comunicare, Limba engleză (predare, învățare, evaluare), Transdisciplinaritate, Dezvoltarea abilităților de a utiliza resurse educaționale folosind TIC

<i>Dezvoltarea abilităților de viață independentă</i>
<i>Disciplina fizică: realizarea de experiențe în laboratoare virtuale, modelarea unor fenomene fizice, prelucrarea datelor experimentale, colectarea informațiilor, tehnoredactarea documentelor</i>
<i>Disciplina – Limba și literatura română, consiliere și orientare. Domeniu – predarea online.</i>
<i>Discipline de specialitate, Limbi moderne</i>
<i>Discipline de specialitate de la domeniul Turism și alimentație, Economic-Comerț, Limba engleză, Economie aplicată</i>
<i>Discipline economice</i>
<i>Discipline economice, Limbă și literatura română, geografie, științe, limbi străine.</i>
<i>Discipline preșcolare: om și societate, limbă și comunicare, științe, estetic creativ</i>
<i>Discipline socio-umane; club dezbateri; comunicare cu elevi și colegi</i>
<i>Discipline tehnice (module tehnologice); securitate în muncă</i>
<i>Discipline tehnice, Limbi moderne, activități extracurriculare</i>
<i>Disciplinele din aria curriculară tehnologiei (contabilitate, marketing, TIC, turism și alimentație publică, analiza economică) precum și disciplinele socio-umane (geografie, istorie, economie, psihologie)</i>
<i>Disciplinele care au beneficiat de experiența TIC dobândită în cadrul proiectului Erasmus sunt: Limbile străine, Geografie, Istorie, Arte, informatică și activitățile extracurriculare derulate cu sprijinul profesorilor de Muzică, Arte, Sport.</i>
<i>Disciplinele economice, TIC, matematică, discipline tehnologice</i>
<i>Disciplinele la care folosim în cea mai mare măsură experiența TIC sunt următoarele: Comunicare în limba maternă și în limba română, Matematică și științele naturii, Fizică, Geografie, Biologie, Cultură civică, Istorie, Limba Engleză</i>
<i>Disciplinele socio-umane (istorie, economie, psihologie) literatură, arte</i>
<i>Disciplinele: Construcții, Engleză, Matematică</i>
<i>Domenii de învățare: capacități și atitudini față de învățare, dezvoltarea cognitivă, și cunoașterea lumii, dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii, dezvoltarea socio-emoțională.</i>
<i>Domeniile de limbaj și comunicare, științe, domeniul estetic și creativitate</i>
<i>Domeniul educației școlare și a adulților</i>
<i>Domeniul experiențial Știință – Cunoașterea mediului înconjurător și Matematică; Domeniul Limbă și Comunicare; Domeniul Estetic Creativ; Domeniul Om și Societate</i>
<i>Domeniul Limbă și Comunicare, Domeniul Artistic-plastic, Domeniul Știință,</i>
<i>Domeniul Limbă și comunicare, Științe, Domeniul estetic – creativ, Domeniul Om și societate</i>
<i>Domeniul Om și societate – activitate practică; Activități liber-alese.</i>
<i>Domeniul Producție Media – Radio, Film și Televiziune – Auxiliar curricular pentru profesori, pentru un nou profil al profesiei în domeniul media și producția media online; Domeniul Producție Media – Radio, Film și Televiziune – Auxiliar curricular pentru elevi, pentru un nou profil al profesiei în domeniul media și producția media online; Domeniul Producție Media – Radio, Film și Televiziune – e-antreprenariat – Metodologie pentru crearea și funcționarea Laboratorului de Producție Media – Radio, Film și Televiziune în școli și în companii de media, pentru producție media online; Domeniul Producție Media – Radio, Film și Televiziune – Metodologia de lucru cu instrumente digitale în domeniul Producție Media și e-learning – pachet e-learning cu lecții video, în școli și în companii de media pentru producție media online; Domeniul Producție Media – Radio, Film și Televiziune – Metodologia pentru Managementul incluziunii, în școli și în companii de media, pentru producție media online; Domeniul Producție Media – Radio, Film și Televiziune – Metodologia Platformei digitale pentru resurse educaționale deschise – OER – Producție Media – Radio, Film și Televiziune, care poate fi utilizată în instituțiile de învățământ preuniversitar secundar VET în domeniul producție media și de companiile de producție media, de alte organizații interesate în această sferă de activitate, pentru producția media online. Domeniul Producție Media – Radio, Film și Televiziune – Formarea profesională a cadrelor didactice și a experților din companii de media, pentru utilizarea TIC în Educație și formare, producția media online.</i>
<i>Domeniul social – îngrijirea vârstnicilor, persoane cu demență, antreprenariat social, îngrijirea persoanelor cu neurodizabilități, familii monoparentale în situații vulnerabile.</i>
<i>Domeniul Știință, Limbă și Comunicare, Om și Societate, Estetic și Creativ și Psihomotric</i>

<i>Domeniul școlar: la disciplina biologie, consiliere și orientare școlară.</i>
<i>Domeniul știință, domeniul limbă și comunicare</i>
<i>Domeniul Științe, Domeniul limbă și comunicare. Domeniul om și societate/Colaborarea cu părinții, fundamentală în susținerea activităților de învățare online cu preșcolarii.</i>
<i>Domeniul tehnic și în învățământul primar</i>
<i>Domeniul Voluntariat ESC,</i>
<i>DȘ: Cunoașterea mediului, Activități matematice, DLC: Educarea limbajului, DEC: Educație Muzicală, DOS: Educație pentru societate</i>
<i>După cum am spus, nu am avut proiecte legate de TIC în mod explicit. Competențele de utilizare (TIC) s-au format ca urmare a contactelor pe care le-am avut, iar experiența dobândită se aplică în Învățământul formal, la clasă, precum și în activitățile nonformale</i>
<i>Educație plastică</i>
<i>Educația adulților, Educație școlară, învățare limbi străine, protejarea mediului, educarea emoțională, protejarea persoanelor vulnerabile, dezvoltarea personală, protejarea sănătății</i>
<i>Educația copiilor preșcolari, pregătirea materialelor pentru învățarea limbii engleze</i>
<i>Educația universitară, pregătirea didactică a cadrelor didactice și studenților, educația adulților prin cursuri online scurte</i>
<i>Educație – crearea unor cursuri online pe diferite platforme (trecerea de la educația face-to-face la educația online); management și comunicare organizațională – utilizarea unor alte aplicații pentru comunicare, ședințe de proiecte (Zoom, Microsoft Teams)</i>
<i>Educația adulților, tineret, Educație școlară, management</i>
<i>Educație antreprenorială</i>
<i>Educație antreprenorială, Economie, Educație socială</i>
<i>Educație antreprenorială, matematică, chimie, limba engleză, limba română</i>
<i>Educație antreprenorială, limbi străine, geografie</i>
<i>Educație artistică, civică, consiliere și orientare profesională</i>
<i>Educație civică, științe</i>
<i>Educație eco-civică adulți; formare social media pentru seniori; curs tineret – interactiv despre patrimoniul natural și cultural; formarea educatorilor de adulți din medii dezavantajate; foto și video learning pentru tineri.</i>
<i>Educație financiară non formală pentru adulți</i>
<i>Educație financiară, Arte vizuale și abilități practice, Joc și mișcare, Geografie.</i>
<i>Educație incluzivă, dezvoltare personală și autonomie în învățare</i>
<i>Educație interculturală, participare activă</i>
<i>Educație Non-Formală, Marketing, PR și Comunicare</i>
<i>Educație pe parcursul întregii vieți pentru adulții cu sindrom Down.</i>
<i>Educație pentru mediu, Educație pentru sănătate, Electrotehnică, Robotică, Design vestimentar, Muzică, Jurnalism, Limba engleză, Arte vizuale.</i>
<i>Educație școlară/Educația adulților – în rețelele regionale create în cadrul E+, în formarea cadrelor didactice, formatorilor, membrilor și voluntarilor diferitelor organizații privind utilizarea TIC în educație</i>
<i>Educație socială, Orientare și consiliere, Engleză, TIC, alte activități nonformale.</i>
<i>Educație pentru tineri, Educația adulților, Educație profesională</i>
<i>Educatoarele și învățătoarele o folosesc; limba română; limbile străine; informatică; matematică; fizică; educația tehnologică; geografia și istorie.</i>
<i>Educația adulților – în cadrul dezvoltării și implementării anumitor cursuri de formare educaționale specifice anumitor categorii de beneficiari: seniorii (promovarea active ageing), tinerii (pentru lucrătorii de tineret pe partea de antreprenariat social, staff organizații), formatorii și consilierii care lucrează cu migranții, facilitatori comunitari și persoanele dezavantajate social din mediul rural prin Centrele de Învățate Comunitare (înființate de către IREA, în calitate de coordonator al proiectului care viza acest lucru). Studenții Facultății de Sociologie și Psihologie ai UVT care își desfășoară Practica Pedagogică/Specialitate cu tutori de practică ai IREA. Doctoranzi ai Programului de Doctorat ai UVT.</i>
<i>Educația persoanelor surde, educația familiilor acestora, formarea continuă a specialiștilor care lucrează cu persoane Surde (persoane cu pierderi de auz).</i>

<i>Educație antreprenorială, economie, istorie, geografie, engleză, educație financiară, educație civică, dirigentie, etc.</i>
<i>Educație formală și nonformală, toate disciplinele într-o măsură mai mare sau mai mică.</i>
<i>Educație Muzicală. Muzică și mișcare, Lecții de pian, Cor</i>
<i>Educație pentru patrimoniu, educația adulților, educație muzeală, acces la educație a persoanelor cu dizabilități</i>
<i>Educație socială, Economie, Educație antreprenorială, Matematică, Informatică, Biologie, Chimie, Drept Internațional, Educație pentru democrație, Educație pentru drepturile omului, Istorie, Geografie, Literatură etc.</i>
<i>Educație specială</i>
<i>Educație tehnologică</i>
<i>Educație timpurie, activități online.</i>
<i>Electronică, Artă Textilă</i>
<i>Elevii pot realiza proiecte folosind documente și informații de pe internet, dar pot învăța și să utilizeze mai bine diverse programe. Schimbă experiențe cu alți elevi din alte țări și păstrează legătura prin mail.</i>
<i>Engleză, franceză, fizică, chimie, biologie, geografie, socio-umane, informatică, matematică, limba română</i>
<i>Engleză, geografie, biologie, consiliere, muzică, educație fizică, română, matematică, religie</i>
<i>Engleză, geografie, biologie, dezvoltare personală</i>
<i>Engleză, geografie, franceză, Educație socială, Limba română, Educație ecologică, matematică, Muzică, limba română, chimie</i>
<i>Engleză, TIC, istorie, geografie, română, matematică, biologie,</i>
<i>Engleză, Educație ecologică, Consiliere și orientare școlară</i>
<i>Engleză, germană, educație socială, matematică, geografie</i>
<i>Engleză, Modulele de specialitate, TIC</i>
<i>Evaluare prin chestionare, Creare de resurse educaționale în format digital (la limba română, limba engleză)</i>
<i>Experiența acumulată prin participarea la proiectele internaționale o folosim în orice disciplină și în această perioadă profesorilor activi în cadrul proiectelor le-a fost mult mai ușor să gestioneze lucrul online la discipline precum limba română, matematică, istorie, geografie, engleză/franceză, educație fizică, educație pentru sănătate/mediu</i>
<i>Experiența TIC dobândită în cadrul Erasmus+ este aplicată frecvent în aproape toate disciplinele, în cadrul ariilor curriculare întâlnite în mediul educațional, mai ales în cadrul disciplinelor de Tehnologia informației, biologie, geografie și Educație civică.</i>
<i>Experiența TIC din cadrul acestor proiecte deosebite am valorificat-o în special în Curriculum-ul la decizia școlii, prin programe de opțional, de asemenea, la Clubul de robotică al școlii, înființat acum 2 ani, ca urmare a începerii unui proiect STEAM. Alt domeniu în care experiența proiectelor ERASMUS + a fost generatoare de noi proiecte este domeniul nonformal. Școala noastră are două cluburi IMPACT de cetățenie activă pentru serviciu în folosul comunității, iar aici elevii noștri își completează pașaportul nonformal pe portalul IMPACT al Fundației Noi Orizonturi Lupeni. Nu trebuie să oitem nici materiile la care beneficiarii proiectelor ERASMUS+ din școala noastră au putut să își demonstreze noile competențe digitale și anume: educația tehnologică, TIC, fizică, chimie, biologie, educație socială și altele.</i>
<i>Experiența TIC dobândită a ajutat unitatea școlară prin: 1. Conceperea și aplicarea de activități interactive utilizând platforme educaționale la toate materiile și ciclurile de învățământ 2. Obținerea unui feed-back rapid, eficient prin utilizarea de aplicații online la nivelul fiecărui profesor dar și la nivel de management</i>
<i>Experiența TIC dobândită în cadrul Erasmus se aplică la orele de engleză, franceză, TIC, informatică, limba română, chimie, deoarece profesorii și elevii și-au dezvoltat abilitățile digitale ca urmare a implementării proiectelor Erasmus KA209 și KA 229.</i>
<i>Experiența TIC dobândită în cadrul proiectelor Erasmus+ este aplicată la toate disciplinele din Curriculum.</i>
<i>Experiența TIC dobândită în cadrul proiectelor Erasmus+ o aplic în procesul de predare-învățare-evaluare a disciplinei pe care o predau și anume Informatică și TIC.</i>

Experiența TIC dobândită în cadrul proiectelor finanțate prin Programul Erasmus+, o aplicăm la majoritatea disciplinelor: discipline tehnice, limbi străine, istorie, geografie, matematică, discipline socio-umane, chimie.
Experiența TIC dobândită pe parcursul programului este valorificată în pregătirea materialelor digitale și digitalizate pentru elevii cu deficiențe în actuala perioadă de școală desfășurată în online, dar și în afara acestei perioade.
Experiența TIC dobândită s-a aplicat la numeroase discipline: limbi străine (engleză și franceză), limba română, istorie, geografie, Educație Muzicală, educație artistică, biologie, fizică, chimie, educație tehnologică și discipline socio-umane (logică, psihologie, economie).
Experiența TIC este aplicată atât la nivelul Învățământului primar cât și gimnazial: matematică, limbi străine (engleză), științe, educație plastică
Experiența TIC o folosesc profesorii și elevii la toate materiile, având la clasă dotare cu tablă interactivă.
Experiența TIC poate fi integrată în toate disciplinele școlare/domenii, deținerea unui bagaj minim de competențe TIC asigură supraviețuirea învățământului în perioada școlii online.
Facilitatea procesului de învățare al voluntarilor ESC/EVS, Managementul proiectelor.
Fiecare profesor și fiecare elev din școală are acces la Google Classroom și în acest mod toți elevii și profesorii școlii au conturi G Suite și lucrăm toți în mod unitar.
Fiind o instituție de formare a adulților, folosim TIC în: colectarea de informații de la grupurile țintă în ceea ce privește nevoia de formare; lucru colaborativ între membrii asociației; prezentarea experiențelor câștigate în urma participării la activități de formare celorlalți membri; crearea de grupuri care includ participanții la activitățile de formare ale asociației și împărtășirea de materiale.
Filmele și produsele proiectului sunt utilizate în cadrul orelor de istorie, limba engleză și dirigenție. Celelalte instrumente TIC identificate și promovate în cadrul proiectului sunt folosite la orele de limbi străine, dar și la limba română, la informatică, fizică și chimie, informatică și TIC, precum și în cadrul cabinetului de asistență psihopedagogică.
Filmulețele și prezentările realizate cu soft-urile Moovly sau Genially fac înțelegerea lecțiilor mai ușoară prin îmbinarea informațiilor scrise cu imaginile și pot fi folosite la toate obiectele; Lyrics training este util în învățarea într-un mod plăcut a limbilor străine prin intermediul muzicii, iar softul Easelly este extrem de util în realizarea graficelor, folosite la orele de fizică sau matematică. Metoda Flipped Classroom este folosită aproape la toate disciplinele: matematică, limbi străine, istorie, geografie, TIC, logică și argumentare, biologie, discipline tehnice etc. platforma eTwinning este și va fi folosită pentru continuarea proiectelor în online, aici elevii și profesorii pot ține legătura, crea și încărca materiale etc. platforma Google Classroom este folosită la toate disciplinele, iar Meet.google.com este locul unde profesorii se întâlnesc cu elevii live. Aplicația online Zoom este modalitatea prin care poți efectua conferințe video, poți trimite mesaje, expedia fișiere și poți participa, în grup, la diferite lecții în format digital. platforma aplicației permite efectuarea de apeluri video de grup de pe PC, laptop, smartphone sau tabletă prin folosirea chat-ului care, împarte ecranul între fereastra profesorului și utilizarea unei table virtuale interactive. Este folosită la orele de matematică, logică, geografie etc. platforma Edmodo este preferată mai mult de profesorii de la disciplinele tehnice.
Fizică, chimie, biologie, matematică
Fizică, Consiliere și orientare, limba română, limba engleză, matematică, biologie
Fizică, limbi străine, consilierea elevilor, TIC
Fizică, limbi străine, limba română
Fizică, limbi străine, TIC
Fizică, Matematică, Biologie, Informatică, Limbi străine – engleză, franceză, germană, Geografie etc
Fizică, Biologie, Geografie
Fizică, chimie, opționale – științe
Fizică, geografie, biologie, chimie, discipline tehnice, istorie
Fizică, Matematică, Biologie Chimie, Geografie, Limba engleză, Limba română
Fizică, Matematică, Științe, Limba engleză
Folosesc TIC în procesul de predare, învățare și evaluare în cadrul orelor de Educație tehnologică și Informatică

Folosesc TIC în procesul de predare, învățare și evaluare, în cadrul orelor de Limba și literatura română, Limba franceză, Limba latină, Elemente de limbă latină și de cultură romanică, Consiliere și orientare.
Folosim la disciplinele informatică/TIC, opționale în domeniul informaticii, chimie, arte, jocuri, Educație tehnologică.
Formare de autonomie personală, Ludoterapie, activități de stimulare cognitivă
Formare profesională, Educație muzeală, Educația adulților
Formarea adulților, comunicare cu beneficiarii, culegere date și informații
Formarea profesională a personalului din domeniul social (webinare, coaching/supervizare online); Comunicare și management la distanță.
Geografie, Învățământ primar, Ecologie
General management of the organisation, project management, teaching and training, engineering
Geografie
Geografie, comunicarea cu elevii
Geografie, chimie, biologie
Geografie, educație tehnologică, limba engleză, matematică
Geografie, Engleză, Limba Română, Fizică, Matematică
Geografie, Istorie, Abilități practice (clasa IV), Muzică și mișcare (clase primare), Opțional Tehnologia Informației și a Comunicațiilor (clasa IV)
Geografie, Limba franceză, Geografia Franței, Istorie Franței
Geografie, limbi străine, opționale, matematică, fizică, chimie, TIC și informatică
Geografie, Managementul clasei de elevi, Prelucrarea datelor necesare raportărilor ARACIP, ISJ etc. , Voluntariat.
Geografie, matematică, chimie, TIC, discipline tehnice
Geografie, matematică, lb. engleză, educație plastică
Geografie, științe (chimie, biologie), limbi străine
Ghiduri electronice, care vor sprijini instrumentele oferite cadrelor didactice cu note didactice legate de jocurile online, noi scenarii pentru implementarea clasei – Stratagame; Ghid electronic pentru adulții cu o calificare minimă (matematică, IT, istorie, învățare limba engleză, etc) – IPool; modele de curs (internaționalizare, marketing, inovare, etc.) pentru internaționalizarea IMM-urilor – INDIGI-2EU; Realizarea unor module de curs pentru ridicarea potențialul financiar al persoanelor din medii defavorizate prin creșterea alfabetizării lor digitale și financiare (gestionarea venitului, rata dobânzii la depozite, economii private, calcul bugetar, buget planificare etc.) – FIL
Grădiniță – preșcolar – în viață de zi cu zi
Imprimare 3D; tehnologia dronelor; robotica; electronică digitală; mentorat/instruire membri echipă
În activitatea de management a implementării altor proiecte prin utilizarea instrumentelor online deja testate, în activitatea de diseminare – prin explorarea diferitelor modalități de comunicare online
În activitatea de sprijin și în cadrul altor proiecte educaționale.
În activitatea online la disciplinele mele de predare: Istorie, Educație socială, dar în urma diseminării făcute la nivelul școlii, utilizăm experiența acumulată la toate disciplinele, dar și la nivel managerial.
În cadrul orelor de chimie, pentru că sunt profesor de chimie.
În cadrul orelor de limba și literatura română și a orelor de consiliere și orientare
În cadrul orelor de terapii, la limba engleză; în contextul invatarii nonformale
În cadrul proiectelor de voluntariat individual am realizat: Întâlniri online cu membri echipei și voluntari, mentorat consolidat, activitățile proiectului s-au transferat în online. Domeniile: managementul voluntarilor și al proiectului dar și desfășurarea activităților proiectului.
În cadrul tuturor domeniilor de învățare specifice învățământului preșcolar se poate aplica experiența TIC dobândită în cadrul Erasmus + prin elaborarea de prezentări, jocuri, teste de evaluare.
În condițiile actuale, în care pandemia Covid19 face ravagii în toata lumea, experiența dobândită în cadrul programului Erasmus+ de către toți participanții la proiecte din instituția noastră acoperă toate disciplinele de studiu, partea de comunicare internă și externă, management.
În condițiile actuale, la toate disciplinele se aplică experiența TIC acumulată, la elaborarea testelor, în domeniul comunicării, la predarea lecțiilor online etc.

În contextul actual, toate disciplinele și paliere de comunicare din școală sunt bazate pe TIC.
În domeniul disciplinelor socio-umane, limbi străine
În domeniul Educației școlare, respectiv în subdomeniul care vizează prevenirea părăsirii timpurii a școlii – respectiv dezvoltarea, testarea, adaptarea și adoptarea/punerea în aplicare de practici inovatoare în acest domeniu. Integrarea disciplinei Informatică și TIC în toate activitățile de predare și învățare la toate celelalte discipline pentru clasele V-VIII/gimnaziu din trunchiul comun și curriculum la decizia școlii.
În general aproape toate disciplinele din ariile Limbă și comunicare, om și societate, științe, arte, tehnologii.
În grădiniță s-au utilizat cunoștințele TIC în majoritatea activităților: Cunoașterea mediului, Educarea limbajului, Activități matematice, Activități artistico-plastice, Educație Muzicală.
În învățarea continuă la adulți.
În ofertele educaționale ale școlii, lecții AEL, Lecții într-un cabinet cu orar stabilit de profesori, în lecțiile de la orice obiect de învățământ, videoconferințe cu colegii, cu partenerii, formarea unor profesori sau elevi cu diferite instrumente digitale, realizarea de materiale pentru lecții (videoclipuri, PPT, Prezi, cursuri gen Teleșcoală acum pentru clasele a XII-a și a VIII-a), realizarea de tutoriale sau instruirea profesorilor pentru utilizarea unor platforme sau instruirea elevilor pentru a le utiliza de către specialistii noștri. În toate disciplinele, de la clasele primare până la clasele postliceale. Avem mici probleme cu posibilitățile tehnice ale unor elevi dezavantajați, utilizăm alte platforme: Facebook, Whatsapp. Nu au internet sau tablete, telefoane performante.
În orele de engleză, în diseminarea unor activități, în folosirea platformei Google Classroom, etc
În perioada aceasta ne ajută foarte mult în procesul de predare online. Cadrele didactice care au participat la mobilități/sesiuni de formare sunt mai deschise către utilizarea mediului online în predare. Unii chiar colaborează cu alți parteneri din cadrul proiectelor în scopul schimbului de bune practici (prof de limba engleză în special). Elevii sunt și ei mai interesați și angajați în propria învățare online. Nu mai apelează la părinți pentru sprijin în utilizarea aplicațiilor.
În predarea limbii engleze, în derularea unor proiecte în activitatea de cadru didactic în general.
În proiectele Erasmus+ și ESC pentru tineret se foloseau în mare măsură, iar în perioada de pandemie, experiența TIC a fost utilizată cu succes.
În școala noastră se utilizează la toate disciplinele de învățământ, întrucât dotările tehnice obținute ca urmare a unor granturi din fonduri structurale, ne permit acest lucru, inclusiv schimburi de experiență în sistem de videoconferință (lecții live).
În școala noastră, TIC este utilizat la toate disciplinele
În toate disciplinele.
În toate domeniile de învățare din învățământul preșcolar legate de tema proiectului: BOOK STORY: Domeniul Limbă și comunicare. Domeniul Estetic și Creativ, Domeniul Știință, Domeniul Om și societate.
În urma participării la videoconferințe în cadrul proiectelor Erasmus+, elevilor li s-a părut mai ușor să comunice cu colegii din clasa în timpul orelor ținute pe Zoom, de exemplu. Fiind în principal elevi din clase primare, au înțeles repede de ce trebuie respectate niște reguli în timpul videoconferințelor, s-au descurcat să se logheze singuri, fără ajutorul părinților și au învățat prin descoperire anumite facilități ale platformelor. Pentru realizarea activităților de proiect însă, le-a fost mai greu să se organizeze și să le realizeze.
În urma proiectului Erasmus+ am reușit să ne îmbunătățim competențele digitale. Spre exemplu, în cadrul proiectului, am utilizat Facebook unde am creat un grup. În prezent comunicăm foarte bine cu părinții pe un grup închis pe această platformă. De asemenea, în cadrul Proiectului Erasmus+ am aflat că o țară parteneră folosea Google Classroom în cadrul instituției de învățământ iar acum, în situația dată, și cadrele didactice au apelat la această aplicație (decă nu a fost ceva nou pentru noi).
Incluziune școlară; managementul clasei; integrarea elevilor cu CES
Informatică Aplicații, TIC
Informatică și TIC; Limbă și Literatură română, Limbile străine, Religie, Consiliere și orientare, Educație Tehnologică, Biologie, Fizică, Chimie, Geografie
Informatică, geografie, psihologie, istorie, învățământ primar
Informatică, TIC, Geografie, Biologie
Informatică/TIC, engleză, matematică, geografie

Informatică\ TIC, Matematică, Geografie, Fizică, Chimie, Istorie, Biologie, Limbi străine
Informatică, istorie, consiliere psihopedagogică
Informatică, limbi străine, consiliere și dezvoltare personală
Informatică, limbi străine, consiliere și orientare.
Informatică, Matematică, Limbile străine, Limba română, Biologie
Informatică, limbi străine, literatură, jurnalism, științe
Inginerie
Inginerie Industrială (disciplinele programului de studii Ingineri Sudării, Tehnologia Construcțiilor de Mașini, în special), Logistică industrială (în special la programul de studii de licență Autovehicule Rutiere și programul de studii de master Managementul Sistemelor Logistice) și Logistică de distribuție (în special disciplinele de la programul de studii de licență Navigație și Transport Maritim și Fluvial și programul de studii de master Managementul Sistemelor Logistice)
Inginerie, matematică, mecanică
Inițial au fost implementate pentru învățarea Limbii engleze și ulterior au fost aplicate la aproape toate disciplinele: teste de evaluare prin Kahoot, planuri de recapitulare în Padlet sau prezentări atractive ale conținuturilor în Powtoon, teme, proiecte, referate transmise pe Classroom, etc.
Instrumentele Tic pot fi utilizate în toate disciplinele, fără excepție. Secretul este creativitatea profesorului și gradul de stăpânire a instrumentelor Tic. Experiența Erasmus a însemnat un plus în activitatea profesională ce si-a dovedit utilitatea mai ales în contextul Covid.
Întâlniri nonformale tineret.
Învățământ preșcolar
Învățământ preșcolar – comunicarea cu alte instituții, management
Învățământ preșcolar, Învățământ primar, Învățământ gimnazial (Educație tehnologică, Educație fizică, Română, Dirigenție, Fizică, Chimie, Limbi străine.)
Învățământ preșcolar, învățarea limbii engleze cu preșcolarii
Învățământ primar
Învățământ primar, Învățământ gimnazial, Învățământ profesional VET
Învățământ special
Învățământ vocațional, Antreprenoriat, Educație Financiară, Mentorat
Învățământul de Licență în domeniul Medicină cât și de Rezidențiat, Masterat și Doctorat, Formare Medicală Continua, pentru disciplina de Epidemiologie, Metodologia documentarii și cercetării științifice medicale
Învățarea nonformală prin activitățile săptămânale și taberele cu copiii din comunitatea locală, prin camp-urile naționale și internaționale pe care le organizăm cu și pentru tineri, prin trainingurile pe care le oferim tinerilor, prin atelierele educative și creative pe care le organizăm pentru toate vârstele etc. Instrumentele sunt folosite pentru planificarea, promovarea, implementarea, evaluarea și diseminarea acestora.
Istorie
Istorie, Educație socială, Engleză
Istorie, Educație vizuală, Filosofie, Orientare și consiliere, Arhitectură și design
Istorie, Geografie, Limbi Străine, Științe Exacte, Arte Plastice, Muzică, Informatică
Istorie, Limbi străine, Geografie, Informatică, Educație antreprenorială
Istorie, Limbi străine, STEM
Istorie, socio-umane, limba română, geografie, religie și limbi străine și sport.
În cadrul școlii noastre se folosește pe scară largă experiența TIC dobândită în cadrul Erasmus+ Astfel încât trecerea la școala online s-a făcut lin, fără mari probleme întrucât majoritatea cadrelor didactice din școală au dobândit anterior competențe de utilizare TIC iar prin experiența de colaborare câștigată în urma schimburilor Erasmus, profesorii au putut colabora și sprijini între ei pentru depășirea problemelor legate de utilizarea programelor și platformelor educaționale. De aceea la momentul actual se fac lecții online la toate clasele, inclusiv la grădiniță în sistem videoconferință dar și utilizând platforme educaționale, Edmodo și Kidibot. Experiența câștigată în domeniul digital prin derularea proiectul Erasmus + se utilizează la Informatică, limba și literatura română, biologie, chimie, fizică dar și în învățământul primar.
În această perioadă, la toate disciplinele de învățământ.

În contextul actual, absolut la toate orele este necesară tehnologia. Așadar în mare parte din cunoștințele TIC dobândite în Erasmus sunt aplicabile acum. Pe lângă tehnologie este de menționat faptul că toate competențele de comunicare în limba engleză își regăsesc locul în accesarea programelor, tehnologia și engleză având numitor comun.
În contextul actual, când toată activitatea se desfășoară online cu elevii, toate disciplinele utilizează TIC.
În educația școlară la toate obiectele de învățământ, în educația elevilor și a adulților (părinți, cadre didactice, comunitate locală)
În formarea grupurilor țintă cu care colaborăm în asociație și în activitatea profesională (organizare de cursuri pentru personalul din sistemul de sănătate)
În general, cadrele didactice utilizează informațiile căpătate, mai ales pe parte de copyright iar aplicații prin Kahoot! predominant la orele de terapii specifice (logopedie).
În grădinița noastră, experiența TIC este aplicată în cadrul Domeniului Știință (Activitate Matematică și Cunoașterea Mediului) în cea mai mare măsură dar și în cadrul Domeniului Limbă și Comunicare.
În perioada actuală, utilizăm experiența TIC la toate disciplinele de învățământ
În perioada actuală, utilizăm TIC la toate disciplinele de învățământ, inclusiv educație fizică și educație plastică.
În predarea limbii engleze la clasă și online, în prezent, în comunicarea la distanță cu partenerii din proiect, cu elevii și părinții în prezent, în formarea profesională continuă.
În predarea/învățarea/evaluarea la disciplinele Limba română, Limba franceză, Limba engleză, Istorie, Geografie, Religie.
În pregătirea materialelor (fișe de lucru, materiale audio-video etc.) pentru toate domeniile experiențiale specifice învățământului preșcolar, precum și în comunicarea cu părinții, copiii și cadrele didactice ale unității.
În situația actuală, în unitatea noastră școlară, folosim TIC la toate disciplinele școlare.
În toate disciplinele/domeniile de învățare se poate aplica experiența TIC obținută în proiecte, inclusiv ERASMUS+.
În viața de zi cu zi, în predarea online.
Începând cu disciplinele TIC și Informatică, după care matematică, limba română, fizică, chimie, biologie, geografie, istorie, muzică, desen, educație fizică. La toate disciplinele se utilizează experiența TIC, pentru că se creează materiale educaționale, se fac evaluări, se utilizează resurse educaționale existente în mediul online.
Încercăm să implementăm TIC la toate disciplinele. Desigur, aceasta depinde de disponibilitatea fiecărui profesor în parte iar procesul este influențat în majoritatea cazurilor de vârsta cadrului didactic.
Întrucât suntem o instituție de învățământ preșcolar, noi educatoarele utilizăm în actul didactic, în toate domeniile, experiența TIC
Învățământ gimnazial: matematică, limba engleză, istorie, geografie, educație plastică, educație, muzicală, educație fizică, limba română, biologie, chimie, fizică, informatică, limba franceză. Învățământ primar: se folosesc teme TIC în predarea tuturor conținuturilor
Învățare online la majoritatea disciplinelor
Învățământ preuniversitar, nivel 5 postliceal, domeniul sănătate și asistență pedagogică, calificarea asistent medical generalist
Învățământ primar, biologie, matematică, limba engleză. Trebuie să menționez că prin diseminările realizate la nivelul școlii și la nivelul comunității, am constatat că există și alte cadre didactice decât cele implicate în derularea proiectului care utilizează instrumentele menționate mai sus. Există o broșură cu exemple de bune practici, elaborată în cadrul proiectului, pe care am postat-o pe site-ul școlii noastre: https://www.scoala171pi.ro/exemple-de-bune-practici/
Kahoot este folosit cu succes la orele de Matematică, Informatică, Educație socială, Limbi străine (Engleză)
KAHOOT, SOCRATIVE, QUIZZIZ – aplic la fizică și în evaluarea activităților cu elevii, după ce le-am învățat într-un proiect Erasmus+; le-am transmis și altor profesori din județ, participanți la cercuri pedagogice sau la activități de diseminare sau Erasmus+, sau încheiere de proiect. CANVA aplic la diferite activități (realizare de postere digitale anti-violența, realizare de felicitări, afișe pentru

<i>anunțarea diferitelor evenimente din școală) pentru proiectul de parteneriat strategic pe care îl desfășuram acum.</i>
<i>La configurarea platformelor de învățare online</i>
<i>La cursurile masterale din cadrul masterului Asigurarea Calității Învățământului: Managementul proiectelor educaționale, Evaluarea proiectelor educaționale, și la Departamentul de Pregătire a Personalului Didactic: Proiectarea și managementul programelor educaționale.</i>
<i>La disciplinele tehnice.</i>
<i>La istorie, geografie, dezvoltare personală, muzică, desen, abilități practice.</i>
<i>La majoritatea disciplinelor</i>
<i>La majoritatea disciplinelor care vizează TIC: folosirea limbi străine, disciplinele TIC și informatică, istorie, geografie, literatura, discipline tehnice.</i>
<i>La managerierea proiectului eTwinning, la publicarea materialelor de diseminare online (pe Facebook, pe blogul liceului), la realizarea unor materiale pentru activități (filme, prezentări).</i>
<i>La nivelul școlii, aplicăm competențele și experiența TIC dobândită în cadrul Erasmus+ în toate domeniile de învățare: Limbă și comunicare, Matematică și științe, Om și societate, Arte, Educație fizică, Tehnologii, Consiliere și Terapii specifice și de compensare.</i>
<i>La noi se aplică pentru toate domeniile organizației și toate disciplinele de studiu. În această perioadă de suspendare a cursurilor, la toate disciplinele se susțin activități de învățare pe platforma Microsoft Teams. Utilizarea noilor tehnologii în educație în școala noastră este și un rezultat al proiectelor Erasmus+ implementate care au presupus stagii în companii IT pentru elevi, creare de resurse educaționale deschise în domenii inovative (tehnologia dronelor, imprimarea 3D, realitate virtuală și augmentată, microcontrolere, Arduino).</i>
<i>La orele de limba română, limba engleză, limba franceză, istorie, geografie, Educație tehnologică, cultură civică și informatică se folosesc în mod constant site-uri precum: Learning Apps, Edpuzzle, Kahoot, Storyjumper, quizziz, Google Forms. Și profesorii din învățământul primar folosesc astfel de resurse.</i>
<i>La orele de predare-învățare (limbi străine), precum și în scrierea și managementul proiectelor europene</i>
<i>La orele de TIC, la ora de dirigentie, la ședințe cu profesorii, respectiv cu părinții</i>
<i>La toate care necesită folosirea tehnologiei</i>
<i>La toate cursurile de formare pentru adulți</i>
<i>La toate disciplinele de la ciclul primar.</i>
<i>La toate disciplinele de studiu, la activitățile extracurriculare organizate în Săptămâna „Școala Altfel“, la activitățile de formare a cadrelor didactice în cadrul școlii, la schimburile de experiență cu partenerii din proiect, la comunicarea cu părinții și ISMB</i>
<i>La toate disciplinele din Învățământul primar și gimnazial, inclusiv la cursurile opționale și la activitățile non formale (activități din Școala Altfel, activități cu părinții, tabere, informarea personalului)</i>
<i>La toate disciplinele din toate ariile curriculare: Limbă și comunicare, Tehnologii, Matematică și Științe ale Naturii, Om și societate, Arte, Educație fizică și sport, Consiliere și orientare. Avem platforma G Suite a școlii unde sunt conectați toți profesorii și elevii pentru cursurile online.</i>
<i>La toate disciplinele precum și în activitatea managerială</i>
<i>La toate disciplinele prevăzute în planul cadru, fiind vorba despre școala online</i>
<i>La toate disciplinele, anii în care am realizat videoconferințe periodice, utilizare Google Docs, vimeo,</i>
<i>La toate materiile de predare dintr-o instituție școlară, Limbă și comunicare, Științe etc</i>
<i>Limbi moderne, Chimie, Arte, Informatică</i>
<i>Limbi moderne, educație tehnologică, educație fizică, consiliere.</i>
<i>Limba română, limbi străine, biologie, științe sociale.</i>
<i>Limbi străine, științe</i>
<i>Limba engleză, matematică, științe, limba română, management</i>
<i>Lecțiile desfășurate la clasele de profil economic - comerț, activități desfășurate în cadrul altor proiecte derulate în școală.</i>

Liceul Teoretic Național asigură școlarizare pentru elevi de nivel primar, gimnazial și liceal. Toți profesorii LTN au în prezent competențe digitale și utilizează TIC la toate disciplinele de studiu, pentru predare-învățare-evaluare. La nivelul instituției, folosim instrumente TIC pentru schimbul de experiență și formarea profesională, pentru pregătirea și gestionarea electronică a materialelor de învățare și a documentelor de proiectare și planificare, pentru întâlnirile consultative ale comisiilor și consiliilor definite la nivelul școlii. De asemenea, folosim TIC pentru comunicarea cu familiile elevilor și pentru transmiterea de feedback către elevi. Echipa managerială a Liceului Teoretic Național folosește instrumente TIC pentru coordonarea și monitorizarea activității personalului propriu.
Limba și literatura română, limbi moderne, matematică, fizică, chimie, biologie, discipline socio-umane, religie, informatică, discipline tehnice, platforma de studiu Edmodo
Limba engleză – proiectare didactică
Limba engleză – tot timpul
Limba engleză prin accesare de site-uri, materiale și comunicare la distanță; orientare școlară și profesională prin site-uri și materiale updatate.
Limba engleză, Limba română, Istorie, Matematică
Limba engleză, Limbă și literatura română, Matematică, Biologie, Chimie, Fizică, Geografie, Muzică
Limba engleză, STEM
Limba engleză, Activitatea de coordonare a școlii
Limba engleză, biologie, fizică, chimie, limba franceză, limba română
Limba engleză, biologie, fizică, chimie, matematică, limba germană, limba franceză, religie, educație socială, muzică, desen
Limba engleză, chimie, geografie
Limba engleză, consiliere și orientare
Limba engleză, Consiliere și dezvoltare personală.
Limba engleză, dirigenție,
Limba engleză, Geografie, Biologie.
Limba engleză, Geografie.
Limba engleză, istorie, limba franceză
Limba engleză, istorie.
Limba engleză, Limba franceză, Geografie, Istorie
Limba engleză, Limba franceză, Informatică
Limba engleză, Limba franceză, informatică, Discipline tehnice (electronică și automatizări)
Limba engleză, limba franceză, limba română, consiliere și dezvoltare personală
Limba engleză, limba franceză, religie, matematică
Limba engleză, Limba germană, STEM
Limba engleză, limba română
Limba engleză, Limba română, Educație civică
Limba engleză, matematică, chimie, ecologie/protecția mediului, TIC.
Limba engleză, matematică, geografie, limba română, consiliere școlară, educație socială, informatică, educație tehnologică
Limba engleză, matematică, informatică etc.
Limba engleză, matematică, limba franceză
Limba engleză, matematică etc
Limba engleză, orele de dirigenție, iar acum, în perioada stării de urgență, elevii și cadrele didactice ale școlii au reușit să utilizeze platformele de învățare online: Zoom, Google Classroom, Microsoft Teams
Limba engleză, TIC
Limba engleză, istorie, geografie, educație fizică și sport
Limba engleză, limbă și literatura română, geografie, istorie, TIC.
Limba engleză, matematică, TIC, geografie, istorie
Limba engleză. Istorie, Limba română, Geografie,
Limba engleză/franceză
Limba engleză, fizică, biologie, religie, educație tehnologică, TIC, învățământ primar

Limba engleză, Consiliere, Concepere chestionare în Docs Google
Limba engleză-realizare de teste online, videoconferințe
Limba engleză, limba română, istorie, geografie
Limba engleză, Biologie, Învățământ primar, Consiliere și orientare, Limba și literatura română, Matematică.
Limba engleză, Consiliere și orientare, Comunicare în limba română, Cultură și civilizație, Dezvoltare personală și profesională, Proiecte educaționale, Activități de diseminare etc.
Limba engleză, cultură civică, istorie, matematică
Limba engleză, geografie
Limba engleză, limba franceză, biologie, istorie, geografie, fizică, educație tehnologică, religie, informatică
Limba engleză, limba franceză, TIC, geografie
Limba engleză, Limba franceză, Informatică și TIC, Educație civică, Consiliere și orientare, Limba și literatura română. Fiecare cadru didactic de la nivelul preșcolar, primar și gimnazial participant la proiectele Erasmus aplică în cadrul învățării online la clasă instrumente TIC.
Limba engleză, Matematică
Limba engleză/franceză/română, TIC, psihologie, biologie, protecția mediului, limba maghiară
Limba engleză; Desen de construcții și instalații; Măsurători în construcții și lucrări publice; Măsurători în instalații.
Limba franceză
Limba franceză, Limba engleză, Istorie, Geografie, Biologie, Chimie, Economie.
Limba franceză, limba engleză, istorie, psihologie, limba română, matematică, orele de la clasele primare
Limba franceză, Limbă și literatură română, TIC, Geografie, Limba germană, Istorie, Limba engleză, Biologie, Informatică
Limba franceză, consiliere și orientare/dirigenție
Limba franceză
Limba franceză, Limba engleză, Limba română, TIC, Matematică, Geografie
Limba germană
Limba germană, despre alte discipline nu dețin informații.
Limba germană, engleză
Limba maternă, Limba engleză, Educația Vizuală, (Informatică, TIC)
Limba română, Istorie, Aria curriculara Tehnologii
Limba română, Istorie, Limba engleză, Limba franceză, Matematică, Chimie, Fizică, Discipline tehnice
Limba română, Limba engleză.
Limba română, limbi străine, religie, geografie, istorie, electronică/electrotehnică, mecanică
Limba română, Matematică, Istorie, Geografia, Fizică, Biologie, Chimie, Consiliere și orientare profesională, Științe sociale, Școala Altfel, în toate activitățile educative școlare și extrașcolare.
Limba română, matematică, limbi străine, istorie-științe sociale, științe, în învățământul gimnazial, iar în învățământul primar la toate disciplinele
Limba română, matematică, științe ale naturii, educație civică, limba engleză
Limba română, matematică, științe, limbi străine, arte.
Limba română, științe, matematică, limbi străine.
Limba română, limba engleză, geografie, TIC
Limba română, limbi străine, geografie
Limba română, matematică, arte, religie, limba engleză, TIC, geografie, istorie, educație fizică.
Limba română, psihopedagogie speciala, geografie, istorie, tehnologii, biologie
Limba română; managementul clasei și al activităților nonformale
Limbă și comunicare
Limbă și comunicare (Limba engleză/franceză), Educație tehnologica, Fizică, Biologie
Limbă și comunicare – în special Limba engleză, Educație tehnologica, Desen

<i>Limbă și comunicare, Matematică și științele naturii, Om și societate, Arte, Educație fizică și sport, Consiliere, Terapii specifice</i>
<i>Limbă și comunicare, Matematică și științe, Tehnologie și TIC, Învățământ primar, în activitățile din Săptămâna Școala altfel.</i>
<i>Limbă și comunicare, științe, matematică, TIC</i>
<i>Limbă și Literatura germană maternă, redactarea de texte funcționale, redactarea de proiecte și referate, redactarea de materiale destinate elevilor</i>
<i>Limbă și literatura română</i>
<i>Limbă și literatura română, Consiliere și dezvoltare personală.</i>
<i>Limbă și literatura română, Consiliere și orientare</i>
<i>Limbă și Literatura română, Engleză, Arte plastice,</i>
<i>Limbă și literatura română, Limba engleză, Limba franceză, TIC, Istorie, Geografie, dirigenție, Chimie, Opționale (Literatura pentru copii, Educație pentru viață, Povesti și basme populare europene, Măști și personaje literare, matematică distractivă, Educație financiară), Biologie, Religie, Ed. tehnologică, Matematică, Educație muzicală, Educație plastică, CLR, Muzică și mișcare, Cunoașterea mediului, Dezvoltare personală, Științe ale naturii, Arte vizuale, AVAP, Management.</i>
<i>Limbă și literatura română, limba engleză, matematică, fizică, chimie, biologie</i>
<i>Limbă și literatura română, limbă și literatura franceză, desen.</i>
<i>Limbă și literatura română, Matematică, Muzică, Arte vizuale și abilități, Geografie</i>
<i>Limba străine (engleză), biologie, chimie, fizică, tehnologie, ed.plastică, ed. socială, istorie, geografie și TIC.</i>
<i>Limbă și comunicare, arte, matematică</i>
<i>Limbă și comunicare, Matematică și științe, Științe sociale, Arte și tehnologii</i>
<i>Limba și literatura română, Matematică, Geografie, Consiliere și orientare școlară, Religie, Istorie, Fizică, Chimie, Biologie</i>
<i>Limba și literatura română; dirigenție</i>
<i>Limba și literatura română, Matematică, Geografie, Istorie, Artei vizuale, Științe, Limba engleză</i>
<i>Limba și literatura română, abilități practice, educație muzicală, matematică, fizică, chimie, Limba engleză, științe ale naturii</i>
<i>Limba și literatura română, limba engleză, limba franceză, matematică, istorie, educație socială, educație tehnologică, educație plastică, învățământ primar</i>
<i>Limba și literatura română, Limba engleză, Limba franceză, Orientare și Consiliere, Psihologie.</i>
<i>Limba și literatura română; limba engleză; biologie; geografie; TIC; educație nonformală (Clubul Impact de la nivelul școlii)</i>
<i>Limbă și comunicare – Limba română, Limba engleză, Matematică, Fizică, Chimie, Geografie, Istorie, Cultură și civilizație, TIC, Discipline tehnice, Consiliere și orientare, CDS – Astronomie, Activități extracurriculare</i>
<i>Limbă și comunicare, matematică și științe, consiliere și dezvoltare personală.</i>
<i>Limbă și comunicare, științe, om și societate, estetic și creativ.</i>
<i>Limbă și comunicare; Matematică și Științe; Științe socio-umane.</i>
<i>Limbi moderne</i>
<i>Limbi moderne – comunicare la distanță, crearea de situații de comunicare reală între elevi.</i>
<i>Limbi moderne, disciplinele tehnice</i>
<i>limbi moderne, educație tehnologică, biologie, științe</i>
<i>Limbi moderne, geografie, educație socială, cultura civică, matematică, fizică-chimie</i>
<i>Limbi moderne, geografie, istorie, matematică, Educație plastică, terapii specifice și de compensare</i>
<i>Limbi moderne, istorie, geografie, sociologie, psihologie</i>
<i>Limbi moderne, limba română</i>
<i>Limbi moderne, limba și literatura română, incluziune școlară, activități extrașcolare</i>
<i>Limbi moderne, management, iar în situația actuală, la toate disciplinele se aplică aceste cunoștințe dobândite</i>
<i>Limbi moderne, Management, în general, toate disciplinele</i>
<i>Limbi moderne, participarea pe platforme online de predare cu elevii</i>

<i>Limbi moderne, proiecte interdisciplinare, pregătire pentru examene, concursuri online</i>
<i>Limbi moderne, științe (matematică, fizică, chimie)</i>
<i>limbi moderne, științe naturale, fizică, activități extrașcolare, arte, științe socio-umane, activitatea de perfecționare.</i>
<i>Limbi moderne, TIC, Consiliere școlară, Limba română, Educație Muzicală, Educație plastică, Istorie, Geografie, Științe, etc.</i>
<i>Limbi moderne; Educație socială; Activități de educație non-formală</i>
<i>Limbi străine</i>
<i>Limbi străine, arte și tehnologii, științele naturii.</i>
<i>limbi străine engleză/franceză, istorie, matematică, geografie/biologie, științe sociale.</i>
<i>Limbi străine, Biologie, Limba română, TIC</i>
<i>Limbi străine, Consiliere</i>
<i>Limbi străine, cultură și civilizație, informatică și TIC</i>
<i>Limbi străine, Educație plastică, Limbă și literatura română, Chimie</i>
<i>Limbi străine, geografie, matematică, limba maternă, științe, toate disciplinele folosesc TIC</i>
<i>limbi străine, istorie, arta, geografie, educație civică, fizică, matematică, religie, educație fizică</i>
<i>Limbi străine, Istorie, Geografie, TIC</i>
<i>Limbi străine, Limbă și literatura română, chimie, istorie, geografie.</i>
<i>Limbi străine, matematică, educație civică</i>
<i>Limbi străine, matematică, fizică, chimie, discipline tehnice</i>
<i>Limbi străine, matematică, științe, geografie, istorie, educație tehnologică, limba română, biologie, muzică, TIC, istorie, educație civică, religie, sport, consiliere</i>
<i>Limbi străine, Muzică, Informatică, Educație plastică</i>
<i>Limbi străine, științe</i>
<i>Limbi străine, TIC, geografie, istorie, educație muzicală, educație plastică, educație fizică</i>
<i>Limbi străine/științe (matematică, fizică, biologie, chimie)/științe socio umane/computer science</i>
<i>limbi străine; Filosofie; Informatică și TIC; Educație artistică; Educație antreprenorială; Educație civică; Științe</i>
<i>Limbi străine – materia pe care o predau</i>
<i>Limbi străine, Științe, Învățământ primar</i>
<i>Limbi străine, Astronomie, TIC</i>
<i>Limbi străine, informatică, educație plastică</i>
<i>Limbi străine, Istorie, Geografie, Educație tehnologică, Religie, Biologie, Limba română, Informatică și TIC</i>
<i>Limbi străine, Limba română, Științe</i>
<i>limbi străine, STEM, IT</i>
<i>Limbi străine, științe sociale, geografie.</i>
<i>Limbi străine/geografie/științe/ecologie</i>
<i>Limbile străine și științele sociale</i>
<i>Limbile străine, Geografie, Istorie, Biologie</i>
<i>Limbile străine, limba română, informatică, educație tehnologică, desen/educație plastică</i>
<i>Logică, argumentare și comunicare; Dezbateri, oratorie și retorică;</i>
<i>Lucrul cu tinerii, Management de Proiect, Team-building, Gestionarea Resurselor</i>
<i>Mă descurc mai ușor acum în realizarea de proiecte eTwinning, după ce am folosit platforma eTwinning pentru proiectul Erasmus+ pe care îl coordonez, și folosesc, mai nou, experiența dobândită în comunicarea la distanță cu partenerii din proiect în comunicarea la distanță cu proprii mei elevi acum. Totodată, le cer elevilor să facă proiecte în echipa online, pe diferite teme, pentru a-i motiva și implica cât mai eficient în acest tip nou de învățare la distanță.</i>
<i>Mai ales disciplinele STEM, experiența dobândită în cadrul proiectului E-Classes http://e-classes.eu, implementat recent s-a dovedit a fi crucială pentru această perioadă.</i>

Majoritatea colegilor din școală au beneficiat de experiențe de învățare internaționale în cadrul proiectelor Erasmus+ derulate, și pot afirma că schimbul de bune practici și activitățile de diseminare realizate în școală, în urma activităților internaționale, au făcut ca toți colegii să utilizeze în funcție de nevoile și specificul fiecăruia, instrumente TIC în cadrul orelor de curs dar și în alte activități nonformale. Orela la care se utilizează în mod constant instrumentele TIC sunt – Biologia, Chimia, fizică, matematică, Limba engleză, Limba franceză, Geografia, și istorie. La clasele primare jocuri și platforme interactive de învățare sunt cele mai frecvent utilizate. În condițiile pandemiei, am avut mare noroc ca toți profesorii școlii au bune competențe TIC, care se datorează mai ales experienței din proiecte și foarte repede am transferat învățarea pe Google Classroom și pe Zoom. Întreg managementul și viziunea școlii au fost schimbate datorită acestor proiecte, care au avut un impact pozitiv, au dus la o mai mare deschidere spre învățare a tuturor: elevi, profesori și staff, în egală măsură. Raportarea la alte sisteme de educație, schimbul de bune practici, activitățile de conștientizare și învățare au schimbat mentalitatea și viziunea elevilor și profesorilor, despre învățarea pe tot parcursul vieții, și le-a facilitat adaptarea la nevoile actuale. Mulțumim Erasmus+ !
Management
Management de proiect, diseminare, comunicare, formare
Management instituțional, Limba engleză, Chimie, Fizică, Limbă și literatura română, Limba franceză, Cultura civică, dirigenție.
Management instituțional, învățare – predare-evaluare online, raportându-ne contextului actual, limba și literatura română, comunicare eficientă în timp util, stocare documente, platformă securizată Office 365, prin care s-au creat conturi elevilor, părinților și profesorilor – modalitate de a lucra organizat, în echipă – colaborare între membrii catedrelor, utilizare aplicației Microsoft Teams.
Management școlar, comunicare internă și externă, activități școlare formale și nonformale, toate disciplinele de studiu prevăzute în planul cadru, formare profesională.
Management și antreprenoriat, învățarea la locul de muncă
Management, activități în beneficiul grupurilor vulnerabile
Management, asistență acordată persoanelor vârstnice
Management, comunicare internă și externă, activități curente de învățare în context formal sau nonformal, activități de formare, diseminare/exploatare de rezultate, parteneriate, dezvoltare strategică, atragere de finanțări
Management, Cursuri online, Activități metodice, Activități de informare/formare
Management, Educație tehnologică, Limba și literatura română
Management, Antreprenoriat, TIC, discipline STEM
Management, Limbă și comunicare, Matematică și științe, Socio-umane, Tehnologii, Arte
Management, toate disciplinele școlare
Management, diseminare, activități curente de învățare, activități de formare
Management; limba engleză; limba română; fizică; biologie; geografie; învățământ primar; istorie; TIC;
Managementul activităților și activitatea cu persoanele private de libertate
Managementul proiectelor interne și internaționale; proiectare (design) de mobilier; ergonomie; achiziții publice ecologice; economie circulară; culegere și prelucrare de date; lucrul în echipă sau lucrul în colaborare la distanță; comunicare; promovarea multimedia a VET și a industriei mobilei; diseminarea de informații; managementul calității; supervizare și monitorizare echipă și proiecte
Managementul Proiectelor, Instituții Politice, Instituții Europene și Administrație Europeană, Disciplinele academice de la Specializarea Jurnalism, Discipline academice de la Specializarea Ingineria Mediului
Managementul proiectelor, Organizarea învățării online, Comunicare internă și externă
Managementul proiectelor, Activități de învățare, Comunicare, Diseminare
Managementul proiectelor, Managementul Unității de Învățământ, Comunicare-predare-învățare-evaluare de la distanță, Creare materiale utilizând resurse TIC
Managementul riscului
Managementul școlii, limba română, limba engleză, geografie informatică, învățământ primar, învățământ preșcolar
Matematică, Psihopedagogie specială
Matematică și științe, Limbă și comunicare, TIC, Consiliere și orientare.

Matematică și științe, Tehnologie, Limbi moderne
Matematică și științe, Literatură, Limbi moderne, Socio-umane, TIC
Matematică, Educație antreprenorială, Limba engleză/franceză, Dezvoltare personală, Consiliere și orientare profesională, Informatică
Matematică, Chimie, Biologie, Fizică, Limba engleză, Limba română, Informatică, Religie ortodoxă
Matematică, Consiliere și dezvoltare personală, Engleză
Matematică, Geografie, Biologie, Fizică, Chimie, Engleză
Matematică, geografie, fizică, biologie, română, științe, limbi străine, istorie, muzică
Matematică, Limba engleză, istorie, activități extrașcolare.
Matematică, Limba engleză, geografie.
Matematică, Limba engleză, învățământ primar
Matematică, Limba română, Consiliere, la toate disciplinele de la clasele speciale
Matematică, Limba română, Limba engleză, Istorie, Biologie, Geografie, TIC, Dirigintie, Muzică,
Matematică, Limba română, Științe, Educație civică
Matematică, limba română, limbi străine, educație tehnologică, informatică și TIC, geografie, fizică, activități extracurriculare
Matematică, Management, Formarea de competente transversale
Matematică, română, istorie, geografie, irealizarea de chestionare, fise de lucru
Matematică, TIC, Geografie, Învățământ primar, Învățământ preșcolar, Limba engleză
Matematică, Dirigentie, Opțional matematică-TIC, Săptămâna Altfel, Activități în cadrul unor proiecte, Cecuri pedagogice, Concursuri, Întocmirea materialelor educaționale, Dezvoltarea personală.
Matematică, Limba engleză
Matematică, fizică, chimie, biologie, Limba engleză
Matematică, fizică, limba engleză, TIC, educație plastică, dirigentie
Matematică, Informatică
Matematică, informatică și TIC, școala online, învățământ la domiciliu, pregătire suplimentară a elevilor, lucru diferențiat, lucrul cu elevii cu cerințe educaționale speciale
Matematică, informatică, română, engleză, franceză, geografie
Matematică, limba română, educație civică, științe
Matematică, Limba și literatura română, Educație socială, Limbi moderne, Fizică, Chimie, TIC, Geografie, Istorie etc.
Matematică, Muzică, TIC, Dirigentie
Matematică, TIC, fizică, chimie, biologie, geografie, limba română, Limba engleză, istorie
Matematică, Engleză, Biologie, Fizică, Chimie
Medicina
Mediul e-learning în cadrul organizației, prin oferirea de cursuri blended: dezvoltare personală pentru persoane cu cancer și aparținători; designer pagini web; operator introducerea validare, prelucrare date; grafic design.
Mentorat cadre didactice, tehnici de dezvoltare profesională elevi-tineri autiști și în general CES, antreprenariat-curs de formare, dezvoltare personală,
Module de specialitate la agricultura și protecția mediului, comunicare profesională, geografie, biologie
Module de specialitate Organizator banqueting
Module din domeniul Comerț și Economic
Module tehnice: Asamblări mecanice, Organe de mașini, Organizarea producției, Mașini, utilaje și instalații, Sisteme mecanice pentru transmiterea și transformarea mișcării, Reprezentarea pieselor mecanice, Detectarea defectelor, Desen de ansamblu
Monitorizare, diseminare, promovare, elaborare de materiale informative/de lucru, informare
Noi credem că au aplicabilitate în majoritatea disciplinelor. Mai puțin Religie, Educație fizică, Educație tehnologică
Online team-work, crearea de produse cu ajutorul IT, verificarea unor noțiuni sau cunoștințe
TIC; limbi moderne;

Organizare/realizare de scenarii didactice folosind aplicații și instrumente web. 2.0
Participanții la proiectele Erasmus+ s-au familiarizat cu folosirea computerelor și a platformelor e-learning, au învățat să-și creeze o adresă de poștă electronică și să o folosească, au învățat cum să răspundă diversilor stimuli primiți în procesul de învățare și să interacționeze cu sistemul de calcul, au devenit capabili să poarte discuții pe forumul aferent cursului și să interacționeze digital cu colegii de curs și profesorul
PCI, TIC, română, engleză, franceză, matematică, fizică, chimie, biologie, istorie geografie, logică, psihologie, economie, filosofie, educație antreprenorială, istoria muzicii, istoria artei, educație muzicală, teorie muzicală, cor/orchestra, arhitectură, design industrial, design vestimentar studiul instrumentelor muzicale, pictură, sculptură, artă monumentală, educație vizuală, educație plastică, educație fizică, consiliere și orientare
Pe Platforma de e-learning elaborată în cadrul proiectului Erasmus+ se regăsesc toate disciplinele cursurilor de formare profesională pentru Ghid montan necesare formării competențelor cerute de standardul ocupațional respectiv, standard elaborat tot în cadrul aceluiași proiect Erasmus+. Acest curs si-a dovedit utilitatea excepțională mai cu seamă în condițiile actualei pandemii. Disciplinele structurate pe module: 1. Modulul Pregătire montană de bază: Planificarea și pregătirea activităților montane, Comunicarea în munca de ghid, Gestionarea grupurilor de turiști, Furnizarea informațiilor privind protecția mediului, Furnizarea informațiilor privind turismul sustenabil și responsabil, natura și cultura locală, Crearea unui turism experiențial și animarea clienților, Instruirea clienților în aplicarea tehnicilor care țin de activitățile montane, Acordarea primului ajutor de bază în mediul montan, Asigurarea securității și managementul riscului în condiții de vară, Drumeție montană. 2. Modulul Alpinism de vară: Ghidarea în ture alpine în condiții de vară, Ghidarea în trasee de alpinism de mai multe lungimi de coardă, Ghidarea în trasee de alpinism de mai multe lungimi de coardă, Ghidarea în trasee de ViaFerrata 3. Modulul Siguranță de iarnă: Meteorologie, Asigurarea securității și managementul riscului în condiții de iarnă, Salvarea din avalanșă 4. Modulul de alpinism de iarnă: Ghidarea în trasee de cățărare pe gheață, Ghidarea în ture de alpinism de iarnă 5. Modulul Schi: Ghidarea în activități de schi cu specific de coborâre, Ghidarea în activități de schi de tură 6. Modulul Practică: Plan de lucru pentru practică. Menționăm că în cadrul proiectului Erasmus+ au fost elaborate și Standardele ocupaționale pentru ghidul montan în limbile engleză, bulgară și română. În România, Standardul a fost aprobat și avizat, devenind standardul în vigoare pentru Ghid montan. De asemenea, urmare a avizării standardului, ocupația de ghid montan a fost înscrisă în Registrul Național al Calificărilor începând cu martie 2020.
Pentru ciclul primar și gimnazial, utilizez TIC în activitatea de terapii la cabinet – Logopedie, Educație Perceptiv-Vizuală, Orientare și mobilitate spațială, Braille, Terapie Ocupațională. Pentru nivelul gimnazial, experiența TIC este foarte importantă în predarea psihologiei și a economiei. Consider ca experiența TIC este esențială în orice domeniu de învățare, având în vedere faptul că frecvent trebuie adaptate multe materiale pentru copiii cu cerințe educaționale speciale și în special pentru copiii cu deficiențe de vedere.
Personal, eu utilizez experiența TIC la disciplina limba franceză.
Personal, folosesc TIC în predarea limbii engleze și în gestionarea relațiilor cu ceilalți colegi, cu secretariatul, cu părinții și cu elevii. La nivelul instituției, toate catedrele și toate tipurile de relații folosesc instrumente TIC în mare măsură.
Platforma Adservio, webinar, ateliere online
Predare Educație plastică, conceperea de jocuri didactice folosind diferite aplicații: Kahoot sau platforme la religie și educație plastică, predare integrată a disciplinelor și crearea de materiale vizuale, utilizarea platformelor de învățare la distanță (tip Microsoft Teams).
Predare limbi străine
Predare lingvistică online; Management al proiectelor prin platforme online;
Predare, învățare, evaluare, promovare, diseminare.
Predarea limbii engleze
Predarea limbii engleze, consiliere și orientare școlară, activitățile extracurriculare, lectorate cu părinții
Predarea limbilor străine și educație socială.

<i>Pregătirea membrilor asociației pentru implementarea activităților curente (dezvoltarea competențelor de management de proiect, diseminare, comunicare, creare și adaptare metode educaționale, transferabilitate), Educație preventivă față de adicții și violență, Educație pentru drepturile omului, Dialog intercultural, Dezvoltare comunitară și campanii.</i>
<i>Pregătirea de alte resurse TIC în proiectele în derulare coordonate sau în care suntem parteneri și care au ca scop dezvoltarea de competențe prin utilizarea de aplicații TIC</i>
<i>Prin experiențele face-to-face avute în Germania, Ungaria, am văzut și am studiat o serie de metode și procedee aplicate cu ajutorul tablelor digitale, pe care încercăm să aplicăm și în școala noastră.</i>
<i>Proiecte de tineret, proiecte de formare profesori</i>
<i>Proiecte de voluntariat, proiecte de solidaritate, proiect în domeniul ocupațional, în managementul curent al organizației</i>
<i>Proiecte eTwinning, activitățile extracurriculare</i>
<i>Proiectele derulate nu au avut ca obiectiv principal utilizarea TIC în învățare.</i>
<i>Proiect management, formare profesională, comunicare, Educație online, time-management, cercetare, gestionare și administrare documente, marketing, suport tehnic, educație antreprenorială, dezvoltare materiale grafice, producție multimedia, etc.</i>
<i>Promovarea patrimoniului cultural</i>
<i>Psihologie, limbi moderne, biologie, literatură universală, economie etc</i>
<i>Psihologie, Practică pedagogică</i>
<i>Realizare de prezentări, materiale de diseminare</i>
<i>Realizarea de logo, siglă a proiectului</i>
<i>Realizarea de materiale educaționale (ex Padlet), videoconferințe (ex. Zoom), grupuri de contact și comunicare</i>
<i>Realizarea de proiecte, portofolii, materiale, prezentări la toate disciplinele</i>
<i>Realizarea și multiplicarea materialelor necesare desfășurării activităților propuse în proiect și în prezentarea rezultatelor obținute. Colectarea datelor unor chestionare.</i>
<i>Școala Postliceală FEG utilizează în activitățile suport de învățare online resursele publicate de cadrele didactice ale școlii pe platforma FEGO – rezultat al activităților de cooperare transnațională finanțate prin Programul Erasmus+ și predecesorii acestuia. Platforma a fost creată în urma participării unui număr de 6 cadre didactice la o activitate de formare organizată în parteneriat cu SOSU Aarhus, Danemarca, proiect intitulat IMPACT – Implementing Moodle Platform în educațional ACTivities. Ulterior, prin participarea la alte activități de formare, platforma a fost dezvoltată și accesul extins către toate specializările. La acest moment, toate cadrele didactice au materiale postate pe platformă și le utilizează în predarea asistată, pe Zoom. În monitorizarea practicii școlare, FEG utilizează, pe segmentul sanitar, softul PraxManager, rezultat al proiectului Erasmus+ intitulat CoPE – Communities of Practice în Education.</i>
<i>Se folosesc în special în aria curriculară Limbă și comunicare și aria curriculară Tehnologii.</i>
<i>Se poate aplica experiența TIC la toate disciplinele.</i>
<i>Secvențe în cadrul activităților cu elevi cu dizabilități (motivare, feedback)</i>
<i>Social media, platformele Facebook, LinkedIn, Skype, Google+, pentru consiliere în carieră și mediere. Pentru domeniul WEB design în care oferim cursuri de formare Wordpress PHP, HTML, etc</i>
<i>Științe (fizică), limbi străine (Limba engleză), informatică și TIC</i>
<i>Științe și limbi străine</i>
<i>Științe, discipline tehnice specifice profilului liceului, matematică, informatică, limbi moderne</i>
<i>Științe, matematică, limbi străine, arte</i>
<i>Stimulare cognitivă, gestionarea comportamentului agresiv la elevii cu CES</i>
<i>Stomatologie pediatrică</i>
<i>Studii de securitate și intelligence</i>
<i>Sunt cadru didactic tehnic deci utilizez în cadrul disciplinelor tehnice pe care le predau. Problema cea mai mare constă în baza materială care lipsește cu desăvârșire din casele elevilor, foarte învechită la școală, inclusiv la contabilitate și secretariat, și un lucru pe care nu îl pricep de ce Ministerul Învățământului nu acordă școlilor licențe gratuite pentru programele cu care lucrează – eu mă refer la AutoCAD dar cred că și Office-ul</i>

Științe sociale, limba și literatura română, limbi moderne, matematică, geografie, istorie, în general la toate disciplinele de învățământ. Chiar și la sport se utilizează în prezent datorită situației actuale de criză.
Științe, Arte, Limbi străine
Științe, discipline învățământ primar, TIC
Științe, disciplinele reale, tehnologiile, geografia, istorie și limbile străine (Engleză)
Tehnologia Informației, comunicare, limbi străine, Educație antreprenorială;
Tehnologii, Dirigenție, Limbă și comunicare, Științe
Tehnologii, TIC, Limba engleză, Limba română
Terapie educațională complexă și integrată, Terapia limbajului, Om și societate, Matematică și științe ale naturii, Limbă și comunicare, Tehnologii
TIC este utilizat la fiecare pas realizat în implementarea proiectelor.
TIC, arte plastice, muzică, științe, geografie, istorie, limbi străine
TIC, discipline de specialitate
TIC, fizică, chimie, matematică
TIC, Geografie, Limbi străine
TIC, Informatică, Istorie, Literatură, Geografie, Științe
TIC, Informatică, științe, Tehnologii, Limbi străine, Om și societate, Consiliere și orientare profesională.
TIC, Istorie, Geografie, Arte Plastice, Consiliere și Orientare
TIC, Istorie, Geografie, Biologie, Fizică, Limba română, Limbi moderne etc.
TIC, istorie, geografie, limbi străine, cultură civică
TIC, Limba engleză
TIC, Limbi moderne, Limba română, Biologie, Educație tehnologică
TIC, Limbi străine, Tehnologii, Matematică.
TIC, Matematică, Limba engleză, Limba și literatura română, Biologie, Chimie, Protecția mediului, Istorie, Industrie alimentară,
TIC, Opționale IT
TIC, pictură, arhitectură, muzică, limbi străine (engleză, italiană, franceză), fizică, chimie, istorie, geografie
TIC, științe, matematică
TIC, discipline tehnologice
Tineret, educația adulților, NEET,
Tineret.
Toata activitatea noastră se bazează pe life-long learning și aceasta se face folosind TIC.
Toate activitățile.
Toate ariile curriculare
Toate cadrele didactice utilizează platforma G SUITE, care include diverse aplicații oportune pentru învățarea online. Participarea la activități de învățare în școlile europene a generat mai multă încredere, mai mult curaj în abordarea noului. Profesorii noștri au conștientizat că instrumentele TIC sunt îndrăgite de elevi, fac învățarea mai atractivă.
Toate cadrele didactice folosesc aplicații și interacționează cu elevii folosind aceste unelte de învățare
Toate catedrele utilizează curent aplicații TIC pentru comunicare și/sau activitatea de predare-învățare-evaluare, dar în special disciplinele: informatică, TIC, limbi străine. În contextul actual al pandemiei, toate cadrele didactice utilizează platforma GSuite (Classroom și Meet) pentru realizarea activităților educative online.

Toate activitățile desfășurate la Palatul Copiilor cultivă talentul, inteligența și creativitatea copiilor. Arte vizuale și abilități practice – realizarea unei expoziții virtuale cu lucrările realizate în cadrul proiectului, realizarea unei broșuri cu poze din timpul activităților. Muzică și mișcare (dans modern, dansuri populare) – realizarea de materiale multimedia și diseminarea activităților pe diferite platforme online, site-ul sau blogul proiectului. Cercurile de Teatru și Creație literară – identificarea unor texte/poezii despre diferite teme online sau în manualele de Limba și literatura română, transcrierea unor fragmente de text folosind Aplicația Word sau online pe https://docs.google.com, transcrierea unor expresii frumoase, compunerea unor poezii sau compuneri scurte, realizarea unor scurte prezentări în Prezi.com. Disciplinele tehnologice (informatică, robotică, electronică) – utilizarea întregii game de software și instrumente de învățare online: materiale video disponibile online; Aplicații/software specifice fiecărei discipline; articole, surse bibliografice online; inițierea de proiecte online comune ale elevilor ce pot lucra oricând și de oriunde pentru a încuraja munca în echipă; comunicarea online prin intermediul Gmail, Hangouts, Chat, apel video etc. ; planificare eficientă a activităților propuse și partajarea lor cu cei implicați prin Google Calendar; vizualizarea/editarea/comentarea unui document de către mai multe persoane (prin intermediul Google Docs); aplicarea unor sondaje, chestionare/transmiterea lor online, chestionare ce se centralizează într-un document tip foaie de calcul (prin intermediul Google Forms); vizualizarea/editarea/comentarea unei foi de calcul de către mai multe persoane (prin intermediul Google Sheets); crearea unor site-uri folosind șabloanele predefinite disponibile cu Google Suites; folosirea Google Chrome, Google Drive, Google Translate, Google +, Youtube, Picassa Web Albums, Google Places etc.
Toate disciplinele
Toate disciplinele de domeniu economic în general și în mod special disciplinele economice pe care le predau în acest an: cls 9-a Bazele contabilității; Structuri de primire turistică; cls 10-a – contabilitate generală; cls 11-a: contabilitate, administrarea firmei, Utilizarea calculatorului în contabilitate; stagiul de pregătire practică privind utilizarea softurilor contabile. cls 12-a: Analiza economico-financiară; Antreprenoriat și idei de afaceri; Stagiul de pregătire practică în domeniul financiar-contabil.
Tot ceea ce am dobândit ca experiență TIC în cadrul proiectului Erasmus+, folosesc acum. Fiind coordonator de proiect a trebuit să folosesc comunicarea online: conferință online, aplicații diferite. Acum folosesc conferințele online pentru a ține legătura cu elevii mei, iar aplicațiile pe care le-am folosit în proiect sunt folosite de parte dintre elevi pentru a realiza teme într-un mod diferit de până acum, nu pe caiet ci prin ejournal.
Toti profesorii/învățătorii școlii aplică experiența TIC dobândită în cadrul Erasmus+. Personal aplic la disciplina Limba și literatura română.
Toți profesorii care au fost implicați, până la acest moment, în proiect, folosesc experiența dobândită pentru facilitarea procesului de predare-învățare (învățământ primar, fizică, chimie, psihologie, religie, matematică, educație fizică).
Training oferit voluntarilor și beneficiarilor & comunicare
Traininguri în domeniul Educației nonformale, metode de lucru interactive pregătite pentru copii din școlile din Reșița, sesiuni de informare și mobilizare a tinerilor. Am reușit inclusiv printr-un proiect ESC, în ultimele două luni, să înființăm un ONG al tinerilor Romi îndrumându-i doar prin intermediul canalelor online.
Turism, Competențe digitale, Inovare, Instrumente digitale pentru profesori
Ultimul proiect al CCD Mureș – Skills for Work Opportunities în Eno-gastronomy and Tourism, implică mai mult eno-gastronomia, alimentația publică și turismul.
Utilizăm instrumente TIC în prezent în cadrul cursurilor de formare pe care le oferim și avem în plan transpunerea metodologiilor dezvoltate de noi prin proiecte Erasmus+ în online.
Utilizarea facilităților platformei Google Classroom la aproape toate disciplinele
Utilizarea platformelor online în procesul de învățare, impune utilizarea cunoștințelor TIC de către toate disciplinele din planul de învățământ (matematică, informatică, limba și literatura română, limbi străine, istorie, geografie etc.). Domenii: Management, activități de formare, Diseminare/exploatare de rezultate.
Utilizăm în acest moment experiența acumulată în gestionarea lecțiilor pe diverse platforme. Împreună cu elevii interacționăm pe Google Classroom.