

Iceland  
Liechtenstein  
Norway grants



Erasmus+



CORPUL  
EUROPEAN  
DE SOLIDARITATE

anpcdefp 

**Proiecte finanțate prin Programul Erasmus+ și prin  
Corpul European de Solidaritate care au susținut  
utilizarea tehnologiei informațiilor și a comunicației  
în educație și efectele extinse ale acestora**



**Un sondaj ANPCDEF**

**2020**

# **Proiecte finanțate prin Programul Erasmus+ și prin Corpul European de Solidaritate care au susținut utilizarea tehnologiei informațiilor și a comunicației în educație și efectele extinse ale acestora**

**– sondaj 2020 –**

În luna mai 2020, ANPCDEFP a derulat un sondaj pe bază de chestionar, prin care a urmărit să analizeze efectele produse în toate cele cinci domenii ale educației și învățării de implementarea proiectelor finanțate prin Programul Erasmus+ și prin Corpul European de Solidaritate care au vizat utilizarea tehnologiei informațiilor și comunicației (TIC). Sondajul a evidențiat efectele pe care le-au avut aceste produse dar și activitățile desfășurate în proiecte, în general, asupra capacității instituțiilor și organizațiilor de a gestiona mai bine situațiile de risc sau criză. Este de menționat capacitatea personalului, elevilor, studenților și voluntarilor implicați anterior în proiecte de a se adapta și de a face față acestor situații cu mai multă atenție, răbdare și disponibilitate spre acțiune.

Metodologie<sup>1)</sup> și limitări ale sondajului:

1. deși s-a menționat explicit că sondajul se referă la proiecte finanțate prin Programul Erasmus+ și prin Corpul European de Solidaritate, respondenții s-au referit și la proiecte implementate în perioadele anterioare (LLP, Tineret și precedentele). De aceea, aprecierea răspunsurilor se va face ținând cont de acest detaliu și, în general, va face referire la efectele globale ale utilizării TIC în activitățile instituționale curente, post-proiect sau colaterale;
2. proiectele finanțate prin Corpul European de Solidaritate nu sunt semnalizate explicit în liste. Acestea au fost asimilate sectorului de tineret, pe care de altfel îl și vizează;
3. există probabilitatea nedetectabilă ca mai mulți respondenți reprezentând aceeași instituție/organizație să fi răspuns la sondaj;
4. categoriile evaluate, care înregistrează o frecvență de „1” au fost însumate și populează categoria „Altele”, cu specificarea componenței acestei categorii.

---

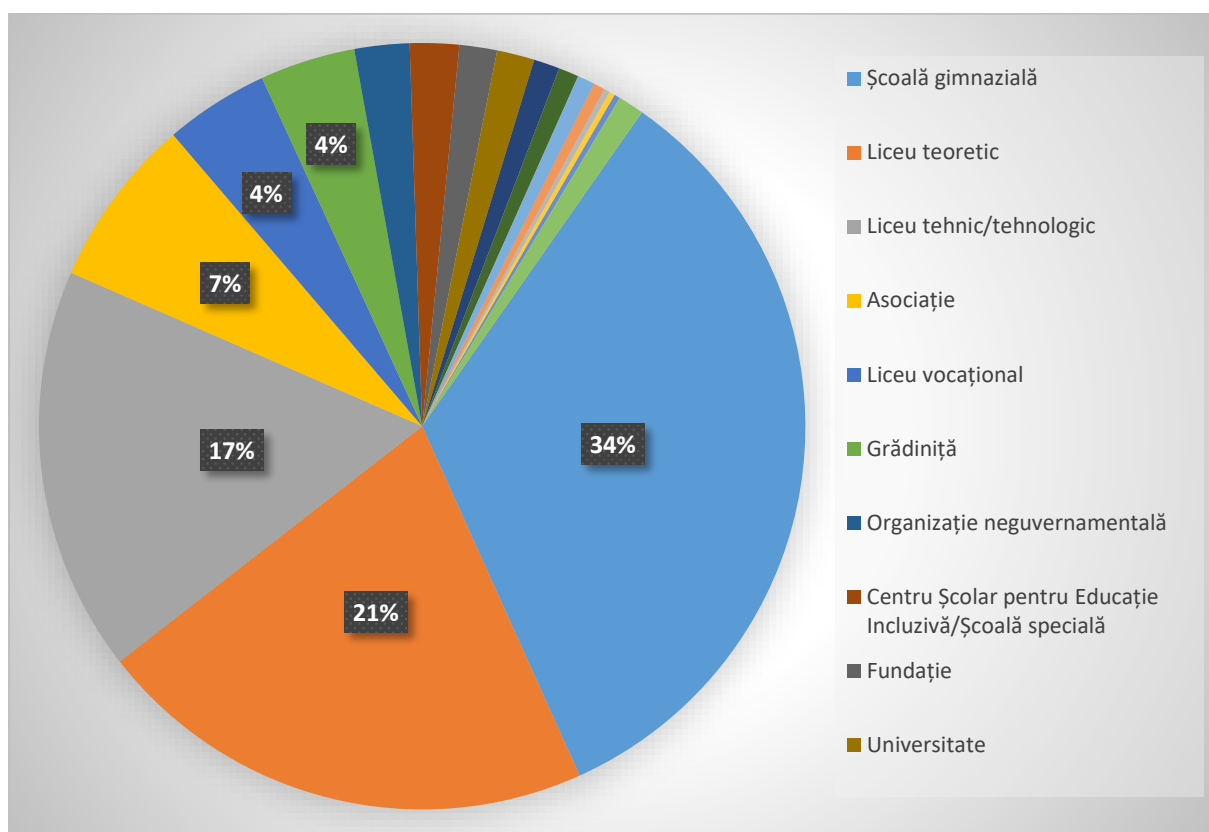
<sup>1)</sup> - Vezi și Anexa 9.

Au răspuns la chestionar 820 persoane reprezentând 26 de tipuri de instituții beneficiare ale programelor Erasmus+ și Corpul European de Solidaritate. Cei mai mulți dintre respondenți reprezintă instituții de învățământ preuniversitar. În tabelul și diagrama următoare este prezentată repartiția respondenților, în funcție de tipul instituției/organizației din care fac parte:

Nr.	Tip instituție/organizație	Număr de respondenți	% în total respondenți
1.	Școală gimnazială	275	33.54
2.	Liceu teoretic	174	21.22
3.	Liceu tehnic/tehnologic	140	17.07
4.	Asociație	59	7.20
5.	Liceu vocațional	36	4.39
6.	Grădiniță	33	4.02
7.	Organizație neguvernamentală	19	2.32
8.	Centru Școlar pentru Educație Incluzivă/Școală specială	17	2.07
9.	Fundație	13	1.59
10.	Universitate	13	1.59
11.	Școală profesională	9	1.10
12.	Societate cu Răspundere Limitată	7	0.85
13.	Club/Palat al Copiilor	6	0.73
14.	Institut de Cercetare	4	0.49
15.	Centru Județean de Resurse și Asistență Educațională	2	0.24
16.	Inspectorat Școlar Județean	2	0.24
17.	Muzeu	2	0.24
18.	Altele <sup>2)</sup>	9	1.10
	<b>Total</b>	<b>820</b>	<b>100%</b>

<sup>2)</sup> Altele include aici: 1 Agenție pentru Dezvoltare Regională, 1 Bibliotecă, 1 Cameră de comerț, 1 Casă a Corpului Didactic, 1 Direcție Generală de Asistență Socială și Protecția Copilului, 1 Penitenciar, 1 Școală Postliceală, 1 Societate pe acțiuni, 1 Sindicat, cu o greutate/pondere specifică totală de 1,10%.

Figura 1 – Repartiția respondenților, după tipul instituției (%)



Instituțiile pe care le reprezintă respondenții au implementat între 1 și peste 100 de proiecte. 67, 44% dintre respondenți au declarat că instituțiile/organizațiile pe care le reprezintă au implementat între 1-3 proiecte, adică 553 proiecte. Instituțiile ai căror respondenți au declarat un număr mare de proiecte sunt instituții de învățământ universitar care au implementat proiecte în toate domeniile Programului Erasmus+ (cum sunt, de exemplu, Universitatea Politehnică din București și Universitatea de Vest din Timișoara). Totalul aproximativ declarat al proiectelor implementate sau aflate în implementare depășește 2880 de proiecte.

Cei mai mulți dintre respondenți declară că au implementat proiecte care se adresează sau s-au adresat Educației școlare și Formării profesionale (VET).

Nr.	Domeniu	Număr de respondenți
1.	Educație școlară	707
2.	Formare profesională (VET)	163
3.	Educația adulților	103
4.	Tineret	74
5.	Educație universitară	15

Figura 2 a – Repartiția respondenților, după sectorul de implementare a proiectelor

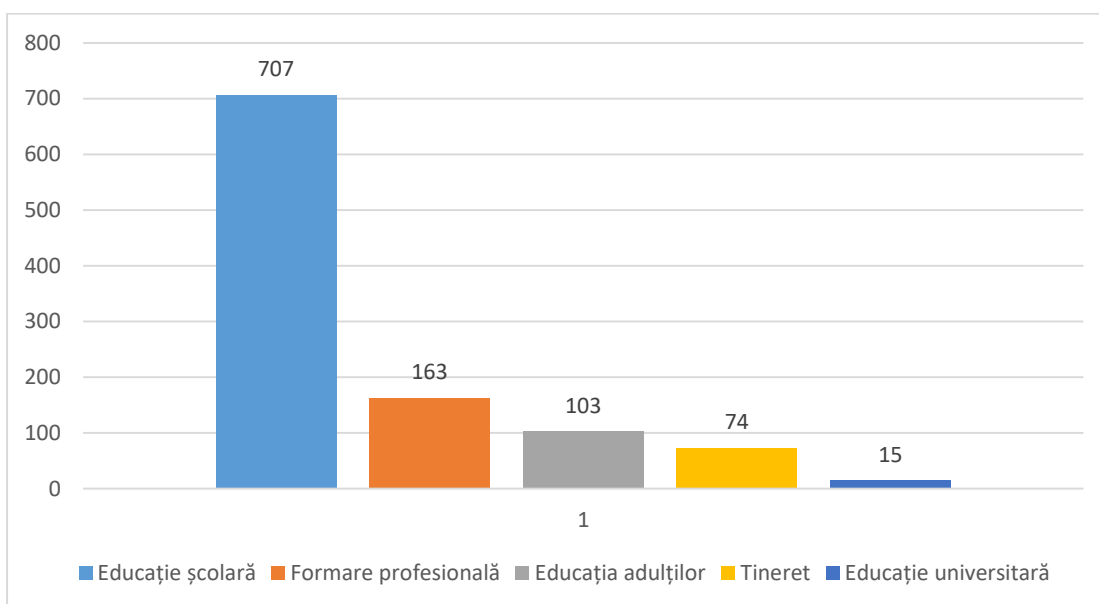
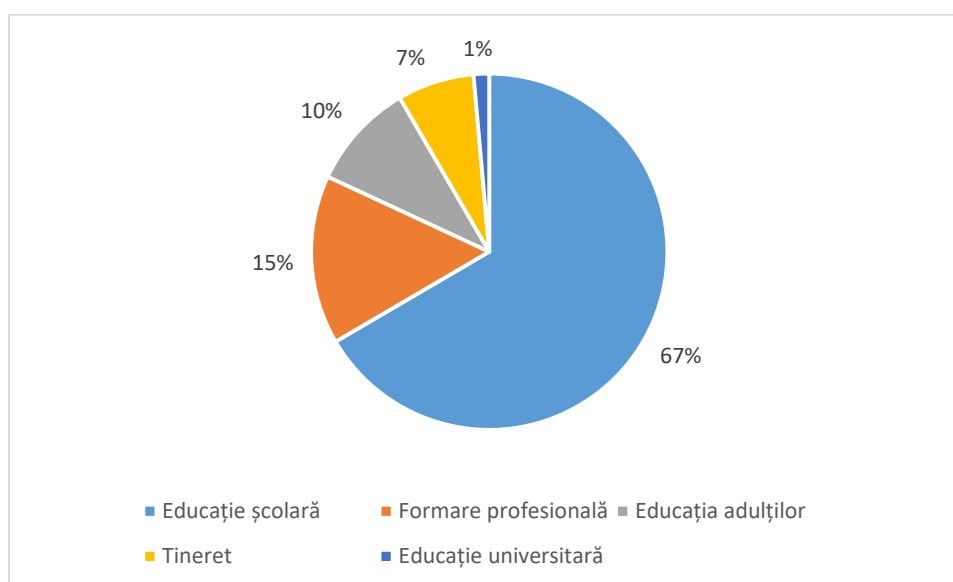


Figura 3 b – Repartiția respondenților, după sectorul de implementare a proiectelor (%)



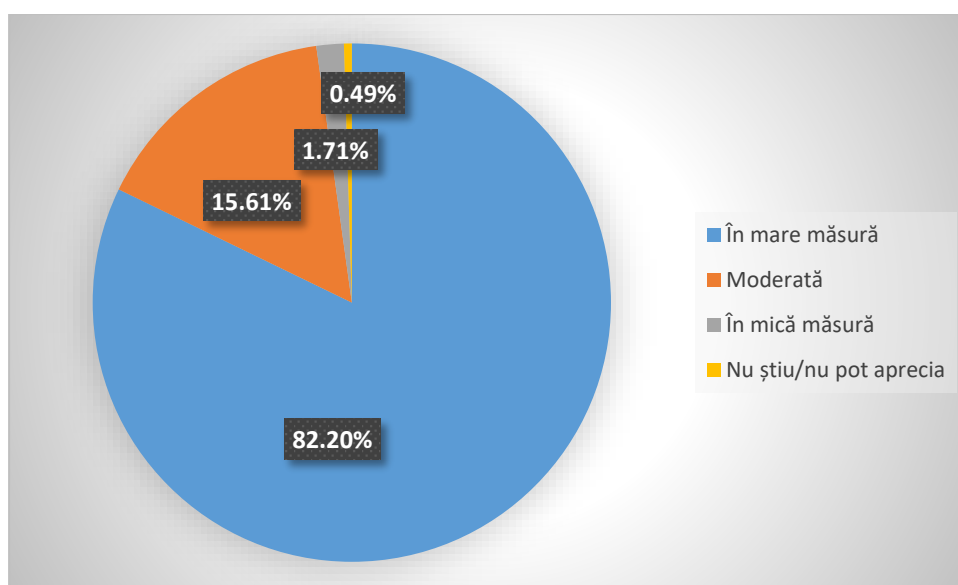
La întrebarea:

*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?*

82,20% dintre respondenți au apreciat că proiectele implementate/în implementare au contribuit/contribuie la creșterea capacității instituțiilor și organizațiilor 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.

Nr.	Nivel de apreciere	Număr respondenți	(%)
1.	În mare măsură	674	82,20
2.	Moderată	128	15,61
3.	În mică măsură	14	1,71
4.	Nu știu/nu pot aprecia	4	0,49

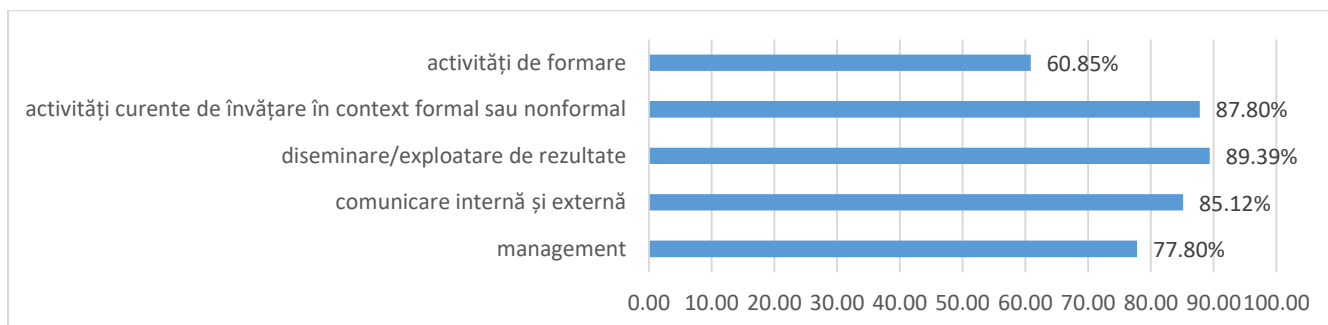
Figura 3 – Repartiția respondenților în funcție de aprecierea contribuției proiectelor la capacitatea instituției/organizației de a utiliza TIC



Principalele activități instituționale, în cadrul cărora respondenții și-au valorificat competențele, deprinderile și abilitățile TIC, dobândite în cadrul proiectelor în care s-a implicat instituția/organizația reprezentată, au fost diseminarea și 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).

Nr.	Tipuri de activități	Număr de selecții (din 820 respondenți)	Procent din numărul total de respondenți (820)
1.	diseminare/exploatare de rezultate	733	89.39%
2.	activități curente de învățare în context formal sau nonformal	720	87.80%
3.	comunicare internă și externă	698	85.12%
4.	management	638	77.80%
5.	activități de formare	499	60.85%

Figura 4 – Principalele activități instituționale în care se valorifică competențele, deprinderile și abilitățile TIC dobândite în proiectele Erasmus+/ESC (% din număr total de respondenți)



239 respondenți au oferit link-uri către produse software dezvoltate în cadrul proiectelor Erasmus+ sau a celor finanțate prin Corpul European de Solidaritate. Trebuie menționată aici necesitatea ca beneficiarii să folosească terminologia corectă și să plaseze corect produsele realizate în categoria cea mai reprezentativă din care acestea fac parte. Facem această precizare, deoarece deși există o mare eterogenitate în lista linkurilor către produsele web dezvoltate (vezi Anexa 1<sup>3)</sup>) – de la pagini web pe site-urile instituționale, pagini Wiki, fișiere, pagini Padlet, bloguri, site-uri independente, pagini ale proiectelor eTwinning, pagini de Facebook, adrese ale unor clase virtuale sau cursuri și conținuturi create pentru platforma Moodle – toate sunt livrate și tratate ca „**platforme online**“.

### clarificări terminologice

- Cele mai multe dintre instituțiile sau organizațiile beneficiare, care primesc finanțare prin Programul Erasmus+ și Corpul European de Solidaritate, dezvoltă suporturi web pentru conținuturile asociate proiectelor pe care le implementează. Acestea includ date și informații despre participarea la evenimente, producerea de rezultate și planificarea unor activități sau despre evoluția generală a parteneriatelor și contextelor în cadrul cărora proiectele încep, se derulează, produc efectele planificate și se finalizează. Suporturile web pot fi **site-uri independente, pagini web pe site-uri instituționale, bloguri, pagini de Facebook** etc. – formate determinate de complexitatea proiectelor, durată, produse planificate ș.a.m.d. Sunt foarte puține proiecte care dezvoltă „platforme” – deși sunt foarte mulți beneficiari care folosesc acest termen, cu referire la unul dintre produsele web dezvoltate prin proiecte. Un site, un blog sau o pagină web pe care sunt postate linkuri, fotografii, filme sau oricâte documente în formate sau în limbi diferite, nu este o platformă. Gradul de interactivitate pe care îl permite un produs software nu

<sup>3)</sup> În Anexa 1 apar 338 de linkuri, furnizate de cei 239 respondenți. O parte dintre aceștia reprezintă instituții/ organizații care implementează mai multe proiecte simultan sau au furnizat toate reperele web ale acestor proiecte (site proiect, pagină Social media etc.). Aproximativ 50% dintre linkuri au fost testate. Dublurile și adresele nefuncționale identificate au fost șterse.

transformă spațiul web în care este plasat acesta într-o platformă. De exemplu, un joc sau un instrument de evaluare care permite cursantului sau utilizatorului să intervină în desfășurarea unui scenariu sau să aibă acces la o serie de scenarii este doar un produs software și nu o platformă. Deși nu există delimitări și definiții foarte exacte ale structurilor software complexe ([aici o definiție](#)), **platforma** ar trebui să ofere posibilitatea de a utiliza aplicații diferite care să permită realizarea unor funcții diferite și să aibă capacitatea de a include și exploata ulterior, cu resursele disponibile, alte produse software sau aplicații.

- Produsele realizate, ca urmare a utilizării funcțiilor unor platforme, sau postate pe platforme, nu transformă și nici nu alterează formatul inițial al produselor respective. De exemplu, un fișier video (un film) încărcat pe YouTube, rămâne un fișier video și nu un produs YouTube. (Platforma Youtube include mai multe aplicații, printre care YouTube TV, Creator Academy, YouTube for Artists ș.a).

**exemple de conținuturi plasate în structuri web**

Figura 5 – <https://11-07.fr>



Figura 6 – <https://euromentor.eu>



Figura 7 – <https://pearlsroom.com>

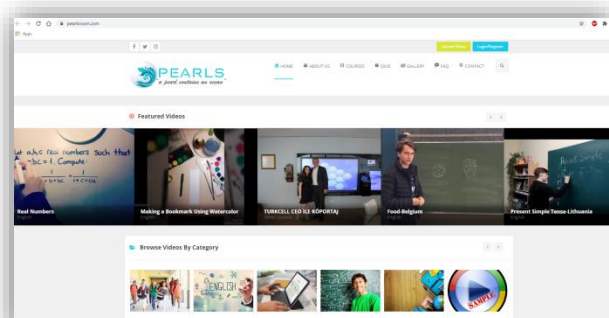


Figura 8 – <https://www.competenteverzi.ro>

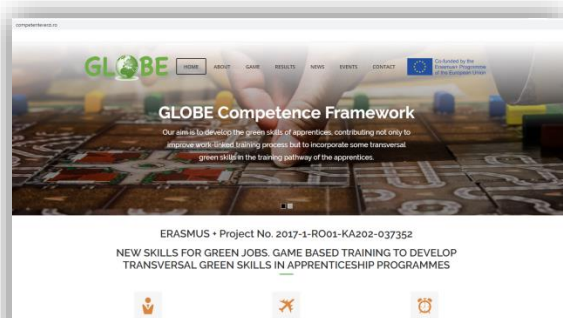




Figure 9 – <http://inclusion.ofetin.ro>

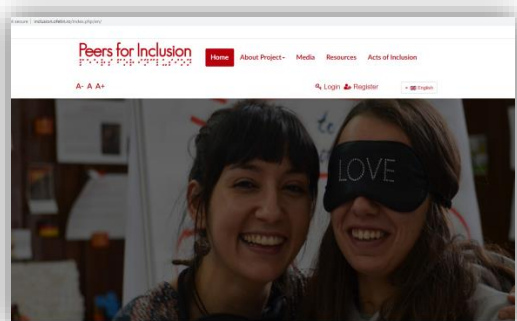
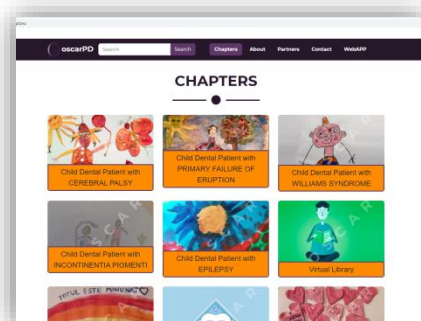


Figure 10 – <http://oscarpd.eu/>

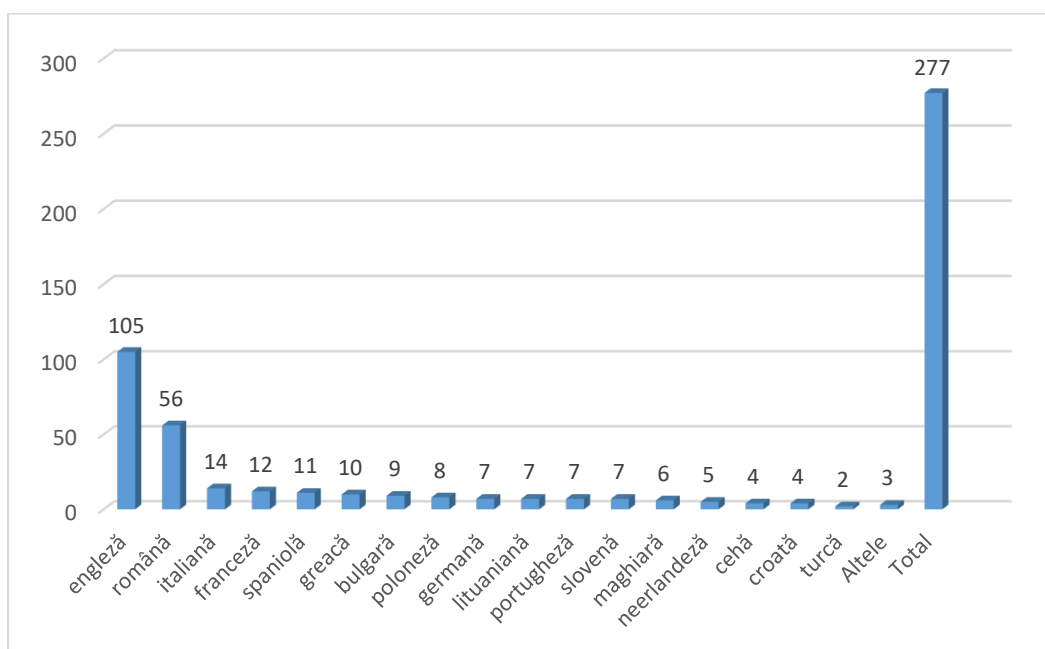


În realizarea produselor software realizate în cadrul proiectelor sunt utilizate cele mai multe dintre limbile europene, cea mai frecventă prezență fiind cea a limbii engleze, folosită ca *lingua franca* în peste o treime dintre răspunsurile care au generat date pentru acest capitol. Așa cum probabil era de așteptat, limba engleză este și limba cea mai utilizată în proiecte și în care s-au creat cele mai multe dintre produsele software sau paginile web obținute ca rezultate finale.

Nr.	Limba	Frecvența
1.	engleză	105
2.	română	56
3.	italiană	14
4.	franceză	12
5.	spaniolă	11
6.	greacă	10
7.	bulgară	9
8.	poloneză	8
9.	germană	7
10.	lituaniană	7
11.	portugheză	7
12.	slovenă	7
13.	maghiară	6
14.	neerlandeză	5
15.	cehă	4
16.	croată	4
17.	turcă	2
18.	Altele <sup>4)</sup>	3
<b>Total</b>		<b>277</b>

<sup>4)</sup> Altele include aici: daneză, norvegiană, suedeză

Figura 11 – Frecvența limbilor utilizate (furnizate de 33,7% dintre respondenți)



## Produse software rezultate din proiectele finanțate prin Programul Erasmus+ și Corpul European de Solidaritate & Resurse software utilizate în procesele de învățare

Conform rezultatelor unui sondaj efectuat de Comisia Europeană cu privire la impactul pandemiei asupra participanților la mobilități, gradul de satisfacție privind organizarea activităților virtuale s-a situat, la nivel european, între 55-71%. Au oferit răspunsuri aproximativ 57.000 de participanți, 74% elevi/studenți și 26 profesori/adulți. [Rezultatele sondajului european](#) sunt publicate pe site-ul CE, de unde pot fi descărcate și consultate. Sondajul european a fost derulat în prima parte a lunii mai și s-a suprapus parțial cu sondajul organizat de ANPCDEFP, în România. Deși sondajul organizat în România nu și-a propus să sondeze satisfacția respondenților cu privire la calitatea activităților virtuale, organizate pe perioada pandemiei, din testimonialele acestora rezultă nu numai o satisfacție foarte mare dar și surpriza de a se adapta atât de bine la noile condiții de lucru.

## câteva testimoniale ale cadrelor didactice din învățământul preuniversitar:

1. *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!*
2. *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+.*
3. *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.*

Respondenții menționează mai multe categorii de site-uri și resurse TIC pe care le folosesc frecvent în cadrul instituțiilor/organizațiilor lor, ca urmare a participării la proiectele Erasmus+ și Corpul European de Solidaritate care au vizat utilizarea acestor resurse în educație/învățare:

1. site-uri ale proiectelor Erasmus+;<sup>5)</sup>
2. site-uri ale proiectelor eTwinning;
3. bloguri ale proiectelor;

---

<sup>5)</sup> Vezi și Anexa 1.

4. site-urile instituționale proprii și ale partenerilor;
5. site-uri de promovare, diseminare;
6. site-uri de documentare privind activitățile proiectului;
7. site-uri pentru ocuparea locurilor de muncă;
8. site-uri STEM;
9. site-uri și platforme educaționale;
10. site-uri ale unor proiecte internaționale cu tematică relevantă;
11. site-uri care oferă resurse pentru managementul de proiect;
12. site-uri ale trusturi media care facilitează dezvoltarea competențelor lingvistice;
13. site-uri oficiale: Parlamentul European, Comisia Europeană, Agenția Națională, Erasmusplus.ro, Corpul European de Solidaritate, ISJ, MEC;
14. site-uri care oferă informații și imagini care pot fi utilizate ca materiale didactice;
15. site-uri unde se găsesc dicționare sau alte facilități de traducere online;
16. alte site-uri care oferă resurse diverse (manuale digitale, fișe de lucru, fișe de evaluare, filme tematice, testimoniale etc.);
17. pagini *wiki*;
18. reviste și jurnale online.

Pe lângă numărul extrem de mare de produse software dezvoltate în cadrul proiectelor Erasmus+ – găzduite pe website-uri gândite să devină *surse de resurse* pentru instituțiile coordonatoare și partenerii de proiect dar și pentru alte instituții similare – sunt folosite cu precădere resurse online și virtuale gratuite sau de tip Open Source<sup>6)</sup>. Pentru prelucrarea de resurse pasive și documente text, imagini, secvențe sonore sau video, cel mai frecvent este menționată suita *MS Office 365*, urmată de programe online sau offline din pachetul *Adobe*.

O parte dintre respondenții din învățământul școlar<sup>7)</sup> subliniază faptul că produsele software și aplicațiile sunt utilizate atât pentru organizarea și derularea activităților școlare cât și a celor extra-curriculare.

Analiza produselor software folosite de respondenți pentru a-și desfășura în bune condiții activitățile în această perioadă a fost destul de dificilă, în special din cauza eterogenității categoriilor de aplicații menționate și a listării „la comun“ a:

- aplicațiilor online și softurilor offline care realizează, de multe ori, produse similare dar care provin din pachete care trebuie cumpărate;

---

<sup>6)</sup> Vezi și Anexele 2, 3 și 4 pentru mai multe detalii.

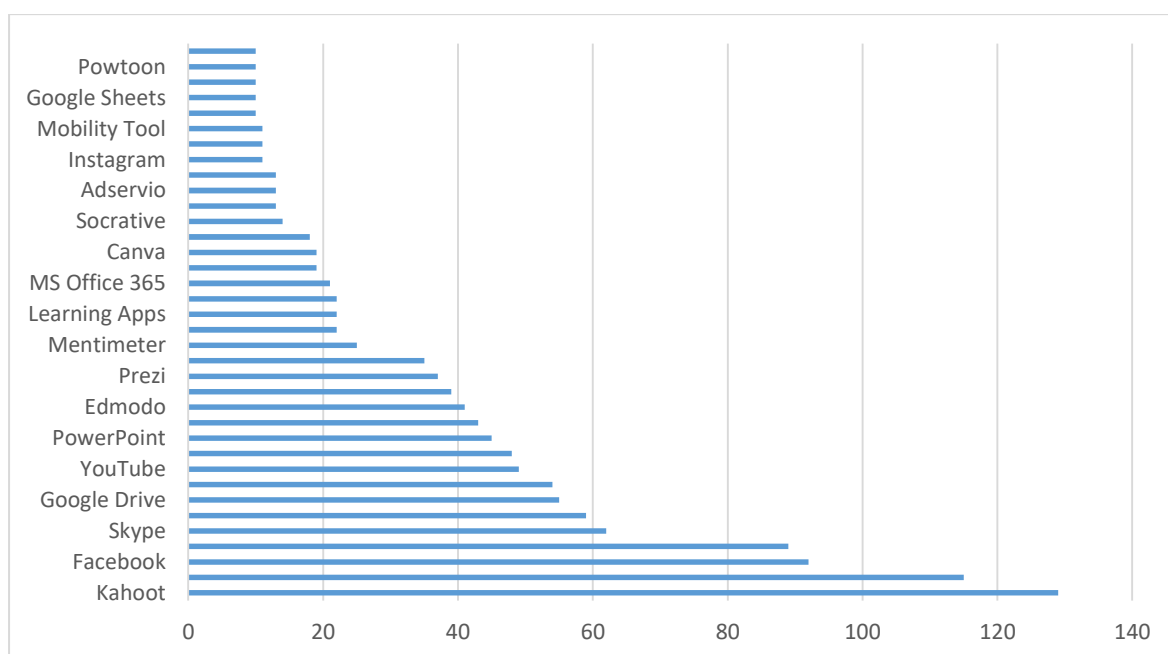
<sup>7)</sup> Frecvența cu care ne referim la această categorie de respondenți este mai mare deoarece aproximativ 2 treimi dintre răspunsuri au fost furnizate de reprezentanți ai unor instituții din învățământul preuniversitar.

- site-urilor cu diverse oferte, opțiuni și funcționalități (documentare, organizare de concursuri etc.), alături de aplicații.

Totuși, se diferențiază câteva categorii de aplicații și produse software care sunt folosite într-o măsură mai mare de către respondenți, în activitățile lor și care:

1. susțin activitatea didactică de predare – învățare – evaluare;
2. facilitează comunicarea/interacțiunea rapidă online;
3. facilitează organizarea de videoconferințe;
4. permit editarea foto – video;
5. facilitează promovarea/diseminarea;
6. permit editarea și/sau traducerea de texte;
7. ajută la crearea de cărți – broșuri – infografice – afișe – prezentări;
8. permit organizarea unor activități de învățare/training prin joc (Gamification);
9. facilitează realizarea de sondaje;
10. permit stocarea și accesul colaborativ la documente și librării de fișiere;
11. facilitează transferul fișierelor de dimensiuni mari;
12. permit realizarea de activități sau materiale educative pentru elevii cu CES sau persoanele cu dizabilități (vezi și Anexa 6);
13. permit realizarea unor acțiuni specifice (de exemplu, aplicații dedicate pentru robotică, imprimare 3D, monitorizarea practicii școlare etc.)

Figura 12 – Cele mai utilizate aplicații/produse software în instituțiile/organizațiile care implementează proiecte finanțate prin Programul Erasmus+/Corpul European de Solidaritate



## aplicații și resurse testate<sup>8)</sup>:

[Actionbound](#) – aplicație interactivă prin intermediul căreia se pot crea jocuri de descoperire interactive (*treasure hunt*);

[Adobe Spark](#) – aplicație care permite crearea de afișe, broșuri, buletine informative, prezentări care pot include texte, fotografii și linkuri către fișiere video postate pe Youtube etc.; disponibil în varianta gratuită sau cu abonament;

[Adservio](#) – aplicație cu o interfață intuitivă și un spațiu de stocare nelimitat, permite crearea de grupuri și clase, alocarea și corectarea temelor, programarea tezelor și testelor, urmărirea progresului elevilor;

[Animoto](#) – aplicație care permite realizarea de prezentări și filme;

[Anki](#) – aplicație pentru crearea de *flashcards* (carduri care au o întrebare scrisă pe o față iar pe verso se găsește răspunsul);

[ASQ](#) – aplicație românească pentru elevi, profesori și părinți (recompense, teme, studiu interactiv etc.)

[bit.do](#); [bit.ly](#) – aplicații care permit prescurtarea și personalizarea linkurilor prea lungi

[Book Creator](#) – instrument simplu pentru crearea cărților digitale. Se pot crea propriile resurse didactice utilizând text, imagini, audio și video, link-uri diverse;

[Classkick](#) – aplicație disponibilă pentru iOS și Android; acoperă întregul ciclu de predare – învățare – evaluare; se adresează elevilor, profesorilor și părinților;

[Coursera](#) – site web pe care peste 200 de universități, organizații și companii de top din întreaga lume publică o serie de cursuri (3900+) pe cele mai variate teme. Multe dintre aceste cursuri sunt gratuite dar există și cursuri care se pot parcurge contra cost. Se eliberează certificate de finalizare a cursurilor, contra cost;

[Easyclass](#) – sistem de management al învățării (Learning Management System – LMS) – permite educatorilor să creeze clase digitale; se pot stoca materialele de curs online; gestionează discuțiile la clasă; dă teme, exerciții, chestionare și teste; se monitorizează temele nerealizate și rezultatele obținute de elevi, se poate oferi feedback. Cursanții pot fi angajați eficient în diverse activități;

---

<sup>8)</sup> – pe Youtube se pot găsi tutoriale de utilizare ale aplicațiilor/resurselor.

[Edmodo](#) – platformă de comunicare, colaborare și coaching pentru școlile, profesorii și părinții elevilor de până la 18 ani (K-12); include aplicații educaționale; permite partajarea de conținut, distribuirea de teste și gestionarea comunicării cu elevii, colegii și părinții;

[Edpuzzle](#) – o platformă unde se pot crea lecții bazate pe materiale video preexistente, prin inserarea de explicații sau întrebări;

[Filmigo](#) – aplicație/editor video disponibil pe iOS - Apple;

[Flipgrid](#) – aplicație gratuită, disponibilă pentru iOS 10+ și Android OS 5+, cu interfață web, care permite utilizatorilor să creeze grile de facilitare a dialogurilor video. Fiecare grilă constă într-un panou de mesaje în care se pot transmite teme de discuție. Reacțiile la temele propuse constau în răspunsuri video de 90 de secunde care pot fi votate de ceilalți participanți.

[G Suite for Education](#) – pachet de aplicații dezvoltat de Google (vezi și Anexa 3);

[GeoGebra](#) – aplicație pentru predarea matematicii (geometrie, algebră, grafice etc.), disponibilă pentru mai multe niveluri educaționale;

[Google Expeditions](#) – aplicație care permite elevilor și profesorilor să exploreze lumea prin intermediul celor 1000 de tururi ale realității virtuale (VR) și 100 tururi ale realității augmentate (AR). Poți înota cu delfinii, explora diverse spații (galerii, muzee, spațiul) fără să ieși din clasă. Este necesar ca aplicația să fie instalată pe un dispozitiv mobil.

[Hot Potatoes](#) – aplicație care permite crearea de teste, exerciții etc;

[Issuu](#) – vezi Adobe Spark;

[Kahoot](#) – permite învățarea și testarea prin joc; tehnologia este folosită în școli și în alte instituții de învățământ; jocurile „kahoots” sunt teste cu alegere multiple, generate de utilizator, care pot fi accesate prin intermediul unui browser web sau al aplicației Kahoot;

[Kinderpedia](#) – aplicație interactivă de învățare/comunicare, disponibilă pe web și pe dispozitive mobile, în 12 limbi, printre care și româna;

[Learning Designer](#) – instrument online pentru proiectarea activităților de predare și învățare online; necesită înregistrare;

[Learningapps](#) – aplicație Web 2.0 concepută pentru a sprijini procesele de învățare și predare prin module interactive; disponibilă în mai multe limbi, printre care și româna;

[Madmagz](#) – (vezi și Adobe Spark) – permite crearea și tipărirea de publicații; dezvoltatorul aplicației este francez;

[Magisto](#) – aplicație care permite realizarea de filme scurte și editarea video, contra cost;

[Mathgametime](#), [Mathgames](#) – matematica, învățare și evaluare prin joc;

[Mentimeter](#) – permite introducerea unor elemente de interactivitate în situații în care este necesar acest lucru; permite colectarea impresiilor participanților la un curs/o întâlnire online sau offline, realizarea de Word Clouds etc.;

[Meta-chart](#) – produs online care permite realizarea de grafice online (echivalentul lui Charts din Excel);

[Mindomo](#) – aplicație care permite realizarea de hărți mentale colaborative; varianta extinsă este disponibilă contra cost;

[Padlet](#) – un instrument care permite contribuția colaborativă la rezolvarea unei sarcini; poate fi folosit și pentru învățare prin expunerea și evaluarea temelor și partajarea resurselor; poate fi folosit și pentru: obținerea de feedback, formularea de reflecții asupra temelor predate, exprimarea punctelor de vedere proprii; este un bun instrument pentru colectarea ideilor; utilizatorii pot adăuga link-uri, videoclipuri, imagini; cei care colaborează pot cere sugestii sau soluții pentru rezolvarea unor probleme.

[Quizizz](#) – permite crearea unor teste de evaluare sau participarea la testele deja existente;

[Quizlet](#) – permite crearea/definirea de fișe, flashcard-uri, jocuri de învățare/predare;

[School Education Gateway](#) – platforma europeană dedicată învățământului preuniversitar; oferă resurse, cursuri online și acces la informații privind proiecte educaționale;

[Skype](#) – aplicație de telecomunicații, specializată în furnizarea de servicii de comunicare video și audio între computere, tablete, dispozitive mobile etc.; oferă servicii de mesagerie instantanee; utilizatorii pot transmite și primi fișiere text, foto, video și audio;

[Socrative](#) – aplicație care permite evaluarea elevilor, vizualizarea în timp real a nivelului lor de înțelegere a unei teme, organizarea pe clase și sub-clase etc.;

[Stop Motion Studio](#) – aplicație care facilitează crearea de animații prin metoda stop motion (ulterior animații se pot utiliza în activități didactice);

[Story Jumper](#) – aplicație care permite crearea online a unor cărți ilustrate; lucrul în online este gratuit; descărcarea cărților și comandarea unui exemplar tipărit se face contra cost; limba engleză;

[StoryBird](#) – aplicație care permite dezvoltarea competențelor de scriere creativă în limba engleză ale copiilor și tinerilor; disponibilă pe iOS și Android; (utilizarea se face contra cost; se oferă o săptămână de utilizare gratuită);

[Symbaloo](#) – aplicație Android gratuită; permite gestionarea, organizarea și distribuirea de resurse web (linkuri) către produsele software necesare dezvoltării de activități. Poate fi



folosită pentru documentare, proiecte educaționale, portofolii. [Symbaloo Learning Paths](#) – componentă a aplicației care permite crearea unor planuri de lecție sau participarea la lecțiile digitale deja create; temele mari sunt împărțite în sub-teme (care pot fi asociate lecțiilor individuale); materialul audio din lecțiilor existente poate fi tradus într-un număr mare de limbi, inclusiv în română; vezi și *Wakelet*;

[Ted-Ed](#) – canal de YouTube al [TED](#) – ONG media American – care publică filme și animații care pot fi incluse în activitățile de predare; conține planuri și scenarii de lecții, pe diferite teme și destinate unor grupe diferite de vârstă, activități gata realizate care pot fi utilizate de profesori; accesul la subtitrarea în altă limbă se face prin facilitățile oferite de YouTube;

[TinkerCAD](#) – aplicație gratuită care ajută la însușirea noțiunilor de design 3D și coding;

[Udemy](#) – cursuri online (100.000+), contra cost dar la prețuri foarte mici; permite utilizatorilor să construiască și cursuri personalizate;

[Vimeo](#) – spațiu web care oferă servicii de găzduire, creare și prezentare a producțiilor video (filme); este disponibilă și o facilitate de *live streaming*;

[Wakelet](#) – aplicație Android gratuită; permite salvarea, organizarea și distribuția de conținut; poate fi utilizată pentru crearea și distribuirea de portofolii educaționale; vezi și *Symbaloo*;

[Webex](#), [Zoom](#) – aplicații care permit organizarea de videoconferințe și lucrul colaborativ online; dispun de facilități de organizare, contribuție și exploatare în comun a unor resurse, pe durata întâlnirilor online; au variante gratuite și variante contra cost;

[WebQuest](#) – site Web 1.0 cu biblioteci de proiecte pe diferite teme; se pot crea webquest-uri – este necesară cunoașterea minimală a HTML;

[Whatsapp](#) – serviciu gratuit de mesagerie (text și voce); aplicația este disponibilă pe Android și iOS; versiune pentru interfață browser și dispozitive mobile; permite utilizatorilor să efectueze apeluri vocale și video și să partajeze imagini, documente, locațiile unde se află etc.; este deținut de Facebook;

[YouTube](#) – platformă complexă care permite crearea, încărcarea, accesul și distribuția materialelor video; în ultimii 2 ani s-au adăugat funcționalități noi; este deținut de Google; în perioada acută a pandemiei a fost foarte solicitat, de aceea calitatea materialelor a fost redusă cu 25%, pe o perioadă de o lună.

### **Bonus:**

- [Erasmus+ pentru profesorii de fizică](#) – produse ale unui proiect Erasmus+;

- [Cele mai bune platforme online](#) – în opinia unui reprezentant al Generației Y („millennial” – n. 1987).

## Discipline și activități de învățare în care se folosesc cu precădere aplicațiile software și resursele TIC

Evidențierea mai compactă a domeniilor sau activităților în care se utilizează resursele TIC a fost destul de dificilă din cauza inconsistenței terminologice abordate de respondenți. Cu toate acestea, am încercat o uniformizare a domeniilor și disciplinelor abordate, cu scopul obținerii unei imagini cât mai apropiate de realitate. Din acest motiv, pentru unele domenii care acoperă activități dintre cele mai diverse și se adresează unor grupuri țintă extrem de variate a fost folosit un „*termen umbrelă*”. Unul dintre aceste cazuri este cel al domeniului **Formării** care conține cel puțin următoarele:

- Formare continuă a specialiștilor care lucrează cu persoane cu dizabilități;
- Formare profesională;
- Formare social-media pentru seniori;
- Formarea adulților;
- Formarea cadrelor didactice;
- Formarea continuă a specialiștilor care oferă servicii educaționale;
- Formarea educatorilor de adulți din medii dezavantajate;
- Formarea membrilor și voluntarilor diferitelor organizații privind utilizarea TIC în educație;
- Formarea profesională a personalului din domeniul social;
- Formatori și consilieri care lucrează cu migrantii.

Aceași regulă s-a aplicat și domeniul **Abordare integrată**, care se referă aici la aplicarea TIC la toate disciplinele care se predau în cadrul unor școli. **Activitățile extracurriculare** se adresează unor preocupări foarte variate ale elevilor, se desfășoară pe clase sau pe școală, în afara orelor de curs și apelează la aplicații sau resurse software. De altfel, este o corelație evidentă între aceste activități – artă decorativă, ateliere de lectură, diferite cercuri – dans, informatică, muzică, pictură, șah, club de dezbateri, expoziții virtuale, foto-cineclub, grafică 3D etc. și o parte dintre aplicațiile prezentate mai sus.

O mare parte dintre celelalte discipline/activități și domenii au fost preluate cu denumirile furnizate de respondenți, dar o simplă trecere prin tabel arată că încă mai există suprapuneri între disciplinele și domeniile în care s-au utilizat resursele informatice. Scopul acestei liste este de a prezenta varietatea activităților de învățare unde se pot folosi aplicații și resurse software și de a-i ajuta pe beneficiarii proiectelor să găsească aplicațiile potrivite nevoilor lor. Inclusiv pentru materiile care pot părea inabordabile din acest punct de vedere (așa cum apar, de

exemplu, educația fizică și sportul în câteva dintre răspunsuri, discipline la care se utilizează explicit TIC, în cel puțin 6 alte cazuri).

<b>Nr.</b>	<b>Denumirea disciplinei/activității/domeniului</b>	<b>Frecvența</b>
1.	Informatică / TIC	82
2.	Geografie	66
3.	Comunicare	41
4.	Istorie	40
5.	Biologie	38
6.	Fizică	36
7.	Chimie	36
8.	Științe	35
9.	Diseminare	29
10.	Abordare integrată	26
11.	Arte vizuale și abilitați practice	23
12.	Activități extracurriculare	23
13.	Limbi străine	21
14.	Consiliere și orientare profesională	20
15.	Formare	16
16.	Tehnologii	13
17.	Educație socială	13
18.	Predare online	11
19.	Educație tehnologică	10
20.	Evaluare	9
21.	Consiliere	9
22.	Limbă și comunicare în limba română	9
23.	Film și televiziune	9
24.	Educația adulților	9
25.	Educație nonformală	9
26.	Educație plastică	8
27.	Discipline tehnice	8
28.	Producție media online	8
29.	Comunicare	8
30.	Educație antreprenorială	8
31.	Dirigenție	7
32.	Educație civică	6

33.	Economie	6
34.	Discipline socio-umane	6
35.	Domeniul limbă și comunicare	6
36.	Domeniul producție media – radio	6
37.	Discipline de specialitate	6
38.	Învățământ preșcolar	5
39.	Management	5
40.	Învățământ primar	5
41.	Religie	5
42.	Matematică	5
43.	Antreprenoriat și antreprenoriat social	5
44.	Dezvoltare personală	5
45.	Domeniul om și societate	4
46.	Discipline tehnologice	4
47.	Consiliere și orientare școlară	4
48.	Educație pentru sănătate	4
49.	Psihologie	4
50.	Activități de formare	4
51.	Educație muzicală	4
52.	Educație fizică	4
53.	Predare - învățare - evaluare	3
54.	Editare video	3
55.	Educație artistică	3
56.	Consiliere psihopedagogică	3
57.	Cultură civică	3
58.	Educație pentru mediu	3
59.	Predarea online	3
60.	Educație școlară	3
61.	Educație ecologică	3
62.	Activități de învățare	3
63.	Voluntariat	3
64.	Robotică	2
65.	Ecologie	2
66.	Muzică	2
67.	Computere	2
68.	Cetățenie	2

69.	Arhitectură și design	2
70.	Terapii educaționale complexe și integrate	2
71.	Educație muzeală	2
72.	Istorie	2
73.	Documente colaborative	2
74.	Literatură	2
75.	Electronică	2
76.	Educația tehnologică	2
77.	Sport	2
78.	Discipline economice	2
79.	Construcții	2
80.	Mentorat	2
81.	Învățare și evaluare	2
82.	Educație financiară	2
<b>Total<sup>9)</sup></b>		854 // 1011

### câteva concluzii:

1. la întrebările sondajului au răspuns 820 de persoane reprezentând 26 de tipuri de instituții și organizații (vezi Figura 1); cele mai multe au reprezentat sectorul școlar (67%); de aceea, o mare parte dintre datele analizate se referă la acest domeniu, iar o eventuală extrapolare sau interpretare ulterioară ar trebui să aibă în vedere acest aspect;
2. realizarea unei analize exacte a aplicațiilor utilizate nu a fost posibilă deoarece respondenții nu au păstrat întotdeauna denumire oficială ale aplicațiilor și produselor software folosite. Au existat și cazuri (în cazul pachetelor de aplicații, de genul *G Suite for Education*<sup>10)</sup>, *Adobe* etc.) unde o parte dintre respondenți au declarat doar aplicațiile utilizate efectiv, pe când o altă parte s-a referit la pachetul integral; de aceea și analiza conține atât referiri la pachetele globale de aplicații, cât și mențiuni specifice despre unele dintre aplicațiile incluse în pachetele respective;
3. nu a fost făcută o diferențiere clară, de la început, între aplicațiile disponibile doar în mediul online care au făcut posibilă conectarea și lucrul colaborativ, de la distanță (de

<sup>9)</sup> – 157 de domenii și activități au fost menționate o singură dată și se găsesc listate în Anexa 7.

<sup>10)</sup> – O descriere a pachetului G Suite for Education – în Anexa 3.

exemplu, Google Docs, Google Sheets sau Google Slides), și cele „clasice“ (de exemplu MS Word, Excel sau PowerPoint); de aceea această diferențiere nu se regăsește nici în analiza aplicațiilor utilizate în perioada de pandemie;

4. respondenții nu au făcut întotdeauna o diferențiere clară între aplicațiile propriu-zise și rezultatele create ca urmare a utilizării acestor aplicații sau această diferențiere a fost făcută doar în unele cazuri, ceea ce a îngreunat analiza și este posibil să fi alterat rezultatele procentuale, însă nu într-o măsură considerabilă;
5. deși nu s-a cerut acest lucru, o parte dintre respondenți au transmis și date privind dotarea tehnică a instituțiilor/organizațiilor pe care le reprezintă – chestiune sensibilă, subliniată de mai multe ori în această perioadă; având în vedere că toate aceste instituții/organizații au implementat proiecte finanțate prin Programul Erasmus+ și prin Corpul European de Solidaritate, am apreciat că toate dețin într-o oarecare măsură dotarea tehnică necesară participării la proiecte și producerii rezultatelor planificate; chiar dacă este foarte probabil ca nu toate nevoile școlilor respondente să fie acoperite la acest capitol (în sensul că este foarte probabil ca nu toți elevii să dispună de un calculator/laptop/tabletă/telefon mobil smart), din contribuțiile respondenților rezultă că sunt și instituții școlare care dispun de tehnică avansată (imprimante 3D, laboratoare în care se utilizează aplicații VR, laboratoare în care se fac studii de robotică etc.);
6. ar fi utilă realizarea unei diferențieri în utilizarea diferitelor categorii de resurse: de exemplu **resurse pasive** (documente, texte, formulare, pagini web statice etc.) și **resurse (inter)active** (chestionare, jocuri, quiz-uri) – indiferent dacă acestea se accesează/utilizează în mediul virtual sau pe computerul personal/tabletă/dispozitiv mobil;
7. ar fi utilă și **reflecția** asupra tipurilor de activități care se pot realiza în mediul online – în special a celor colaborative – și dezvoltarea sau cultivarea abilităților profesorilor și trainerilor de a utiliza cele mai adecvate aplicații pentru a oferi experiențe de învățare cât mai complete, evaluabile și de durată tuturor categoriilor de cursanți, de orice vârstă.

# ANEXE

## Anexa 1

Nr.	Linkuri la pagini web și produse virtuale create în cadrul proiectelor
1.	<a href="http://3oistoolate.net">3oistoolate.net</a>
2.	<a href="http://acct.elsruse.eu">acct.elsruse.eu</a>
3.	<a href="http://bonsauveur.eu/wp_erasmus">bonsauveur.eu/wp_erasmus</a>
4.	<a href="http://btkvd.eu">btkvd.eu</a>
5.	<a href="http://correct-itcourse.eu">correct-itcourse.eu</a>
6.	<a href="http://erasmus2019-2021.ro">erasmus2019-2021.ro</a>
7.	<a href="http://healthyhappy.ro">healthyhappy.ro</a>
8.	<a href="https://apdfbrasov.wordpress.com">https://apdfbrasov.wordpress.com</a>
9.	<a href="https://sites.google.com/view/gift-the-magic-of-knowledge/home">https://sites.google.com/view/gift-the-magic-of-knowledge/home</a>
10.	<a href="http://193.205.161.39:22080">http://193.205.161.39:22080</a>
11.	<a href="http://51.15.230.246:82/login.html">http://51.15.230.246:82/login.html</a>
12.	<a href="http://aceafne.ienachita.com">http://aceafne.ienachita.com</a>
13.	<a href="http://activecreativeenterprising.eu">http://activecreativeenterprising.eu</a>
14.	<a href="http://aigroup.ceid.upatras.gr/aigroup/avares/avares_leaflet.pdf">http://aigroup.ceid.upatras.gr/aigroup/avares/avares_leaflet.pdf</a>
15.	<a href="http://aigroup.ceid.upatras.gr/vr4stem-oer/">http://aigroup.ceid.upatras.gr/vr4stem-oer/</a>
16.	<a href="http://art4humanrights.blogspot.com">http://art4humanrights.blogspot.com</a>
17.	<a href="http://arteducation.eu/">http://arteducation.eu/</a>
18.	<a href="http://beti.lt/entrepreneurs/">http://beti.lt/entrepreneurs/</a>
19.	<a href="http://bit.ly/mathphysics">http://bit.ly/mathphysics</a>
20.	<a href="http://breakbarriers-noprejudice.weebly.com/">http://breakbarriers-noprejudice.weebly.com/</a>
21.	<a href="http://bringoutdoorsinside.blogspot.com/">http://bringoutdoorsinside.blogspot.com/</a>
22.	<a href="http://career-academy.eu/">http://career-academy.eu/</a>
23.	<a href="http://charleslaugier.ro/moodle/">http://charleslaugier.ro/moodle/</a>
24.	<a href="http://dropoutmin.eu/moodle/">http://dropoutmin.eu/moodle/</a>
25.	<a href="http://dtse.eu/">http://dtse.eu/</a>
26.	<a href="http://elearning.extra3d.eu/">http://elearning.extra3d.eu/</a>
27.	<a href="http://elearning.siposiuilyan.ro/?fbclid=iwar3fok4mqzgd7w1qcmlx8ctdyjguwzzjhcux16hpj_v-xmpwv3wwnprsu8">http://elearning.siposiuilyan.ro/?fbclid=iwar3fok4mqzgd7w1qcmlx8ctdyjguwzzjhcux16hpj_v-xmpwv3wwnprsu8</a>
28.	<a href="http://elearning-reskill.eu/">http://elearning-reskill.eu/</a>
29.	<a href="http://empoweremployability.blogspot.com/">http://empoweremployability.blogspot.com/</a>
30.	<a href="http://epocfinds.biomed.ntua.gr/">http://epocfinds.biomed.ntua.gr/</a>
31.	<a href="http://erasmusarte.ro/">http://erasmusarte.ro/</a>
32.	<a href="http://erasmusmikolow.elbox24.pl/admin/index.php">http://erasmusmikolow.elbox24.pl/admin/index.php</a>
33.	<a href="http://erasmusplus.gdku.edu.mk">http://erasmusplus.gdku.edu.mk</a>
34.	<a href="http://ergosign.visual3d.es/">http://ergosign.visual3d.es/</a>
35.	<a href="http://e-steamerasmusproject.com/?fbclid=iwar26gwbbfifq2q-ajlvrl3igng1ghzx-r3plqwgosjhurjukdy6p1treg44">http://e-steamerasmusproject.com/?fbclid=iwar26gwbbfifq2q-ajlvrl3igng1ghzx-r3plqwgosjhurjukdy6p1treg44</a>
36.	<a href="http://f2l.associazioneeuro.org/">http://f2l.associazioneeuro.org/</a>

37.	<a href="http://fourseasonsintthesky.pl">http://fourseasonsintthesky.pl</a>
38.	<a href="http://gamesp.org/">http://gamesp.org/</a>
39.	<a href="http://ghibuoradea.ro/proiecterasmus">http://ghibuoradea.ro/proiecterasmus</a>
40.	<a href="http://ifiwereproject.net/">http://ifiwereproject.net/</a>
41.	<a href="http://inclusion.ofetin.ro/index.php/en/">http://inclusion.ofetin.ro/index.php/en/</a>
42.	<a href="http://induce-project.eu/ro">http://induce-project.eu/ro</a>
43.	<a href="http://letsogreen.ro/">http://letsogreen.ro/</a>
44.	<a href="http://lo18.szczecin.pl/erasmusplus/index.php">http://lo18.szczecin.pl/erasmusplus/index.php</a>
45.	<a href="http://mc1ei.cba.pl/">http://mc1ei.cba.pl/</a>
46.	<a href="http://nonformaldigital4inclusion.com/">http://nonformaldigital4inclusion.com/</a>
47.	<a href="http://observatorul.ro">http://observatorul.ro</a>
48.	<a href="http://opengates.webnode.it/?fbclid=iwaro13fbclotmossjfik7cjhu_br6t6bpsenm6dsjizxhj7eojstogfubmfw">http://opengates.webnode.it/?fbclid=iwaro13fbclotmossjfik7cjhu_br6t6bpsenm6dsjizxhj7eojstogfubmfw</a>
49.	<a href="http://oscarpd.eu/">http://oscarpd.eu/</a>
50.	<a href="http://passion-learning.eu/">http://passion-learning.eu/</a>
51.	<a href="http://projectrescue.eu/ro/questionnaire/">http://projectrescue.eu/ro/questionnaire/</a>
52.	<a href="http://psw2t.eu/moodle">http://psw2t.eu/moodle</a>
53.	<a href="http://pysrs.cngc.ro/">http://pysrs.cngc.ro/</a>
54.	<a href="http://rmg.zum.de/wiki/erasmus_-_projekt_local_traces_of_jewish_life_in_europe/traces_of_jewish_life_in_romania">http://rmg.zum.de/wiki/erasmus_-_projekt_local_traces_of_jewish_life_in_europe/traces_of_jewish_life_in_romania</a>
55.	<a href="http://ro.dsleisure.eu/">http://ro.dsleisure.eu/</a>
56.	<a href="http://robotics.sulinet.hu/">http://robotics.sulinet.hu/</a>
57.	<a href="http://roboweb.ienachita.com">http://roboweb.ienachita.com</a>
58.	<a href="http://scifun.eu/">http://scifun.eu/</a>
59.	<a href="http://storycenter.info/">http://storycenter.info/</a>
60.	<a href="http://teachus.projects.uvt.ro">http://teachus.projects.uvt.ro</a>
61.	<a href="http://tesla.pass.ps:9000/">http://tesla.pass.ps:9000/</a>
62.	<a href="http://tesla-vr.net/index.php/en/">http://tesla-vr.net/index.php/en/</a>
63.	<a href="http://tfast-project.eu/">http://tfast-project.eu/</a>
64.	<a href="http://tomimeus.eu/">http://tomimeus.eu/</a>
65.	<a href="http://upandgo.nu/">http://upandgo.nu/</a>
66.	<a href="http://utilizandticdevenimprofesorimaibuni.blogspot.com/p/prezentarea-proiectului_19.html">http://utilizandticdevenimprofesorimaibuni.blogspot.com/p/prezentarea-proiectului_19.html</a>
67.	<a href="http://utsaserasmus.com">http://utsaserasmus.com</a>
68.	<a href="http://virtualworld.sch.gr:9000/">http://virtualworld.sch.gr:9000/</a>
69.	<a href="http://wastech.net/">http://wastech.net/</a>
70.	<a href="http://whatsnewonthenews-erasmusproject.blogspot.com/">http://whatsnewonthenews-erasmusproject.blogspot.com/</a>
71.	<a href="http://wisaerasmus.org/news">http://wisaerasmus.org/news</a>
72.	<a href="http://www.advan2tex.eu/portal/">http://www.advan2tex.eu/portal/</a>
73.	<a href="http://www.ark5to12.eu">http://www.ark5to12.eu</a>
74.	<a href="http://www.changesenproject.com/about-project/">http://www.changesenproject.com/about-project/</a>
75.	<a href="http://www.colegiulstefanescu.ro/eefashion/index_files/page508.htm">http://www.colegiulstefanescu.ro/eefashion/index_files/page508.htm</a>
76.	<a href="http://www.digiweld.eu/">http://www.digiweld.eu/</a>
77.	<a href="http://www.engage-ce.eu/toolbox/">http://www.engage-ce.eu/toolbox/</a>
78.	<a href="http://www.e-ppr.eu/">http://www.e-ppr.eu/</a>
79.	<a href="http://www.erasmusrobo.eu/">http://www.erasmusrobo.eu/</a>



80.	<a href="http://www.e-unite.eu/#/en/">http://www.e-unite.eu/#/en/</a>
81.	<a href="http://www.flyhighineurope.co.uk/">http://www.flyhighineurope.co.uk/</a>
82.	<a href="http://www.giftedforyou.eu/ro/">http://www.giftedforyou.eu/ro/</a>
83.	<a href="http://www.go-erasmus.eu/key-action-2/w-i-s-a">http://www.go-erasmus.eu/key-action-2/w-i-s-a</a>
84.	<a href="http://www.gpp-furniture.eu/open-learning-platform/">http://www.gpp-furniture.eu/open-learning-platform/</a>
85.	<a href="http://www.graiulsalajului.ro/activitate-transnationala-de-nvatare-erasmus-pentru-elevi-si-profesori-ai-a-67234">http://www.graiulsalajului.ro/activitate-transnationala-de-nvatare-erasmus-pentru-elevi-si-profesori-ai-a-67234</a>
86.	<a href="http://www.healthyds.eu/index.php?r=website/welcome&amp;lang=ro">http://www.healthyds.eu/index.php?r=website/welcome&amp;lang=ro</a>
87.	<a href="http://www.ka22gicttools.com">http://www.ka22gicttools.com</a>
88.	<a href="http://www.lucianblagajibou.ro/activitati/matematica_magica_din_jurul_nostru_2017/matematica_magica_din_jurul_nostru_2017.html">http://www.lucianblagajibou.ro/activitati/matematica_magica_din_jurul_nostru_2017/matematica_magica_din_jurul_nostru_2017.html</a>
89.	<a href="http://www.mathspathsineurope.co.uk/">http://www.mathspathsineurope.co.uk/</a>
90.	<a href="http://www.mecb.com.mt/moodle/course/index.php?categoryid=23">http://www.mecb.com.mt/moodle/course/index.php?categoryid=23</a>
91.	<a href="http://www.menace-project.org/e-learning.html">http://www.menace-project.org/e-learning.html</a>
92.	<a href="http://www.projectcapodistriass.gr">http://www.projectcapodistriass.gr</a>
93.	<a href="http://www.redesignearth.eu/?page_id=30">http://www.redesignearth.eu/?page_id=30</a>
94.	<a href="http://www.renderforest.com/watch-17027069">http://www.renderforest.com/watch-17027069</a>
95.	<a href="http://www.scoala1-sfintiivoievozi.ro/">http://www.scoala1-sfintiivoievozi.ro/</a>
96.	<a href="https://11-07.fr/">https://11-07.fr/</a>
97.	<a href="https://3d-p.eu/">https://3d-p.eu/</a>
98.	<a href="https://allinclusiveschool.eu/">https://allinclusiveschool.eu/</a>
99.	<a href="https://alvia.ro/fw/">https://alvia.ro/fw/</a>
100.	<a href="https://bliclic.wixsite.com/blic">https://bliclic.wixsite.com/blic</a>
101.	<a href="https://bookstoryerasmusplus.wordpress.com/">https://bookstoryerasmusplus.wordpress.com/</a>
102.	<a href="https://c2eproject.org/training/">https://c2eproject.org/training/</a>
103.	<a href="https://campus.augmentedtraining.org/login/index.php?lang=en">https://campus.augmentedtraining.org/login/index.php?lang=en</a>
104.	<a href="https://classroom.google.com/w/mjyonze2otc1mdla/t/all">https://classroom.google.com/w/mjyonze2otc1mdla/t/all</a>
105.	<a href="https://clickoneclilerasmus.wordpress.com/">https://clickoneclilerasmus.wordpress.com/</a>
106.	<a href="https://communicationisthekey.webs.com/">https://communicationisthekey.webs.com/</a>
107.	<a href="https://courses.trainingclub.eu/">https://courses.trainingclub.eu/</a>
108.	<a href="https://cseimontessori.eu/wp/artes-escenicas-y-diversidad-funcional/">https://cseimontessori.eu/wp/artes-escenicas-y-diversidad-funcional/</a>
109.	<a href="https://culturalheritagetourism.training/ro/">https://culturalheritagetourism.training/ro/</a>
110.	<a href="https://decent.erasmus.site/ro/">https://decent.erasmus.site/ro/</a>
111.	<a href="https://deutsch.info/ro/kids">https://deutsch.info/ro/kids</a>
112.	<a href="https://digiculture.eu/en/">https://digiculture.eu/en/</a>
113.	<a href="https://dir40.erasmus.site/e-courses-list/n">https://dir40.erasmus.site/e-courses-list/n</a>
114.	<a href="https://docs.google.com/forms/d/1s-qlbladzonuqcxjzsd3jkeg1dlh_dy07p1zerkbfu/edit">https://docs.google.com/forms/d/1s-qlbladzonuqcxjzsd3jkeg1dlh_dy07p1zerkbfu/edit</a>
115.	<a href="https://drive.google.com/file/d/1-twljssqnlezvpoqodiikyuh7oc5/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1-twljssqnlezvpoqodiikyuh7oc5/view?usp=sharing</a>
116.	<a href="https://ecofacilitators.org/">https://ecofacilitators.org/</a>
117.	<a href="https://ecoheritagematters.blogspot.com/">https://ecoheritagematters.blogspot.com/</a>
118.	<a href="https://edu.e-classes.eu/">https://edu.e-classes.eu/</a>
119.	<a href="https://educatiaoutdoorunpasspreeducatiapentrudezvoltaredurabila.weebly.com/">https://educatiaoutdoorunpasspreeducatiapentrudezvoltaredurabila.weebly.com/</a>
120.	<a href="https://elearning.relivet.eu/">https://elearning.relivet.eu/</a>

121.	<a href="https://embracingeveryone.blogspot.co.uk/?fbclid=iwaroth7jxiubp-wlx-jiv9tbfexb_2qozjfmjqfj5mi6vxmjugk6wip5qw">https://embracingeveryone.blogspot.co.uk/?fbclid=iwaroth7jxiubp-wlx-jiv9tbfexb_2qozjfmjqfj5mi6vxmjugk6wip5qw</a>
122.	<a href="https://engage.erasmus.site/">https://engage.erasmus.site/</a>
123.	<a href="https://enroutecontrelharcelement.weebly.com/">https://enroutecontrelharcelement.weebly.com/</a>
124.	<a href="https://erasmus-game.webnode.es/">https://erasmus-game.webnode.es/</a>
125.	<a href="https://erasmuswbn.blogspot.com/">https://erasmuswbn.blogspot.com/</a>
126.	<a href="https://erasmuswindowed.wordpress.com/">https://erasmuswindowed.wordpress.com/</a>
127.	<a href="https://ergosignproject.eu/platform/">https://ergosignproject.eu/platform/</a>
128.	<a href="https://euromentor.eu/">https://euromentor.eu/</a>
129.	<a href="https://europeanictproject.wixsite.com/ictproject">https://europeanictproject.wixsite.com/ictproject</a>
130.	<a href="https://europeanregisterphlebologists.eu">https://europeanregisterphlebologists.eu</a>
131.	<a href="https://eutourismka229.blogspot.com/?m=1">https://eutourismka229.blogspot.com/?m=1</a>
132.	<a href="https://evstusnad.wordpress.com/">https://evstusnad.wordpress.com/</a>
133.	<a href="https://ferdinandtutor-ro.webnode.ro/">https://ferdinandtutor-ro.webnode.ro/</a>
134.	<a href="https://healthyhappy.ro/">https://healthyhappy.ro/</a>
135.	<a href="https://historyoptionalcourse.weebly.com/">https://historyoptionalcourse.weebly.com/</a>
136.	<a href="https://iguideproject.eu/ro/home-ro/">https://iguideproject.eu/ro/home-ro/</a>
137.	<a href="https://increase.erasmus.site/">https://increase.erasmus.site/</a>
138.	<a href="https://intelligenceprofiling.wordpress.com/">https://intelligenceprofiling.wordpress.com/</a>
139.	<a href="https://jiminy.erasmus.site/ro/">https://jiminy.erasmus.site/ro/</a>
140.	<a href="https://knowtolove.weebly.com/https://ka102leatherworkshop.blogspot.com/">https://knowtolove.weebly.com/https://ka102leatherworkshop.blogspot.com/</a>
141.	<a href="https://letsplaygreener.com/">https://letsplaygreener.com/</a>
142.	<a href="https://listenandrespect.weebly.com/">https://listenandrespect.weebly.com/</a>
143.	<a href="https://live.etwinning.net/projects/project/116950">https://live.etwinning.net/projects/project/116950</a>
144.	<a href="https://live.etwinning.net/projects/project/175228">https://live.etwinning.net/projects/project/175228</a>
145.	<a href="https://live.etwinning.net/projects/project/175378">https://live.etwinning.net/projects/project/175378</a>
146.	<a href="https://live.etwinning.net/projects/project/185704">https://live.etwinning.net/projects/project/185704</a>
147.	<a href="https://live.etwinning.net/projects/project/199619">https://live.etwinning.net/projects/project/199619</a>
148.	<a href="https://live.etwinning.net/projects/project/204174">https://live.etwinning.net/projects/project/204174</a>
149.	<a href="https://live.etwinning.net/projects/project/205923">https://live.etwinning.net/projects/project/205923</a>
150.	<a href="https://live.etwinning.net/projects/project/206150">https://live.etwinning.net/projects/project/206150</a>
151.	<a href="https://live.etwinning.net/projects/project/207445">https://live.etwinning.net/projects/project/207445</a>
152.	<a href="https://live.etwinning.net/projects/project/212247">https://live.etwinning.net/projects/project/212247</a>
153.	<a href="https://magicsens.eu/courses/teachers-course/">https://magicsens.eu/courses/teachers-course/</a>
154.	<a href="https://mathspeak.erasmus.site/">https://mathspeak.erasmus.site/</a>
155.	<a href="https://media-course.weebly.com/">https://media-course.weebly.com/</a>
156.	<a href="https://memlmf.wordpress.com/author/memlmf/">https://memlmf.wordpress.com/author/memlmf/</a>
157.	<a href="https://moodle.ctehen.ro/">https://moodle.ctehen.ro/</a>
158.	<a href="https://moodle.feg.ro/login/index.php">https://moodle.feg.ro/login/index.php</a>
159.	<a href="https://moodle.heimakers.eu">https://moodle.heimakers.eu</a>
160.	<a href="https://moodle.mav-eu.info/">https://moodle.mav-eu.info/</a>
161.	<a href="https://motivategames.blogspot.com/?fbclid=iwaroq5p6ukhyevuo2qs6hc1yv8aufet_jwampgbmeuvtbje4djquxm22guvu">https://motivategames.blogspot.com/?fbclid=iwaroq5p6ukhyevuo2qs6hc1yv8aufet_jwampgbmeuvtbje4djquxm22guvu</a>
162.	<a href="https://moveyourself.ro/">https://moveyourself.ro/</a>
163.	<a href="https://myworkismyfuture.eu/ro/">https://myworkismyfuture.eu/ro/</a>

164.	<a href="https://off-book.pixel-online.org/">https://off-book.pixel-online.org/</a>
165.	<a href="https://onlinementor.eu/">https://onlinementor.eu/</a>
166.	<a href="https://onlinementor.eu/platform/">https://onlinementor.eu/platform/</a>
167.	<a href="https://openbadgefactory.com/c/user/login">https://openbadgefactory.com/c/user/login</a>
168.	<a href="https://padlet.com/dianaelenadiaconu/hmhb">https://padlet.com/dianaelenadiaconu/hmhb</a>
169.	<a href="https://padlet.com/dianaelenadiaconu/roboweb">https://padlet.com/dianaelenadiaconu/roboweb</a>
170.	<a href="https://pearlsroom.com/">https://pearlsroom.com/</a>
171.	<a href="https://platform.e-insurancetraining.eu/">https://platform.e-insurancetraining.eu/</a>
172.	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mau.erasmus.mau">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mau.erasmus.mau</a>
173.	<a href="https://preservationofnationalheritage.wordpress.com">https://preservationofnationalheritage.wordpress.com</a>
174.	<a href="https://proiectscoaladecebalcraiova.blogspot.com/">https://proiectscoaladecebalcraiova.blogspot.com/</a>
175.	<a href="https://promotinginnovation.wordpress.com/?fbclid=iwar3ccquvnggu95raftf-392-2eketldqbuezzqc_iyuskh8cm3qkjpg-y">https://promotinginnovation.wordpress.com/?fbclid=iwar3ccquvnggu95raftf-392-2eketldqbuezzqc_iyuskh8cm3qkjpg-y</a>
176.	<a href="https://rankvianen.sharepoint.com/sites/littlescientist1/sitepages/introductiepagina.aspx">https://rankvianen.sharepoint.com/sites/littlescientist1/sitepages/introductiepagina.aspx</a>
177.	<a href="https://readingforlifeerasmus.wordpress.com/">https://readingforlifeerasmus.wordpress.com/</a>
178.	<a href="https://safnot.webnode.cz/">https://safnot.webnode.cz/</a>
179.	<a href="https://savemylifewithmyrights.blogspot.com/">https://savemylifewithmyrights.blogspot.com/</a>
180.	<a href="https://schooldiversity.eu/">https://schooldiversity.eu/</a>
181.	<a href="https://scoalararesvoda.wordpress.com/category/erasmus/">https://scoalararesvoda.wordpress.com/category/erasmus/</a>
182.	<a href="https://sites.google.com/a/cellavinaria.org/dialogic-revolution/">https://sites.google.com/a/cellavinaria.org/dialogic-revolution/</a>
183.	<a href="https://sites.google.com/a/erakolejleri.k12.tr/era_project/">https://sites.google.com/a/erakolejleri.k12.tr/era_project/</a>
184.	<a href="https://sites.google.com/iespabloriguizpicasso.es/erasmuspluska229music/home">https://sites.google.com/iespabloriguizpicasso.es/erasmuspluska229music/home</a>
185.	<a href="https://sites.google.com/sandnesskolen.no/digitalnativetodigitalnavigato/home">https://sites.google.com/sandnesskolen.no/digitalnativetodigitalnavigato/home</a>
186.	<a href="https://sites.google.com/site/competencesforthefuture/home">https://sites.google.com/site/competencesforthefuture/home</a>
187.	<a href="https://sites.google.com/site/spsbalsolt/home">https://sites.google.com/site/spsbalsolt/home</a>
188.	<a href="https://sites.google.com/view/awhas/home">https://sites.google.com/view/awhas/home</a>
189.	<a href="https://sites.google.com/view/debatingourwaytocitizenship/home">https://sites.google.com/view/debatingourwaytocitizenship/home</a>
190.	<a href="https://spark.adobe.com/page/1keylzfdkrz4n/?fbclid=iwar2dfsotsooqxxtfnxnddmnb7b5vznnnxfoime_hxqyyhaijczhortnjukm">https://spark.adobe.com/page/1keylzfdkrz4n/?fbclid=iwar2dfsotsooqxxtfnxnddmnb7b5vznnnxfoime_hxqyyhaijczhortnjukm</a>
191.	<a href="https://sport-egal.eu">https://sport-egal.eu</a>
192.	<a href="https://stem-en-action.blogspot.com/">https://stem-en-action.blogspot.com/</a>
193.	<a href="https://swot.pixel-online.org">https://swot.pixel-online.org</a>
194.	<a href="https://tastingeuropeanartscience.eu">https://tastingeuropeanartscience.eu</a>
195.	<a href="https://teachforfuture.ro/">https://teachforfuture.ro/</a>
196.	<a href="https://teadia.cngc.ro/">https://teadia.cngc.ro/</a>
197.	<a href="https://teseusproject.eu/">https://teseusproject.eu/</a>
198.	<a href="https://trainingbeold.eu/">https://trainingbeold.eu/</a>
199.	<a href="https://trainlead.wordpress.com/">https://trainlead.wordpress.com/</a>
200.	<a href="https://transhumanismnews.wordpress.com/">https://transhumanismnews.wordpress.com/</a>
201.	<a href="https://translationscourse.weebly.com/">https://translationscourse.weebly.com/</a>
202.	<a href="https://travellingtonewteachingadventures.weebly.com/">https://travellingtonewteachingadventures.weebly.com/</a>
203.	<a href="https://trello.com/b/eopo2x1s/me">https://trello.com/b/eopo2x1s/me</a>
204.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/113499/home">https://twinspace.etwinning.net/113499/home</a>
205.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/12535/materials/files">https://twinspace.etwinning.net/12535/materials/files</a>
206.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/44914/home">https://twinspace.etwinning.net/44914/home</a>

207.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/49450/pages/page/349255">https://twinspace.etwinning.net/49450/pages/page/349255</a>
208.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/49834/pages/page/338706">https://twinspace.etwinning.net/49834/pages/page/338706</a>
209.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/52611/home">https://twinspace.etwinning.net/52611/home</a>
210.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/52802/home">https://twinspace.etwinning.net/52802/home</a>
211.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/53624/home">https://twinspace.etwinning.net/53624/home</a>
212.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/53806/home">https://twinspace.etwinning.net/53806/home</a>
213.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/64835/home">https://twinspace.etwinning.net/64835/home</a>
214.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/70327/pages/page/428863">https://twinspace.etwinning.net/70327/pages/page/428863</a>
215.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/70410/home">https://twinspace.etwinning.net/70410/home</a>
216.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/70654/home">https://twinspace.etwinning.net/70654/home</a>
217.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/70805/home">https://twinspace.etwinning.net/70805/home</a>
218.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/72064/home">https://twinspace.etwinning.net/72064/home</a>
219.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/73367/home">https://twinspace.etwinning.net/73367/home</a>
220.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/73374/home">https://twinspace.etwinning.net/73374/home</a>
221.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/75904/home">https://twinspace.etwinning.net/75904/home</a>
222.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/76245/home">https://twinspace.etwinning.net/76245/home</a>
223.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/79273">https://twinspace.etwinning.net/79273</a>
224.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/81768/home">https://twinspace.etwinning.net/81768/home</a>
225.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/81995/home">https://twinspace.etwinning.net/81995/home</a>
226.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/84428/home">https://twinspace.etwinning.net/84428/home</a>
227.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/86914/home">https://twinspace.etwinning.net/86914/home</a>
228.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/91590/home">https://twinspace.etwinning.net/91590/home</a>
229.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/92898/home">https://twinspace.etwinning.net/92898/home</a>
230.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/93755">https://twinspace.etwinning.net/93755</a>
231.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/95431">https://twinspace.etwinning.net/95431</a>
232.	<a href="https://twinspace.etwinning.net/myspaces">https://twinspace.etwinning.net/myspaces</a>
233.	<a href="https://unicampus.ro/cursuri/course/index.php?categoryid=5">https://unicampus.ro/cursuri/course/index.php?categoryid=5</a>
234.	<a href="https://valeurseuropeennes.alle.bg/">https://valeurseuropeennes.alle.bg/</a>
235.	<a href="https://versal.com/c/vxxxof/smile">https://versal.com/c/vxxxof/smile</a>
236.	<a href="https://virtualds.eu/?page_id=187">https://virtualds.eu/?page_id=187</a>
237.	<a href="https://virtualds.eu/?page_id=239">https://virtualds.eu/?page_id=239</a>
238.	<a href="https://www.anastasiapopescu.ro/scoala/category/erasmus-plus/educatie-plus/">https://www.anastasiapopescu.ro/scoala/category/erasmus-plus/educatie-plus/</a>
239.	<a href="https://www.apathtoeurope.com/https://twinspace.etwinning.net/">https://www.apathtoeurope.com/https://twinspace.etwinning.net/</a>
240.	<a href="https://www.bbmediator.com/">https://www.bbmediator.com/</a>
241.	<a href="https://www.cheritage.eu/">https://www.cheritage.eu/</a>
242.	<a href="https://www.cvs-project.eu/en">https://www.cvs-project.eu/en</a>
243.	<a href="https://www.dsageing.eu/">https://www.dsageing.eu/</a>
244.	<a href="https://www.dsleisure.eu/ro">https://www.dsleisure.eu/ro</a>
245.	<a href="https://www.edudrone-project.eu/">https://www.edudrone-project.eu/</a>
246.	<a href="https://www.erasmus4maths.com/">https://www.erasmus4maths.com/</a>
247.	<a href="https://www.erasmusemilioperezp.com/ka229/">https://www.erasmusemilioperezp.com/ka229/</a>
248.	<a href="https://www.erasmus-scoala5bv.ro/">https://www.erasmus-scoala5bv.ro/</a>
249.	<a href="https://www.facebook.com/erasmus-art-is-in-the-air-103132207808189">https://www.facebook.com/erasmus-art-is-in-the-air-103132207808189</a>
250.	<a href="https://www.facebook.com/groups/322582524814822/?ref=pages_profile_groups_tab&amp;source_id=109085320538902">https://www.facebook.com/groups/322582524814822/?ref=pages_profile_groups_tab&amp;source_id=109085320538902</a>

251.	<a href="https://www.facebook.com/groups/353324685241427">https://www.facebook.com/groups/353324685241427</a>
252.	<a href="https://www.facebook.com/love-school-decrease-absence-successful-activities-to-like-school-more-110916580461811">https://www.facebook.com/love-school-decrease-absence-successful-activities-to-like-school-more-110916580461811</a>
253.	<a href="https://www.facebook.com/pomorskasplit/">https://www.facebook.com/pomorskasplit/</a>
254.	<a href="https://www.facebook.com/steinhardterasmusplus/?_">https://www.facebook.com/steinhardterasmusplus/?_</a>
255.	<a href="https://www.facebook.com/subozhurishe.tolerance/">https://www.facebook.com/subozhurishe.tolerance/</a>
256.	<a href="https://www.facebook.com/szentannaifjusagikozpontpage/?__tn__=%2cd%2cp-r&amp;eid=arbptvdcp43lxcehy5wyg-zliy46einydknfouzq7hqfh3l1agpoja-4kuvpciijk5ww7ozssxnn47hs">https://www.facebook.com/szentannaifjusagikozpontpage/?__tn__=%2cd%2cp-r&amp;eid=arbptvdcp43lxcehy5wyg-zliy46einydknfouzq7hqfh3l1agpoja-4kuvpciijk5ww7ozssxnn47hs</a>
257.	<a href="https://www.facebook.com/travers%c4%83m-frontiere-prin-intermediul-mass-mediei-%c8%99i-al-teatrului-1947025002285139/?modal=admin_todo_tour">https://www.facebook.com/travers%c4%83m-frontiere-prin-intermediul-mass-mediei-%c8%99i-al-teatrului-1947025002285139/?modal=admin_todo_tour</a>
258.	<a href="https://www.facebook.com/water-day-2019-and-earth-day-2020-2220466284662022">https://www.facebook.com/water-day-2019-and-earth-day-2020-2220466284662022</a>
259.	<a href="https://www.facebook.com/waterday-earthday-1748311515291254/">https://www.facebook.com/waterday-earthday-1748311515291254/</a>
260.	<a href="https://www.flipsnack.com/dominiksmagazine/erasmus-week.html?fbclid=iwar3fcu4hfruis9t4ocol_3bhym4y6fk9uxqzivrvc774uzh1adioy9r bt78">https://www.flipsnack.com/dominiksmagazine/erasmus-week.html?fbclid=iwar3fcu4hfruis9t4ocol_3bhym4y6fk9uxqzivrvc774uzh1adioy9r bt78</a>
261.	<a href="https://www.isjbraila.ro/resedu.php">https://www.isjbraila.ro/resedu.php</a>
262.	<a href="https://www.isjsalaj.ro/bune_practici/proiect_erasmus+ka2_scoala_gimnaziala_l_b_laga_jibou.pdf">https://www.isjsalaj.ro/bune_practici/proiect_erasmus+ka2_scoala_gimnaziala_l_b_laga_jibou.pdf</a>
263.	<a href="https://www.ivccdeaf.tk/">https://www.ivccdeaf.tk/</a>
264.	<a href="https://www.jocjocjoc.ro/jocuri-didactice/">https://www.jocjocjoc.ro/jocuri-didactice/</a>
265.	<a href="https://www.mont-guide.eu/elearning">https://www.mont-guide.eu/elearning</a>
266.	<a href="https://www.openvirtualmobility.eu/https://hub.openvirtualmobility.eu/">https://www.openvirtualmobility.eu/https://hub.openvirtualmobility.eu/</a>
267.	<a href="https://www.ournoplaceforhate.com/">https://www.ournoplaceforhate.com/</a>
268.	<a href="https://www.proeduca.cz/moodle/">https://www.proeduca.cz/moodle/</a>
269.	<a href="https://www.robobrasile.org/ro">https://www.robobrasile.org/ro</a>
270.	<a href="https://www.scoalgimnazialamagura.ro/">https://www.scoalgimnazialamagura.ro/</a>
271.	<a href="https://www.scoalanicolaeiorga.ro/index.php/erasmus/we-care-about-our-planet">https://www.scoalanicolaeiorga.ro/index.php/erasmus/we-care-about-our-planet</a>
272.	<a href="https://www.spac-help.com/">https://www.spac-help.com/</a>
273.	<a href="https://www.stracov-elderlycare.eu/">https://www.stracov-elderlycare.eu/</a>
274.	<a href="https://www.t4.ugal.ro/elearning/login/index.php">https://www.t4.ugal.ro/elearning/login/index.php</a>
275.	<a href="https://www.tracesofeurope.net/">https://www.tracesofeurope.net/</a>
276.	<a href="https://www.unjardinsansfrontieres.com">https://www.unjardinsansfrontieres.com</a>
277.	<a href="https://www.youtube.com/channel/ucxkhvrlxjue9_ticqom3c_g">https://www.youtube.com/channel/ucxkhvrlxjue9_ticqom3c_g</a>
278.	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ddiudtubhbk">https://www.youtube.com/watch?v=ddiudtubhbk</a>
279.	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=slrampksgak&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=slrampksgak&amp;feature=youtu.be</a>
280.	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=xyha4uswvyo">https://www.youtube.com/watch?v=xyha4uswvyo</a>
281.	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=z9pvoce6peq">https://www.youtube.com/watch?v=z9pvoce6peq</a>
282.	<a href="https://yellfreegreenspiri.wixsite.com/">https://yellfreegreenspiri.wixsite.com/</a>
283.	<a href="https://youngstersnow.wixsite.com/youngstersnowadays">https://youngstersnow.wixsite.com/youngstersnowadays</a>
284.	<a href="https://youngvoicesintheed.weebly.com/">https://youngvoicesintheed.weebly.com/</a>
285.	<a href="https://youthindependentlife.eu/ro">https://youthindependentlife.eu/ro</a>
286.	<a href="https://youthmedioclubs.eu/">https://youthmedioclubs.eu/</a>
287.	<a href="https://youthsupportagainstdiscrimination.com/">https://youthsupportagainstdiscrimination.com/</a>
288.	<a href="https://zoeproject.eu/">https://zoeproject.eu/</a>
289.	<a href="http://lidoproject.eu">lidoproject.eu</a>

290.	moodle.rekord.com.pl
291.	nbepius.franceserv.eu
292.	sites.google.com/view/erasustraditions
293.	teslaerasmus.eu
294.	thecourses.eu
295.	themobility.eu
296.	theunifyingpowerofarts.com
297.	thevoyage.eu
298.	vitosmozesiskola.ro
299.	www.abcpalade.ro
300.	www.atcesr.com
301.	www.basecamp.com
302.	www.bbmediator.com
303.	www.bfc.kim.mk
304.	www.bnep.eu
305.	www.competenteverzi.ro
306.	www.creativeschools.eu
307.	www.easyclass.com (lista coduri de acces logare student <a href="https://bit.ly/2l78gcd">https://bit.ly/2l78gcd</a> )
308.	www.elecpo.etiformacion.com
309.	www.erasmus-joy.eu
310.	www.etmra.eu
311.	www.etwinning.net
312.	www.eufures.eu
313.	www.facebook.com
314.	www.fil.erasmus.site
315.	www.hope-oncogenetics.umfiasi.ro
316.	www.inclusionbysports.com
317.	www.indigiterasmus.eu
318.	www.i-pool.eu
319.	www.jocjocjoc.ro
320.	www.ladiescode.eu
321.	www.nachhaltigkeit-lernen.eu
322.	www.negruzzit.ro
323.	www.nofrontiersineducation.eu
324.	www.noviolence.eu
325.	www.omaedu.ro
326.	www.oneminutemaysavealife.eu/en/project/
327.	www.plasticsfree.eu/elearning
328.	www.postlicealasanitara.com
329.	www.scientificselection.eu/project/
330.	www.spacedetectives.eu
331.	www.stopasd.org
332.	www.stratagame.erasmus.site
333.	www.talkingtomyteenager.eu

334.	<a href="http://www.teachard.com">www.teachard.com</a>
335.	<a href="http://www.tourismcommunication.eu">www.tourismcommunication.eu</a>
336.	<a href="http://www.valright.simplesite.com">www.valright.simplesite.com</a>
337.	<a href="http://www.vivezvotrevie.pl">www.vivezvotrevie.pl</a>
338.	<a href="http://www.voluntarii.ro">www.voluntarii.ro</a>

## Anexa 2

### Cele mai utilizate aplicații și funcțiile lor

Nr.	Denumire aplicație/produs/platformă	Frecvența de raportare
1.	eTwinning <sup>11)</sup>	171
2.	Kahoot	129
3.	Zoom	115
4.	Facebook	92
5.	Google Clasroom	89
6.	Skype	62
7.	WhatsApp	59
8.	Google Drive	55
9.	Padlet	54
10.	YouTube	49
11.	Google Meet	48
12.	PowerPoint	45
13.	Google Suite	43
14.	Edmodo	41
15.	Google Forms	39
16.	Prezi	37
17.	Google Docs	35
18.	Mentimeter	25
19.	Quizziz	22
20.	Learning Apps	22
21.	Moodle	22
22.	MS Office 365	21
23.	Microsoft Teams	19
24.	Canva	19
25.	Messenger	18
26.	Socrative	14
27.	Storyjumper	13
28.	Adservio	13
29.	WordPress	13
30.	Instagram	11
31.	Quizlet – Gamification	11
32.	Mobility Tool	11
33.	GeoGebra	10
34.	Google Sheets	10

---

<sup>11)</sup> [eTwinning](#) – platformă de comunicare, colaborare, demarare și derulare a unor proiecte online; permite căutarea de parteneri și schimbul de informații dar și dezvoltarea profesională a cadrelor didactice; permite realizarea unor activități de comunicare, colaborare, diseminare în cadrul parteneriatului care implementează un proiect; [eTwinning România](#); – un număr mare de școli implementează proiecte de acest tip.



35.	Movie Maker	10
36.	Powtoon	10
37.	School Education Gateway	10
38.	Google Maps	9
39.	Trello	9
40.	Gmail	9
41.	Book Creator	8
42.	Webex	8
43.	Word	8
44.	Google Slides	7
45.	Adobe PhotoShop	7
46.	Edpuzzle	7
47.	Wiki	7
48.	Vimeo	7
49.	Scratch	7
50.	Issuu	7
51.	genial.ly	6
52.	Voki	6
53.	EPALE	6
54.	Excel	6
55.	Hot Potatoes	6
56.	OLS	6
57.	Easel.ly	6
58.	didactic.ro	5
59.	WordArt	5
60.	Thinglink	5
61.	Glogster	5
62.	Digitaliada	5
63.	ASQ	5
64.	Yahoo	5
65.	Tricider	4
66.	Slideshare	4
67.	Discord	4
68.	Madmagz	4
69.	Asana	4
70.	AEL	4
71.	Kinderpedia	4
72.	Mindomo	4
73.	Dropbox	4
74.	Moovly	4
75.	Storybird	4
76.	Animoto	4
77.	Adobe Spark	4
78.	Google Calendar	4

<b>79.</b>	Google Translate	4
<b>80.</b>	Plickers	4
<b>81.</b>	Google Chrome	4
<b>82.</b>	Weebly	3
<b>83.</b>	Filmora	3
<b>84.</b>	e-books	3
<b>85.</b>	Doodle	3
<b>86.</b>	Audacity	3
<b>87.</b>	Wordwall	3
<b>88.</b>	Calameo	3
<b>89.</b>	Slack	3
<b>90.</b>	Linoit	3
<b>91.</b>	Adobe Connect	3
<b>92.</b>	Lyrics Training	3
<b>93.</b>	Classdojo	3
<b>94.</b>	e-learning	3
<b>95.</b>	Ozobot Evo	3
<b>96.</b>	Intuitext	3
<b>97.</b>	Survey Monkey	3
<b>98.</b>	Ted Ed	3
<b>99.</b>	QR code	3
<b>100.</b>	Publisher	2
<b>101.</b>	Aurasma	2
<b>102.</b>	Kizoa	2
<b>103.</b>	Flipsnack	2
<b>104.</b>	Blogger	2
<b>105.</b>	Penzu	2
<b>106.</b>	puzzle	2
<b>107.</b>	Picassa Web Albums	2
<b>108.</b>	Wetransfer	2
<b>109.</b>	Google Places	2
<b>110.</b>	Adobe	2
<b>111.</b>	Stop Motion	2
<b>112.</b>	Google cloud	2
<b>113.</b>	Piktochart	2
<b>114.</b>	Twitter	2
<b>115.</b>	mozaBook	2
<b>116.</b>	Wordle	2
<b>117.</b>	Postermymwall	2
<b>118.</b>	Answergarden	2
<b>119.</b>	symbaloo	2
<b>120.</b>	Arduino	2
<b>121.</b>	Tagxedo	2
<b>122.</b>	Wix	2

<b>123.</b>	Canvas	2
<b>124.</b>	Flipgrid	2
<b>125.</b>	Comics	2
<b>126.</b>	TinkerCad	2
<b>127.</b>	ADMA	2
<b>128.</b>	Quiver	2
<b>129.</b>	Lego Mindstorm	2
<b>130.</b>	LinkedIn	2
<b>131.</b>	Actionbound	2
<b>132.</b>	Altele	220
<b>Total <sup>12)</sup></b>		<b>2050<sup>13)</sup></b>

---

<sup>12)</sup> Include și 220 aplicații/produse software menționate câte o singură dată de respondenți – vezi Anexa 7.

<sup>13)</sup> Idem.

## Anexa 3

### G Suite for Education<sup>14)</sup> – Imagine de ansamblu

#### Colaborare

*Co-edit documents, spreadsheets, and presentations in real time.*



Docs



Slides



Sheets



Drive



Jamboard

#### Comunicare

*Connect your classroom with email, chat, and video.*



Gmail



Meets



Chat

#### Management clase/grupuri

*Create classes, make assignments, give quizzes, and save time grading.*



Classroom



Assignments



Forms

#### Organizare

*Build to-do lists, create task reminders, and schedule meetings.*



Keep



Calendar

<sup>14)</sup> Toate aplicațiile sunt disponibile atât într-o variantă gratuită cât și într-o variantă contra cost (Business – cu [funcționalități suplimentare](#))

## Anexa 4

### 220 aplicații și resurse TIC mai puțin folosite

Adobe-3 D; Anki ; ArcadeGames – Gamification; ArcGis; Articulate; AutoCAD ; AVS Video Editor; Bandicam; Basecamp; BBC Bitesize; BBC Learning English; Biblioteca digitală UNESCO; Bingo; Biodigital; Biteable; blabbers; Blogspot; Camtazia; CaviLam – platformă de resurse didactice; Chess.com; ChessKid.com; Claroline; ClassFlow; Classmarker; Clockify – time management; Cloud; Clouds Learning; Code reader; code.org; Cool Edit Pro; Crossword puzzle (rebus); Cybersecurity Schools; Didactic; Digital Storytelling; Discord ; dotstorm; Dragon Sport Wales; Duolingo; eBeam; Eclipse crosswords; Edu.ro; Educured; Edupedu; ELSE 2020; Emaze; EPALÉ ; E-teams; Europeana; Evernote; Excel ; FEGO; Filmigo; Find-Er; Flipgrid; Fotobabble; Francofonia; GanttProject; Gimp; Gizmos; glosbe.com - dicționar ; GoAnimate; Google Art & Culture; Google Books; Google Earth; Google Expeditions; Goosechase; Gotomeeting; HotPotatoes; iMovie - editare video; Inclusive Education Gateway; Infographic; Inkscape; Innoduel; Intel Teach; IQ board; iSeek; iSondaje; iTeach.ro; Jamboard; JBL pro scan; Jigsaw Puzzle; jimdo; Jitsi Meet; Joom; Joomag; Khan Academy; Kidibot; Kinemaster; Lensoo Create; Libre Office; LibreCad; LibreOffice Suite; Lidoproject.eu; Lightroom; Liveworksheets; Livresq; Logo Maker; Magisto; Magisto ; Mailchimp; mathgames.com ; Mathgametime.com; Mattermost; Mega; MeisterTask; Microsoft Academic; Microsoft Educator Center; Microsoft Project; Mind Maps; Mind42 – Mindmap; Mindmeister - Mindmap; Mindmup – Mindmap; Minecraft; MIT App Inventor; MIT-K12; Moose Math; moravi; Mozaweb; MS Publisher; Multiple Communications; mymaps; Mysimpleshow; Nbeplus.franceserv.eu; NCH Suite; Nearpod; NEXTLABTECH; Notebook; Open Office; opendigitaleducation.com; OpenShot Video Editor; OpenStreetMap; Paint ; Peerdeck; Photosynth; PicColage; PICKNIK <http://www.picnik.com>; PicktoChart; Pinnacle; Pinta; Pinterest; Pixel ; Popplet – Mindmap; poster Maker; PraxManager; Pro Show Gold; Profesoronline.ro; QGIS; Quizalize; RED; Refseek; Relivehistoryin3d; Reserchgate; Sapere; Scientix; Screencast-o-matic; Scribd; Seesaw; Skillshare; Slack ; Slide.com; Smore.com; Sony Vegas Pro; Spicynodes; Spiderscribe; Star Wars; Starfall; Starfall ABCs; Startarium; Stelarium; Stencil ; StoryBoard; Stratagame; studio.code.org; Survey Gizmo; Survey Moneky; Surveys ; Survio; Sutori; Sway; Tarsia; Teachertube.com; Team Viewer; Teamwork; Telegram; Testmoz; tichindeal.ro; timeanddate.com; ToonDoo; Toytheatre ; Transiflex; Twinkl; Twinkl ; Twitch; Twitter; Unity și Unreal – Game engines; Vibby; Videomaker; Videoscribe ; Visme; VLC Media Player; Wakelet; Wardwall; Webgate; Webinarium; WebQuest; wevideo; Whereby; wiggio; WinnSchool; Wolfram Alpha; Word Wall; WordMint; Youthpass ; Zapworks; Zondle.

## Anexa 5

### Web 1.0 – Web 2.0 – Web 3.0 – scurt istoric

**Web 1.0** – prima etapă în evoluția internetului – World Wide Web. Anterior acestei etape, au existat doar puțini creatori de conținut, majoritatea utilizatorilor fiind consumatori de conținut online. Este perioada în care încep să apară paginile web personale, acestea constând în principal din pagini statice găzduite pe servere web găzduite de furnizori de servicii de internet (*Internet Service Providers*), sau prin intermediul unor servicii gratuite de găzduire web (vezi primele bloguri create pe Wordpress, Blogger etc.).

În Web 1.0 este interzisă reclama și publicarea de anunțuri pe site-uri, în paralel cu navigarea pe internet. În Web 1.0, *OFOTO* (lansat în 1999 și redenumit [Kodak EasyShare Gallery](#), în 2005) este un site de fotografie digitală online, unde utilizatorul poate stoca, partaja, vizualiza și de unde poate alege imagini digitale pe care să le tipărească. Web 1.0 este o rețea prin care se livrează conținut (Content Delivery Network) care permite prezentarea informației pe site-urile web. Site-urile pot fi personale, iar costurile depind de numărul de pagini vizualizate. Structura pe bază de directoare permite utilizatorului să recupereze o anumită informație.

#### 4 elemente esențiale de design ale unui site Web 1.0 includ:

1. Pagini statice.
2. Conținutul este livrat din sistemul de fișiere al serverului.
3. Paginile sunt construite folosind limbajul Server Side Includes (SSI) sau specificațiile Common Gateway Interface (CGI).
4. Pentru poziționarea și alinierea elementelor pe o pagină se folosesc structuri de tip cadru și tabele.

**Web 2.0** – este etapa care se evidențiază prin faptul că utilizatorul poate genera conținut, iar capacitatea de utilizare a produselor<sup>15)</sup> și capacitatea de colaborare între utilizatorii finali înregistrează o creștere și o diversificare. Web 2.0 se mai numește și *web social participativ*. Modificările apărute nu se referă la specificațiile tehnice, ci la modul în care paginile web sunt proiectate și utilizate. În Web 2.0 sunt permise interacțiunea și colaborarea într-o comunitate virtuală. Se dezvoltă dialogului în media socială în care creatorul de conținut este utilizatorul.

Tehnologiile de *web browsing* utilizate în dezvoltarea web 2.0 și includ AJAX și JavaScript. Acestea au devenit mijloace foarte populare de creare a site-urilor web 2.0.

---

<sup>15)</sup> Capacitatea de utilizare a produselor software include proiectarea experienței utilizatorului, de la aspectele generale până la cele specifice (disponibilitate pentru persoanele cu dizabilități, de exemplu).

## 5 caracteristici majore ale Web 2.0

1. Sortarea liberă a informațiilor, permite utilizatorilor să recupereze și să clasifice informațiile în mod colectiv.
2. Conținut dinamic care este receptiv la *input* din partea utilizatorului.
3. Fluxuri de informații între proprietarul și utilizatorii site-ului prin intermediul funcțiilor de evaluare și introducerea de comentarii online.
4. Interfețe dezvoltate astfel încât permit utilizarea individuală autonomă (aplicații software).
5. Accesul la internet aduce preocupări diferite și dezvoltă categorii diferite de , de la baza tradițională de utilizatori ai internetului la o varietate mai largă de utilizatori.

Web 2.0 conține o serie de instrumente și platforme online în care utilizatorii își împărtășesc perspectivele, opiniile, gândurile și experiențele. Încep să apară mai multe meserii influențate direct de noile servicii web 2.0: *blogger, vlogger, influencer, content creator* etc. Aplicațiile web 2.0 interacționează foarte mult cu utilizatorul final. Prin urmare, acesta nu este doar un utilizator al aplicației, ci și un participant la:

- Podcasting
- Blogging
- Tagging
- Curating with RSS
- Social bookmarking
- Social networking
- Social media
- Web content voting

**Web 3.0** – extinde interacțiunea utilizatorului cu internetul, prin abordarea web-ului ca o bază de date. Este permisă actualizarea periodică a aplicațiilor – o altă inovație pentru experiența utilizatorului. Web 3.0 descrie mai multe evoluții ale utilizării web, datele nu sunt deținute, ci partajate, iar serviciile prezintă opinii diferite ale utilizatorilor pentru aceleași date afișate.

Web (3.0) – sau web-ul semantic – permite mașinilor să înțeleagă semantica sau sensul informațiilor, prin intermediul unor limbaje și tehnologii specifice

## 5 caracteristici principale pentru definirea Web 3.0:

1. Web semantic
2. Inteligența artificială (capacitate de procesare a limbajului natural)
3. Grafică 3D (realitate virtuală sau augmentată - ghidurile pentru muzee, jocurile pe calculator, comerțul electronic, contextele geospațiale etc.)

4. Conectivitatea (metadate semantice)
5. Omniprezența (conținut accesibil prin aplicații multiple, toate dispozitivele sunt conectate la web, serviciile pot fi folosite de oriunde).

(Traducere și adaptare de pe [Geeks for Geeks](#))



## Anexa 6

### Produse software create în proiecte E+, destinate persoanelor cu dizabilități

HEALTHY DS (<http://www.healthyds.eu/>) – 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.
- 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 (<https://www.dsleisure.eu/>) – 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.
- 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 (<https://virtualds.eu/>) – 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 (<https://www.dsageing.eu/>) – 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.
- 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

[Boardmaker](#) – platformă specifică educației elevilor cu dizabilități; folosește o serie de simboluri cu care s-au creat materiale didactice adaptate, utilizate în predare;

#### **Alte instrumente dedicate sau care pot fi adaptate lucrului cu persoanele cu dizabilități:**

- sistemul [Optimusic](#)
- tabla *smart* utilizată în predare
- crearea de materiale didactice și activități adaptate: [Twinkl](#), [Livresq](#), [Storyboard That](#);
- aplicații de realitate augmentată (AR) - pentru integrare AR în activități de predare: [Octagon](#), [AR Animal](#);
- platforme colaborative pentru învățare și cooperare: [Smartech](#)
- crearea de proiecte dedicate: [eTwinning](#)

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 că 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.

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 pliate pe cerințele specifice fiecărui grup de elevi (clase cu elevi cu deficiențe auditive, clase cu elevi cu dizabilitate intelectuală, clase cu elevi cu TSA). 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.

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. Tabla interactivă Smart Frecvent este necesară adaptării 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 și Intuitext.

## Anexa 7

### Alte 157 de domenii ale învățării menționate de respondenți

Activitate curentă; Activitatea de realizare a planurilor de lecții și a materialelor didactice pentru practica pedagogică; Activitatea online cu elevii; Activități artistice; Activități artistico-plastice; Activități cu copii și tineri defavorizați; Activități cu elevii la clasă; Activități curente de învățare formală sau nonformală; Activități curriculare; Activități de proiect; Activități de socializare; Activități de stimulare cognitivă; Activități manageriale; Activități online; Activități practice; Adaptare comportamentală; Analiză economică; Animație socială; Cercetare; Coaching/supervizare online; Coding pentru femei; Competențe digitale; Competențe digitale consolidate; Consiliere și dezvoltare personală; Consilii profesionale și alte tipuri de ședințe; Consultanță în crearea de mijloace de învățământ; Consultanță pe pregătire planuri de afaceri; Coordonare și formare a cadrelor didactice; Cor; Crowdfunding; Culegere date și informații; Cultură generală; Cultură și societate; Cunoașterea mediului; Cunoașterea mediului înconjurător; Curs foto și video learning pentru tineri; Curs online; Cursuri; Cursuri & activități de educație nonformală; Cursuri de comunicare la nivel de licență și masterat; Cursuri de formare; Cursuri de formare educația adulților; Cursuri deja dezvoltate în proiecte anterioare; Cursuri deschise de tip MOOC în educația universitară ; Cursuri online; Cursuri pentru cadre didactice și personal din învățământul preuniversitar; Cursuri studii universitare licență/masterat/doctorat; Cyberbullying; Dezvoltare de competențe; Dezvoltare de competențe și abilități; Dezvoltare personală și autonomie în învățare; Dezvoltare profesională; Dezvoltarea abilităților de a utiliza resurse educaționale folosind tic; Dezvoltarea abilităților de comunicare; Dezvoltarea abilităților de viață independentă; Dezvoltarea cognitivă, și cunoașterea lumii; Dezvoltarea competențelor lingvistice; Dezvoltarea limbajului; Dezvoltarea orarului electronic; Dezvoltarea personală; Dezvoltarea socio-emoțională; Disciplinele reale; Documentare; Documente word cu imagini; Domeniul artistico-plastic; Domeniul educației școlare și a adulților; Domeniul estetic – creativ; Domeniul estetic creativ; Domeniul estetic și creativ; Domeniul estetic și creativitate; Domeniul psihomotric; Domeniul social – îngrijirea vârstnicilor; Domeniul tehnic; Drept internațional; E-business; E-commerce; Economie aplicată; Economie); Editare audio-video; Editare film; Editare fotografii; Editare materiale; Editarea certificatelor Youthpass; Editarea materialelor video; Educarea limbajului; Educația familiilor persoanelor surde; Educația persoanelor surde; Educația profesorilor și adulților; Educația universitară; Educație eco-civică pentru adulți; Educație emoțională; Educație fizică și sport; Educație formală; Educație incluzivă; Educație informală; Educație interculturală; Educație pentru adulții cu Sindrom Down; Educație pentru democrație; Educație pentru drepturile omului;

Educație pentru patrimoniu; Educație pentru societate; Educație pentru tineri; Educație profesională; Educație specială; Educație vizuală; Elaborare de materiale educative; Elaborare de standarde ocupaționale pentru ghidul montan; Elaborare de teste; Elaborare materiale de promovare; Electronică digitală; Electronică și automatizări; Electrotehnică; Estetic creativ; Europass; Evenimente de diseminare în proiecte; Exploatare de rezultate; Explorarea mediului; Facilitatori comunitari; Familii monoparentale în situații vulnerabile; Feedback; Filosofie; Gândire critică și comparativă; Generare de documente; Imprimare 3d; Incluziune școlară; Incluziunea socială a persoanelor cu dizabilități; Industrie alimentară; Informare; Informatică economică; Integrarea elevilor cu CES; Învățământ gimnazial; Învățământ liceal; Învățare; Istoria culturii; Jurnalism; Lecții de pian; Lectorate cu părinții; Lucru în echipă; Ludoterapie; Marketing; Modelarea unor fenomene fizice; Moștenire culturală; Orientare și consiliere; Participare activă; Planificări; Promovare; Protecția mediului; Prototiparea virtuală a confecțiilor; Rețele de calculatoare; Securitate în muncă; Standardizare; Sustenabilitate; Telemuncă; Terapia limbajului; Terapia și consilierea copiilor cu CES; Testări în domeniul textil; Turism și alimentație publică.

## Anexa 8



### **Despre Legea drepturilor de autor (Copyright) sau cum se utilizează unele produse de pe net cu titlu „gratuit“**

Există site-uri care oferă anumite servicii gratuite (de afișare, găzduire sau distribuție – de exemplu) dar atenționează explicit asupra includerii unor materiale protejate de Legea drepturilor de autor. Unele dintre rezultatele proiectelor menționate pe parcursul derulării acestui sondaj folosesc materiale foto/audio/video fără specificarea autorului, includerea de informații privind procurarea drepturilor de utilizare/difuzare și fără menționarea autorilor. Este cazul, mai ales, al producțiilor video care folosesc drept coloană sonoră melodii foarte cunoscute.

Pentru mai multe detalii legate de aceste aspecte, vă rugăm să consultați [YouTube Help – What is Copyright?](#) ([Pagina](#) este disponibilă și în limba română.)

Unele aplicații, deși gratuite, condiționează utilizarea gratuită de acceptarea afișării unor reclame care pot reduce performanțele (capacitate, baterie etc.) dispozitivului pe care rulează. De cele mai multe ori, utilizarea fără reclame presupune costuri (one-time sau abonament lunar/anual).

Recomandăm utilizarea fotografiilor de calitate, făcute în timpul activităților sau al evenimentelor, care să ilustreze aspecte relevante pentru participanți, proiect și instituțiile implicate.

Mai multe [clarificări](#) despre folosirea fotografiilor.

Pentru fotografii gratuite, recomandăm furnizorii [Pixabay](#) și [Unsplash](#).

## Anexa 9

### Reguli de completare a unui chestionar ANPCDEFP

#### Generalități

- chestionarul se completează cu diacritice
- se acordă atenție regulilor gramaticale
- nu se folosesc prescurtări (de exemplu: pt., ed., prof, înv., lb. etc.)
- nu scrieți doar cu majuscule, respectați topica frazei în limba pe care o folosiți
- se aplică cel puțin următoarele reguli corecte de spațiere, adică se folosește spațiu după punct, virgulă, punct și virgulă, două puncte, înainte de paranteza deschisă și după paranteza închisă
- folosiți corect toate regulile de acordare (de exemplu: nu „pentru evaluare elevi“, ci „pentru evaluarea elevilor“)
- nu raportați crearea de „materiale în format digital“ pentru că nu se va înțelege despre ce este vorba – pe internet totul este digital!

#### Conținut:

- în general, dacă nu se solicită explicit altceva, folosiți în răspunsuri limba în care sunt puse întrebările;
- evitați reluarea sau repetarea aceleiași informații în răspunsurile la întrebări diferite.

#### Specific sondajelor referitoare la TIC

- pentru referințele la aplicații se utilizează întotdeauna denumirea oficială, fără prescurtări, cu spațiere – dacă denumirea este formată din mai multe cuvinte. Se specifică explicit, dacă este cazul, doar folosirea unor anumite aplicații individuale care sunt incluse în pachetele de aplicații. Nu se folosește linkul decât dacă se cere explicit acest lucru.
- dacă se realizează un produs (pagină web etc.) folosind un instrument sau o aplicație se va comunica acest lucru, făcându-se diferența între *instrument* și *produs* (de exemplu, Squarespace = instrument, site rezultat = produs).
- se va evita confuzia între:
  - bloguri și site-uri/pagini web;
  - documente/fișiere statice (ex. Word, Excel, PowerPoint etc.) și documente online sau colaborative (Google Docs, Google Forms etc.);
  - **produse, instrumente și metode virtuale**. Pe scurt, un *produs* reprezintă rezultatul final al unei acțiuni sau al unui set de acțiuni (de exemplu, site-ul,

blogul, prezentarea, cursul etc.). Un *instrument* va fi folosit întotdeauna pentru executarea aceluiași funcții (de exemplu, Calendarul din Google se folosește pentru funcțiile sale specifice de planificare, organizare și atenționare). Iar aplicarea corectă a unei *metode* ar trebui să se finalizeze întotdeauna cu atingerea aceluiași rezultate predictibile (de exemplu, o metodă prin care se creează o bibliotecă de imagini sau se inserează o imagine într-o publicație sau metoda [flipped classroom](#) în sine etc. – dacă este aplicată corect și respectă regulile și etapele necesare – se va finaliza întotdeauna cu obținerea rezultatelor planificate). Produsele, instrumentele și metodele nu sunt condiționate de internet, acestea pot fi aplicate și pot funcționa atât în mediul online, cât și offline.



## Anexa 10

### Aspecte legate de securitatea informației și protecția datelor cu caracter personal în instituțiile/organizațiile care implementează proiecte finanțate prin Erasmus+/Corpul European de Solidaritate

E important ca toate persoanele care formează echipa de proiect (dar și întregul personal al instituției/organizației implicate în proiect, beneficiarii direcții și indirecti) să aibă informații elementare privind securitatea informației și protecția datelor cu caracter personal. Astfel, ori de câte ori se va vorbi despre **malware**, **phishing** sau despre importanța **patching**-ului, să se cunoască despre ce este vorba.

**Malware** – software destinat producerii intenționate de daune în sistemele informatice, un virus. Sistemul infectat poate să nu prezinte semne vizibile de virusare.

**Phishing**-ul – poate fi un mesaj care încearcă să: 1) convingă utilizatorul se deschidă un link/să lanseze un program de tip malware sau 2) să introducă date personale sau confidențiale pe site-uri false care sunt identice cu site-uri reale (de exemplu, datele de acces în contul bancar, codul de utilizator și parola de la birou etc.). Este considerat cea mai frecventă metodă de răspândire a malware-ului. E-mail-urile, mesajele primite prin rețelele sociale (text, aplicații de mesagerie instantanee) și SMS-urile care conțin link-uri sunt cele mai comune metode utilizate pentru *phishing*.

Pentru evitarea acestor pericole, recomandăm:

- utilizarea cu precauție a laptop-urilor și a tabletelor personale în rețelele instituțiilor/organizațiilor, cu respectarea politicilor existente;
- schimbarea periodică a parolelor, folosirea unor parole diferite pentru conturile oficiale și pentru cele personale; să nu se refolosească parolele; să se înțeleagă necesitatea de a utiliza autentificarea cu doi factori impusă recent de Comisia Europeană;
- actualizarea periodică a aplicațiilor și produselor software (aplicarea *patch*-urilor) pe toate dispozitivele pe care se folosesc: computer, tabletă, telefon;
- evitarea deschiderii mail-urilor care provin din surse necunoscute sau chiar a celor care provin din surse cunoscute dar care par să aibă un conținut dubios;
- utilizarea adecvată a conturilor personale din rețelele sociale în context instituțional, deoarece acest mediu este acum un canal periculos pentru transmiterea de *malware* și pentru *phishing*;

- instalarea unui program antivirus sau anti-malware pe computer.

Nu este întotdeauna evident că un link va conduce către o destinație corectă, de aceea, dacă aveți dubii, puteți scana linkul respectiv pe unul dintre site-urile:

➔ [urlscan.io](https://urlscan.io) – permite scanarea sursei de proveniență a link-ului;

➔ [virustotal.com](https://www.virustotal.com) – permite în plus, față de site-ul precedent, și încărcarea și scanarea fișierelor.

Este necesară de asemenea respectarea cu strictețe a reglementărilor GDPR, printre care:

- respectarea scopului și duratei de utilizare pentru care au fost solicitate datele;
- restricționarea accesului la date a unor persoane neautorizate;
- menținerea conformității cu legislația privind protecția datelor etc.

## În loc de final: despre beneficiile participării la proiecte și utilizarea TIC

„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 limbă 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.

„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 (n.r. - Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics). 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 ometem 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.

*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, platformele pe care le utilizăm sunt rezultatul proiectelor 2. Limbile 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.*

*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 ca: Slack, Trello, Edmodo, Gizmos, Mind Maps, Prezi, 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 și 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.*

Autorul fotografiei de pe coperta I: [Gerd Altmann](#), sursa – [Pixabay](#).

Pentru întrebări sau sugestii, persoana de contact este Ileana Racoviceanu,  
[ileana.racoviceanu@anpcdefp.ro](mailto:ileana.racoviceanu@anpcdefp.ro), telefon 021 20 10 717

Iceland  
Liechtenstein  
Norway grants



Erasmus+



CORPUL  
EUROPEAN  
DE SOLIDARITATE

anpcdefp 