



Funded by  
the European Union

**Erasmus+**  
Enriching lives, opening minds.

*„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 ANPCDEFP. Nici Uniunea Europeană și nici ANPCDEFP nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.”*

# Învățare bazată pe jocuri digitale și realitate augmentată

programul Erasmus+, Acreditare în domeniul Educație Școlară  
număr de referință al acreditării: 2020-1-RO01-KA120-SCH-095760

Aplicarea la clasă a aplicațiilor învățate la cursul de formare

**Digital Game-Based Learning and Augmented Reality for Schools**

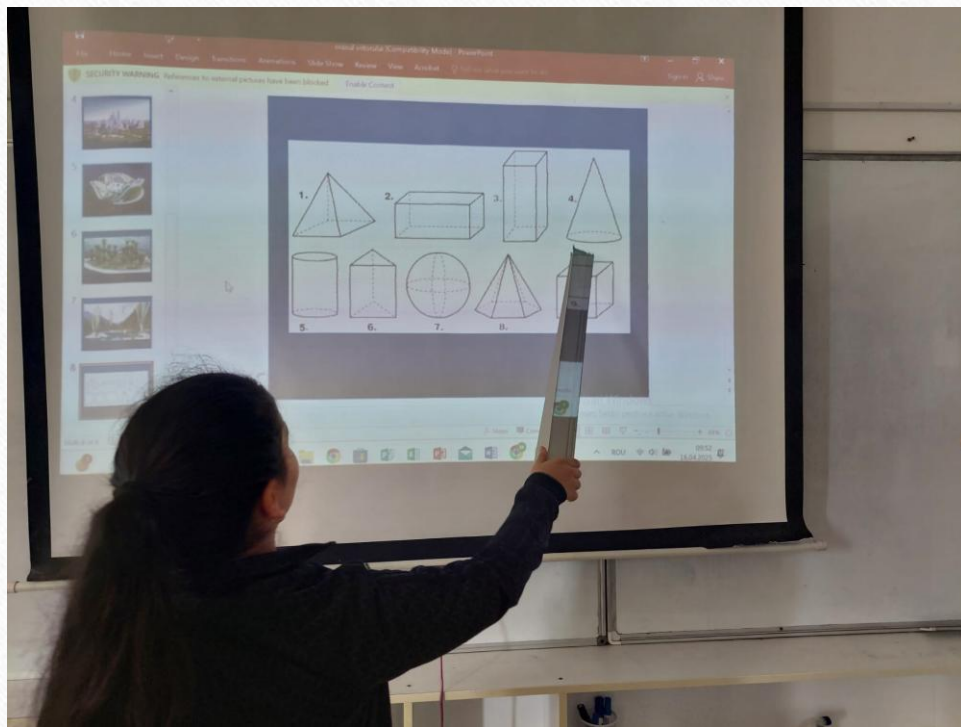
Profesor Ioana Tenciu

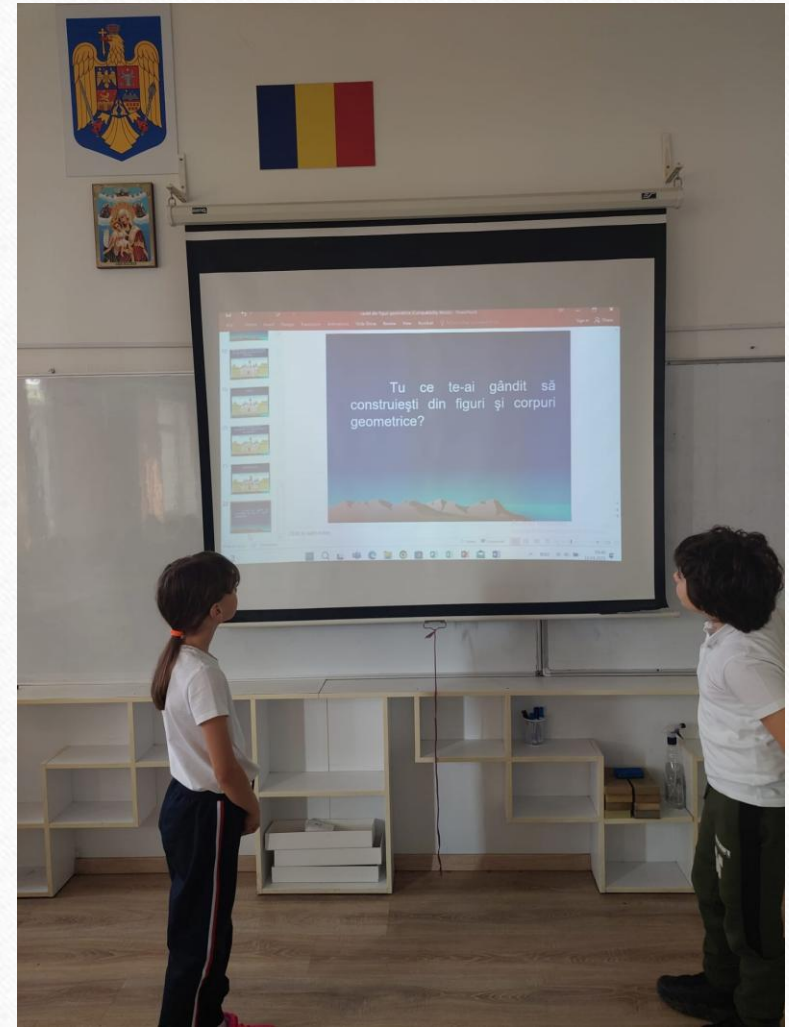
# Castelul din povești - Fixare și consolidare corpuri geometrice

---

- 24 de elevi din clasa a III-a B
- Scopul și obiectivele activității:
  - Fixarea și consolidarea elementelor de geometrie prin explorarea figurilor și corpurilor geometrice
  - Utilizarea instrumentelor digitale de către elevi: laptop, video proiector, boxe, pentru derularea unor prezentari PowerPoint pe tema stabilită
  - Utilizarea terminologiei specifice
  - Explorarea caracteristicilor simple ale figurilor și corpurilor geometrice în situații concrete

# Fotografii









# Impresii și concluzii

---

- Elevii au fost atrași de metoda flipped classroom-clasa inversată
- Clasa inversată este o metoda modernă, care permite o implicare activă a elevilor în elaborarea strategiei de învățare prin familiarizarea cu etapele de realizare: documentare, elaborare și prezentarea temei propuse.
- Prezentarea PowerPoint *Castelul din povești* a respectat criteriile stabilite inițial, le-a permis copiilor să organizeze strategia didactică, învățându-i astfel cum să învețe.