

ITC International training center
Going Digital in an Innovative Classroom

Școala Gimnazială „George Emil Palade”, Ploiești

Praga / Republica Cehă, 29 aprilie–3 mai 2024



MOTIVARE

Goosechase
Jocuri pentru
învățare activă

START

DEZVOLTARE

Flipped Classroom
Metodă de învățare și
predare în afara clasei



COLABORARE

Edpuzzle
Platformă online care permite
profesorilor să transforme orice
videoclip existent într-o lecție
interactivă



29.04.2024 – 03.05.2024



INTEGRARE

Liveworksheets, Quizizz,
Kahoot, Socrative
Platforme și instrumente
digitale utile învățării,
predării și evaluării



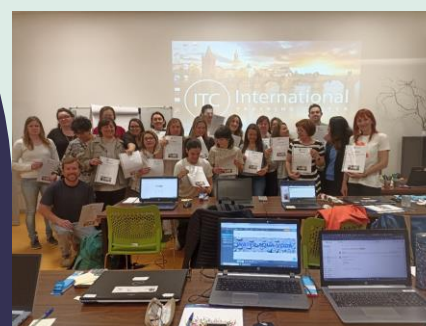
CREATIVITATE

weebly.com
Utilizarea unor
instrumente pentru
crearea propriei pagini
web

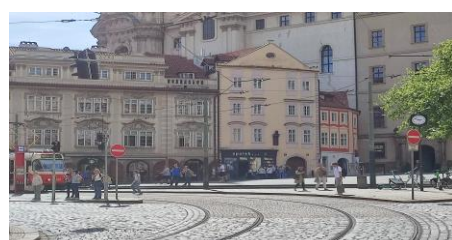


COOPERARE

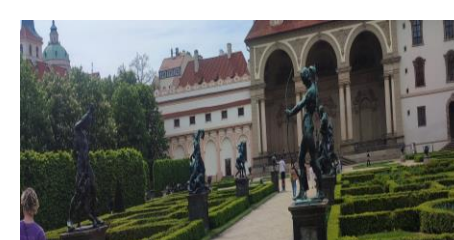
QR CODE
versiune bidimensională a
codului de bare capabilă să
transmită o mare varietate de
informații cu scanarea unui
dispozitiv mobil.



FINISH



Conținutul prezentului material reprezintă
responsabilitatea exclusivă a autorului, iar
Agenția Națională și Comisia Europeană nu
sunt responsabile pentru modul în care va fi
folosit conținutul informației.



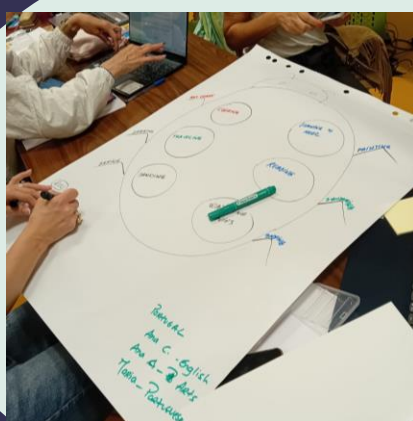
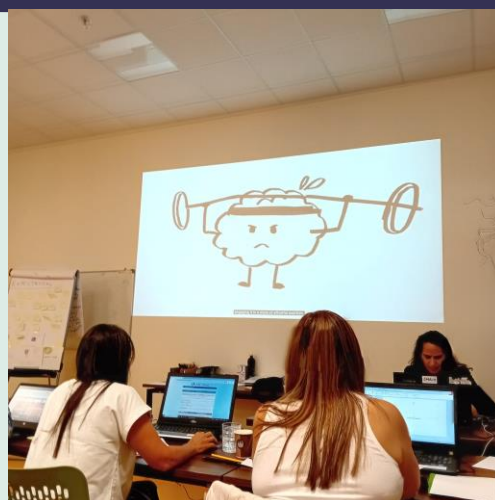
OBIECTIVELE PROGRAMULUI



Dobândirea de abilități și cunoștințe necesare pentru a crea și implementa platforme de e-learning.

START

Promovarea utilizării TIC pentru îmbunătățirea calității educației.



Încurajarea gândirii critice și creative.



Implicarea în experiențe de învățare interculturală.

Îmbogățirea abilităților de comunicare



FINISH

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorului, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

