



Cofinanțat de
Uniunea Europeană

ACREDITARE ERASMUS+



ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.1 BRĂNEȘTI, ILFOV

ACREDITARE ERASMUS+, ANUL II DE IMPLEMENTARE, nr. de ref. 2024-1-RO01-KA121-SCH-000204942

MISIUNEA PIXEL: EXPLORĂM, ÎNVĂȚĂM, NE CONECTĂM

ACTIVITATE TIC ON-SITE DEMONSTRATIVĂ

CLASA A V-A





Despre Misiune

Tip activitate

On-site (curtea școlii într-un spațiu amenajat / sala TIC / spațiu non-formal)

Durată

90 minute de aventură digitală

Grup țintă

Elevii din clasa a V-a în grupuri mixte, incluzive

Scop

Dezvoltarea competențelor digitale prin joc, colaborare și explorarea instrumentelor AI

Obiective de învățare



Game-Based Learning

Folosirea platformei Kahoot pentru exersarea noțiunilor TIC



Explorare AI

Descoperirea instrumentelor Copilot, Canva Magic Write, ChatGPT pentru idei creative



Colaborare incluzivă

Lucrul în echipe diverse, încurajând incluziunea și respectul reciproc



Organizare digitală

Înțelegerea modului în care tehnologia ajută la organizarea timpului și sarcinilor

Checkpoint 1: Start în misiune

1

Introducere ludică

Profesorul prezintă activitatea ca o „misiune digitală” în care elevii sunt exploratori ai lumii TIC.

2

Formarea echipelor

Se creează echipe mixte, inclusiv elevi cu nevoi speciale sprijiniți de colegi-mentori.

10

Minute

Timp alocat pentru pregătirea misiunii

ACREDITARE ERASMUS+, ANUL II DE IMPLEMENTARE, nr. de ref. 2024-1-RO01-KA121-SCH-000204942



Checkpoint 2: Joc de consolidare TIC

Părțile calculatorului

Identificarea componentelor hardware

Navigare sigură

Reguli de siguranță pe internet

Fișiere și foldere

Organizarea documentelor digitale

Quiz interactiv Kahoot - fiecare echipă acumulează puncte și își personalizează avatarul digital (20 minute)

Checkpoint 3: Creativitate cu AI

Elevii folosesc instrumente AI (Copilot sau Canva Magic Write) pentru a genera:

- *Un mesaj motivațional pentru colegii lor*
- *O idee de joc educativ pe care l-ar crea pentru alți copii*

Se încurajează exprimarea liberă - elevii pot dicta ideile, dacă nu pot scrie ușor.

30

Minute

Explorare creativă



ACREDITARE ERASMUS+, ANUL II DE IMPLEMENTARE, nr. de ref. 2024-1-RO01-KA121-SCH-000204942



Checkpoint 4: Organizare și strategie



Orar personalizat

Crearea unui program zilnic cu ajutorul AI



Lista de sarcini

Generarea task-urilor pentru o zi de școală



Timp liber

Tehnologia eliberează timp pentru activități creative și sociale

Elevii învață cum pot folosi AI pentru organizare eficientă (20 minute)

Final de misiune: Reflectare și recompensă

1

Prezentare

Fiecare echipă își prezintă ideea preferată.

2

Badge-uri digitale

Recompense pentru creativitate, spirit de echipă și curaj în exprimare.

3

Feedback

Mini-reflecție: „Ce am învățat azi?” / „Ce mi-a plăcut cel mai mult?”.

10

Minute

Încheierea misiunii

Resurse și valori promovate

Resurse necesare

- Laptopuri / tablete / telefoane
- Acces la internet
- Platforme: Kahoot, Canva, Copilot, ChatGPT
- Cartonașe cu roluri, badge-uri, fișe de reflecție

Valori promovate

- Incluziune și colaborare
- Curiozitate și exprimare liberă
- Utilizarea responsabilă a tehnologiei
- Autonomie și organizare

ACREDITARE ERASMUS+, ANUL II DE IMPLEMENTARE, nr. de ref. 2024-1-RO01-KA121-SCH-000204942



DISCLAIMER

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA).

Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.

