



**Erasmus+** Consorțiu local pentru educație de calitate - anul V

**2025-1-RO01-KA121-SCH-000312263**

**Mobilități Școala Gimnazială Popricani**

**4 iunie, 2026 - CCD Iași**



## Cele trei teme pentru care a optat instituția noastră



### Integrarea Inteligenței Artificiale în Educație Învățarea și Predarea în Era AI

Prof. Grunzu Ionela - Cătălina



### Creativitate și Inovații prin Arte și Antreprenoriat

Prof. Iftodie Vasile



### Job Shadowing

Prof. Vieru Cătălina  
Prof. înv. primar Voinescu  
Simona

Proiectul a reunit profesori din școala noastră în jurul a trei teme, fiecare aducând perspective valoroase pentru practica educațională.



### Antreprenoriat - Oslo, Norvegia

Competențe antreprenoriale dezvoltate prin joc, ritm și învățare experiențială.



### Job Shadowing – Malaga, Spania

Schimb de bune practici și observare directă a metodelor interactive, în școli spaniole.



### Inteligența Artificială în predare - Barcelona, Spania

Instrumente AI integrate responsabil în activitățile didactice

# Antreprenoriat

CE AM ÎNVĂȚAT



Cursul a explorat metode centrate pe :

✓ ritm

✓ mișcare

✓ învățare experiențială

Accent mare pe dezvoltarea competențelor antreprenoriale esențiale.

Inițiativă &  
Adaptabilitate

Luarea rapidă a  
deciziilor

Responsabilitate &  
Colaborare

## „Ritmul Deciziei – Stânga sau Dreapta”

O activitate aplicată la ora de educație fizică, concepută pentru a dezvolta atenția, coordonarea și competențele antreprenoriale prin **joc, ritm și mișcare**.



Structura simplă a activității permite adaptarea la diferite clase și obiective, transformând lecția de educație fizică într-un spațiu de dezvoltare a competențelor antreprenoriale.

## REZULTATE

# Impactul Activității Antreprenoriale

## La nivelul elevilor

- Creșterea implicării active și a motivației
- Dezvoltarea atenției și a vitezei de reacție
- Îmbunătățirea colaborării în grup
- Creșterea încrederii în propriile decizii

## În activitatea didactică

- Utilizarea metodelor interactive și dinamice
- Integrarea învățării experiențiale în lecții
- Promovarea competențelor antreprenoriale prin joc
- Crearea unui mediu educațional activ și motivant

## JOB SHADOWING



### Ce am descoperit în școlile din Spania

#### Metode interactive

Accent puternic pe activitățile practice, învățarea prin colaborare și implicarea activă a elevilor.

#### Resurse digitale integrate

Utilizarea frecventă a instrumentelor digitale ca parte naturală a procesului de predare.

#### Climat incluziv

Relație deschisă profesor-elev, promovarea autonomiei și participării active.

## De la Observare la Practică

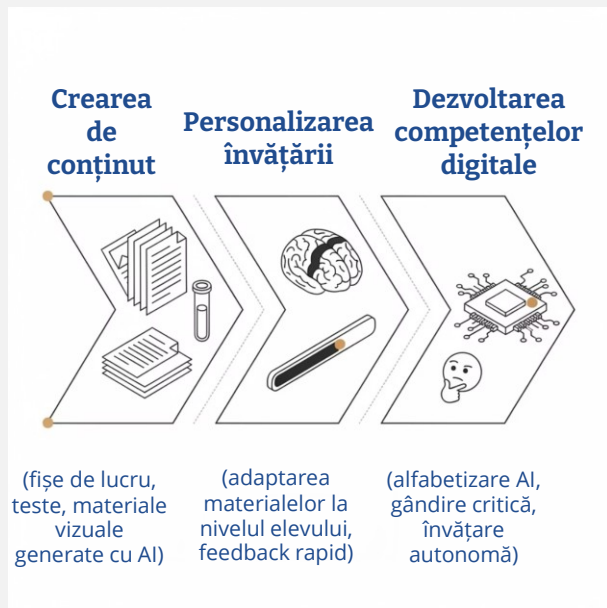
### Ce am aplicat în clasă

- Activități bazate pe cooperare și învățare prin descoperire
- Aplicații digitale pentru creșterea atractivității lecțiilor
- Metode interactive pentru stimularea creativității elevilor

### Rezultate obținute

- Creșterea interesului și implicării elevilor
- Diversificarea strategiilor didactice utilizate
- Diseminarea experienței la nivelul instituției școlare

## De la Teorie la Practică



## CE AM ÎNVĂȚAT

- Potențialul AI în educație și utilizarea responsabilă
- Instrumente AI pentru proiectarea activităților didactice - Gamma, InVideo, ElevenLabs, Learn your way, Perplexity AI, Nana Banana
- Personalizarea învățării cu ajutorul tehnologiei

## REZULTATE

- Eficiență crescută în proiectarea lecțiilor
- Interes sporit al elevilor pentru activitățile de învățare
- Competențe digitale dezvoltate pentru profesori și elevi

## CONCLUZII

# CE BENEFICII A ADUS ÎN ȘCOALA NOASTRĂ, PARTICIPAREA ÎN ACEST PROIECT ERASMUS+

### Metode active

Jocul, ritmul și mișcarea transformă lecțiile în experiențe memorabile

### Perspective globale

Schimbul de bune practici internaționale îmbogățește practica locală

### Tehnologie cu sens

AI și resursele digitale sunt instrumente puternice când sunt folosite responsabil

### Diseminare continuă

Experiența Erasmus+ devine resursă pentru întreaga comunitate școlară



MUĞUMIM!

