

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 10 BOTOȘANI

De la Praga, la Botoșani: activități la clasă

Inovare digitală și bune practici europene

Clasa a IV-a • Profesor pentru învățământ primar Roșca Ana

Made with GAMMA

ERASMUS+ KA121-SCH

Mobilitatea de la Praga

Proiect nr.
2025-1-RO01-KA121-SCH-000338028

Praga, Cehia • 6–10 iulie 2026

CURS DE FORMARE

Digital Education & Innovation – ICT in all subjects

Dezvoltarea competențelor digitale și inovative pentru integrarea eficientă și activă a tehnologiei în educație.

DIRECȚII ȘI ABILITĂȚI CHEIE

Integrarea TIC și a inteligenței artificiale în proiectarea didactică; stimularea comunicării, colaborării, creativității și gândirii critice.

METODE ȘI INSTRUMENTE

Blended learning, flipped classroom, gamificare, storytelling vizual, coduri QR și resurse digitale interactive adaptate elevilor.

Made with GAMMA

METODOLOGIE APLICATĂ

Două activități, un singur scop: învățare activă

GEOGRAFIE

„Planul cartierului”

28 elevi • Durată: **30 de minute**

Orientare spațială, explorare digitală a vecinătății școlii și cooperare practică pe echipe.

LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

„Vânătoarea de comori”

26 elevi • Durată: **30 de minute**

Descifrarea indiciilor interactive, lectură contextuală, comunicare și gamificare în echipă.

PRINCIPIU EDUCAȚIONAL

Tehnologia transformă elevul din consumator pasiv în explorator activ.

1

STUDIU DE CAZ LA CLASĂ

Geografie: „Planul cartierului”

Descoperirea, cartografierea și validarea spațiului apropiat prin instrumente digitale și tipărite.

Ryc. 1 Codul QR utilizat la clasă pentru accesarea instantanee a hărții cartierului.

Made with GAMMA

DATE GENERALE ȘI ORGANIZARE

Fișa activității: Planul cartierului

Parametru	Detalii metodice și organizatorice
Clasa și disciplina	Clasa a IV-a B • Geografie (lecție de predare-învățare, 28 elevi prezenți)
Forme de organizare	Activitate colaborativă pe echipe de elevi, completată de discuții frontale de sinteză
Metode didactice	Descoperire și investigare directă, învățare colaborativă, observație dirijată, explorare geografică, peer learning și integrarea instrumentelor digitale
Mijloace de învățământ	Coduri QR generate, telefoane mobile conectate la internet, imprimantă Wi-Fi de clasă, tablă inteligentă interactivă

Activitate documentată în cadrul Școlii Gimnaziale Nr. 10 Botoșani.

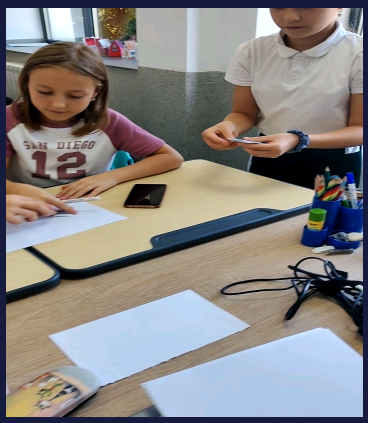
Made with GAMMA

PASUL 1 • ACCESAREA RESURSEI

De la codul QR la descoperirea spaț iului apropiat

Elevii au scanat codul QR cu dispozitivele mobile și au deschis imediat planul cartierului în care se află școala.

Lecția a pornit intenționat de la spațiul familiar de zi cu zi, analizat și decodificat din perspectivă geografică formală.



Video 1: Scanarea codului în echipă Și încărcarea planului digital

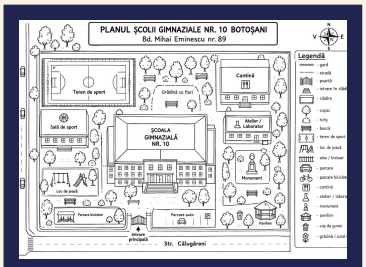
Made with GAMMA

PASUL 2 • INVESTIGAȚIE ȘI ORIENTARE

Planul școlii și al împrejurimilor

Echipele de elevi au explorat planul detaliat, au identificat reperele majore și au notat date precise despre cartier:

- **Rețeaua stradală:** artere principale și alei de acces
- **Clădiri și instituții:** școala, grădinița, magazinele locale
- **Zone verzi și repere:** parcuri, spații de joacă și puncte de orientare



Harta 1 Planul cartierului Școlii Gimnaziale Nr. 10



Foto 4 Localizarea punctelor de interes pe ecran

Made with GAMMA

PASUL 3 • TRANSFER TANGIBIL

Din ecran, direct la imprimantă

Elevii au selectat secțiunea relevantă și au trimis-o prin Wi-Fi către imprimanta din clasă. Astfel, resursa digitală efemeră a devenit un produs concret de lucru.



1. Selectarea



2. Imprimarea



3.Preluarea fișei



4. Lucrul practic

Made with GAMMA

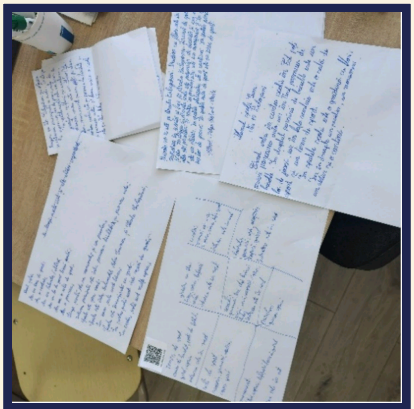
PASUL 4 • EVALUARE COLEGIALĂ

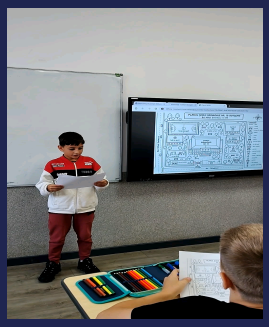
Elevii devin verificatori

- Fiecare echipă și-a prezentat informațiile; colegii le-au confruntat cu elementele de pe plan
- Au stabilit ce era corect, au găsit erori și și-au argumentat răspunsurile
- Competențe: observare, gândire critică, comunicare, argumentare, lucru în echipă









SINTEZA PROCESULUI DIDACTIC

Traseul complet al elevilor

01	02	03	04	05	06	07	08
1. SCANARE	2. DESCOPERIRE	3. EXPLORARE	4. COLABORARE	5. TRANSMITERE	6. IMPRIMARE	7. PREZENTARE	8. VERIFICARE
Acces cod QR	Harta digitală	Identificare repere	Lucru în echipă	Trimitere Wi-Fi	Fișă palpabilă	Expunere frontală	Peer learning

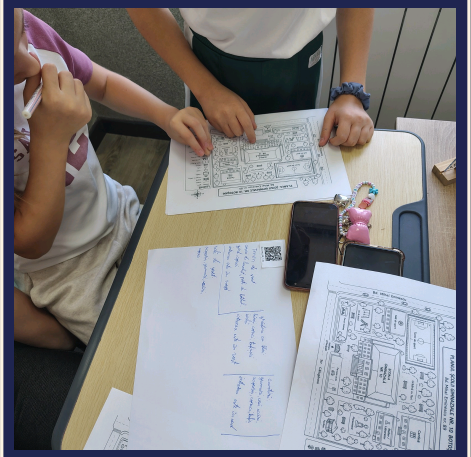


Foto 14 Lucru concentrat în echipă



Foto 15 Prezentarea reperelor identificate

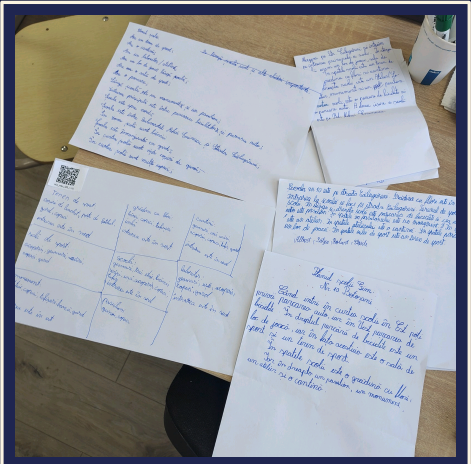


Foto 16 Rezultatele învățării active

CONCLUZIE

Tehnologia nu a fost un scop în sine, ci un mijloc de a face învățarea mai activă, mai atractivă și mai apropiată de realitatea elevilor.



2.

ACTIVITATE DIDACTICĂ INOVATIVĂ

„Vânătoarea de comori”

Limba și literatura română · Clasa a IV-a

Școala Gimnazială Nr. 10 Botoșani · Prof. înv. primar Roșca Ana

Made with GAMMA

Erasmus+

Din Praga, direct în clasă

Proiect nr. 2025-1-RO01-KA121-SCH-000338028

Participant: Roșca Ana · Praga, 6–10 iulie 2026

MOBILITATE TRANSFORMATĂ ÎN PRACTICĂ

„Digital Education & Innovation – ICT in all subjects”

Strategii și instrumente digitale transferate direct la clasă pentru învățare activă:

Gamificare & Storytelling

Lecția transformată într-o aventură cu miză clară și indicii misterioase.

Telefoane mobile & internet

Căutare ghidată de informații autentice direct de către elevi.

Tablă inteligentă & cooperare

Centralizarea răspunsurilor în timp real și decizii luate în echipă.

Made with GAMMA

Fișa activității

Tema	Personalități românești, lecție de consolidare și sistematizare, 26 elevi prezenți, 30 de minute
Organizare	frontal, pe echipe, individual
Metode	conversația, explicația, jocul didactic, problematizarea, învățarea prin cooperare
Mijloace	fișe de lucru, telefoane mobile conectate la internet, tabla inteligentă

Made with GAMMA

DECLANȘATORUL ACTIVITĂȚII

O scrisoare misterioasă a ajuns în clasă

> „Pe ea se află ascunsă denumirea unei comori. Pentru a o găsi, trebuie să trecem prin 7 probe.”

Fiecare probă a dezvăluit un personaj celebru și o literă salvată.

MISIUNEA ZILEI

7 indicii

Descoperă cele 7 nume ascunse și găsește COMOARA!

Fiecare echipă a pornit în explorare.

Made with GAMMA

Cine este personajul misterios?

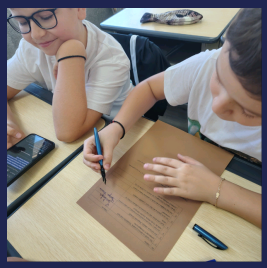
7 indicii atent formulate i-au condus pe elevi către **7 români celebri**:

1. **Constantin Brâncuși** & **Nadia Comăneci**
2. **Mihai Eminescu** & **Simona Halep**
3. **George Enescu** & **Gheorghe Hagi**
4. **Ion Creangă** — povestitorul neîntrecut

Echipele au căutat și verificat informațiile pe telefoanele conectate la internet.



Doc. 1 Căutarea indiciilor pe telefon.



Doc. 2 Notarea răspunsurilor confirmate.

Made with GAMMA

Alege literele și descoperă comoara

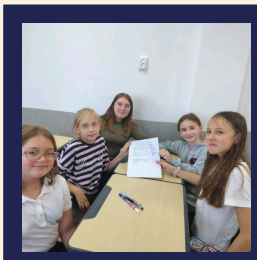
Algoritmul de descifrare a cerut precizie:

Regula 1: A doua literă din 5 nume selecționate

Regula 2: A patra literă din 2 nume cheie

CUVÂNTUL-CHEIE DESCOPERIT

R · O · M · Â · N · I · A



Pasul 1 Selectarea și ordonarea literelor.



Pasul 2 Asamblarea cuvântului România.

Made with GAMMA

Comoara are șapte chipuri

Momentul de prezentare pe tabla inteligentă:

Proiecție interactivă

Pe ecran a apărut imaginea fiecărei personalități identificate.

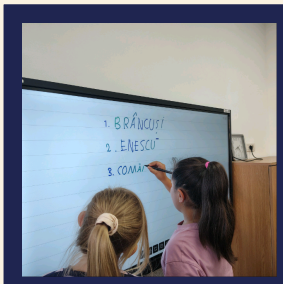
Prezentare orală

Fiecare echipă a prezentat cel puțin **trei informații esențiale** despre personalitatea sa.

Exercițiu de exprimare liberă, dicție și sinteză.



Prezentare 1 Proiecția și argumentarea echipei.



Prezentare 2 Validarea colectivă a celor trei date.

Made with GAMMA

CONCLUZIA DESCOPERIRII

Adevărata comoară: ROMÂNIA

„Comoara era în oamenii pe care i-am cunoscut. Iar toate aceste nume ne-au condus la un singur cuvânt: ROMÂNIA. Țara noastră este o comoară!”

REFLECȚIA ELEVILOR

Jurnal de reflecție la cald:

„Astăzi am descoperit că...”

„Personalitatea care m-a impresionat cel mai mult este...”

Made with GAMMA

Jocul a făcut lecția memorabilă

Trei mari câștiguri didactice confirmate la finalul celor 30 de minute:

Cooperare activă

Asumarea clară a rolurilor în echipă și sprijin reciproc pentru fiecare sarcină.

Competențe digitale

Descoperirea și trierea informațiilor de pe internet direct prin intermediul telefonului.

Valori asumate

Interes autentic și mândrie pentru valorile culturale, artistice și sportive românești.

IMPACT PE TERMEN LUNG

O metodă ușor de replicat în orice disciplină școlară