

**offset**

S.C. OFFSET S.R.L.

J13/2795/05.08.2008, 24290785

Jud. Constanța

E-Mail: office@academiaabc.ro

Website: academiaabc.ro



Nr.Reg: /

*Un proiect dezvoltat de către S.C. OFFSET S.R.L.*

## ADEVERINȚĂ PUBLICARE ARTICOL ÎN SIMPOZION NAȚIONAL

Prin prezenta se adeverește că doamna/domnul profesor

cadru didactic la

a publicat articolul

în Revista online a Simpozionului Național **INOVAȚIE ȘI PERFORMANȚĂ ÎN  
EDUCAȚIE**, ISSN 2784 - 0166 ISSN – L 2784 – 0166, , cu tematica

**Prezenta adeverință se eliberează pentru completarea dosarului personal, an școlar 2022-2023**

Administrator ACADEMIA ABC/S.C. OFFSET S.R.L

*Secuiu Eugen*



*Articolul menționat mai sus poate fi vizualizat online la adresa: <https://academiaabc.ro/revista/publicatii-online/>*

# Experiențe de învățare prin programul Erasmus + “Învățarea bazată pe jocurile digitale și realitatea augmentată în școli”

Autor: Tenciu Lucia Ioana

Prof. Școala Gimnazială „Sfânta Vineri” Ploiești

Participarea la cursul „Învățarea bazată pe jocurile digitale și realitatea augmentată în școli”, în luna august 2022, va reprezenta un moment de referință al carierei mele didactice. După ce am parcurs un autentic maraton al programelor naționale și internaționale de formare, menite să mă familiarizeze cu tehnici eficiente de lucru în clasa devenită în mod neașteptat virtuală, am înțeles că mă aflu la început de drum, chiar dacă anii petrecuți până acum la catedră sunt foarte mulți.

În cadrul European Academy of Creativity din Barcelona am parcurs șase zile memorabile de curs, organizate de Matt Johnston, profesorul nostru, astfel:

**Ziua I-** Prezentarea cursului, a grupului de studiu, familiarizarea cu conceptele de bază: învățarea prin jocuri digitale, realitatea augmentată, explorarea posibilităților prin care profesorul poate aplica aceste tehnici la clasă, prezentarea avantajelor și a dezavantajelor.

**Ziua a II-a-** Învățarea mijlocită de instrumente digitale, Minecraft, folosit ca instrument educațional, construirea unui mediu educațional virtual adecvat și descoperirea numeroaselor beneficii obținute astfel în învățare, formarea abilităților necesare pentru a alege cele mai potrivite jocuri pentru elevi.

**Ziua a II-a-** Descoperim noi abilități, o abordare mai profundă a conceptului de realitate augmentată AR, înțelegerea potențialului nelimitat al acestei metode, familiarizarea cu tehnicile de utilizare AR prin realizarea unor activități amuzante care îi antrenează în egală măsură pe elevi și pe profesor în procesul învățării.

**Ziua a IV-a-** Realitatea virtuală VR, înțelegerea conceptului de realitate virtuală și a modului în care poate fi valorificat în școală, exemple concrete de animații 360 de grade prin utilizarea căștilor VR.

**Ziua a V-a-** Învățarea este amuzantă, inventarea și scrierea unui joc de rol potrivit clasei tale, acordând atenție câtorva detalii importante, cum ar fi locația, personajele, și în același timp ținând cont de competențele urmărite conform programei școlare.

**Ziua a VI-a-** Închiderea cursului și turul ghidat al orașului  
Portofoliul de evaluare, identificarea competențelor dobândite, discuții de aprofundare, feedback.

În sala de clasă m-am întors cu următoarele achiziții:

Am înțeles ce este învățarea bazată pe jocuri digitale și cum să o utilizez eficient.

Am identificat cele mai bune instrumente și aplicații pentru utilizarea realității augmentate.

Am descoperit strategii pentru a stimula motivația și creativitatea elevilor mei prin jocuri digitale.

Am creat proiecte didactice în care am inclus învățarea bazată pe jocuri digitale și pe ralitatea augmentată.

Am identificat riscurile și avantajele în implementarea jocurilor digitale în lecții.

Mi-am îmbogățit competențele de exprimare orală și scrisă în limba engleză, precum și pe cele de lucru pe calculator.

Am lucrat în echipă și am conștientizat perspectiva elevului în această ipostază.

Am împărtășit experiențe didactice și culturale cu profesori din alte țări.

Am cunoscut un profesor coordonator de curs charismatic, erudit, un mentor autentic.

În cele 30 de ore de curs am înțeles și am identificat avantajele care însoțesc implementarea învățării bazate pe jocuri digitale în sala de clasă, am învățat să selectez conținuturile acestor jocuri prin raportarea la obiectivele propuse și la nevoile de învățare ale elevilor. Aceștia vor conștientiza modul în care tehnologia facilitează explorarea și promovează achiziția imediată a cunoștințelor și dezvoltarea abilităților.

Precizez că această experiență de învățare fost prima mea participare în cadrul programelor *Erasmus+ KA1-Learning Mobility of Individuals-School education. Adult education and Vocational education and training* și mă întreb retoric de ce am așteptat atât de mult pentru a aplica, în cadrul instituției mele școlare, pentru un astfel de curs. Este o oportunitate de învățare, de socializare și de creștere profesională care trebuie experimentată măcar o dată.