



Cofinanțat de  
Uniunea Europeană

LICEUL TEHNOLOGIC DE PETROL MORENI

*PROIECT DE ACREDITARE ERASMUS+,  
DOMENIUL EDUCAȚIE ȘCOLARĂ, ANUL V  
2025-1-RO01-KA121-SCH-000308421*

**OPEN DOORS, OPEN MINDS:  
DESIGN THINKING FOR SUSTAINABLE AND INCLUSIVE EDUCATION**

**CURS DE FORMARE FURNIZAT DE EUROLAB FOR TEACHERS**

***1-5 Iunie 2026, CRACOVIA, POLONIA***





Cofinanțat de  
Uniunea Europeană

## Competențe dobândite



- **Integrarea învățării digitale și a gamificării în procesul educațional: participanții vor fi capabili să integreze în mod eficient instrumente bazate pe inteligență artificială și mecanisme de gamificare în activitățile didactice, în vederea creșterii implicării, motivației și participării active a elevilor.**
- **Aplicarea unor metodologii educaționale inovatoare: participanții vor dobândi capacitatea de a utiliza abordări precum Design Thinking și metodele de rezolvare colaborativă a problemelor pentru proiectarea și implementarea unor activități de învățare interactive, creative și centrate pe elev.**
- **Corelarea practicilor educaționale cu prioritățile Uniunii Europene: participanții vor putea aplica strategii și metode pedagogice care promovează incluziunea, accesibilitatea, echitatea și sustenabilitatea, contribuind la dezvoltarea unor medii educaționale adaptate diversității nevoilor elevilor.**
- **Valorificarea educației outdoor și a învățării bazate pe specificul local: participanții vor fi capabili să utilizeze mediul natural și comunitatea locală ca resurse educaționale, transformând spațiile fizice în veritabile „spații de învățare” și integrând instrumente digitale pentru susținerea unor experiențe de învățare active, autentice și desfășurate în aer liber.**

**În urma formării, participanții vor fi în măsură să transfere și să adapteze competențele dobândite în propriul context educațional, contribuind la modernizarea practicilor didactice și la crearea unor experiențe de învățare inovatoare, incluzive și sustenabile.**



Outdoor Learning – învățare în aer liber

## Metode de formare utilizate



Design Thinking – metoda gândirii creative și orientate spre soluții

Urban Fieldwork & Lesson Design Workshop  
Course Module: Design Thinking & Outdoor Pedagogy

Field Notes

As we explore Kacivanz, select 4 distinct places (a house, a courtyard, a place of architecture, or a historical monument) that catch your eye. Spend a few minutes observing each spot and take brief notes.

Location 1

- Name / Specific Street: THE BRIDGE / walking
- What catches your attention here? (Colors, textures, historical details, or mood): The bridge structure
- One word to describe this place: liber

Location 2

- Name / Specific Street: MILICA GABRIELA / oprirea la stație
- What catches your attention here? (Colors, textures, historical details, or mood): the house
- One word to describe this place: liber

Location 3

- Name / Specific Street: Județul Iași / Market
- What catches your attention here? (Colors, textures, historical details, or mood): the house
- One word to describe this place: liber

Location 4

- Name / Specific Street: Șoseaua 100 / 100th Anniversary
- What catches your attention here? (Colors, textures, historical details, or mood): the house
- One word to describe this place: liber

Phase 2: Selection & Ideation

Review your notes above. Choose ONE of these four locations to be the anchor for your upcoming student lesson plan.

- My Chosen Location is Number: LOCATION 1
- Target Student Group (Age/Grade/Language Level): 10th GRADE
- Subject Area (e.g., Language, History, Art, Geography, Biology, Administration): FRENCH

Phase 3: Prototyping the Lesson Plan



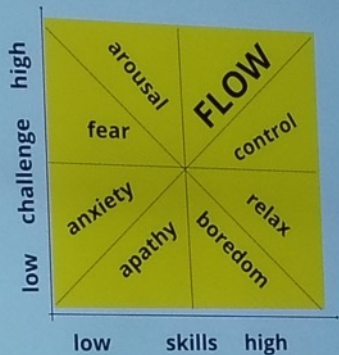
Photovoice – metoda exprimării și documentării experiențelor prin fotografie



Six Thinking Hats – metoda „Șase pălării gânditoare”



Discussion – discuții și dezbateri



Empathy Mapping – harta empatiei

## Metode de formare utilizate

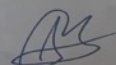
**Personas** – crearea profilurilor  
reprezentative ale elevilor și  
profesorilor

*Lettre pour mon correspondant français*

Bonjour de Roumèrie!

Je m'appelle Alex, j'ai 15 ans, je suis  
élève dans un lycée vocational sportif, je  
joue au handball: c'est ma passion et ma  
principale préoccupation. J'habite avec ma  
grande-mère dans une petite ville sur les collines,  
car mes parents sont partis à l'étranger pour  
travailler (ils me manquent beaucoup).....

Quand je serai grand je voudrais  
devenir un sportif célèbre, c'est pourquoi  
je base aux entraînements et je suis sérieux.  
Je voudrais gagner beaucoup d'argent pour  
aider ma famille et voyager partout dans  
le monde. J'espère pouvoir te visiter un  
jour, car j'aime beaucoup le français.

A plus! 

Role-play – jocuri de rol.

Group Work – activități de lucru în  
grup



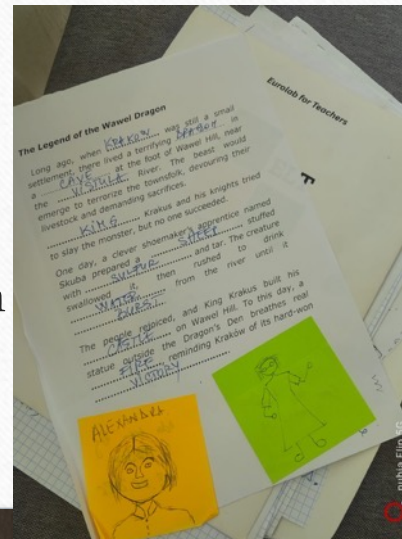
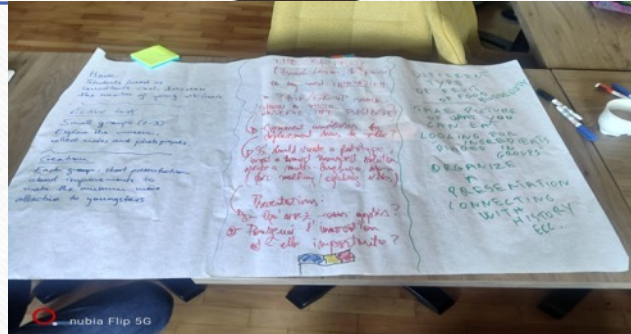
## Ziua 1 – Luni

### Activități indoor:

Activitate de bun venit și exerciții de intercunoaștere (*icebreaker*);  
Introducere în educația incluzivă și în Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD/SDGs);  
Fundamentele metodologiei *Design Thinking*;  
Crearea unor profiluri reprezentative ale elevilor și profesorilor (*personas*);  
Activitate de reflecție.

### | Activități outdoor:

Plimbare de observare și explorare a mediului urban din Cracovia, inclusiv zona Dealului Wawel, cu accent pe identificarea unor elemente relevante pentru procesul educațional.



## Ziua 2 – Marți

### Activități indoor:

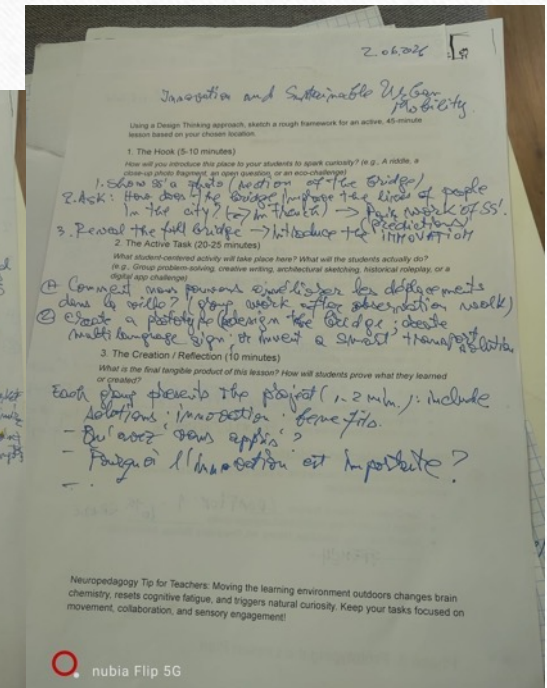
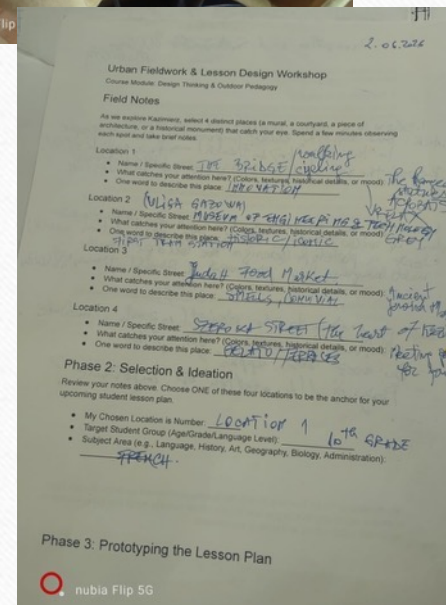
### Design Thinking pentru educația incluzivă – etapele 1–4:

- realizarea hărții empatiei pentru identificarea și analiza nevoilor elevilor;
- definirea provocării educaționale;
- generarea de idei și analiza riscurilor;
- realizarea unor prototipuri de lecții bazate pe principiile Designului Universal pentru Învățare (*Universal Design for Learning – UDL*).

### Activități outdoor:

### Design Thinking – etapa 5:

- testarea prototipurilor prin jocuri de rol;
- oferirea și primirea de feedback din partea colegilor;
- activitățile se vor desfășura în cartierul istoric Kazimierz, oferind participanților posibilitatea de a testa prototipurile într-un mediu urban dinamic și într-un context real.



## Ziua 3 – Miercuri

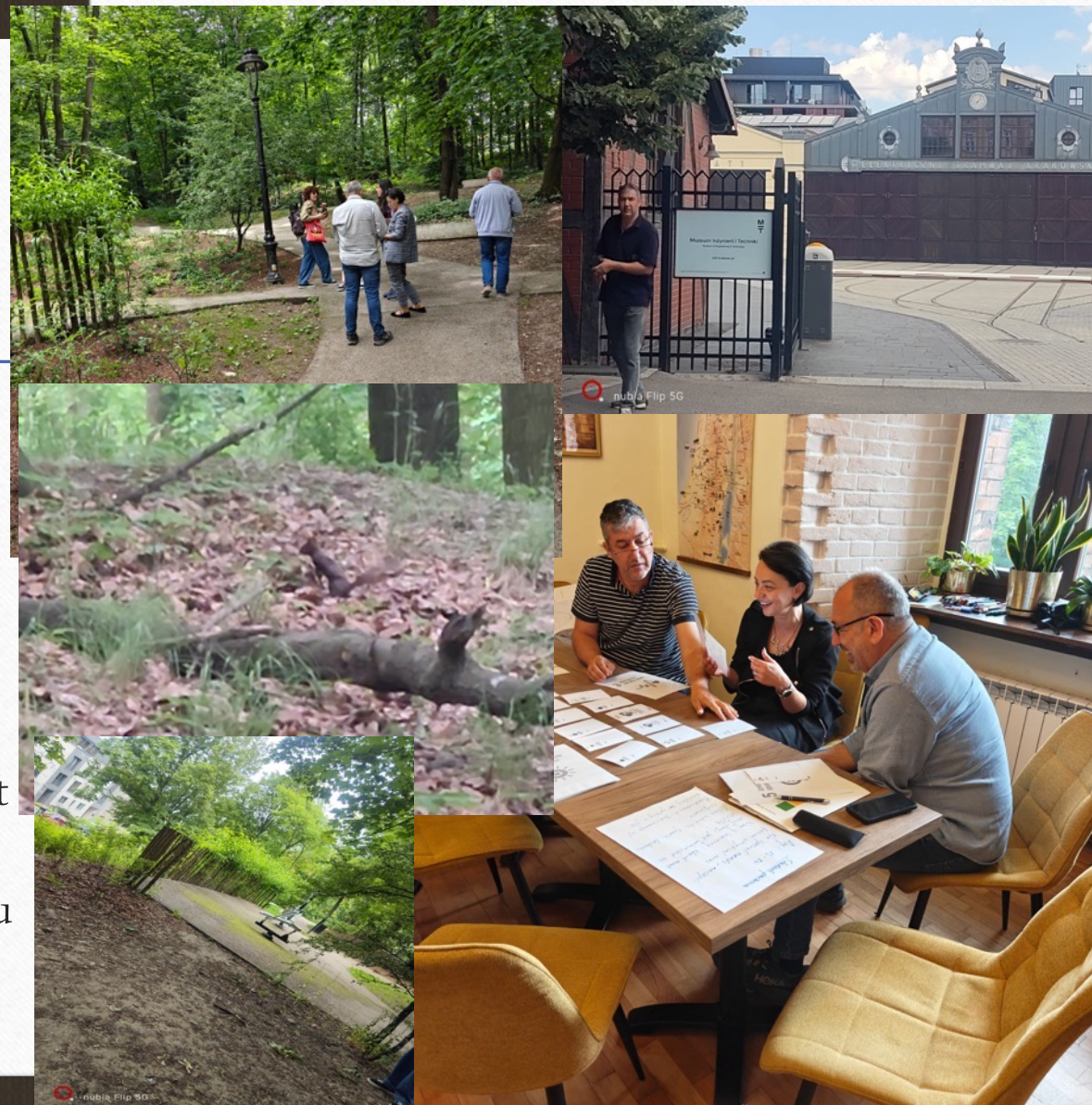
### Activități indoor:

Atelier privind crearea unor școli incluzive și a unor spații educaționale accesibile;  
analiza și proiectarea unor medii de învățare accesibile;

utilizarea metodei „Șase pălării gânditoare” (*Six Thinking Hats*) pentru analiza și proiectarea mediilor educaționale;  
activitate de reflecție.

### Activități outdoor:

Activitate de observare a mediului exterior, cu accent pe identificarea și evaluarea spațiilor accesibile;  
Introducere în utilizarea aplicației **iNaturalist** pentru observarea și documentarea biodiversității.



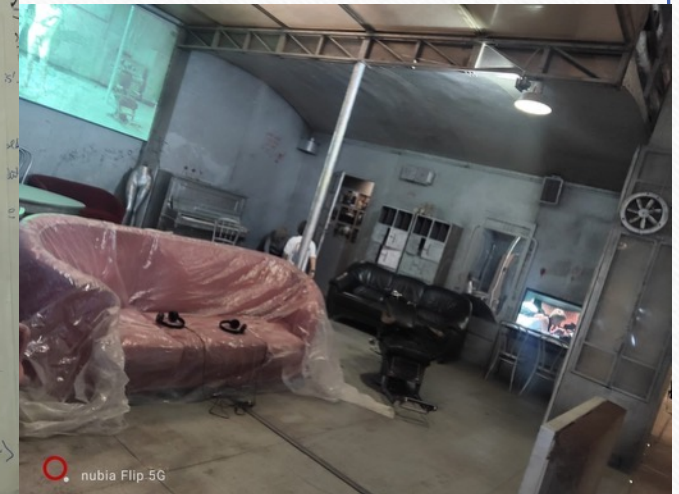
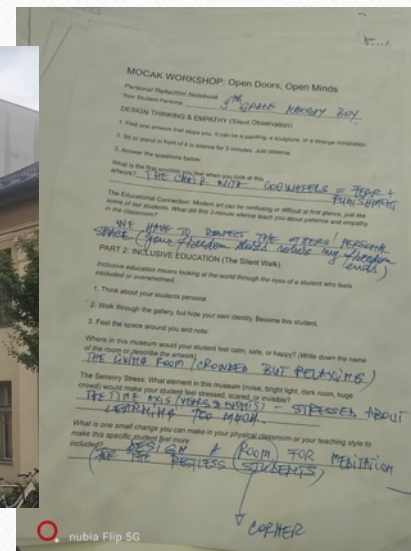
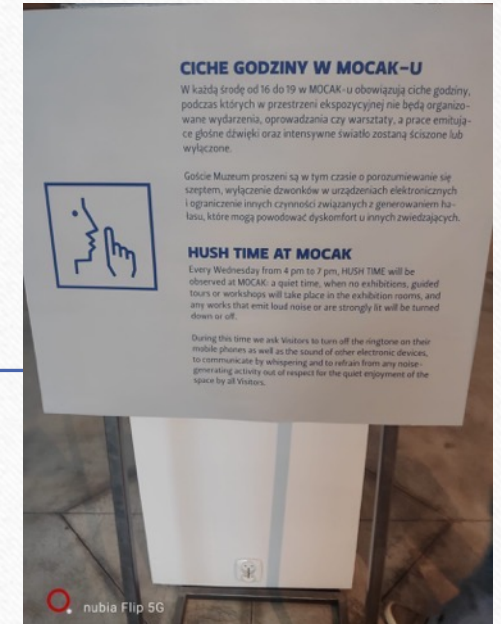
## Ziua 4 – Joi Activități indoor:

### Neuropedagogia în acțiune:

- aplicarea principiilor învățării bazate pe funcționarea creierului în proiectarea unor inițiative școlare sustenabile și incluzive;
- prezentarea proiectelor elaborate de participanți.

### Activități outdoor / Vizită de studiu:

- Atelier organizat la muzeul **MOCÁK – Muzeul de Artă Contemporană din Cracovia**, cu accent pe tema artei sustenabile;
- explorarea expozițiilor muzeului și a instalațiilor de artă contemporană amplasate în aer liber.

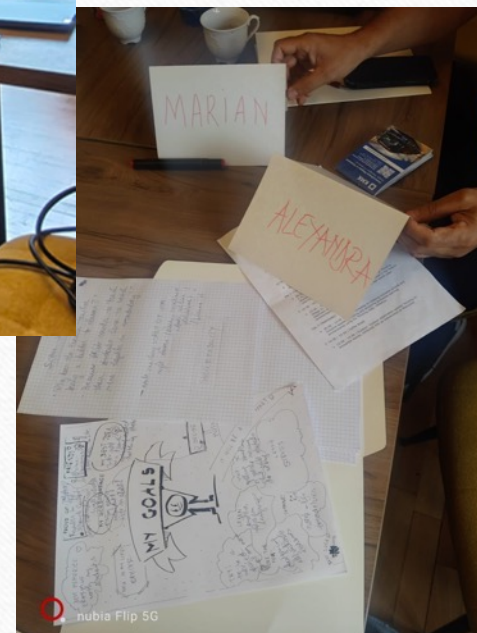


## Ziua 5 – Vineri

### Activități indoor:

- Introducere în metoda **Photovoice**;
- realizarea unor povești vizuale;
- analiza și interpretarea materialelor vizuale;
- identificarea modalităților de aplicare a metodei *Photovoice* în activitatea didactică;
- reflecție finală și evaluarea programului de formare;
- certificarea participanților.

### Evaluarea cursului și ceremonia de acordare a certificatelor





## Diseminare și aplicare la clasă

Informațiile și cunoștințele dobândite la acest curs au fost diseminate în unitatea noastră școlară și vor fi prezentate și la cercurile metodice.

În urma participării la acest curs de formare, am dobândit competențe noi în utilizarea unor aplicații digitale precum **Actionbound, InShot și Seek**, pe care le putem integra în activitatea didactică pentru a proiecta lecții mai interactive, atractive și adaptate nevoilor elevilor noștri., dar am experimentat și comunicarea în limbi străine, contactul cu o altă țară și o altă cultură, schimbul de experiență cu profesori din Spania, Turcia și Italia.

De asemenea, am învățat să proiectăm și să implementăm activități educaționale desfășurate în aer liber, valorificând mediul natural și obiectivele turistice ca resurse didactice. Acestea pot constitui puncte de plecare pentru discuții, dezbateri, jocuri educaționale sau fișe de lucru, contribuind la stimularea curiozității, implicării și motivației elevilor pentru învățare.

Considerăm că aceste competențe ne vor permite să diversificăm strategiile didactice utilizate la clasă, să creăm contexte autentice de comunicare și să transformăm procesul de învățare într-o experiență mai activă, relevantă și atractivă pentru elevi.

## Beneficii

Fiecare experiență Erasmus+ reprezintă o nouă oportunitate de a descoperi locuri, culturi și oameni noi, dar și de a împărtăși metode de predare, provocări și soluții. Considerăm că schimbul de experiență profesională este una dintre cele mai provocatoare, stimulative și valoroase modalități de dezvoltare personală și profesională în cariera noastră didactică, căci Am putea spune că, după fiecare mobilitate Erasmus+, ne simțim mai împliniți ca profesori, mai deschiși către noi perspective și mai bine pregătiți să răspundem nevoilor elevilor noștri și provocărilor educației contemporane.



Cofinanțat de  
Uniunea Europeană

## *Participanți:*

PROF. LB. FRANCEZĂ *IORDĂCHIȚĂ ALEXANDRA*

PROF. ISTORIE *ROȘU MARIAN*

Acest material a fost realizat în urma participării la cursul de formare ” *Open Doors, Open Minds: Design Thinking for Sustainable and Inclusive Education*”, desfășurat în perioada 1-5 Iunie 2026, în Cracovia, Polonia, curs finanțat de Comisia Europeană prin programul Erasmus+.

Acest material reflectă doar opinia autorului și nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a AN sau a Comisiei Europene.

