

Programul ERASMUS+

Numărul proiectului: 2023-1-RO01-KA210-VET-000166913

DigitalCRAFT: Enhancing Vocational Skills Through Design Thinking and Graphic Design



ACTIVITATEA 5: FORMARE NAȚIONALĂ ÎN ROMÂNIA
TITLU CURS FORMARE: „DIGITALCRAFT: INOVAȚIE ȘI CREATIVITATE
PRIN DESIGN THINKING ȘI INSTRUMENTE DIGITALE ÎN EDUCAȚIE”

- suport de curs pentru formatori -

STRUCTURA

PROGRAMULUI DE FORMARE pentru abilitare funcțională „DigitalCRAFT: Inovație și creativitate prin Design Thinking și instrumente digitale în educație”

30 ore: 15 ore [față în față] și 15 ore [online asincron]

ZIUA 1 (față în față):

- ❖ MODULUL 1: INTRODUCERE ÎN PROIECTUL DIGITALCRAFT: OBIECTIVE, ACTIVITĂȚI, REZULTATE AȘTEPTATE – 1 ORĂ
- ❖ MODULUL 2: PRINCIPII ȘI METODOLOGII AFERENTE DESIGN THINKING-ULUI ȘI INTRODUCEREA ACESTUIA ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT – 4 ORE

2.1. Conceptul de DESIGN THINKING

2.2. Relevanța PRINCIPIILOR DE DESIGN THINKING în educație

2.3. Etapele DESIGN THINKING în context educational

ACTIVITĂȚI ȘI DISCUȚII

ZIUA 2 (față în față):

- ❖ MODULUL 3: CREAREA DE RESURSE VIZUALE EDUCATIVE - 2 ORE

3.1. Prezentarea generală a platformei Canva

3.2. Crearea de postere și Infografice educaționale

3.3. Crearea de prezentări Interactive în Canva

3.4. Colaborarea și proiectele de grup în Canva

- ❖ MODULUL 4: CREAREA DE LINII TEMPORALE INTERACTIVE – 3 ORE

4.1. Introducere în utilizarea liniilor temporale în educație

4.2. Prezentarea platformelor de tip timeline și funcțiile lor

4.3. Crearea de linii temporale pentru lecții de istorie, științe sau literatură

4.4. Integrarea resurselor multimedia în liniile temporale

4.5. Prezentarea și evaluarea liniilor temporale.

ACTIVITĂȚI ȘI DISCUȚII

ZIUA 3 (față în față):

❖ MODULUL 5: CREAREA ȘI EDITAREA DE VIDEO-URI EDUCATIVE – 2 ORE

- 5.1. Introducerea în editarea video și aplicația CapCut
- 5.2. Tehnici de editare video pentru crearea de lecții vizuale
- 5.3. Utilizarea efectelor vizuale și audio pentru îmbunătățirea videoclipurilor
- 5.4. Crearea de lecții video și integrarea lor în procesul didactic

❖ MODULUL 6: INTEGRAREA DESIGN THINKING ÎN PROIECTELE EDUCAȚIONALE– 3 ORE

- 6.1. Introducerea în integrarea design thinking în educație
- 6.2. Planificarea unui proiect educațional folosind Design Thinking
- 6.3. Crearea materialelor vizuale și interactive pentru proiect

ACTIVITĂȚI ȘI DISCUȚII

✚ ZIUA 4 (studiu individual): APROFUNDAREA DESIGN THINKING ȘI A UTILIZĂRII INSTRUMENTELOR DIGITALE - 8 ORE

1. Crearea de resurse vizuale cu Canva
2. Crearea unei linii temporale interactive cu TIMELINE
3. Reflecție: utilizarea instrumentelor digitale în propria practică didactică

✚ ZIUA 5 (studiu individual): DEZVOLTAREA ȘI EDITAREA VIDEOCLIPURILOR EDUCAȚIONALE CU CAPCUT: 7 ORE

1. Aprofundarea informațiilor privind aplicația CAPCUT
2. Crearea unui videoclip educațional
3. Îmbunătățirea videoclipului și reflectare

✚ EVALUARE FINALĂ ȘI ELIBERAREA CERTIFICATELOR DE PARTICIPARE

ACTIVITATEA 5: FORMARE NAȚIONALĂ ÎN ROMÂNIA

TITLUL PROGRAMULUI DE FORMARE: „DigitalCRAFT: Inovație și creativitate prin Design Thinking și instrumente digitale în educație”

Acest program de formare are scopul de a dezvolta competențele cadrelor didactice în utilizarea metodei **Design Thinking** și a **design-ului grafic**, pentru a îmbunătăți procesul de predare și pentru a facilita gândirea creativă și rezolvarea de probleme în rândul elevilor.

Pe parcursul cursului, profesorii vor învăța să utilizeze instrumente digitale precum **Canva** (design grafic și prezentări), **TimelineJS** (linii temporale interactive) și **CapCut** (editare video), pentru a crea materiale didactice inovatoare.

OBIECTIVE SPECIFICE:

1. Înțelegerea etapelor fundamentale ale procesului de **DESIGN THINKING**: **empatizarea, definirea problemei, generarea de idei, prototiparea, testarea.**
2. Adaptarea acestor etape pentru a rezolva probleme specifice procesului de învățare și predare.
3. Exersarea abilităților de gândire colaborativă și creativă în identificarea soluțiilor inovatoare pentru provocările din educație.

DURATA PROGRAMULUI:

- **30 de ore: 15 ore - față în față și 15 ore - online asincron (studiu individual)**

Programul de formare include activități teoretice, ateliere practice și sesiuni de feedback pentru a asigura învățarea aplicată a conceptelor.

La finalul activității de formare, participanții vor primi un certificat de absolvire.

COMPETENȚE GENERALE ȘI SPECIFICE DOBÂNDITE DE PARTICIPANȚI, ÎN URMA PARCURGERII PROGRAMULUI DE FORMARE:

- vor identifica provocările lor curente în clasă, legate de implicarea elevilor, metodele de predare sau gestionarea diversității de nevoi educaționale;
- vor avea o înțelegere clară a conceptului de Design Thinking;
- vor înțelege rolul și aplicabilitatea Design Thinking în educație și vor putea formula exemple de provocări educaționale care ar putea fi rezolvate cu ajutorul acestei metode;
- vor ști cum să aplice etapele procesului Design Thinking în educație;
- vor dobândi abilități de a crea lecții și proiecte centrate pe nevoile și interesele elevilor, stimulând colaborarea și inovarea în procesul de predare;

- vor fi capabili să navigheze eficient pe platforma Canva și să folosească funcțiile de bază pentru a crea un design simplu;
- vor dobândi competențe în crearea de postere și infografice educative atractive și eficiente care pot fi folosite pentru a explica concepte vizual, încurajând o învățare mai ușoară și interactivă;
- vor dobândi competențe în crearea de prezentări educative interactive și atractive, în care să integreze animații, imagini și alte elemente multimedia, pentru a capta interesul elevilor și a facilita învățarea vizuală;
- vor dobândi competențe în integrarea utilizării programului Canva în activitățile de colaborare cu elevii, permițându-le acestora să participe activ la procesul de învățare, contribuind la dezvoltarea de materiale vizuale în grup;
- vor înțelege cum și când pot folosi o linie temporală pentru a face procesul de învățare mai vizual și mai accesibil;
- vor avea o înțelegere de bază a platformelor TimelineJS și vor fi dobândi competente în utilizarea liniilor temporale pentru a facilita înțelegerea cronologică a evenimentelor și evoluția proceselor complexe în rândul elevilor.
- vor dobândi competențe în crearea de linii temporale interactive pentru diferite discipline, care să includă resurse multimedia, utilizând platformele digitale disponibile, pentru a stimula implicarea și învățarea elevilor;
- vor dobândi competențe în integrarea resurselor multimedia în procesul didactic pentru a face lecțiile mai atractive și mai interactive;
- vor dobândi competențe în crearea și editarea de videoclipuri educaționale folosind CapCut, integrând elemente vizuale și audio;
- vor dobândi competențe în dezvoltarea de lecții video interactive și captivante, care să ajute la predarea și învățarea unor concepte complexe;
- vor dobândi competențe în utilizarea videoclipurilor create în clasă pentru a îmbunătăți procesul de predare-învățare, stimulând învățarea vizuală și colaborativă

MODULUL 1: INTRODUCERE ÎN PROIECTUL DIGITALCRAFT: OBIECTIVE, ACTIVITĂȚI, REZULTATE

Titlul proiectului: DigitalCRAFT: Enhancing Vocational Skills Through Design Thinking and Graphic Design" [DigitalCRAFT: Îmbunătățirea competențelor profesionale prin intermediul principiilor de design thinking și al designului grafic"]

Apel la propuneri: ERASMUS+-KA210-VET-2023

Tipul acțiunii: KA210-VET

Autoritatea finanțatoare: Agenția Națională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale (AN)

Numărul proiectului: 2023-1-RO01-KA210-VET-000166913

Perioada de implementare a proiectului: 01.11.2023 - 31.12.2024 (14 luni)

Proiect implementat de **Sindicatul Liber din Învățământul Județului Bacău (SLI BACĂU) în parteneriat cu UN-LAB - Italia.**

OBIECTIVUL PRINCIPAL AL PROIECTULUI constă în îmbunătățirea, în mod măsurabil, a calității și relevanței educației și formării profesionale în domeniul designului, al inovării, precum și în domeniul designului grafic, în perioada de implementare a proiectului de 14 luni, prin încurajarea colaborării internaționale, dezvoltarea și implementarea unui curriculum comun și abilitarea a minimum 50 de profesori/formatori VET din Italia și România, având ca scop final îmbunătățirea capacității de inserție profesională și a perspectivelor de carieră ale elevilor VET pe piața dinamică a locurilor de muncă.

OBIECTIVELE SPECIFICE ALE PROIECTULUI sunt:

1. Promovarea colaborării și a schimbului de cunoștințe între UN-LAB -Italia și SINDICATUL LIBER DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL JUDEȚULUI BACĂU (SLI BACĂU) pentru îmbunătățirea educației și formării profesionale, precum și a metodelor de formare profesională în domeniul designului, inovației și designului grafic.
2. Îmbunătățirea capacității profesorilor/ formatorilor și a instituțiilor de formare profesională de a forma eficient elevii, cu competențe relevante pentru viitoarea piață a muncii, prin crearea unui curriculum comun care să integreze metodologii de design thinking și tehnici de design grafic în procesul educațional.
3. Consolidarea dezvoltării profesionale a cadrelor didactice/formatorilor și a instituțiilor din învățământul VET, prin asigurarea accesului acestora la ateliere de lucru și sesiuni de formare cu prezență fizică și online, concepute pentru a le îmbunătăți înțelegerea și implementarea noului curriculum, a metodelor de predare și a instrumentelor de design grafic.
4. Creșterea vizibilității și a gradului de înțelegere a noului curriculum în rândul profesorilor/formatorilor din școli VET, prin proiectarea și derularea unei campanii de sensibilizare, care va utiliza un scurt videoclip pentru a comunica în mod eficient beneficiile încorporarea metodologiilor de design thinking și a tehnicilor de design grafic în educația VET.
5. Îmbunătățirea capacității de inserție profesională și a perspectivelor de carieră ale elevilor din învățământul VET, oferind, prin noul curriculum care încorporează metodologii de design thinking și tehnici de design grafic, competențe relevante pentru industrie, asigurându-le pregătirea pentru cerințele dinamice ale pieței muncii.

REZULTATE AȘTEPTATE:

- ✚ **ELABORAREA UNUI CURRICULUM** care să încorporeze metodologii de design thinking și tehnici de design grafic, conceput pentru învățământul VET și axat pe diverse sectoare, cum ar fi publicitatea, brandingul și media digitală.
- ✚ **ORGANIZAREA DE ATELIERE DE LUCRU PENTRU PROFESORI ȘI FORMATORI** [ateliere de lucru și sesiuni de formare virtuale și cu prezență fizică] pentru profesorii din învățământul VET și formatori, pentru a-i familiariza cu noul curriculum, cu metodele de predare și cu instrumentele de design grafic.
- ✚ **DERULAREA UNEI CAMPANII DE SENSIBILIZARE ÎN ȘCOLI**, prin producerea unor scurte videoclipuri pentru promovarea noului curriculum și a beneficiilor integrării metodelor de design thinking și a tehnicilor de design grafic în învățământul VET.

MODULUL 2: PRINCIPII ȘI METODOLOGII AFERENTE DESIGN THINKING-ULUI ȘI INTRODUCEREA ACESTUIA ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT

OBIECTIV GENERAL: Modulul are ca scop familiarizarea profesorilor cu metoda Design Thinking și adaptarea acesteia în educație. Profesorii vor învăța cum să aplice etapele specifice Design Thinking pentru a identifica și rezolva provocările educaționale într-un mod inovator și centrat pe elev.

OBIECTIVE SPECIFICE:

1. Înțelegerea conceptului de design thinking și a relevanței sale pentru educație.
2. Familiarizarea cu etapele procesului Design Thinking (**EMPATIZAREA, DEFINIREA PROBLEMEI, GENERAREA DE IDEI, PROTOTIPAREA, TESTAREA**).
3. Dezvoltarea abilităților de aplicare a Design Thinking pentru a genera soluții educaționale inovatoare.
4. Exersarea abilităților de lucru colaborativ prin sesiuni de brainstorming și prototipare.

CONȚINUT:

2.1. Conceptul de DESIGN THINKING

2.2. Relevanța PRINCIPIILOR DE DESIGN THINKING în educație

2.3. Etapele DESIGN THINKING în context educational

2.4. Discuții deschise și interactive

2.1. CONCEPTUL DE DESIGN THINKING

- ✚ **Introducerea conceptului și istoria sa.**
- ✚ **Originea sa în domeniul inovației și aplicabilitatea în educație.**
- ✚ **Prezentarea Design Thinking ca metodă de inovație centrată pe utilizator, utilizată pentru a genera soluții creative la probleme complexe**

Ce este Design Thinking?

- **Definiție:** Design Thinking este o metodă de rezolvare a problemelor care pune accent pe înțelegerea profundă a nevoilor utilizatorului (în cazul educației, elevii), generarea de idei inovatoare și testarea rapidă a soluțiilor. Este un proces iterativ, ceea ce înseamnă că soluțiile sunt îmbunătățite constant în funcție de feedback.

Originea Design Thinking:

- Design Thinking provine din domeniul designului industrial și tehnologiei (ex. IDEO, Apple), fiind utilizat inițial pentru a crea produse și experiențe inovatoare. A fost ulterior adaptat în diverse domenii, inclusiv educația, datorită potențialului său de a stimula creativitatea și de a dezvolta soluții centrate pe utilizator.

2.2. RELEVANȚA PRINCIPIILOR DE DESIGN THINKING ÎN EDUCAȚIE

CONTINUT:

Importanța Design Thinking în educație:

- **Centrarea pe elevi:** Design Thinking ajută profesorii să privească din perspectiva elevilor și să înțeleagă mai bine nevoile, provocările și modurile în care aceștia învață.
- **Promovarea gândirii creative:** Permite dezvoltarea de soluții inovatoare la probleme complexe, cum ar fi implicarea elevilor, motivația scăzută sau dificultățile de înțelegere.
- **Învățare prin colaborare:** Această metodă încurajează munca în echipă, gândirea critică și prototiparea rapidă a ideilor noi, ceea ce poate fi aplicat eficient în sălile de clasă.

Relevanța în educație: Cum Design Thinking poate sprijini cadrele didactice să dezvolte lecții care să răspundă nevoilor elevilor. Prezentarea exemplelor de succes din școli care au folosit această metodă.

2.3. ETAPELE DESIGN THINKING ÎN CONTEXT EDUCAȚIONAL

CONTINUT:

- EMPATHIZE (EMPATIZAREA): ÎNȚELEGEREA NEVOILOR ELEVILOR=** Înțelegerea profundă a nevoilor și provocărilor elevilor prin interviuri, observații și discuții directe.
- DEFINE (DEFINIREA PROBLEMEI): DEFINIREA PROVOCĂRILOR ÎNVĂȚĂRII DIN PERSPECTIVA ELEVILOR=** Definirea clară a problemei pe care dorești să o rezolvi, formulând-o în mod specific și în concordanță cu nevoile elevilor.

- c. **IDEATE (GENERAREA DE IDEI): BRAINSTORMING PENTRU GĂSIREA SOLUȚIILOR** = Generarea de soluții creative și multiple prin brainstorming și alte tehnici de gândire divergentă.
- d. **PROTOTYPE (PROTOTIPAREA): CREAREA DE PROTOTIPURI ALE SOLUȚIILOR PROPUSE** = Crearea unei versiuni preliminare a soluției, care poate fi un material didactic, un format de lecție sau o activitate educațională.
- e. **TEST (TESTAREA): TESTAREA SOLUȚIILOR ÎN SCENARII SIMULATE** = Implementarea prototipului și colectarea feedback-ului pentru îmbunătățirea continuă a soluției.

2.4. DISCUȚII DESCHISE ȘI INTERACTIVE

Se va face o discuție finală pentru a clarifica orice aspect neînțeles și pentru a primi feedback din partea participanților despre utilitatea Design Thinking în educație.

Subiecte de discuție:

- Care sunt cele mai mari provocări cu care se confruntă elevii și profesorii în sălile de clasă?
- Cum poate această metodă centrată pe elev ajuta profesorii să dezvolte soluții creative?
- Exemple concrete de situații din experiența de predare în care s-ar putea aplica Design Thinking.

Participanții sunt încurajați să împărtășească provocări din experiența lor de predare și să exploreze modul în care gândirea centrată pe elev poate rezolva aceste probleme.

REZULTATE AȘTEPTATE:

După parcurgerea acestui modul, participanții:

- vor identifica provocările lor curente în clasă, legate de implicarea elevilor, metodele de predare sau gestionarea diversității de nevoi educaționale;
- Vor înțelege rolul și aplicabilitatea Design Thinking în educație și vor putea formula exemple de provocări educaționale care ar putea fi rezolvate cu ajutorul acestei metode;
- vor avea o înțelegere clară a conceptului de Design Thinking;
- vor ști cum să aplice etapele procesului Design Thinking în educație;
- vor dobândi abilități de a crea lecții și proiecte centrate pe nevoile și interesele elevilor, stimulând colaborarea și inovarea în procesul de predare.

METODE DE PREDARE:

 **PREZENTĂRI INTERACTIVE:** Expunerea teoretică va fi îmbinată cu studii de caz și exemple practice.

- ✚ **ÎNVĂȚARE PRIN COLABORARE:** Activitățile de grup vor stimula colaborarea între participanți pentru a genera soluții inovatoare.
- ✚ **SESIUNI DE BRAINSTORMING:** Participanții vor fi încurajați să exploreze cât mai multe idei într-un mediu sigur și creativ.
- ✚ **EXERCIȚII DE PROTOTIPARE:** Profesorii vor dezvolta soluții didactice concrete, pe care le vor putea aplica ulterior la clasă.

MODULUL 3: CREAREA DE RESURSE VIZUALE EDUCATIVE

OBIECTIV GENERAL: Acest modul are ca scop dezvoltarea abilităților cadrelor didactice în utilizarea platformei/aplicației **Canva** pentru a crea resurse educaționale atractive și interactive, care să sprijine procesul de predare. Profesorii vor învăța cum să utilizeze funcțiile Canva pentru a crea prezentări vizuale captivante, infografice, postere și alte materiale didactice care să îmbunătățească experiența de învățare a elevilor.

OBIECTIVE SPECIFICE:

1. Familiarizarea cu funcțiile de bază și avansate ale platformei Canva.
2. Crearea de postere și infografice educaționale pentru a transmite concepte într-un mod vizual.
3. Dezvoltarea de prezentări interactive și atractive pentru utilizare în clasă.
4. Integrarea colaborării între elevi și profesori folosind platforma Canva pentru proiecte educaționale.

CONTINUT:

3.1. Prezentarea generală a platformei Canva

3.2. Crearea de postere și Infografice educaționale

3.3. Crearea de prezentări Interactive în Canva

3.4. Colaborarea și proiectele de grup în Canva

3.1. PREZENTAREA GENERALĂ A PLATFORMEI CANVA

CONTINUT:

- a) Ce este Canva? Prezentarea platformei și a interfeței sale ușor de utilizat, destinată designului grafic.
- b) Explorarea șablonelor: Utilizarea șablonelor predefinite pentru a crea materiale vizuale rapide și personalizabile.

- c) Elemente de bază: Cum să adăugați text, imagini, elemente grafice și să folosiți opțiunile de personalizare pentru a crea materiale educaționale relevante.

ACTIVITATE PRACTICĂ: Fiecare participant va crea un cont pe Canva și va explora diferitele șabloane și funcții de bază, creând un poster simplu pe o temă didactică (de ex. reguli de comportament în clasă sau structura unei lecții).

REZULTATE AȘTEPTATE: La finalul acestei secțiuni, participanții vor fi capabili să navigheze eficient pe platforma Canva și să folosească funcțiile de bază pentru a crea un design simplu.

3.2. CREAREA DE POSTERE ȘI INFOGRAFICE EDUCAȚIONALE

OBIECTIVE:

- Utilizarea Canva pentru a crea postere educative care să ajute la explicarea vizuală a conceptelor.
- Crearea de infografice pentru a rezuma informații complexe într-un format vizual simplificat și ușor de înțeles pentru elevi.

CONTINUT:

- Postere educaționale: Cum să folosiți elementele vizuale (culori, imagini, iconițe, text) pentru a face un concept educațional mai atractiv și mai ușor de reținut.
- Infografice Crearea de infografice pentru a prezenta date, procese sau informații complexe într-o manieră clară și vizuală.

ACTIVITATE PRACTICĂ: Fiecare participant va crea un poster educațional și un infografic pe un subiect ales, care să explice o noțiune sau să rezume un concept din materia predată. De exemplu, un infografic pe tema „Etapile ciclului de apă” sau un poster cu „Regulile de bază ale geometriei”.

REZULTATE AȘTEPTATE: Profesorii vor învăța să creeze postere și infografice educative atractive și eficiente care pot fi folosite pentru a explica concepte vizual, încurajând o învățare mai ușoară și interactivă.

3.3. CREAREA DE PREZENTĂRI INTERACTIVE ÎN CANVA

OBIECTIVE:

- Dezvoltarea abilităților de a crea prezentări vizuale interactive și captivante, pentru a face lecțiile mai atractive.
- Integrarea elementelor multimedia (imagini, videoclipuri, animații) în prezentări pentru a stimula interesul și implicarea elevilor.

CONTINUT:

- ✚ Prezentări educative: Cum să creai prezentări didactice folosind Canva, inclusiv utilizarea animațiilor și a tranzițiilor pentru a face materialul mai dinamic.
- ✚ Integrarea multimedia: Adăugarea de videoclipuri, imagini și diagrame interactive în prezentări pentru a ilustra concepte complexe.
- ✚ Utilizarea Canva pentru storytelling: Crearea de povești vizuale care să fie utilizate pentru a explica lecții complexe într-un mod captivant și interactiv.

ACTIVITATE PRACTICĂ: Fiecare participant va crea o prezentare educativă folosind Canva, pe un subiect ales, integrând imagini, text, animații și elemente multimedia (de ex. o prezentare despre evoluția unei invenții tehnologice, evenimente istorice importante sau un concept științific). Participanții vor folosi funcțiile de animație și colaborare pentru a crea prezentări dinamice și interactive.

REZULTATE AȘTEPTATE: Profesorii vor dobândi competențe în crearea de prezentări educative interactive și atractive, care să capteze atenția elevilor și să faciliteze învățarea vizuală.

3.4. COLABORAREA ȘI PROIECTELE DE GRUP ÎN CANVA

OBIECTIVE:

- Înțelegerea modului în care Canva poate fi utilizat pentru colaborarea între profesori și elevi în realizarea proiectelor educaționale.
- Aplicarea platformei pentru a stimula munca în echipă și pentru a permite elevilor să contribuie la proiecte vizuale.

CONȚINUT:

- ✚ Colaborare în timp real: Utilizarea funcțiilor de colaborare ale Canva, care permit mai multor utilizatori să editeze un document în același timp.
- ✚ Proiecte de grup: Cum să implicați elevii în crearea de resurse educaționale vizuale, cum ar fi postere de grup, proiecte de cercetare sau prezentări.

ACTIVITATE PRACTICĂ: Fiecare echipă de participanți va lucra împreună pentru a crea un proiect educațional colaborativ, folosind Canva. Proiectul ar putea fi un poster tematic sau o prezentare realizată în grup, care să rezume un subiect complex predat la clasă.

REZULTATE AȘTEPTATE: Profesorii vor învăța să integreze Canva în activitățile de colaborare cu elevii, permițându-le acestora să participe activ la procesul de învățare, contribuind la dezvoltarea de materiale vizuale în grup.

EVALUARE DE PARCURS:

Evaluarea se va face pe baza proiectelor create de participanți, luând în considerare:

- Calitatea posterelor, infograficelor și prezentărilor create.
- Integrarea elementelor vizuale și multimedia.
- Colaborarea în echipă și implicarea activă în activitățile practice.

La finalul acestui modul, participanții vor fi capabili să:

- Creeze postere și infografice educative pentru a simplifica și vizualiza concepte complexe.
- Dezvolte prezentări interactive și captivante, utilizând Canva pentru a adăuga animații, imagini și alte elemente multimedia.
- Colaboreze eficient cu colegii și elevii pentru a crea resurse vizuale educaționale în cadrul proiectelor de grup, integrând funcțiile de colaborare ale Canva.

MODULUL 4: CREAREA DE LINII TEMPORALE INTERACTIVE

OBIECTIV GENERAL: Acest modul are scopul de a instrui profesorii în utilizarea aplicațiilor de tip **TimelineJS** pentru a crea resurse educaționale interactive care să ajute la predarea și înțelegerea vizuală a evenimentelor și conceptelor cronologice. Profesorii vor învăța cum să utilizeze instrumente digitale pentru a dezvolta linii temporale personalizate, care să fie utilizate în predarea materiilor precum istorie, geografie, literatură sau știință.

OBIECTIVE SPECIFICE:

1. Familiarizarea cu funcțiile de bază ale programelor de tip **TimelineJS**.
2. Crearea de linii temporale interactive pentru a vizualiza evenimente istorice, literare sau științifice.
3. Integrarea elementelor multimedia (imagini, video, linkuri) în liniile temporale pentru a îmbunătăți experiența de învățare.
4. Dezvoltarea de proiecte educaționale colaborative bazate pe cronologii interactive.

CONTINUT:

4.1. Introducere în utilizarea liniilor temporale în educație

4.2. Prezentarea platformelor de tip timeline și funcțiile lor

4.3. Crearea de linii temporale pentru lecții de istorie, științe sau literatură

4.4. Integrarea resurselor multimedia în liniile temporale

4.5. Prezentarea și evaluarea liniilor temporale

4.1. INTRODUCERE ÎN UTILIZAREA LINIILOR TEMPORALE ÎN EDUCAȚIE

CONTINUT:

- Ce este o linie temporală? Explicarea conceptului de linie temporală și rolul său în educație. Cum pot liniile temporale ajuta elevii să înțeleagă mai bine procesele, evenimentele istorice și evoluțiile pe termen lung.
- Exemple de linii temporale interactive: Prezentarea unor exemple de bune practici din educație, unde liniile temporale au fost utilizate pentru a vizualiza date importante din istorie, geografie sau literatură (de ex. evoluția civilizațiilor, parcursul literar al unui autor sau progrese științifice).

O LINIE TEMPORALĂ (SAU CRONOLOGIE) este o reprezentare grafică care organizează evenimente într-o ordine cronologică, de obicei pe o axă, pentru a arăta cum s-au succedat acestea în timp. Această metodă vizuală permite utilizatorilor să înțeleagă relațiile dintre evenimente și să le perceapă într-o manieră structurată, logică și secvențială.

ELEMENTELE DE BAZĂ ALE UNEI LINII TEMPORALE:

1. **Axa cronologică:** Este axa orizontală (sau verticală, în funcție de design), care simbolizează trecerea timpului. Pe această axă sunt plasate evenimentele în ordinea în care s-au întâmplat.
2. **Evenimente:** Acestea sunt punctele marcate pe axă, fiecare corespunzând unui moment semnificativ din trecut. Pot fi adăugate detalii precum date specifice (ani, luni, zile) și descrieri ale evenimentelor.
3. **Intervalele de timp:** Distincția dintre evenimente poate fi marcată prin intervale mai mari sau mai mici, în funcție de durata dintre acestea. Astfel, utilizatorul poate înțelege rapid cât timp a trecut între diferite evenimente.

IMPORTANȚA UNEI LINII TEMPORARE:

1. **Structurare clară a informațiilor:** Liniile temporale oferă o vedere de ansamblu asupra unei serii de evenimente sau etape, facilitând înțelegerea logicii și secvenței acestora.
2. **Vizualizarea relațiilor dintre evenimente:** Elevii pot observa cum un eveniment poate influența altul și cum sunt legate anumite procese sau evoluții de-a lungul timpului.
3. **Simplitate și claritate:** Prezentarea grafică face mai ușoară percepția și reținerea informațiilor, deoarece oferă un context vizual care ajută la integrarea conceptelor.

TIPURI DE LINII TEMPORALE:

- Linii temporale liniare: Acestea ilustrează evenimentele într-o succesiune cronologică simplă.
- Linii temporale comparate: Pot compara două sau mai multe evenimente sau procese care au avut loc în paralel, facilitând înțelegerea sincronizării și diferențelor dintre ele (ex. evoluția civilizațiilor antice).
- Linii temporale interactive: Folosind platforme digitale, aceste cronologii permit adăugarea de multimedia (imagini, videoclipuri, linkuri) pentru a îmbunătăți experiența de învățare.

APLICABILITATEA ÎN EDUCAȚIE:

În educație, liniile temporale sunt extrem de utile pentru predarea unor subiecte ce necesită înțelegerea succesiunii evenimentelor, cum ar fi:

- Istoria: Vizualizarea evenimentelor majore într-o perioadă (ex. evoluția războaielor, revoluții).

- Științe: Evoluția unui fenomen natural sau dezvoltarea tehnologică (ex. descoperiri științifice, progresul unei invenții).
- Literatură: Evoluția unui curent literar sau viața și opera unui autor.

În concluzie, o linie temporală este o modalitate eficientă de a structura și vizualiza informațiile într-o formă clară și accesibilă, oferind un cadru cronologic pentru înțelegerea relațiilor cauzale dintre evenimente.

ACTIVITATE PRACTICĂ: Participanții vor explora diferite exemple de linii temporale și vor discuta despre modul în care acestea ar putea fi integrate în propriile lor lecții.

REZULTATE AȘTEPTATE: La finalul acestei secțiuni, participanții vor înțelege cum și când pot folosi o linie temporală pentru a face procesul de învățare mai vizual și mai accesibil.

4.2. PREZENTAREA PLATFORMELOR DE TIP TIMELINE ȘI FUNCȚIILE LOR

OBIECTIVE: Dezvoltarea abilităților de utilizare a aplicațiilor de tip Timeline pentru a crea cronologii personalizate și interactive, care să ilustreze evenimente importante într-un mod vizual și logic.

CONTINUT:

- **Platforme utilizate:** Prezentarea principalelor platforme online care permit crearea de linii temporale interactive (de ex. TimelineJS, Tiki-Toki, Sutori etc.).
- **Funcționalități principale:** Adăugarea de evenimente, integrarea de text, imagini și resurse multimedia (videoclipuri, linkuri către resurse externe), personalizarea culorilor și stilurilor.
- **Navigarea și colaborarea:** Cum se partajează liniile temporale și se colaborează cu elevii în timpul procesului de creare.

ACTIVITATE PRACTICĂ: Fiecare participant își va crea un cont pe una dintre platformele sugerate și va explora funcțiile de bază, adăugând un eveniment simplu pe linia temporală.

REZULTATE AȘTEPTATE: Participanții vor avea o înțelegere de bază a platformelor Timeline și vor fi capabili să adauge evenimente și să folosească funcțiile principale.

4.3. CREAREA DE LINII TEMPORALE PENTRU LECȚII DE ISTORIE, ȘTIINȚE SAU LITERATURĂ

OBIECTIVE: Crearea de linii temporale personalizate care să ilustreze evoluția unor evenimente istorice, fenomene științifice sau procese literare.

CONTINUT:

- Structurarea informațiilor pe o linie temporală: Cum să alegeți evenimentele și să le organizați cronologic pentru a avea un impact pedagogic maxim.
- Exemple de aplicare: Linii temporale pentru lecții de istorie (ex. „Războaiele mondiale”), literatură („Evoluția romanului european”) sau științe (ex. „Revoluția industrială”).

ACTIVITATE PRACTICĂ: Fiecare participant va crea o linie temporală detaliată pe un subiect ales din domeniul său de predare (ex. cronologia Renașterii, evoluția unei invenții tehnologice, dezvoltarea unui gen literar), integrând text și imagini relevante.

REZULTATE AȘTEPTATE: Participanții vor învăța să organizeze și să vizualizeze informațiile educaționale într-un mod atractiv și eficient pentru elevi.

4.4. INTEGRAREA RESURSELOR MULTIMEDIA ÎN LINIILE TEMPORALE

OBIECTIVE: Învățarea integrării resurselor multimedia (imagini, videoclipuri, linkuri către articole externe) pentru a face liniile temporale mai interactive și captivante pentru elevi.

CONTINUT:

- **Cum să adăugați imagini și videoclipuri:** Integrarea resurselor vizuale care ilustrează evenimentele cheie de pe linia temporală.
- **Linkuri și resurse externe:** Cum să includeți articole sau resurse online relevante pentru a extinde învățarea dincolo de lecția de bază.
- **Crearea unei experiențe de învățare interactive:** Cum să transformați o linie temporală într-un instrument de învățare care implică activ elevii.

ACTIVITATE PRACTICĂ: Participanții vor adăuga imagini, videoclipuri și resurse externe pe liniile lor temporale, creând astfel o lecție interactivă pe care să o poată prezenta elevilor.

REZULTATE AȘTEPTATE: Profesorii vor putea să creeze linii temporale interactive, care să includă resurse multimedia pentru a stimula implicarea și învățarea elevilor.

4.5. PREZENTAREA ȘI EVALUAREA LINIILOR TEMPORALE

OBIECTIVE:

- Prezentarea liniilor temporale create și evaluarea lor din punct de vedere educațional și vizual.

CONTINUT:

- **Prezentarea proiectelor:** Fiecare participant va prezenta linia temporală creată în fața grupului, explicând modul în care aceasta va fi utilizată în lecțiile sale.
- **Feedback și îmbunătățiri:** Colegii și formatorul vor oferi feedback constructiv asupra structurii, conținutului și impactului vizual al liniilor temporale. Se vor discuta sugestii pentru îmbunătățiri și optimizare.

ACTIVITATE PRACTICĂ: Participanții vor prezenta proiectele și vor primi feedback, lucrând apoi la îmbunătățirea lor în funcție de sugestiile primite.

REZULTATE AȘTEPTATE: La finalul acestei sesiuni, fiecare participant va avea o linie temporală bine structurată și interactivă, gata să fie utilizată în lecții.

EVALUARE:

- Evaluarea se va face pe baza proiectelor create de participanți, luând în considerare:
 - Claritatea și relevanța informațiilor prezentate pe linia temporală.
 - Integrarea resurselor multimedia pentru a îmbunătăți experiența de învățare a elevilor.
 - Organizarea cronologică și aspectul vizual al liniilor temporale.

REZULTATE AȘTEPTATE LA FINALUL MODULULUI 4:

La finalul acestui modul, participanții vor fi capabili să:

- Creeze linii temporale interactive pentru diferite discipline, utilizând platformele digitale disponibile.
- Integreze resurse multimedia pentru a face lecțiile mai atractive și mai interactive.
- Utilizeze liniile temporale pentru a facilita înțelegerea cronologică a evenimentelor și evoluția proceselor complexe în rândul elevilor.

MODULUL 5: CREAREA ȘI EDITAREA DE VIDEO-URI EDUCATIVE

OBIECTIV GENERAL: Acest modul își propune să dezvolte competențele profesorilor în utilizarea aplicației **CapCut** pentru a crea și edita videoclipuri educaționale. Prin aceste abilități, profesorii vor putea transforma lecțiile în experiențe vizuale captivante, folosind materiale video pentru a facilita învățarea interactivă și pentru a stimula interesul elevilor.

OBIECTIVE SPECIFICE:

1. Familiarizarea cu interfața și funcționalitățile de bază ale aplicației CapCut.
2. Dezvoltarea abilităților de editare video pentru a crea conținut educațional atractiv.
3. Învățarea utilizării efectelor vizuale și audio pentru a îmbunătăți materialele video.
4. Integrarea videoclipurilor în lecții pentru a crește implicarea elevilor și a facilita învățarea vizuală.

- Promovarea colaborării în utilizarea videoclipurilor create, fie între colegi, fie împreună cu elevii.

CONTINUT:

5.1. Introducerea în editarea video și aplicația CapCut

5.2. Tehnici de editare video pentru crearea de lecții vizuale

5.3. Utilizarea efectelor vizuale și audio pentru îmbunătățirea videoclipurilor

5.4. Crearea de lecții video și integrarea lor în procesul didactic

5.1. INTRODUCEREA ÎN EDITAREA VIDEO ȘI APLICAȚIA CAPCUT

CONTINUT:

- Ce este CapCut? Prezentarea aplicației CapCut ca un instrument accesibil și ușor de folosit pentru editarea de videoclipuri, cu funcții variate pentru crearea conținutului video.
- Interfața CapCut: Explorarea funcțiilor de bază și a instrumentelor principale, cum ar fi importarea videoclipurilor, tăierea și unirea secvențelor, adăugarea de texte, efecte și filtre.

ACTIVITATE PRACTICĂ: Fiecare participant va descărca și instala aplicația CapCut (dacă nu o are deja), apoi va explora interfața prin crearea unui proiect simplu în care vor importa și tăia secvențe video.

REZULTATE AȘTEPTATE: Participanții vor învăța să navigheze prin interfața aplicației CapCut și vor putea începe editarea de bază a unui videoclip educațional.

5.2. TEHNICI DE EDITARE VIDEO PENTRU CREAREA DE LECȚII VIZUALE

OBIECTIVE: Învățarea tehnicilor de bază pentru editarea de videoclipuri educaționale, de la tăierea și ajustarea secvențelor până la adăugarea de text explicativ și subtitrări.

CONTINUT:

- **Tăierea și îmbinarea secvențelor video:** Cum să selectezi cele mai relevante părți ale unui videoclip și să le îmbini pentru a crea o lecție coerentă.
- **Adăugarea de text și subtitrări:** Cum să inserezi titluri, descrieri și subtitrări pentru a explica sau sublinia conceptele importante.
- **Reglarea vitezei și sincronizarea sunetului:** Cum să ajustezi viteza videoclipului pentru a pune accent pe anumite momente și cum să sincronizezi sunetul cu secvențele vizuale.

ACTIVITATE PRACTICĂ: Participanții vor edita un videoclip scurt (ex. 1-2 minute), în care vor încorpora toate aceste elemente: tăierea și îmbinarea secvențelor, adăugarea de text și subtitrări, ajustarea sunetului.

REZULTATE AȘTEPTATE: La finalul acestei secțiuni, participanții vor putea edita videoclipuri pentru lecții folosind funcțiile de bază ale CapCut, creând conținut video clar și coerent.

5.3. UTILIZAREA EFECTELOR VIZUALE ȘI AUDIO PENTRU ÎMBUNĂȚĂȚIREA VIDEOCLIPURILOR

OBIECTIVE: Învățarea utilizării efectelor vizuale și audio pentru a face videoclipurile educaționale mai atractive și pentru a capta atenția elevilor.

CONȚINUT:

- **Adăugarea de efecte vizuale:** Cum să folosești efecte de tranziție și filtre vizuale pentru a face trecerile dintre secvențe mai fluente și mai dinamice.
- **Adăugarea de efecte audio:** Cum să adaugi sunete, muzică de fundal sau narare pentru a îmbunătăți calitatea educațională a videoclipului.
- **Animația textului:** Cum să faci textul să apară într-un mod animat pentru a evidenția ideile cheie și pentru a face videoclipul mai interactiv.

ACTIVITATE PRACTICĂ: Participanții vor edita un videoclip adăugând efecte vizuale și audio pentru a îmbunătăți calitatea educațională a materialului (de ex. tranziții între secvențe, muzică de fundal sau efecte sonore care să sublinieze punctele importante).

REZULTATE AȘTEPTATE: Participanții vor fi capabili să folosească efectele vizuale și audio pentru a face videoclipurile mai dinamice și mai captivante pentru elevi.

5.4. CREAREA DE LECȚII VIDEO ȘI INTEGRAREA LOR ÎN PROCESUL DIDACTIC

OBIECTIVE:

- Dezvoltarea abilităților de a crea videoclipuri complete pentru lecții și integrarea acestora în procesul didactic.
- Învățarea utilizării videoclipurilor pentru a facilita învățarea vizuală și colaborativă.

CONȚINUT:

- **Crearea unei lecții video complete:** Cum să structurezi un videoclip educațional de la început până la sfârșit, inclusiv introducerea subiectului, explicarea conceptelor și concluzia finală.
- **Utilizarea videoclipurilor în clasă:** Cum să integrezi videoclipurile create în lecțiile zilnice pentru a îmbunătăți învățarea elevilor. Poți folosi videoclipuri pentru a explica concepte complexe, pentru recapitulare sau pentru introducerea unor noțiuni noi.
- **Evaluarea prin videoclipuri:** Cum să folosești videoclipurile pentru a evalua elevii sau pentru a le solicita să creeze propriile videoclipuri pe teme educaționale.

ACTIVITATE PRACTICĂ: Participanții vor crea o lecție video completă (3-5 minute) pe un subiect ales, folosind toate funcțiile învățate (tăiere, efecte vizuale, text, sunet). Videoclipurile vor fi utilizate apoi într-o simulare de lecție.

REZULTATE AȘTEPTATE: La finalul acestei secțiuni, participanții vor putea crea lecții video complete și vor ști cum să le folosească în clasă pentru a stimula învățarea vizuală și colaborativă.

EVALUARE:

Evaluarea se va face pe baza videoclipurilor create de participanți, luând în considerare:

- Calitatea editării și coerența lecției video.
- Utilizarea efectelor vizuale și audio pentru a face videoclipul mai captivant.
- Gradul de aplicabilitate al videoclipului în context educațional.

REZULTATE AȘTEPTATE LA FINALUL MODULULUI 5:

La finalul acestui modul, participanții vor fi capabili să:

- Creeze și să editeze videoclipuri educaționale folosind CapCut, integrând elemente vizuale și audio.
- Dezvolte lecții video interactive și captivante, care să ajute la predarea și învățarea unor concepte complexe.
- Folosească videoclipurile create în clasă pentru a îmbunătăți procesul de predare-învățare, stimulând învățarea vizuală și colaborativă.

MODULUL 6: CREAREA ȘI EDITAREA DE VIDEO-URI EDUCATIVE

OBIECTIV GENERAL: Acest modul urmărește să le ofere profesorilor instrumentele necesare pentru a integra metodologia **Design Thinking** în proiectele educaționale. Prin parcurgerea acestui modul, profesorii vor învăța cum să aplice toate etapele procesului de Design Thinking pentru a dezvolta soluții inovatoare în clasă, implicând activ elevii în rezolvarea de probleme, învățarea colaborativă și încurajarea creativității.

OBIECTIVE SPECIFICE:

- Aplicarea procesului Design Thinking pentru a dezvolta un proiect educațional centrat pe nevoile elevilor.
- Utilizarea instrumentelor vizuale și multimedia (Canva, Timeline, CapCut) în proiectele educaționale pentru a stimula implicarea elevilor.
- Dezvoltarea abilităților de colaborare între profesori și elevi în cadrul proiectelor educaționale bazate pe Design Thinking.
- Crearea unui mediu de învățare interactiv, care să favorizeze creativitatea și inovația în rândul elevilor.

CONȚINUT:

6.1. Introducerea în integrarea design thinking în educație

6.2. Planificarea unui proiect educațional folosind Design Thinking

6.3. Crearea materialelor vizuale și interactive pentru proiect

6.1. INTRODUCEREA ÎN INTEGRAREA DESIGN THINKING ÎN EDUCAȚIE

CONȚINUT:

- **Recapitularea Design Thinking:** Reamintirea etapelor fundamentale ale procesului Design Thinking: Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test, și cum acestea pot fi aplicate în educație pentru a dezvolta proiecte de învățare inovatoare.
- **Beneficiile Design Thinking în educație:** Cum această metodologie transformă procesul de predare-învățare, centrat pe elev și pe găsirea de soluții inovatoare pentru provocările din clasă.

ACTIVITATE PRACTICĂ: Studiu de caz: Participanții vor analiza un proiect educațional de succes bazat pe Design Thinking, discutând cum a fost aplicat procesul și care au fost rezultatele obținute..

REZULTATE AȘTEPTATE: Participanții vor înțelege clar cum se integrează Design Thinking în proiectele educaționale și vor identifica beneficiile acestei metode pentru învățarea elevilor.

6.2. PLANIFICAREA UNUI PROIECT EDUCAȚIONAL FOLOSIND DESIGN THINKING

OBIECTIVE: Înțelegerea modului în care poate fi planificat un proiect educațional utilizând pașii Design Thinking.

CONȚINUT:

- **Empathize (Empatizarea):** Cum să înțelegi nevoile și provocările elevilor pentru a putea defini problemele educaționale pe care proiectul le va adresa.
- **Define (Definirea problemei):** Cum să formulezi clar problema sau provocarea educațională pe care proiectul o va aborda.
- **Ideate (Generarea de idei):** Tehnici de brainstorming pentru generarea de idei de soluții inovatoare care să răspundă provocării definite.

ACTIVITATE PRACTICĂ: Planificarea unui proiect educațional: Fiecare participant sau grup va identifica o problemă educațională specifică și va folosi tehnicile de brainstorming pentru a genera soluții posibile. Ei vor dezvolta un plan pentru un proiect care să includă utilizarea Canva, Timeline și CapCut.

REZULTATE AȘTEPTATE: Participanții vor avea un plan clar pentru un proiect educațional bazat pe Design Thinking, care să implice activ elevii și să rezolve o problemă relevantă pentru aceștia.

6.3. CREAREA MATERIALELOR VIZUALE ȘI INTERACTIVE PENTRU PROIECT

OBIECTIVE: Utilizarea instrumentelor digitale (Canva, Timeline, CapCut) pentru a crea resurse educaționale care să susțină proiectul dezvoltat în cadrul Design Thinking.

CONȚINUT:

- **Canva:** Crearea de postere, infografice sau prezentări interactive care să sprijine fazele de învățare ale proiectului.
- **Timeline:** Crearea de cronologii care să evidențieze evenimente, etape sau evoluții legate de proiect.
- **CapCut:** Crearea și editarea de videoclipuri educaționale care să prezinte conceptul proiectului sau să fie utilizate ca resurse educaționale în proiect.

ACTIVITATE PRACTICĂ: Participanții vor lucra în echipe pentru a crea materialele vizuale și interactive necesare proiectului educațional propus, utilizând instrumentele studiate (Canva, Timeline, CapCut).

REZULTATE AȘTEPTATE: La finalul acestei secțiuni, fiecare echipă va avea un set de materiale educaționale vizuale și interactive care să sprijine proiectul educațional planificat.

REZULTATE AȘTEPTATE LA FINALUL MODULULUI 6:

La finalul acestui modul, participanții vor fi capabili să:

- Integreze Design Thinking în proiectele educaționale, dezvoltând soluții inovatoare pentru provocările educaționale.
- Folosească resurse vizuale și multimedia pentru a crea proiecte atractive și interactive.
- Aplice proiectele dezvoltate în clasă, stimulând implicarea și creativitatea elevilor.

STUDIUL INDIVIDUAL - 2 zile [15 ORE]

OBIECTIVUL GENERAL AL CELOR DOUĂ ZILE DE STUDIU INDIVIDUAL este aprofundarea conceptelor și abilităților discutate în cadrul cursului prin activități practice, reflectare și pregătirea de materiale care să fie aplicate ulterior în proiectele educaționale.

Scopul acestui studiu individual este să ofere cursanților oportunitatea de a experimenta direct și de a reflecta asupra modului în care noile instrumente și metodologia Design Thinking pot fi integrate în propria lor practică educațională.

ZIUA 1: APROFUNDAREA DESIGN THINKING ȘI A UTILIZĂRII INSTRUMENTELOR DIGITALE (8 ORE)

1. CREAREA DE RESURSE VIZUALE CU CANVA

Obiectiv: Aplicarea practică a competențelor de utilizare a Canva pentru crearea de materiale educaționale vizuale.

Activitate: Alege o lecție din programa pe care o predai și creează două tipuri de resurse educaționale folosind

Canva:

- Un **poster** care să rezume conceptele cheie ale lecției.
- Un **infografic** care să ilustreze relațiile între concepte sau procese.

Sarcina: Încarcă posterul și infograficul în platforma de curs pentru evaluare de către formator și colegi.

2. CREAREA UNEI LINII TEMPORALE INTERACTIVE CU TIMELINE

Obiectiv: Utilizarea platformelor de tip **Timeline** pentru a crea o linie temporală care să fie integrată într-o lecție de istorie, științe, literatură sau geografie.

Activitate:

- Selectează un subiect dintr-o materie pe care o predai (ex. „Evoluția unui eveniment istoric” sau „Etapile descoperirii unui fenomen științific”).
- Creează o **linie temporală interactivă** folosind o platformă la alegere (ex. TimelineJS, Sutori, Tiki-Toki), adăugând cel puțin cinci evenimente majore și resurse multimedia (imagini, videoclipuri).

Sarcina: Salvează linia temporală și trimite linkul pentru feedback în cadrul platformei de curs.

3. REFLECȚIE: UTILIZAREA INSTRUMENTELOR DIGITALE ÎN PROPRIA PRACTICĂ DIDACTICĂ

Obiectiv: Gândirea critică asupra modului în care noile instrumente digitale (Canva, Timeline) pot îmbunătăți lecțiile.

Activitate: Reflectează asupra modului în care resursele digitale pe care le-ai creat pot îmbunătăți învățarea elevilor. Gândește-te cum aceste instrumente pot fi integrate în rutina ta didactică.

Sarcina: Scrie o reflecție de 200-300 de cuvinte despre cum ai intenționa să folosești Canva și Timeline pentru a spori implicarea elevilor și a facilita învățarea vizuală.

ZIUA 2: DEZVOLTAREA ȘI EDITAREA VIDEOCLIPURILOR EDUCAȚIONALE CU CAPCUT (7 ORE)

1. APROFUNDAREA INFORMAȚIILOR PRIVIND APLICAȚIA CAPCUT

Obiectiv: Înțelegerea funcțiilor avansate ale CapCut pentru a crea videoclipuri educaționale.

Activitate: Urmărește tutoriale disponibile pe CapCut (în secțiunea de resurse a cursului sau online) care explică utilizarea efectelor vizuale și audio, animația textului și tranzițiile.

Sarcina: Notează principalele funcții pe care le-ai descoperit în CapCut și cum consideri că le-ai putea utiliza pentru a crea un videoclip educațional mai captivant.

2. CREAREA UNUI VIDEOCLIP EDUCAȚIONAL

Obiectiv: Crearea și editarea unui videoclip educațional scurt, utilizând funcțiile avansate ale aplicației CapCut.

Activitate: Alege un concept sau o lecție specifică și creează un videoclip scurt (2-3 minute) în care să explici acel concept, utilizând funcții precum:

- **Tăierea și unirea secvențelor**
- **Adăugarea de text explicativ**

- **Efecte vizuale și audio**

Sarcina: Încarcă videoclipul final în platforma de curs pentru a primi feedback de la formator și colegi.

3. ÎMBUNĂTĂȚIREA VIDEOCLIPULUI ȘI REFLECTARE

Obiectiv: Perfecționarea videoclipului educațional și reflectarea asupra procesului de învățare.

Activitate:

- Îmbunătățește videoclipul tău educațional adăugând sau modificând elementele necesare.
- Reflectează asupra modului în care videoclipurile educaționale pot aduce un plus de valoare în predare și cum elevii pot beneficia de acest format.

Sarcina: Scrie o scurtă reflecție (150-200 de cuvinte) despre procesul de creare a videoclipului și despre impactul pe care îl anticipezi că acesta îl va avea asupra elevilor.

EVALUARE FINALĂ:

Transmiterea către formator, pe e-mailul indicat de acesta, unul din produsele create în cele 2 zile de studiu individual, la alegere:

- **1 Poster realizat cu Canva**
sau
- **1 infografic realizat cu Canva**
sau
- **1 Linie temporală creată cu TimelineJS**
sau
- **1 videoclip educațional editat cu CapCut**
sau
- **1 Eseu/ reflecții scrise**

Aceste materiale vor fi evaluate de formator, oferindu-se feedback individual pentru fiecare cursant.