

# Diseminarea cursului de formare de la Praga

## 1. Prezentarea cursului la ședința cu părinții

În cadrul ședinței cu părinții, am realizat diseminarea informațiilor obținute la cursul de formare din Praga.

Am prezentat un PowerPoint care a cuprins:

- detalii despre programul de formare la care am participat (obiective, conținut, instituția organizatoare);
- echipele de participanți și activitățile desfășurate pe durata cursului;
- exemple concrete de instrumente digitale și metode interactive descoperite în cadrul programului.

Scopul acestei prezentări a fost de a informa părinții despre oportunitățile oferite de proiectele Erasmus+ și despre impactul pozitiv asupra procesului educațional, prin integrarea unor metode moderne de predare.

## 2. Activitatea cu elevii – utilizarea programului „AutoDraw” la orele de A.V.A.P.

Pornind de la cunoștințele dobândite în cadrul cursului, am desfășurat o activitate practică cu elevii, la disciplina A.V.A.P, în care le-am prezentat programul „AutoDraw”, – un instrument digital util cadrului didactic, dar și elevilor.

Elevii au învățat:

- cum pot crea forme și modele vizuale folosind instrumentele digitale;
- cum pot exprima idei artistice într-un mediu tehnologic;
- cum se poate combina creativitatea cu tehnologia pentru a dezvolta competențe transdisciplinare.

Activitatea a fost apreciată de elevi, care s-au arătat curioși și entuziasmați să lucreze cu un program nou, modern și interactiv.

## 3. Aplicarea programului „LearningApps” la ora de Științe ale naturii

Un alt instrument descoperit în cadrul cursului de la Praga a fost LearningApps, o platformă online care permite crearea de exerciții interactive.

Am integrat această aplicație în cadrul unei lecții de Științe, unde elevii au rezolvat sarcini de învățare sub formă de jocuri, asocieri și quizuri.

Prin utilizarea platformei:

- am sporit motivația și implicarea elevilor;
- am oferit o modalitate atractivă de evaluare formativă;
- am dezvoltat competențele digitale și spiritul de colaborare.

Activitatea a demonstrat modul în care resursele digitale pot fi folosite eficient pentru învățarea interactivă și experiențială.

