



Colegiul Național Costache Negruzzi Iași



Green DigitALL-IN

TOOLKIT

vol. al III-lea

realizat în cadrul programului
**Acordare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul
Educație Școlară
(2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)**



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-RO01-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

INTRODUCERE

Toolkit-ul Green DigitALL-IN reprezintă unul dintre rezultatele experiențelor anuale ale cadrelor didactice și personalului didactic auxiliar din cadrul Colegiului Național Costache Negruzzi Iași, implicați în programul Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-RO01-KA120-SCH-000046971) și conține materiale educaționale ce au ca punct de plecare cunoștințele dobândite în cadrul cursurilor de formare internaționale și/sau experiențelor de tip job shadowing.

Conceput ca un set de instrumente didactice aplicabile la clasă și în cadrul activităților instituționale, toolkit-ul își propune să reflecte activitatea beneficiarilor și să ofere un set de materiale educaționale, exemple de bună practică, din perspectiva celor trei obiective ale programului:

- O1. Reducerea anuală cu 20% a cazurilor de (*cyber*) *bullying* și *mobbing* în școala prin formarea personalului didactic și didactic auxiliar;
- O2. Îmbunătățirea calității procesului de evaluare a elevilor prin dezvoltarea și utilizarea unor instrumente educaționale digitale;
- O3. Promovarea unui comportament ecologic prin elaborarea și implementarea unui program de educație pentru mediu.

Metodologia activităților propuse are la bază cadrul Cadru ERR (Evocare – Realizare sensului – Reflecție), dezvoltat de Charles Temple, Jeannie L. Steele, și Kurtis S. Meredith în volumul *Reading, Writing, & Discussion In Every Discipline* (1998), în cadrul proiectului *Reading & Writing for Critical Thinking (RWCT)*, care promovează învățarea activă, realizarea de conexiuni între cunoștințele și competențele elevilor și dezvoltarea gândirii critice.

Etapele de organizare a procesului de învățare în cadrul ERR sunt:

- Evocarea – etapa în care elevii intră în atmosfera activității de învățare, răspunzând la întrebări de tipul: *Ce știu despre acest subiect? Ce aș vrea să aflu? De ce vreau să știu mai mult?*
- Realizarea sensului – etapa în care elevii asimilează noi cunoștințe prin căutarea răspunsurilor la întrebări și construiesc noi semnificații interpretând informațiile primite. Profesorul are rolul de a facilita înțelegerea și de a încuraja argumentarea opiniilor și soluțiilor la problemele propuse, creând astfel cadrul oportun pentru dezvoltarea gândirii critice.
- Reflecția - etapa de consolidare și elaborare de opinii personale asupra subiectului analizat, în care profesorul încurajează interogația, verbalizarea și schimbul de idei. În această etapă, elevii conștientizează propriul proces de gândire, cadrul ERR stimulând simultan componenta cognitivă, componenta afectivă și pe cea socială a învățării.

Toolkit-ul Green DigitALL-IN este un material realizat pe întreaga durată a implementării programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-2027) și va fi completat anual cu instrumente realizate de participanți.

Autorii sunt în exclusivitate responsabili pentru conținutul materialelor publicate. Toate drepturile asupra textelor incluse în prezentul material aparțin acestora. Textele integrale sau parțiale pot fi accesate liber, fără a se percepe nicio taxă utilizatorilor sau instituțiilor. Utilizatorii pot citi, descărca, copia, distribui, tipări sau crea legături către textul integral al materialelor publicate, fără a solicita permisiune din partea autorilor, cu condiția citării corecte și complete a sursei originale.



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități a+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

Activități relevante pentru obiectivul:

Reducerea anuală cu 20% a cazurilor de (*cyber*) *bullying* și *mobbing* în școala prin formarea personalului didactic și didactic auxiliar



PROIECT EDUCAȚIONAL PENTRU PREVENIREA BULLYINGULUI: „VOCI ÎMPOTRIVA BULLYINGULUI”

I. ARGUMENTE. REPERE TEORETICE

Bullyingul este o realitate tot mai frecventă în școlile din România și din lume, cu multiple efecte negative asupra sănătății mentale și emoționale a elevilor. Pentru a creiona portretul complet al fenomenului, este important să subliniem că bullyingul se diferențiază atât de formele generale de violență, cât și de conflictele interpersonale obișnuite dintre elevi, printr-o serie de caracteristici definitorii:

- a. **intenția de a răni**, de a produce suferință fizică sau emoțională unei persoane;
- b. **repetarea actelor vătămătoare**, menținând un climat de teamă și nesiguranță pentru victimă;
- c. **dezechilibrul de putere** dintre autorul bullying-ului și victima sa (agresorul are un avantaj față de victimă, cum ar fi puterea și dimensiunea fizică, poziția socială, autoritatea sau popularitatea).

Bullyingul poate îmbrăca diverse forme, de la cel fizic, verbal, psihologic, sexual la o nouă formă, mediată de utilizarea pe scară tot mai largă a dispozitivelor electronice și a Internetului – cyberbullying-ul. Vorbim, de asemenea de două categorii de bullying, direct și indirect:

- a. **bullyingul direct** (față în față) include atacurile fizice și hărțuirea verbală;
- b. **bullyingul indirect** include excluderea socială, răspândirea zvonurilor și alte comportamente similare, pasiv-agresive.

Cercetări și studii recente efectuate în școlile din România (Salvați Copiii, Asociația Telefonul Copilului, World Vision România) trag un serios semnal de alarmă asupra comportamentelor de tip bullying între elevi. Fenomenul este în creștere și capătă conotații mult mai complexe datorită cyberbullyingului, ce stă sub premisa anonimatului sub care se ascunde agresorul, fiind dificil de observat de către adulți (profesori și părinți), care nu pot interveni în timp util. Fenomenul bullying-ului are, de alt fel un impact major asupra tuturor elevilor, indiferent de rolul pe care îl au – agresor, victimă sau martor, cu toții experimentează sentimente de vinovăție, neputință, rușine, frică, apatie, izolare, dezamăgire.

Caracteristicile evidențiate transformă bullyingul într-un fenomen complex, care necesită o abordare educațională susținută, bazată pe empatie, comunicare nonviolentă și responsabilitate colectivă.



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

Proiectul „Voci împotriva bullying-ului” propune implicarea activă a elevilor din clasele a X-a în activități de tip „peer learning”, dramatizare, storytelling, dezbateri și campanie digitală antibullying.

Scopul proiectului este prevenirea fenomenului de bullying în mediul școlar, prin implicarea activă a elevilor în activități de reflecție, exprimare creativă, dezbateri și comunicare responsabilă. Elevii vor învăța să recunoască formele de bullying, să manifeste empatie și solidaritate, și să adopte comportamente prosoziale care contribuie la un climat pozitiv și incluziv în comunitatea școlară.

Activitățile propuse valorifică metode atractive, moderne, bazate pe învățarea experiențială (storytelling, simularea de proces, dezbateri), în care elevii trăiesc emoțional și cognitiv rolurile asumate, dezvoltă empatie, gândire critică și responsabilitate civică.

II. DESFĂȘURAREA PROIECTULUI PE ACTIVITĂȚI:

1. **Poveștile din spatele privirilor!**
2. **Cu bullyingul la proces!**
3. **Martorul tăcut – erou sau complice?**
4. **Campanie digitală antibullying - „Voci împotriva bullyingului”**

1.

Titlul activității	Poveștile din spatele privirilor!		
Competențe generale	Formarea atitudinilor prosoziale și a empatiei prin conștientizarea impactului emoțional al comportamentelor de tip bullying		
Competențe derivate	<ul style="list-style-type: none">• Identificarea formelor și caracteristicilor comportamentelor de tip bullying• Dezvoltarea empatiei și a gândirii critice în analiza situațiilor interpersonale• Exersarea exprimării emoțiilor și a ideilor prin intermediul poveștilor• Stimularea creativității și a colaborării în cadrul grupului		
Elemente de strategie didactică			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none">• storytelling• lucru în grup• învățarea prin descoperire	<ul style="list-style-type: none">• calculator• conexiune Internet• videoproiector• pixuri	<ul style="list-style-type: none">• pe grupe• frontal	<ul style="list-style-type: none">• observarea• analiza poveștilor

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale ANPCDEFP. Nici Uniunea Europeană și nici ANPCDEFP nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

• conversația			
Derularea activității			
<p>a. Pornind de la citatul lui George Herbert „Nimeni cu știe cu adevărat cât de greu e sacul celui de lângă el” se declanșează o discuție despre poveștile pe care le purtăm cu noi și de cele mai multe ori nu le spunem celorlalți, despre cum uneori o vorbă sau un gest ar putea atinge o rană neștiută.</p> <p>b. Se vizionează un scurt clip video cu o scenă din filmul <i>Wonder</i> https://www.youtube.com/watch?v=ceWNY5eNSWY&list=PLZbXA4lyCtqoZu-U69FBxM8fgIxzpcTkD&index=1. Se adresează întrebări de reflecție:</p> <ul style="list-style-type: none">- Ce poveste credeți că se află în spatele victimei?- Ce poveste are agresorul? <p>c. Elevii sunt împărțiți în grupuri de câte patru și vor scrie o poveste scurtă (reală sau imaginară) despre un elev care trece printr-o situație de bullying. Ca puncte de reper pentru poveste, elevii se vor ghida după întrebările:</p> <ul style="list-style-type: none">• Cine este personajul principal?• Ce simte când este respins, ironizat sau ignorat?• Ce / cine l-ar fi putut ajuta?• Cum se termină povestea? <p>d. Fiecare echipă își va prezenta povestea prin „vocea grupului”. După fiecare poveste, colegii identifică:</p> <ul style="list-style-type: none">• emoțiile pe care le-au simțit ascultând povestea• gândurile pe care le-au avut• comportamentele specifice bullying-ului (forme, caracteristici)• cum s-ar fi putut interveni diferit• ce am putea face dacă experimentăm o astfel de situație (din postura de victimă sau de martor) <p>Se notează pe tablă cuvintele - cheie apărute (ex: hărțuire, jignire, tăcere, sprijin, etc.)</p> <p>e. Se realizează o sinteză a ideilor discutate și se trag concluzii, evidențiind mesajul inițial „Fiecare persoană are o poveste nevăzută. Alegerea de a privi cu empatie și de a interveni atunci când vedem o nedreptate poate schimba finalul poveștii cuiva.”</p> <p>f. Poveștile realizate vor fi adunate și publicate într-o revistă digitală, care va include și ilustrații, citate și mesaje pozitive, articole propuse de elevii claselor a X-a, ce vor fi create pe parcursul proiectului.</p>			

2.

Titlul activității	Cu bullyingul la proces!
Competențe generale	Dezvoltarea competențelor socio-emoționale și civice, vizând promovarea respectului, a dreptății și a responsabilității individuale în prevenirea comportamentelor de tip bullying



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

Competențe derivate	<ul style="list-style-type: none">• Analizarea critică a comportamentelor agresorilor și a reacțiilor martorilor• Argumentarea pro și contra într-o situație de tip juridic, respectând regulile dezbaterii și exprimării asertive• Manifestarea empatiei față de victime și responsabilitate socială în situații de abuz• Colaborarea eficientă în cadrul unui grup pentru realizarea unui scenariu și a unei simulări structurate.• Reflectarea asupra propriilor reacții și emoții trăite în timpul activității		
Elemente de strategie didactică			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none">• simularea de proces• joc de rol• lucru în grup• învățarea prin descoperire• dezbateră• conversația	<ul style="list-style-type: none">• calculator• conexiune Internet• videoproiector• robe• ciocan judecător	<ul style="list-style-type: none">• pe grupe• frontal	<ul style="list-style-type: none">• observarea• chestionar
Derularea activității			
<p>a. Primul moment al activității presupune o pregătire prealabilă. Se pornește de la un film (resursă liberă) găsit pe youtube (https://www.youtube.com/watch?v=RVIUDMVvUJo), ce v-a fi vizionat împreună cu elevii. Pornind de la situația din film elevii sunt invitați să facă o simulare de proces. Își vor asuma diferite roluri, specifice unui proces: grefier, judecător, avocați ai apărării și ai acuzării, martori, inculpați, acuzator (victima) și observatori (juriu). Scenariul v-a fi construit pe baza interacțiunilor dintre elevii implicați – „scenaristul” – un elev care își asumă acest rol îi va da forma finală.</p> <p>b. Are loc simularea procesului, conform scenariului. Acesta se poate derula în clasă sau în sala de festivități. Elevii jurați vor delibera, aducând argumente pro sau contra condamnării abuzatorilor. Judecătorul dă verdictul și motivează pedeapsa. După terminarea acestuia, elevii actori sunt aplaudați și se solicită să iasă din rol, prin repetarea propoziției „Eu sunt (prenumele)”.</p> <p>c. Discuții pentru debriefing</p> <p>Elevii actori:</p> <ul style="list-style-type: none">- Cum v-ați simțit pe parcursul procesului?- V-au plăcut rolurile jucate, ați fi dorit un alt rol? De ce?- Ați întâmpinat dificultăți?- Unde și de ce credeți?			



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acordare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

- Într-un cuvânt, ce ați descoperit în urma acestui exercițiu?
Elevii observatori – juriu:
- Cum s-a văzut procesul de pe margine?
- Ați simțit nevoia să interveniți la un moment dat? Când? De ce?
- V-a fost greu să deliberați?
- Ați găsit ușor argumente pro și contra? Dar contraargumente la părerile expuse de colegi?
d. Se evidențiază faptul că deși ideea procesului a pornit de la un film de pe youtube, acesta cât și procesul au legătură cu viața reală. Elevii sunt invitați să tragă concluziile activității.
e. Procesele vor fi filmate, devenind elemente valoroase, alături de revistă în cadrul campaniei antibullying.

3.

Titlul activității	Martorul tăcut – erou sau complice? Dezbateri: Argumente pro și contra reacției pasive a martorilor la bullying-ul școlar		
Competențe generale	Conștientizarea importanței implicării martorilor în prevenirea și stoparea bullying-ului		
Competențe derivate	<ul style="list-style-type: none">• Argumentarea punctelor de vedere pro și contra reacției pasive a martorilor• Analizarea consecințelor tăcerii martorilor asupra victimei și asupra climatului școlar• Formularea de concluzii și propuneri de comportamente constructive în situații reale de bullying• Dezvoltarea abilităților de ascultare activă, cooperare și comunicare asertivă		
Elemente de strategie didactică			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none">• dezbateri• lucru în grup• conversația	<ul style="list-style-type: none">• pixuri• coli A4• cronometru	<ul style="list-style-type: none">• pe grupe• frontal	<ul style="list-style-type: none">• observarea• chestionar• calitatea argumentelor
Derularea activității			
a. Moment de pregătire al activității: elevii sunt anunțați că vor participa la o dezbateri cu tema „Argumente pro și contra reacției pasive a martorilor la bullying-ul școlar.” Sunt organizați în trei echipe:			



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

- echipa PRO (4 elevi) – susține că reacția pasivă a martorilor poate fi uneori justificată (frica, presiunea grupului neputința)
- echipa CONTRA (4 elevi) – argumentează că pasivitatea martorilor încurajează bullying-ul și amplifică suferința victimei
- elevii observatori

Elevii echipelor PRO și CONTRA vor colabora în găsirea argumentelor care să le susțină poziția, căutând cercetări, date statistice, întâmplări, etc. Se stabilesc în fiecare echipă rolurile: lider, purtător de cuvânt, timekeeper, secretar.

b. Desfășurarea dezbaterii:

- fiecare echipă are 5 minute pentru prezentarea argumentelor principale
- urmează 2 runde de contraargumente și întrebări din partea echipei adverse
- publicul (restul clasei) notează idei-cheie și formulează una-două întrebări pentru echipe
- profesorul moderează, menținând echilibrul și respectul între participanți

c. La final, publicul votează echipa cu argumentele cele mai convingătoare. Câțiva elevi motivează votul pentru echipa PRO sau CONTRA și le adresează eventuale întrebări.

Discuții pentru debriefing:

Elevii debateri:

- Cum v-ați simțit pe parcursul dezbaterii?
- Ați întâmpinat dificultăți în găsirea argumentelor proprii? Dar a contraargumentelor?
- Ați rezonat cu rolul asumat (PRO sau CONTRA)?
- Care a fost argumentul echipei adverse care a fost mai greu de combătut?
- Ce ați face diferit într-o dezbatere viitoare?

Elevii observatori – public:

- Ce ați observat pe parcursul dezbaterii?
- Ce argumente v-au convins / plăcut mai mult?
- Ați ținut cont de calitatea argumentelor aduse sau de empatie față de martor și victimă?

d. Se extrage esența discuției:

- Ce înseamnă să fii martor responsabil?
- Cum putem interveni fără a ne pune în pericol?

e. Argumentele prezentate vor fi integrate în revista electronică sub forma unor articole despre rolul martorului într-o situație de bullying.

4.

Campania digitală „Voci împotriva bullying-ului” reunește într-un spațiu online dedicat conștientizării și prevenirii fenomenului de bullying în mediul școlar, creațiile elevilor realizate pe parcursul activităților proiectului: revista electronică (articole, povești, alte materiale vizuale), filme ale simulărilor de proces și dezbateri. Acestea vor fi postate pe site-ul colegiului și pe pagina de Instagram a Consiliului Școlar al Elevilor. Prin această inițiativă, elevii devin ambasadori ai

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale ANPCDEF. Nici Uniunea Europeană și nici ANPCDEF nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

empatiei și respectului, folosind mediul digital pentru a transmite mesaje de sprijin, responsabilitate și curaj. Campania promovează ideea că fiecare voce contează, iar tăcerea martorilor poate fi înlocuită cu acțiuni pozitive și solidaritate.

III. ACTIVITATE FINALĂ. DISEMINARE. REZULTATE AȘTEPTATE

Lucrările, articolele, produsele realizate de elevi devin cunoscute la nivelul școlii, prin intermediul revistei electronice, apoi vor fi prezentate în diferite contexte educaționale ca puncte de vedere sugestive, forme de implicare, atitudini și valori asumate în raport cu o temă complexă și gravă prin implicații.

Activitățile „**Poveștile din spatele privirilor**”, „**Cu bullyingul la proces**” și „**Martorul tăcut - erou sau complice**” construiesc treptat elemente de analiză și reflecție, discuții relevante, dramatizări, secvențe de înțelegere a situațiilor dilematice când tăcerea sau nonimplicarea înseamnă forme de complicitate; proiectul desenează un demers complex, în trepte, ce poate conduce spre înțelegerea fenomenului și raportarea corectă la situațiile posibile în spațiul școlii sau dincolo de aceasta.

Campania digitală „Voci împotriva bullyingului” valorifică spațiul online, se focalizează asupra conștientizării și prevenirii fenomenului de bullying în mediul școlar, prin creațiile elevilor realizate pe parcursul activităților proiectului. Postările pe site-ul colegiului și secvențial pe pagina de Facebook a școlii vor asigura vizibilitatea activităților din proiect și vor genera alte idei de proiecte, cât și interes sporit de implicare din partea tinerilor. Prin această inițiativă, elevii devin ambasadori ai empatiei și respectului, folosind mediul digital pentru a transmite mesaje de sprijin, responsabilitate și curaj. Campania insistă asupra rolului fiecărui individ, pentru că toate vocile contează, iar tăcerea martorilor va fi înlocuită, în timp, cu un plus de curaj și implicare, cu acțiuni pozitive și solidaritate.

Informațiile, studiile de caz, jocurile de rol, dezbaterile vor susține și accentua nivelul de informare și gradul de conștientizare a adolescenților asupra acestui fenomen. Prin proiect și activitățile derulate se creează premisele implicării active a tinerilor, contextul unor strategii și abordări educative relevante, atractive, care vor genera reflecția, prudența și sprijinul acordat altor colegi, deci atitudini conștiente și proactive.



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

TEATRUL ȘCOLAR – COMUNICARE ȘI COMUNIUNE ÎN LUPTA CU BULLYINGUL

AUTOR	MIHAELA DOBOȘ
DISCIPLINA	Limba și literatura română
CLASA/VÂRSTA ELEVILOR	13-14 ani, clasa a VII-a
MATERIALE / INSTRUMENTE DIGITALE NECESARE	<ul style="list-style-type: none">• sala de clasă dotată cu laptop și monitor conectate la internet;• telefoane care să poată accesa diverse platforme de informare și de socializare: ChatGPT, Youtube, TikTok, Facebook etc.;• o cameră de filmat/un telefon;• coli de hârtie, o minimă recuzită
REZULTATE AȘTEPTATE	<ul style="list-style-type: none">• diminuarea și chiar eliminarea completă a incidentelor din aria bullyingului;• creșterea interesului din partea elevilor/părinților/profesorilor care predau la clasă în legătură cu fenomenul bullyingului;• formarea unor „echipe antibullying” la nivelul clasei;• elaborarea, în echipă sau în pereche, a unor afișe, postere, clipuri sau podcasturi, miniscenete, scrierea unor secvențe de texte dramatice inspirate/cu subiecte inspirate din situațiile (reale sau imaginare) de bullying;
TEMA ACTIVITĂȚII	<ol style="list-style-type: none">1. „Laboratorul... bullyingului” - inițiere teoretică despre fenomenul bullyingului;2. „Bullyingul prin/în mass-media” – vizionarea și comentarea unor clipuri, podcasturi, filme, știri etc. pe problema bullyingului;3. „Bullyingul pe scenă” – jocuri de rol, dramatizări, interviuri încrucișat

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale ANPCDEF. Nici Uniunea Europeană și nici ANPCDEF nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII (Cadrul ERR**)	
EVOCARE	Acest prim segment este orientat către stimularea gândirii creative și a manifestării neconvenționale a elevilor, prin jocuri din aria exprimării teatrale: întrebări orientate, problematizarea unor situații ipotetice, fotolimbajul etc., scopul fiind facilitarea transferului natural de informații, de abilități și de competențe dinspre teorie către practica vieții reale.
REALIZAREA SENSULUI	Etapa de realizare a sensului își propune valorizarea artistică a fiecărui tip de inteligență definitoriu pentru elevi, a diferențelor de personalitate dintre aceștia și a capacității de comunicare, în spiritul toleranței și al acceptării. Pentru aceasta, copiii sunt organizați în ateliere de lucru și primesc sarcini distincte: A 1 – dramatizarea unei secvențe din romanul <i>Ultima provocare</i> , de Adina Rosetti; A 2 – vizionarea unui clip pus la dispoziție de cabinetul psihologic al școlii și receptarea ghidată a acestuia; A 3 – realizarea unui joc de rol: simularea unui interviu cu o „victimă”, respectiv cu un „agresor” etc.
REFLECȚIE	Pornind de la metoda „Pune-te în papucii altcuiva!”, copiii sunt invitați să realizeze, la alegere: <ul style="list-style-type: none">• O notă de jurnal din perspectiva unui copil care este supus bullyingului la școală;• Un monolog oral, de două minute, din perspectiva unui agresor;• Un desen care să conțină portretul unui copil supus bullyingului în timpul activităților extrașcolare etc.
ANEXE	Evaluarea internă a procesului, dar și a rezultatelor, se poate realiza prin: <ul style="list-style-type: none">• Cafeneaua literară cu personaje-victime și agresori ai bullyingului• Votarea unor schițe de scenarii pentru emisiuni TV dedicate bullyingului



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acordare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

	<ul style="list-style-type: none">• Jocuri sociale de tip Q&A• Schițarea, cu ajutorul IA, a proiectului unei reviste tematice a clasei <p>Evaluarea externă/evaluarea eficienței activității se va realiza prin colaborarea cu profesorii consilieri din cadrul cabinetului psihologic al școlii, pe baza unor chestionare standardizate, dar și a discuțiilor individuale.</p> <p>Sustenabilitate & continuitate - activitățile ar putea continua sub forma altor forme de artă implicate în prevenția bullyingului: cinematografia, muzica, dansul, fotografia etc., în funcție de disponibilitățile și de talentele elevilor.</p>
--	---



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acordare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

STOP BULLYING-ULUI!

AUTOR	SOROHAN VASILE
DISCIPLINA	DIRIGENȚIE ACTIVITĂȚE EXTRAȘCOLARĂ
CLASA/VÂRSTA ELEVILOR	Clasa a IX-a / 15-16 ani
MATERIALE / INSTRUMENTE DIGITALE NECESARE	Laptop cu conexiune la <i>Internet</i> Videoproiector Resurse educaționale video despre bullying Materiale și ustensile de laborator, substanțe chimice
REZULTATE AȘTEPTATE	Dezvoltarea abilității de a recunoaște actele de bullying și de a preveni agresiunea de orice fel. Conștientizarea necesității integrării în grup. Dezvoltarea capacității de comunicare asertivă și a empatiei, a capacității de lucru în echipă, de colaborare și srijin reciproc.
TEMA ACTIVITĂȚII	Reducerea fenomenului de bullying și integrarea elevilor în colectiv
DESCRIEREA ACTIVITĂȚII (Cadrul ERR**)	
EVOCARE	În clasa a IX-a B există trei elevi care au un comportament agresiv moderat și care sunt buni prieteni. În vederea dezvoltării abilităților de interacțiune pozitivă între elevi, a empatiei, a capacității de a lucra în echipă, a capacității de a-și asuma roluri și responsabilități, a abilității de a identifica și rezolva probleme, am propus organizarea unei zile dedicate unor experimente spectaculoase de chimie. Prin acest proiect, se urmărește și integrarea elevilor agresivi în colectiv, limitarea interacțiunii dintre ei și dezvoltarea la aceștia a capacității de a accepta și păreriile celorlalți colegi.
REALIZAREA SENSULUI	Se constituie nouă echipe, formate din câte trei elevi, astfel încât elevii agresori să nu facă parte din aceeași echipă, apoi fiecare echipă își alege experimentul din treizeci de experimente propuse.

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale ANPCDEF. Nici Uniunea Europeană și nici ANPCDEF nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

	<p>Fiecare echipă își selectează ustensilele și substanțele necesare, curăță sticlăria și prepară soluțiile necesare.</p> <p>Membrii fiecărei echipe aprofundează modul de lucru.</p> <p>Fiecare echipă realizează experimentul ales, sub atenta supraveghere a profesorului.</p> <p>Fiecare echipă își pregătește materialele necesare pentru a repeta de trei ori experimentul, astfel încât fiecare membru să aibă posibilitatea de a realiza experimentul și de a oferi explicațiile necesare.</p> <p>După desfășurarea activității propriu-zise, elevii completează un chestionar de satisfacție.</p> <p>Pe baza concluziilor desprinse din studiul chestionarelor completate de către elevi, și după vizionarea filmului <i>Alege să te opui bullying-ului!</i> se inițiază o discuție despre:</p> <ul style="list-style-type: none">- ce înseamnă bullying-ul, astfel încât elevii să poată discrimina între bullying și violența reactivă;- modul în care observatorii / martorii pasivi pot interveni și acționa la actele viitoare de bullying;- consecințele actelor de bullying atât pentru victimă, cât și pentru agresor;- necesitatea integrării în grup;- conștientizarea faptului că actele de bullying nu aduc beneficii nimănui;- comunicarea asertivă, gestionarea emoțiilor care provoacă disconfort și detașarea de situația de neputință, importanța abilității de a soluționa probleme și de a stabili relații sociale benefice.
REFLECȚIE	<p>Câte un elev din fiecare echipă va prezenta experiența personală trăită în pregătirea și realizarea experimentului, rolul pe care l-a avut, responsabilitățile pe care și le-a asumat și modul în care a comunicat cu ceilalți membri ai echipei.</p> <p>Pe baza discuțiilor despre actele de bullying, câte un elev din fiecare echipă va prezenta părerea sa despre importanța integrării în grup, comunicarea asertivă, empatie, toleranță, colaborare și sprijin reciproc.</p> <p>Au fost propuse activități pentru dezvoltarea unui comportament prosocial, a acceptării și a unei atitudini deschise, lipsită de prejudecăți și etichetare.</p>
ANEXE	<p><u>Proiect educativ antibullying</u> Filmul <u><i>Alege să te opui bullying-ului!</i></u> al Asociației <i>Salvați copiii</i></p>



Proiect educativ anti-bullying

Măsuri de prevenire a agresivității de tip bullying la nivelul clasei

1. Informarea elevilor despre consecințele negative ale bullying-ului.
2. Recompensarea elevilor cu un comportament adecvat și care pot fi modele demne de urmat.
3. Nerecompensarea acțiunilor de intimidare și sancționarea corespunzătoare a actelor de bullying.
4. Limitarea, pe cât posibil, a interacțiunilor dintre elevii care sunt agresori.
5. Informarea elevilor cu privire la diferitele moduri în care pot aduce la cunoștința adulților actele de bullying.

Măsuri de prevenire a agresivității de tip bullying la nivel individual

1. Informarea elevilor despre ce înseamnă bullying-ul, astfel încât aceștia să poată discrimina între bullying și violența reactivă.
2. Identificarea timpurie a posibilelor acte de bullying.
3. Oprirea actelor de bullying.
4. Instruirea observatorilor/ a martorilor pasivi cu privire la modul în care pot interveni și acționa la actele viitoare de bullying.
5. Sprijinirea victimei în vederea recâștigării stimei de sine și redobândirii controlului asupra emoțiilor.
6. Abordarea agresorului și explicarea motivelor pentru care comportamentul său este inacceptabil.
7. Prezentarea tuturor elevilor a consecințelor actelor de bullying (sanțiuni non-violente).
8. Discuții cu victima pentru a verifica dacă bullying-ul a încetat.

Proceduri de intervenție pentru profesor în cazul agresorului

1. Dezvoltarea stimei de sine.
2. Dezvoltarea empatiei.
3. Dezvoltarea abilităților de interacțiune pozitivă cu ceilalți elevi.
4. Exersarea unor abilități de integrare în grup, utilizând strategiile prosociale (rezolvarea de probleme, comunicarea, compromisul, negocierea).
5. Conștientizarea faptului că actele de bullying nu aduc beneficii nimănui.
6. Limitarea interacțiunii elevilor agresori cu alți elevi agresori.
7. Restructurarea modului de a privi lumea, de a stabili relații sociale benefice.

Proceduri de intervenție pentru profesor în cazul victimei

1. Detașarea victimei de reacția de neputință asociată bullying-ului.
2. Dezvoltarea abilităților de comunicare asertivă.
3. Dezvoltarea abilităților de a soluționa probleme.
4. Dezvoltarea abilităților de gestionare a emoțiilor care provoacă disconfort (frică, tristețe, rușine etc).
5. Exersarea abilităților de integrare în grup.
6. Dezvoltarea autonomiei personale.
7. Dezvoltarea abilității de a face față oricăror situații în viață.

PROIECT EDUCATIV ANTI-BULLYING

1. Titlul proiectului: EXPERIMENTE MAGICE DE CHIMIE



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acordare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

2. Argument/Justificare

În clasa a IX-a B există trei elevi care au un comportament agresiv moderat și care sunt buni prieteni. În vederea dezvoltării abilităților de interacțiune pozitivă între elevi, a empatiei, a capacității de a lucra în echipă, a capacității de a-și asuma roluri și responsabilități, a abilității de a identifica și rezolva probleme, am propus organizarea unei zile dedicate unor experimente spectaculoase de chimie. Prin acest proiect, se urmărește și integrarea elevilor agresivi în colectiv, limitarea interacțiunii dintre ei și dezvoltarea la aceștia a capacității de a accepta și părerile celorlalți colegi.

Pe de altă parte, proiectul are rolul de a introduce elevii mai mici în lumea magică a chimiei și de a stârni curiozitatea și interesul acestora pentru studiul științelor.

3. Perioada de desfășurare: 10 – 24 mai

4. Instituția organizatoare: Colegiul Național "Costache Negruzzi", Iași Persoană de contact: Prof. Sorohan Vasile

5. Parteneri/colaboratori:

- membrii catedrei de chimie;
- consilierul școlar;
- Chemical Company;
- părinții elevilor din clasa a IX-a B.

6. Echipa de implementare a proiectului: colectivul clasei a IX-a B, membrii catedrei de chimie.

7. Grup țintă/beneficiari: elevii clase a IX-a B, elevii de gimnaziu din școală, din clasele a V-a și a VI-a, elevii din clasa a IV-a participanți la concursul pentru admiterea în clasa a V-a la colegiu, care se va desfășura pe data de 24 mai, părinții elevilor participanți la concurs (700 de elevi în total).

8. Scopul proiectului

Proiectul are drept scop eliminarea actelor de bullying din cadrul colectivului clasei a IX-a B, integrarea elevilor agresivi în grup, dezvoltarea la elevii agresivi a comportamentelor dezirabile.

Familiarizarea elevilor mai mici cu aspectele spectaculoase ale studiului chimiei.

9. Obiective

- Dezvoltarea abilităților de interacțiune pozitivă dintre elevi.
- Dezvoltarea capacității elevilor de a lucra în echipă, de a-și asuma roluri și responsabilități.
- Dezvoltarea abilității elevilor de a identifica și rezolva situațiile problemă.
- Dezvoltarea capacității de comunicare asertivă și a empatiei.

10. Resurse

a) resurse umane: colectivul clasei a IX-a B, profesorii de chimie din școală, părinții elevilor din clasa a IX-a B, consilierul școlar

b) resurse materiale: reactivi chimici, sticlărie, ustensile de laborator

c) resurse financiare: părinții elevilor din clasa a IX-a B, sponsorizări oferite de firma Chemical Company, de alte societăți comerciale.

d) resurse temporale: perioada 10-23 mai – pregătirea activităților, 24 mai – desfășurarea propriu-zisă a activității



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

11. Activități propuse

Nr. Crt.	Titlul activității	Data/Perioada de desfășurare	Locul desfășurării	Beneficiari	Descrierea activității	Responsabil	Modalități de evaluare
1.	Constituirea echipelor (10 echipe din câte 3 elevi)	10 mai, orele 14-15.30	Sala de clasă	Elevii clasei a IX-a B	Se stabilesc cele 10 echipe, aleatoriu, astfel încât elevii agresivi să nu facă parte din aceeași echipă. Se stabilește responsabilul fiecărei echipe.	Sorohan Vasile	Chestionar adresat elevilor privind satisfacția în ceea ce privește componența echipei și responsabilul acesteia.
2.	Selectarea experimentelor	11 mai, orele 14-16.00	Sala de clasă	Elevii clasei a IX-a B	Fiecare echipă își alege experimentul, din 30 de experimente propuse.	Sorohan Vasile	
3.	Selectarea reactivilor și a sticlăriei și ustensilelor necesare	12 mai, orele 13-17.00	Laboratorul de chimie	Elevii clasei a IX-a B	Fiecare echipă își selectează reactivii și ustensilele necesare, conform referatului experimentului.	Laborant Responsabilii echipelor	
4.	Curățarea sticlăriei și prepararea soluțiilor	13 mai, orele 13-16.00	Laboratorul de chimie	Elevii clasei a IX-a B	Fiecare echipă spală sticlăria și curăță ustensilele de laborator. Sub coordonarea profesorului și a laborantului se prepară soluțiile necesare.	Sorohan V. Laborant Responsabilii echipelor	
5.	Verificarea însușirii de către fiecare membru al echipei a modului de lucru	15 mai, orele 13-15.00	Sala de clasă	Elevii clasei a IX-a B	Profesorul verifică dacă membrii fiecărei echipe cunosc modul de lucru și normele de protecția muncii.	Sorohan Vasile	Chstionarea elevilor
6.	Efectuarea experimentelor de probă	17 mai orele 13-17.00	Laboratorul de chimie	Elevii clasei a IX-a B	Fiecare echipă va efectua, sub supravegherea profesorului și a laborantului, experimentul ales.	Sorohan V. Laborant Responsabilii echipelor	Reușita experimentelor
7.	Pregătirea tăvilor pentru experimentele ce se vor desfășura pe data de 24 mai	19 – 21 mai, orele 14-16.30	Laboratorul de chimie	Elevii clasei a IX-a B	Fiecare echipă își pregătește materialele pentru a repeta de 3 ori experimentul, astfel încât acesta să poată fi văzut de către toți participanții la activitate.	Responsabilii echipelor Laborant	Tăvilor cu materiale sunt pregătite pentru activitate.
8	Pregătirea reactivilor și prepararea soluțiilor proaspete pentru efectuarea experimentelor.	23 mai, orele 16-20.00 24 mai, orele 8-00.00	Laboratorul de chimie	Elevii clasei a IX-a B	Fiecare echipă își pregătește reactivii și își prepară soluțiile proaspete	Responsabilii echipelor Laborant	Reactivii sunt pregătiți și soluțiile sunt preparate.
9.	Experimente magice de chimie	24 mai, orele 12-15.00	Sala de sport sau Curtea interioară Est	Elevii clasei a IX-a B Elevii din clasele a V-a și a VI-a Elevii participanți la concurs	Efectuarea experimentelor, repetarea acestora, astfel încât toți participanții să poată observa experimentele.	Sorohan V. Laborant Responsabilii echipelor	Experimentele au reușit. Chestionar adresat elevilor clasei a IX-a B Chestionar adresat observatorilor.



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acordare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

12. Rezultate așteptate ale proiectului

1. Întărirea coeziunii colectivului clasei a IX-a B.
2. Integrarea elevilor agresivi în colectiv și dispariția actelor de bullying.
3. Dezvoltarea la elevi a capacității de a reacționa la comportamentele nedorite.
3. Dezvoltarea capacității de comunicare asertivă.
4. Dezvoltarea abilităților de a identifica și soluționa problemele.

13. Evaluarea proiectului

- Se vor aplica chestionare de satisfacție elevilor clasei a IX-a B.
- Se va vota în colectiv continuarea proiectului în anii următori.
- Se vor aplica chestionare de satisfacție copiilor din clasele mici și părinților acestora, participanți la activitate.

14. Mediatizare

- Proiectul va fi mediatizat prin afișe și postere expuse la loc vizibil. .
- Proiectul va fi prezentat la radioul școlii pentru a recruta elevi voluntari pentru activitățile din anii următori.
- Proiectul și aspecte din derularea acestuia vor fi prezentate în mass media locală.

15. Sustenabilitatea

Activitățile vor continua în anii școlari următori, constituindu-se din timp echipa de proiect și extinzând paleta activităților prin organizarea unui concurs de postere "Chimia și viața", adresat atât elevilor de gimnaziu, cât și elevilor de liceu și organizarea unui concurs de chimie experimentală "Minuni în eprubetă", adresat elevilor de gimnaziu.



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

„STOP! BLOCHEAZĂ! SPUNE!”

AUTOR	ELENA ILIE
DISCIPLINA	Consiliere și orientare școlară
CLASA/VÂRSTA ELEVILOR	Elevi din clasele gimnaziale
MATERIALE / INSTRUMENTE DIGITALE NECESARE	Laptop, televizor sau videoproiector Coli albe, carioci Acces la internet și platforme video (ex: YouTube – clipul <i>Luke Culhane: Cyberbullying</i>) Linkuri utile: nehb.ie/cool-school-bully-free stopbullying.org
REZULTATE AȘTEPTATE	Diminuarea numărului de incidente violente în mediul online Creșterea interesului elevilor, părinților și profesorilor față de fenomenul cyberbullying Formarea unor echipe antibullying în școală Realizarea de afișe, pliante, broșuri, postere tematice Organizarea de expoziții și acordarea de diplome elevilor participanți
TEMA ACTIVITĂȚII	Cyberbullying-ul și impactul său asupra relațiilor dintre tineri (Proiect educativ realizat în cadrul săptămânii „Școala Altfel”)
DESCRIEREA ACTIVITĂȚII (Cadrul ERR**)	
EVOCARE	Activitatea 1- Consecințele cyberbullying-ului



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

	<p>Elevii urmăresc videoclipul de pe YouTube: Luke Culhane – What is Cyberbullying?, care prezintă povestea impresionantă a unui adolescent victimizat online.</p> <p>După vizionare, se realizează o asociogramă (mind map) cu posibilele consecințe ale hărțuirii cibernetice: izolare, anxietate, depresie, scăderea stimei de sine etc.</p>
REALIZAREA SENSULUI	<p>Activitatea 2: Să acordăm ajutor! Elevii, organizați în grupe, elaborează scurte texte care conțin măsuri de sprijin pentru victimele cyberbullying-ului (ex. ascultare activă, sprijin emoțional, raportarea incidentului).</p> <p>Activitatea 3: Să ne comportăm civilizată online! (Neticheta) Elevii formulează o listă de reguli pentru un comportament respectuos în mediul online. Profesorul completează cu recomandări:</p> <ul style="list-style-type: none">● Verifică ortografia și corectitudinea mesajelor;● Nu vorbi cu necunoscuți și nu divulga date personale;● Respectă interlocutorii online;● Evită mesajele scrise integral cu majuscule;● Nu distribuie conținuturi de tip clickbait sau spam;● Menține discreția și respectul pentru propria imagine digitală. <p>Activitatea 4: Cum să procedăm cu cei care ne hărțuiesc online Elevii discută cu profesorul despre modalități de reacție:</p> <ul style="list-style-type: none">● Ignorați mesajele agresorilor;● Nu răspundeți la provocări;● Protejați-vă informațiile personale;● Păstrați dovezile (capturi de ecran, mesaje);● Anunțați un adult de încredere sau autoritățile competente.
REFLECȚIE	<p>Activitatea 5: Evaluarea activității Elevii completează un chestionar de reflecție:</p> <ul style="list-style-type: none">● Cunoștințele dobândite îmi sunt utile – Da/Nu● Timpul alocat discuțiilor a fost suficient – Da/Nu● Profesorul a avut un comportament asertiv – Da/Nu



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acordare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

STOP CYBERBULLYING – RESPONSABILITATE DIGITALĂ PENTRU GENERAȚIA VIITOARE

AUTOR	STELIAN HADIMBU
DISCIPLINA	Informatică / Educație digitală / Consiliere și orientare
CLASA/VÂRSTA ELEVILOR	Clasa a XII-a C, vârsta 18-19
MATERIALE / INSTRUMENTE DIGITALE NECESARE	<input type="checkbox"/> Laptopuri / tablete cu acces la internet <input type="checkbox"/> Platformă colaborativă (Google Classroom, Padlet, Miro) <input type="checkbox"/> Videoclipuri educative despre cyberbullying (YouTube, EU Kids Online) <input type="checkbox"/> Chestionar online (Google Forms / Kahoot) <input type="checkbox"/> Soft de prezentare (PowerPoint / Canva)
REZULTATE AȘTEPTATE	<input type="checkbox"/> Elevii înțeleg ce este cyberbullying-ul și cum se manifestă. <input type="checkbox"/> Elevii identifică consecințele psihologice și sociale ale acestuia. <input type="checkbox"/> Elevii dobândesc strategii de prevenire și reacție. <input type="checkbox"/> Se dezvoltă empatia și responsabilitatea digitală. <input type="checkbox"/> Se creează un „Cod de conduită online” al clasei.
TEMA ACTIVITĂȚII	Siguranța digitală și responsabilitatea în mediul online.
DESCRIEREA ACTIVITĂȚII (Cadrul ERR**) 1. Introducere (15 min) <ul style="list-style-type: none">o Profesorul prezintă un scurt videoclip despre cazuri reale de cyberbullying.o Discuție ghidată: „Cum v-ați simți dacă ați fi în locul victimei?” 2. Activitate practică (30 min) <ul style="list-style-type: none">o Elevii sunt împărțiți în grupuri de 4-5.o Fiecare grup primește un scenariu fictiv de cyberbullying (ex. mesaje jignitoare pe rețele sociale, excludere din grupuri online, distribuirea de imagini fără consimțământ).	

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale ANPCDEF. Nici Uniunea Europeană și nici ANPCDEF nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

<ul style="list-style-type: none">○ Grupurile analizează situația și propun soluții: prevenire, reacție, raportare.○ Elevii notează soluțiile pe un Padlet colaborativ. <p>3. Dezbateri (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none">○ Fiecare grup își prezintă soluțiile.○ Se discută diferența dintre „martor pasiv” și „martor activ”.○ Profesorul introduce conceptul de „netiquette” (etică online). <p>4. Crearea unui produs final (25 min)</p> <ul style="list-style-type: none">○ Elevii redactează împreună un „Cod de conduită online” al clasei, cu reguli clare pentru prevenirea și adresarea cyberbullying-ului.○ Documentul este realizat în Canva/Google Docs și distribuit tuturor. <p>5. Reflecție și evaluare (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none">○ Elevii completează un chestionar Kahoot despre ce au învățat.○ Profesorul încurajează elevii să împărtășească cum vor aplica regulile în viața lor digitală.	
EVOCARE	Elevii vor... <ul style="list-style-type: none">• Recunoaște formele de cyberbullying.• Înțelege impactul asupra victimelor.• Exersa empatia și responsabilitatea digitală.• Propune soluții concrete de prevenire și intervenție.• Colabora pentru redactarea unui cod de conduită online.
REALIZAREA SENSULUI	Elevii conștientizează că mediul online este o extensie a vieții reale și că respectul și toleranța trebuie să existe și în spațiul digital.
REFLECȚIE	Activitatea îi pregătește pe elevi pentru viața universitară și profesională, unde interacțiunile online sunt inevitabile. În plus, le oferă instrumente practice pentru a reacționa responsabil și matur în situații de cyberbullying.



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acordare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

Activități relevante pentru obiectivul:

Îmbunătățirea calității procesului de evaluare a elevilor prin dezvoltarea și utilizarea unor instrumente educaționale digitale



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

EXPANSIUNEA EUROPEANĂ. CĂLĂTORII ȘI DESCOPERIREA NOILOR LUMI.

AUTOR	CARMEN TOMESCU-STACHIE
DISCIPLINA	Istorie
CLASA/VÂRSTA ELEVILOR	clasa a IX-a D, 15 ani
MATERIALE / INSTRUMENTE DIGITALE NECESARE	Telefon mobil cu conexiune la Internet/computer; Google Earth / My Maps; Canva; Padlet, platforma Kahoot!; https://www.youtube.com/watch?v=DBXG-Z32gZY , <i>Age of Discovery</i> https://www.youtube.com/watch?v=6b1_Re5h9K0
REZULTATE AȘTEPTATE	<ul style="list-style-type: none">- rezolvarea unor sarcini de învățare prin utilizarea de aplicații digitale, potrivit regulilor de funcționare ale acestora;- procesarea informațiilor provenite dintr-o varietate de mesaje/surse, prin intermediul unor instrumente educaționale digitale;- valorificarea instrumentelor digitale în procesul educațional;- îmbunătățirea abilităților de utilizare a instrumentelor digitale;- creșterea atractivității actului de învățare-evaluare, întrucât integrarea instrumentelor digitale, transformă procesul de învățare într-o experiență de descoperire și reflecție.
TEMA ACTIVITĂȚII	Expansiunea europeană. Călătorii și descoperirea noilor lumi.
DESCRIEREA ACTIVITĂȚII (Cadrul ERR**)	
EVOCARE	Elevii au fost invitați la reactualizarea informațiilor referitoare la tema <i>Călătorii și descoperirea noilor lumi</i> . Profesorul a prezentat un scurt material video referitor la contextul secolului al XV-lea, respectiv cauzele expansiunii europene.

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale ANPCDEF. Nici Uniunea Europeană și nici ANPCDEF nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

	<p>https://www.youtube.com/watch?v=DBXG-Z32gZY sau https://www.youtube.com/watch?v=6b1_Re5h9K0</p>
REALIZAREA SENSULUI	<p>Elevii, organizați în echipe, folosesc <i>Google Earth</i> pentru a marca porturile de plecare, rutele maritime și teritoriile descoperite de mari exploratori, precum Bartolomeo Diaz, Vasco da Gama, Cristofor Columb, Fernando Magellan. Rezultatele sunt partajate prin <i>Padlet</i>.</p> <p>Elevii au fost invitați să realizeze o mini-prezentare în <i>Canva</i> despre un explorator preferat / să își asume personalitatea unui explorator într-un joc de rol, gen <i>Aș fi vrut să fiu...</i> cu <i>Microsoft Image Creator</i> / o bandă desenată realizată cu <i>AI Comic Factory</i>.</p> <p>Profesorul lansează un <i>quiz Kahoot!</i> despre drumuri și exploratori, respectiv impactul marilor descoperiri geografice asupra europenilor, cât și asupra populațiilor nou descoperite. Elevii au răspuns pe telefon/laptop, astfel că profesorul a vizualizat răspunsurile în timp real.</p>
REFLECȚIE	<p>Elevilor li s-a propus aprofundarea cunoștințelor despre perioada marilor descoperiri geografice (sec. XV–XVII), marcată de explorarea și cucerirea de noi teritorii, conflicte culturale și aventuri pe mare prin realizarea unui <i>jurnal de călătorie ficțional</i>, cu următoarea structură:</p> <p>Pasul 1. Stabilești cine dorești să fii: <i>exploratorul însuși, un marinar curios, un cartograf, un cronicar, preot, medic</i> etc. plecat să descopere/să exploreze noi teritorii.</p> <p>Pasul 2. Stabilești o destinație (un teritoriu care a făcut obiectul descoperirilor geografice). <i>Scopul călătoriei:</i> explorare? comerț? religie? colonizare?</p> <p>Pasul 3. Confeționezi sau achiziționezi un carnet, unde vei nota (ex. capitole): emoții și așteptări înainte de plecare; detalii despre navă, echipaj, provizii; superstiții, hărți vechi, zvonuri despre "capătul lumii"; întâmplări (furtuni, boli, conflicte), provocări, stări de spirit (teamă, dor de casă, dorință de aventură etc.); prima întâlnire cu un nou teritoriu; dileme morale: colonizare vs respect pentru localnici; călătoria de întoarcere (schimbările resimțite după experiență).</p> <p>Pasul 4. Stabilești intervalul de timp în care vei nota în jurnal (de ex. două-trei luni).</p> <p>Sugestie: pentru o prezentare cât mai realistă poți adăuga desene, imagini reprezentative pentru locurile explorate/vizitate, utilizând aplicații digitale.</p> <p>Recomandări bibliografice:</p> <ul style="list-style-type: none">• S. Goldenberg, S. Belu, <i>Epoca marilor descoperiri geografice</i>, Editura Humanitas, București, 2002.• Pierre Cheisa, <i>Mari exploratori. Cucerirea și inventarea lumii</i>, Editura RAO, București, 2008.• I.P. Maghidovici, <i>Marile descoperiri geografice</i>, Editura



	<p>Bookstory, București, 2023.</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Epoca marilor descoperiri. Marile descoperiri geografice</i>, vol. 17, Editura Litera, București, 2023.
--	---

ANEXE

Un exemplu de bandă desenată generată cu IA

VASCO DA GAMA ȘI DRUMUL MIRODENIILOR

CAPITANULE. CREDEȚI CĂ VOM AJUNGE VREODATĂ ÎN INDIA?

DĂCA VĂNTURILE NE SUNT FAVORABILE. DA. DUMNEZEU NE VA GHIDA!

TINETI CURSUL! SUNTEM APROAPE DE A SCRIE ISTORIE!

VIAȚIUL ȚĂRII APOE, 1-4498

BUN VENIT, CALĂTOR DIN VEST. CE CAUȚI AICI?

MIRODENII.. ȘI PRIETENIE ÎNTRE POPOARELE NOASTRE.

A DESCHIS O NOUA ERA PENTRU COMERTUL NOSTRU!

CĂLĂTORIA LUI VASCO DA GAMA (1497 - 1499) A DESCHIS RUTA MĂRITIMĂ SPRE INDIA, SCHIMBĂND COMERTUL MONDIAL PENTRU TOTA-



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

CHAT GPT AND AI TOOLS

AUTOR	MATOSCHI DALIA-IONELA
DISCIPLINA	Limba franceza
CLASA/VÂRSTA ELEVILOR	Clasa a VIII-a, 14-15 ani
MATERIALE / INSTRUMENTE DIGITALE NECESARE	Laptop, tableta sau telefon cu conexiune la internet
REZULTATE AȘTEPTATE	<ul style="list-style-type: none">- Elevii utilizează un instrument AI pentru a redacta și îmbunătăți o povestire în limba franceză.- Își dezvoltă competențele de producere scrisă, colaborare și gândire critică.- Înțeleg avantajele și limitele utilizării AI în procesul de învățare a limbilor străine.
TEMA ACTIVITĂȚII	„L'école du futur” – poveste colaborativă scrisă cu ajutorul AI
DESCRIEREA ACTIVITĂȚII (Cadrul ERR**)	
EVOCARE	<p>Profesorul lansează discuția în limba franceză: <i>Comment sera l'école dans 50 ans ? Quels outils utiliseront les élèves et les professeurs ?</i></p> <p>Elevii notează idei pe Padlet / Jamboard. Profesorul prezintă pe scurt ChatGPT și regulile de utilizare etică: AI ca asistent, nu ca autor unic.</p>
REALIZAREA SENSULUI	<ul style="list-style-type: none">• Elevii lucrează în grupe de 3-4.• Fiecare grup formulează un <i>prompt</i> în franceză, de exemplu: <i>Écris une histoire courte (100-150 mots) sur une journée dans l'école du futur, avec des dialogues entre les élèves et les professeurs.</i>• ChatGPT generează textul, iar elevii îl corectează și îmbunătățesc:<ul style="list-style-type: none">➤ verifică acordurile gramaticale;➤ adaugă expresii idiomatice;

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale ANPCDEF. Nici Uniunea Europeană și nici ANPCDEF nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acordare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

	<p>➤ schimbă finalul pentru a-l personaliza.</p> <ul style="list-style-type: none">• Textul final este redactat colaborativ în Google Docs.
REFLECȚIE	<p>Elevii prezintă povestea în clasă și discută: <i>Qu'est-ce que l'IA a bien fait ? Qu'est-ce que nous avons dû changer ?</i> Profesorul ghidează reflecția asupra rolului AI ca instrument de sprijin și asupra valorii contribuției proprii.</p>



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

DE LA TEXT LA BANDA DESENATĂ

AUTOR	BURCIU BIANCA
DISCIPLINA	Limba și literatura română
CLASA/VÂRSTA ELEVILOR	Clasa a V-a
MATERIALE / INSTRUMENTE DIGITALE NECESARE	<ul style="list-style-type: none">- manual digital ARTKlett, clasa a V-a;- platforme digitale: AI Comic Factory, Ideogram;- fișe de lucru pentru activitatea pe grupe;
REZULTATE AȘTEPTATE	<ul style="list-style-type: none">- înțelegerea complementarității imagine-text;- interpretarea creativă a unui text narativ-suport;- creșterea interesului pentru literatură prin integrarea unor stimuli vizuali;
TEMA ACTIVITĂȚII	Relația imagine – text. Banda desenată
DESCRIEREA ACTIVITĂȚII (Cadrul ERR**)	
EVOCARE	În contextul actual al educației, în care atenția elevilor este fragmentată de multitudinea de stimuli vizuali și digitali, literatura se confruntă cu o provocare esențială: recâștigarea relevanței și a atractivității pentru generația nativilor digitali. O cale inovatoare de revitalizare a interesului elevilor de gimnaziu pentru lectură o constituie integrarea imaginii și a benzilor desenate în procesul didactic pentru a favoriza dezvoltarea competențelor multiliterare. Această abordare specifică educației moderne încurajează elevii să navigheze între coduri diferite



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acordare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași







	– verbal, vizual și simbolic, pentru a le valoriza capacitatea de interpretare critică și de comunicare multimodală.
REALIZAREA SENSULUI	Profesorul invită elevii să relateze, pe scurt, subiectul operei „Vizită” de I.L. Caragiale. Elevii sunt organizați în grupe, în cadrul cărora extrag bilețele, pe care sunt notate ideile principale. Sarcina acestora este de a le ordona în funcție de cronologia evenimentelor. După verificarea corectitudinii modului în care grupele au finalizat sarcina, profesorul îi provoacă la un scurt joc de rol, în care trebuie să imagineze/reproducă replici din conținutul operei. După acest moment, tot în interiorul grupelor, elevii primesc benzi desenate concepute cu Ideogram, în care vor completa schimburi de replici între personajele operei, în acord cu tema/semnificațiile textului, pe care le vor prezenta celorlalți colegi. Elevii vor fi invitați să observe perspectivele diferite din care poate fi perceput textul literar și ulterior reprezentat grafic.
REFLECȚIE	În urma activității, elevii vor sesiza relația de complementaritate dintre imagine și text, vor defini particularitățile unei benzi desenate, se vor transforma din receptori pasivi ai textului, în interpreți vizuali al semnificațiilor, mai ales puși să internalizeze emoțiile personajelor și prin jocul de rol.
ANEXE	Fișe de lucru pentru activitatea pe grupe; Benzi desenate, concepute utilizând platforma Ideogram sau AI Comic Factory – listate în format A4;



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-RO01-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

MY DREAM DESTINATION: PITCHING A ONE-DAY TOUR AROUND THE WORLD

AUTOR	GIANINA ARTENIE
DISCIPLINA	Cross-Curricular (English- History- Geography- Maths)
CLASA/VÂRSTA ELEVILOR	High schoolers (9th -12th graders)
MATERIALE / INSTRUMENTE DIGITALE NECESARE	<p><i>Creating Word Art/ a Venn Diagram - to brainstorm ideas/collect preferences (ex. on what countries students like to visit)</i></p> <p><i>Creating an audio file – www.vocaroo.com</i></p> <p><i>Creating QR codes: https://www.qrcode-monkey.com/ qr-codegenerator.com</i></p> <p><i>Creating a tricision: www.tricider.com - to collaborate on selecting city activities/sights</i></p>  
	<p><i>Creating a collaborative map - www.zeemaps.com</i></p> <p><i>Mentimeter: www.mentimeter.com - to give feedback, to vote</i></p> <p><i>Creating a padlet: www.padlet.com OR</i></p> <p><i>Creating an online book: www.bookcreator.com</i></p> <p><i>- to create an oral presentation with the itinerary for each visit</i></p>    



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-RO01-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

REZULTATE AȘTEPTATE	<ul style="list-style-type: none">▪ Express and justify personal opinions about travel destinations, activities, and cultural preferences using appropriate language and argumentation structures.▪ Collaborate effectively in groups to plan a virtual tour, negotiate ideas, and reach consensus using digital tools.▪ Develop digital literacy skills through the use of various web-based applications for brainstorming, collaboration, mapping, and presenting.▪ Create and deliver persuasive oral presentations simulating a travel pitch, using multimedia content to support their itinerary.▪ Critically evaluate peers' work by giving constructive feedback on content, creativity, and use of digital tools.▪ Synthesize cross-curricular knowledge (English, Geography, History, ICT, and Math) to design a realistic and engaging travel itinerary.
TEMA ACTIVITĂȚII	<i>Open Minds, Digital Maps: Planning a Virtual Cultural Tour Using AI Tools</i> (Cultural Exploration and Digital Communication through Virtual Travel Planning)
DESCRIEREA ACTIVITĂȚII (Cadrul ERR**)	
EVOCARE	In this collaborative digital project, students work in international-style teams to plan and promote a virtual trip to a popular European city. Through a sequence of interactive steps, students will brainstorm, research, and design an itinerary using a range of online tools. They will co-create a visual travel route, deliver an oral sales pitch, and design a final brochure using QR codes and multimedia. The activity enhances not only digital and language skills, but also intercultural awareness and teamwork.
	Step 1 – Students brainstorm on favorite travel destinations, expressing preferences for countries they would like to visit. Using <i>WordArt/ Venn Diagram (Canva)</i> , they create a visual representation of the most popular destinations, which activates prior knowledge and builds emotional engagement.



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-RO01-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

REALIZAREA SENSULUI	<p>Students are grouped based on their chosen country and city and work through the following steps:</p> <p>Step 2: Each group uses <i>Tricider</i> to suggest and vote on must-see attractions and cultural experiences in the chosen city.(group work)</p> <p>Step 3: Based on the Tricider input, students use <i>ZeeMap</i> to plot their travel route on an interactive map. (group work)</p> <p>Step 4: Groups create a <i>Padlet</i> showcasing their full itinerary, including reasoning and cultural highlights. They deliver an oral “<i>sales pitch</i>” presentation, promoting their virtual tour as if they were travel agents. (group work)</p> <p>Step 5: After each presentation, classmates offer structured feedback (1 positive point + 1 suggestion for improvement) and cast their votes via <i>Mentimeter</i> for the most convincing travel pitch.</p> <p>Step 6 (Follow-up): Students design a digital travel brochure, incorporating text, visuals, media, and QR codes linking to videos, maps, or tourist sites. (group work)</p>
REFLECȚIE	<p>To conclude, students reflect individually and in groups on the learning process. They write a short reflective note or participate in a class discussion about what they learned, the challenges they faced, and how the digital tools helped (or didn't help) their creativity, collaboration, and communication. The teacher facilitates a conversation about the role of digital literacy and cultural awareness in modern language learning.</p> <p>Final Output:</p> <ul style="list-style-type: none">• ZeeMap route• Padlet itinerary + oral presentation (sales pitch)• Multimedia brochure with QR codes• <p>Assessment Criteria: Evaluation includes teacher and peer feedback focused on the following:</p> <p>Content (accuracy, coherence, cultural relevance) Creativity (design, originality, engagement) Use of Digital Tools (variety, effectiveness, purpose) Team Collaboration (task distribution, communication) Presentation Delivery (persuasiveness, clarity) Audience vote via Mentimeter</p>



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-RO01-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

ANEXE	<p>Worksheet-Travel Project Materials.pdf https://drive.google.com/file/d/1iyVigUzqYE6PAN_-NnfWLWsvq_p04ewl/view?usp=share link</p> <p><i>Other digital/AI tools:</i> https://www.shorturl.at - to create shortcuts to URL's https://www.online-stopwatch.com - to keep the time www.app.napkin.ai – AI-powered tool for turning ideas into structured visual outlines, best for planning essays, creating learning maps, brainstorming content flow www.app.magicschool.ai - AI assistant for teachers – lesson plans, worksheets, rubrics, and more, best for saving time on prep, generating personalized content, differentiation www.powtoon.com – to create engaging animated videos and presentations, best for explaining complex ideas visually, storytelling, flipped classroom content www.twee.com -AI tool for generating ESL/EFL teaching content (dialogues, quizzes, summaries), best for language classes, quick content creation tailored to learners' levels www.classtools.net - Free tools for creating quizzes, timelines, games, and graphic organizers, best for gamifying lessons, visual learning, revision activities www.socrative.com– a real-time formative assessment platform (quizzes, exit tickets, polls), best for checking understanding, gathering instant student feedback www.wordwall.net - Interactive and printable games for practicing vocabulary, grammar, etc., est for practice, review, assessment through gamified tasks</p> <p>http://www.ict.mic.ul.ie/index.html - Online Tools and Resources https://shorturl.at/AFTi3 - Stopwatch online https://shorturl.at/qNfUN – 60 seconds Teaching Strategies</p>
-------	--



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acordare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară
(2021-1-RO01-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

Student Instruction Sheet – Digital Cultural Tour Project

Project Title: *Open Minds, Digital Maps: Planning a Virtual Cultural Tour Using AI Tools*

Objective: Work collaboratively to create and promote a virtual travel itinerary for a European city using digital and AI-supported tools. Develop digital literacy, intercultural understanding, and English communication skills.

Project Steps:

1. **Brainstorm Travel Preferences**

Tool: WordArt

Task: Individually submit your top 2 countries you'd like to visit. As a class, generate a word cloud of the most popular countries.

Output: Class WordArt poster

2. **City Group Formation & Activity Planning**

Tool: Tricider

Task: With your group (based on country choice), list and vote on top activities or sights in your chosen city.

Output: Tricider poll with final top 5 choices

3. **Mapping the Route**

Tool: ZeeMap

Task: Plot your city tour route based on your top sights. Add brief descriptions to each point.

Output: Interactive city map

4. **Itinerary & Oral Presentation**

Tool: Padlet

Task: Create a digital board for your full itinerary. Include day-by-day highlights, fun facts, and visuals. Prepare a group oral presentation to pitch your itinerary to the class.

Output: Padlet board + 3-minute sales pitch

5. **Class Feedback & Voting**

Tool: Mentimeter

Task: Give peer feedback after each presentation (1 positive point, 1 improvement tip). Vote on the most convincing itinerary.

6. **Final Creative Task – Travel Brochure**

Tool: Canva / Magic School / BookCreator / QR Code Generator

Task: Design a travel brochure with your itinerary and media elements. Embed at least 2 QR codes linking to maps, videos, or cultural content.



Assessment Criteria:

- Content accuracy, coherence C cultural relevance
- Creativity (design, originality, engagement)
- Use of digital tools (variety, effectiveness, purpose)
- Presentation clarity and persuasion
- Team Collaboration (task distribution, communication)
- Reflective thinking C class engagement

Audience vote via Mentimeter

Teacher's Tip: Remember, quality matters more than quantity. Use digital tools meaningfully. Think about your audience. Have fun being creative!

Peer Feedback Template:

Name of Group: _____

1 Positive Comment: _____

1 Suggestion for Improvement: _____

Tool I liked most in their project: _____

Teacher Rubric (Sample Extract):

Criterion	Excellent (4)	Good (3)	Satisfactory (2)	Needs Work (1)
Digital Tool Integration	Creative, effective, purposeful	Functional but not fully integrated	Limited variety or purpose	Minimal or poor use
Content Quality	Informative, relevant, well-structured	Mostly relevant and clear	Some factual or structural issues	Inaccurate or unclear
Presentation	Clear, fluent, persuasive	Mostly clear, minor hesitations	Basic structure, lacks fluency	Hard to follow
Collaboration	Excellent teamwork and task balance	Mostly effective cooperation	Uneven participation	Weak team effort

Reflection Questions (for journal or discussion):

1. What did you enjoy most about this project?



2. What challenges did you face while using the digital tools?
3. Which tool(s) would you use again in another class and why?
4. How did this project change the way you think about language learning or travel?
5. What would you do differently if you had more time?

Printable Worksheets and Templates

1. Travel Preferences Worksheet

Country 1: _____ Reason: _____

Country 2: _____ Reason: _____

Draw a symbol or landmark for each country (flag, monument, food, etc.).

2. Itinerary Planning Sheet (Tricider)

City Chosen: _____

Group Members:

| Place/Activity | Reason why it is important/interesting |

| 1. _____ | _____ |

| 2. _____ | _____ |

| 3. _____ | _____ |

| 4. _____ | _____ |

| 5. _____ | _____ |

3. ZeeMap Planner. Use this to plan your interactive map.

– Starting Point: _____

- Stop 1: _____

Description: _____

- Stop 2: _____

Description: _____

- Stop 3 : _____

Description: _____

- Final Stop: _____

Description: _____

Attach an image or icon per stop (QR optional)



4. Sales Pitch Planner

- Hook (why visit this place?): _____

- Key Highlights of the trip:

- 1: _____

- 2: _____

- 3: _____

- Closing Line (call to action):

🗣️ Presenter 1: _____

Presenter 2: _____

Presenter 3: _____

5. Brochure Checklist -

- Catchy Title [_____]

- Dates C Itinerary [_____]

- Description of 3+ Sights [_____]

- 2+ Images [_____]


- 2 QR Codes (to map, video, or cultural article) [_____]

- Team names and credits [_____]

Let your creativity lead the way – and bon voyage!






CURRENTUL ELECTRIC ÎN ERA AI

AUTOR	MIHAELA MARIANA ȚURA
DISCIPLINA	Fizică
CLASA/VÂRSTA ELEVILOR	Clasa a X-a, 16-17 ani
MATERIALE / INSTRUMENTE DIGITALE NECESARE	Platforme AI educaționale: <ul style="list-style-type: none">• <i>ChatGPT / Copilot</i> – pentru explicații suplimentare și generare de exerciții personalizate.• <i>Quizizz / Kahoot / Socrative</i> – pentru evaluare formativă în timp real.• <i>PhET Simulation – “Ohm’s Law”</i> – pentru explorarea interactivă a relației dintre tensiune, rezistență și curent.• <i>Google Forms + AI rubric</i> – pentru colectarea și analiza răspunsurilor elevilor cu feedback automat.• <i>Canva Magic Design / Curipod</i> – pentru realizarea vizuală și interactivă a sintezei lecției.
REZULTATE AȘTEPTATE	 1. La nivelul elevilor Cognitive / de învățare <ul style="list-style-type: none">• Înțelegerea și aplicarea Legii lui Ohm ($U = R \times I$) în contexte reale și virtuale.• Corelarea noțiunilor de tensiune, intensitate și rezistență electrică în activități experimentale și digitale.• Utilizarea simulatoarelor digitale (PhET, AI Lab, etc.) pentru rezolvarea problemelor de fizică.• Dezvoltarea gândirii logice și analitice prin exerciții generate și verificate de AI. Operaționale / practice



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

	<ul style="list-style-type: none">• Rezolvarea corectă a problemelor numerice personalizate create de AI.• Realizarea de auto-evaluări interactive (Kahoot / Quizizz) cu scoruri ridicate la itemii de aplicare.• Completarea formularelor de reflecție asistată de AI, exprimând clar înțelegeri și dificultăți. <p>Atitudinale / comportamentale</p> <ul style="list-style-type: none">• Creșterea motivației pentru învățare prin integrarea tehnologiei și a inteligenței artificiale.• Dezvoltarea spiritului de autonomie și responsabilitate în procesul propriu de învățare.• Manifestarea unei atitudini pozitive față de evaluarea digitală și colaborarea cu AI ca instrument de sprijin. <p> 2. La nivelul procesului de predare – învățare – evaluare</p> <ul style="list-style-type: none">• Implementarea unui model hibrid de evaluare care combină feedbackul uman cu analiza AI.• Crearea unei baze de date digitale cu răspunsurile elevilor și rapoarte generate automat.• Îmbunătățirea transparenței și obiectivității evaluării, prin utilizarea formularelor și quizurilor asistate de AI.• Promovarea unei culturi a învățării reflexive, bazată pe date concrete (learning analytics).• Valorificarea AI ca instrument de diferențiere a sarcinilor în funcție de nivelul fiecărui elev. <p> 3. La nivelul cadrului didactic</p> <ul style="list-style-type: none">• Dezvoltarea competențelor de utilizare pedagogică a inteligenței artificiale.• Îmbunătățirea calității proiectării didactice, prin adaptarea la instrumente digitale moderne.• Crearea unei comunități de învățare colaborativă, prin partajarea resurselor generate cu AI.• Creșterea gradului de reflecție profesională asupra procesului de evaluare și feedback. <p> 4. Indicatori de succes (evaluare a rezultatelor)</p> <ul style="list-style-type: none">• Peste 80% dintre elevi își exprimă în formularele AI că au înțeles conceptele principale.• Creștere cu minim 20% a scorului mediu la testul de aplicare (post-quiz vs. pre-quiz).• 100% dintre elevi completează formularul digital de reflecție.
--	---



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

	<ul style="list-style-type: none">Crearea a cel puțin 3 resurse digitale (quiz, infografic, raport AI) utilizate ulterior și în alte lecții.
TEMA ACTIVITĂȚII	Curentul electric
DESCRIEREA ACTIVITĂȚII (Cadrul ERR**)	
EVOCARE – 10 min	<p>Scop: Activarea cunoștințelor anterioare și trezirea interesului pentru subiect.</p> <ul style="list-style-type: none">Profesorul prezintă tema lecției: <i>Curentul electric – explorare și evaluare digitală.</i>Se rulează o simulare interactivă PhET – “Ohm’s Law”, iar elevii observă variația curentului în funcție de tensiune și rezistență. <div data-bbox="771 913 1299 1186" style="text-align: center;"><p>The image shows a screenshot of the PhET 'Ohm's Law' simulation. At the top, the equation $V = I \cdot R$ is displayed in large blue letters. Below it, a circuit diagram is shown with a battery labeled '4.5V', a resistor labeled '500 Ω', and a current reading of 'current = 9.0 mA'. To the right, there are two vertical sliders labeled 'V voltage' and 'R resistance' with values '4.5V' and '500 Ω' respectively. A circular refresh icon is visible in the bottom right corner of the simulation area.</p></div> <ul style="list-style-type: none">Printr-un mini-sondaj AI (Curipod), elevii răspund la întrebarea: „Ce factori influențează curentul electric?”AI generează instant un <i>cloud de concepte</i>, proiectat pe tablă digitală.Se discută pe scurt conceptele corecte și eventualele confuzii.
REALIZAREA SENSULUI - 25 min	<p>Scop: Construirea cunoștințelor și aplicarea lor în contexte variate.</p> <p>Activități:</p> <ol style="list-style-type: none">Predare interactivă:<ul style="list-style-type: none">Profesorul explică noțiunile de curent, tensiune, rezistență și legea lui Ohm.AI (ChatGPT/Copilot) generează pe loc exemple numerice personalizate pentru elevi.Activitate aplicativă pe grupe:<ul style="list-style-type: none">Fiecare grup primește o serie de exerciții adaptate nivelului (ușor – mediu – dificil) generate automat de AI.



Green DigitALL-IN

Toolkit realizat în cadrul programului Acreditare Erasmus pentru Mobilități Erasmus+ în domeniul Educație Școlară (2021-1-R001-KA120-SCH-000046971)
Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

	<ul style="list-style-type: none">○ Elevii rezolvă exercițiile, verificând răspunsurile cu ajutorul asistentului digital. <p>3. Evaluare formativă imediată:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Se lansează un quiz Kahoot/Quizizz cu întrebări despre legea lui Ohm.○ AI oferă feedback instant (scoruri, timp de răspuns, itemi dificili). <p>4. Profesorul intervine acolo unde AI a identificat itemi cu dificultate ridicată, clarificând conceptele.</p>																
REFLECȚIE - 15 min	<p>Scop: Autoevaluarea, feedback-ul și consolidarea învățării.</p> <p>Activități:</p> <ul style="list-style-type: none">• Elevii completează un formular Google Forms cu feedback asistat de AI, unde notează:<ul style="list-style-type: none">○ Ce au înțeles bine;○ Ce concepte le sunt încă neclare;○ Cum i-a ajutat AI să învețe.• Profesorul proiectează o sinteză vizuală (Canva Magic Design) generată pe baza răspunsurilor elevilor.• Se discută despre utilitatea AI în învățare și evaluare.• Tema pentru acasă: elevii realizează o prezentare digitală scurtă despre <i>Aplicațiile curentului electric în viața cotidiană</i>, folosind un instrument AI (ChatGPT, Copilot, Canva etc.). <table border="1"><thead><tr><th>Tip</th><th>Instrument</th><th>Modalitate</th><th>Feedback</th></tr></thead><tbody><tr><td>Formativă</td><td>Quiz AI (Kahoot/Quizizz)</td><td>Răspunsuri în timp real</td><td>Feedback instant și raport de performanță</td></tr><tr><td>Sumativă</td><td>Fișă digitală (Google Forms)</td><td>Itemi cu corectare automată</td><td>Analiză AI + rubrica de evaluare</td></tr><tr><td>Reflexivă</td><td>Formular de reflecție AI</td><td>Autoevaluare</td><td>Feedback personalizat de AI și profesor</td></tr></tbody></table>	Tip	Instrument	Modalitate	Feedback	Formativă	Quiz AI (Kahoot/Quizizz)	Răspunsuri în timp real	Feedback instant și raport de performanță	Sumativă	Fișă digitală (Google Forms)	Itemi cu corectare automată	Analiză AI + rubrica de evaluare	Reflexivă	Formular de reflecție AI	Autoevaluare	Feedback personalizat de AI și profesor
Tip	Instrument	Modalitate	Feedback														
Formativă	Quiz AI (Kahoot/Quizizz)	Răspunsuri în timp real	Feedback instant și raport de performanță														
Sumativă	Fișă digitală (Google Forms)	Itemi cu corectare automată	Analiză AI + rubrica de evaluare														
Reflexivă	Formular de reflecție AI	Autoevaluare	Feedback personalizat de AI și profesor														



**Cofinanțat de
Uniunea Europeană**

© Colegiul Național Costache Negruzzi Iași

2025