



# Managementul inovării și transferul tehnologic în procesul educațional



# Clasa viITorului- spațiul transformărilor digitale



Proiect implementat sub egida Ministerului Educației și Cercetării din RM,  
cu susținerea USAID/Guvernului Suediei, Fundației Orange

**Evenimentul - Lansarea Proiectului Pilot a avut loc la 08 decembrie 2017**

## Acțiuni prioritare în Clasa viITorului:

- Reparația spațiului
- Dotare cu echipamente digitale
- Formarea cadrelor didactice
- Dotare cu mobilier
- Învățare centrată pe elev, incluziunea
- Competiții



## Cabinetul de informatică - 2017



La reparația sălii de clasă a contribuit comunitatea: cadre didactice, părinți, agenți economici.

## Clasa viITorului - 2018





# Clasa ViITorului 2023

2020

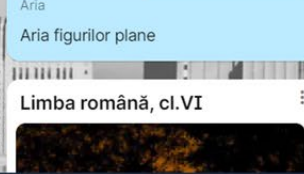
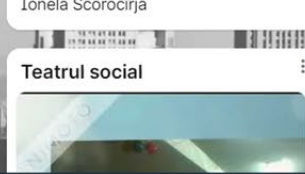
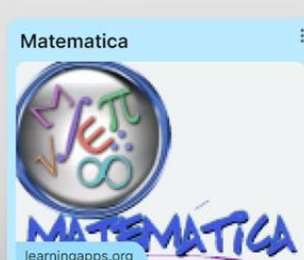


2023



# Avantaje în pilotarea Clasei viitorului din start a fost potențialul unei echipe a cadrelor didactice în valorificarea competențelor digitale în procesul de predare-învățare-evaluare cu abordare STEAM.

Testează, aplică, analizează, inspiră-te, crează, evaluează!



# Formarea cadrelor didactice - amintiri frumoase

Estonia,  
Tallin







Utilizarea echipamentelor digitale contribuie direct la educație STEAM: prin dezvoltarea gândirii critice și logice; prin formarea competențelor specifice a elevilor; prin învățarea în bază de proiecte; prin dezvoltarea abilităților de lucru în echipă.

### **Echipamente digitale utilizate în instituție:**

- Roboțelii: Lego mindstorms ev3; Wedo 2.0; ozoboții.
- Ochelarii VR
- Senzorii Pocket lab
- MATRIX Creator
- Makeymakey
- Stația meteo
- Microscop mobil Teslong
- Snap Circuits Extreme SC-750R
- Smart Board pentru educație

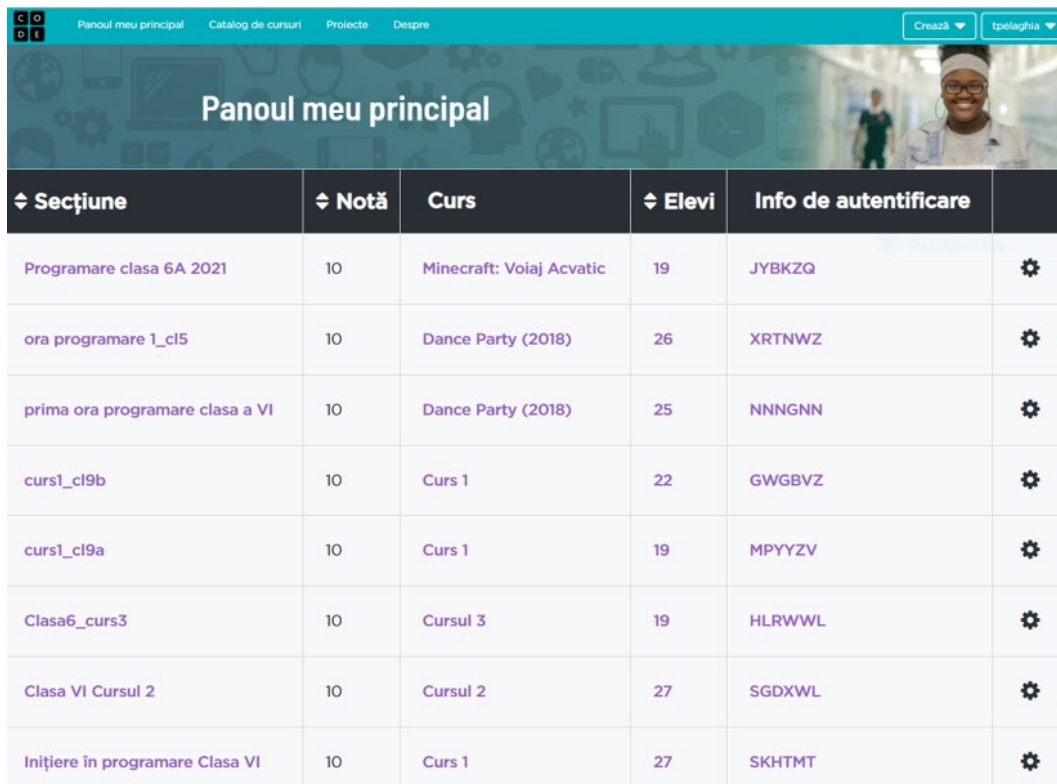




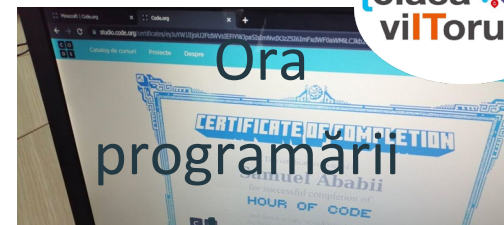
# Secvențe din cadrul Competițiilor cu Roboții



Participarea în fiecare an a elevilor la Ora programării a generat Crearea claselor virtuale. Fiind inspirați elevii interesați realizează sarcinile la domiciliu.



Sețiune	Notă	Curs	Elevi	Info de autentificare
Programare clasa 6A 2021	10	Minecraft: Voiaj Acvatic	19	JYBKZQ
ora programare 1_cl5	10	Dance Party (2018)	26	XRTNWX
prima ora programare clasa a VI	10	Dance Party (2018)	25	NNNGNN
curs1_cl9b	10	Curs 1	22	GWGBVZ
curs1_cl9a	10	Curs 1	19	MPYZVZ
Clasa6_curs3	10	Cursul 3	19	HLRWLW
Clasa VI Cursul 2	10	Cursul 2	27	SGDXWL
Inițiere în programare Clasa VI	10	Curs 1	27	SKHTMT



# SuperCoders/activitate anuală, finanțată de Orange Moldova: Programare, activități interactive









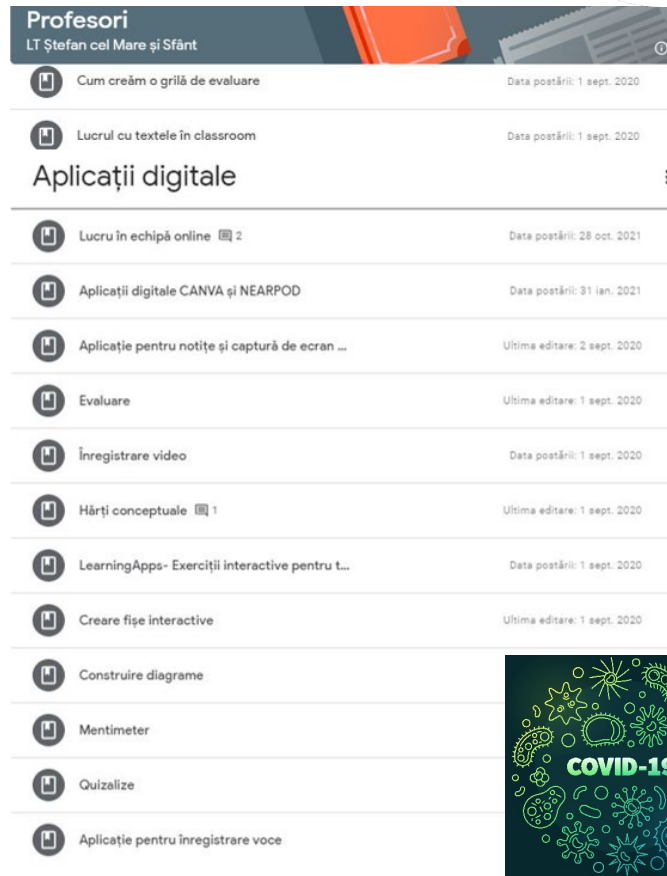
## Provocările sistemului educațional din Republica Moldova în contextul pandemiei COVID - 19

Pandemia COVID-19 a avut un impact fără precedent asupra tuturor nivelurilor de educație și învățare din întreaga lume.

Un avantaj în desfășurarea studiilor online a fost faptul, că potențialul cadrelor didactice din instituție, în vederea utilizării TIC, a corespuns necesităților, impactul direct al Clasei viitorului. Chiar din primele zile au fost create spațiile virtuale pentru fiecare clasă.

În ajutor cadrelor didactice am creat pe Classroom spațiul, unde s-au plasat tutoriale cu instrumente/platforme educaționale online. Nici o disciplină școlară nu a rămas în umbră. Fiecare dimineată începea cu înviorarea online, moderată de profesorii de educație fizică.

A urmat crearea conturilor GSuite, Alfabetizarea digitală, care a jucat un rol important în dezvoltarea continuă a competențelor digitale.



**Profesori**  
LT Ștefan cel Mare și Sfânt

- Cum creăm o grilă de evaluare Data postării: 1 sept. 2020
- Lucrul cu textele în classroom Data postării: 1 sept. 2020

**Aplicații digitale**

- Lucru în echipă online Data postării: 28 oct. 2021
- Aplicații digitale CANVA și NEARPOD Data postării: 31 ian. 2021
- Aplicație pentru notițe și captură de ecran ... Ultima editare: 2 sept. 2020
- Evaluare Ultima editare: 1 sept. 2020
- Înregistrare video Data postării: 1 sept. 2020
- Hărți conceptuale Ultima editare: 1 sept. 2020
- LearningApps- Exerciții interactive pentru t... Data postării: 1 sept. 2020
- Creare fișe interactive Ultima editare: 1 sept. 2020
- Construire diagrame
- Mentimeter
- Quizalize
- Aplicație pentru înregistrare voce



## Ghidul- Tehnologii din cadrul Centrului Clasa Viitorului la dispoziția cadrelor didactice, anul de studii 2020-2021



Transformarea digitală cu abordare STEAM nea mobilizat să căutăm finanțe, să completăm echipamentele donate din cadrul proiectului cu altele, care asigură un nivel mai înalt de interdisciplinaritate pentru asimilarea informației în procesul de predare învățare evaluare.



Din economiile bugetului am procurat Microscop mobil Teslong și Snap Circuits Extreme SC-750R, set de elemente pentru studierea circuitelor electrice și roboți.

La deschiderea oficială a noului edificiu un agent economic din localitate a donat instituției 2 Display Smart Board pentru educație, care oferă elevilor o experiență de învățare diversificată prin proiectarea elementelor vizuale și oferă mai multe stiluri de învățare.

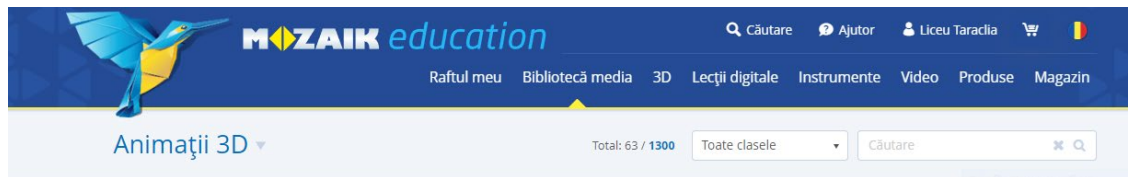


## Săptămâna siguranței online:

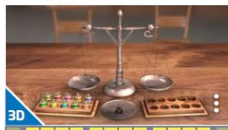
- Elevii au prezentat produse digitale.
- Cele mai bune lucrări au fost premiate.



# Mozaik -Platformă pentru toate disciplinele școlare: ciclul primar, gimnazial, liceal.

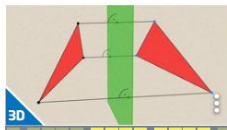


Geometrie | Logică | Algebră | Teoria probabilităților | mozaik3D



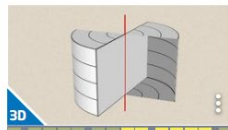
### Exerciții de cântărire

Un joc captivant de logică: multe greutateți arată la fel, găsește singura greutate diferită de celelalte.



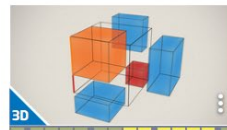
### Transformări geometrice - simetria

Animația ilustrează simetria în plan (față de o dreaptă) și în spațiu (față de un plan).



### Corpuri de rotație

Rotind o figură plană în jurul unei drepte incluse în planul figurii, numită axă de rotație, se obține un corp de rotație.



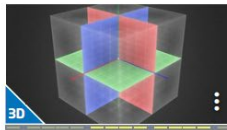
### Înmulțiri celebre

Expresii algebrice demonstrate impresionant.



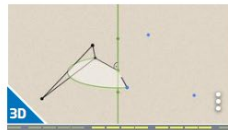
### Jocuri de șah

Jocurile de șah sunt un instrument util pentru dezvoltarea aptitudinilor logice.



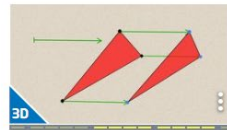
### Sistemul de coordonate cartezian tridimensional

Animația prezintă sistemul de coordonate cartezian tridimensional



### Transformări geometrice - rotația

Animația ilustrează rotația în plan (în jurul unui punct) și rotația în spațiu (în jurul unei drepte).



### Transformări geometrice - translația

Animația ilustrează translația în plan și în spațiu.

$2 \times 3 = 6$

$7 + 2 = 9$

$2 + 3 = ?$

A 4  
B 6  
C 1  
D 5

Timp de o săptămână observați și notați care sunt activitățile voastre zilnice. Marcați cu emoji activitățile plăcute, pe cele obligatorii și pe cele la care ați renunțat. Adăugați comentarii, de ex. cu ce mijloace de transport în comun ați călătorit, ce alimente ați consumat, ce sporturi ați practicat, etc.







## Consolidarea parteneriatelor cu actorii educaționali - durabilitatea Clasei viITorului

Încurajarea colaborării între cadrele didactice, între școală și familie, între școală și instituțiile cu rol educațional din comunitate sunt factori importanți în crearea unei atmosfere eficiente și incluzive pentru starea de bine a copilului.

Am organizat în instituție instruirea părinților privind formarea competențelor digitale.

În perioada studiilor online părinții au intervenit în ajutor cadrelor didactice ajutând alți părinți să se conecteze la lecțiile online, să distribuie informații, să utilizeze instrumente digitale.

## Ședințele online cu părinții au devenit obișnuite

The screenshot shows a Zoom meeting grid with 18 participants. The participants are arranged in a grid with the following names and details:

- Row 1: Ion Scriinic, Lijia Ursu (video on, audio on), Malai Elena (profile picture), Galina Samson (video on, audio on), Podushka Man (video on, audio on), Galina Pirvu (video on, audio on).
- Row 2: marina bulat (video on, audio on), Ludmila Guranda (profile picture), Larisa Bocancea (profile picture), Tatiana Popov (profile picture), Ala Guranda (profile picture), Alina Verstiuc (profile picture).
- Row 3: Думитрица Армаш (profile picture), Cristina Ciuchitu (profile picture), Încă 76 (summary card), Tu (video on, audio on).

At the bottom of the screen, the Zoom control bar is visible, showing the time 19:18, the meeting title "Ședința cu părinții liceu", and various icons for mute, video, chat, and other functions. The Windows taskbar is also visible at the very bottom of the image.

## Parteneriate educaționale cu alte instituții



## Pagină din revista liceului

< Edit Proiect educațional  
by Pelaghia Traci

Workshop  
*„Învățarea creativă și inspirată bazată pe utilizarea tehnologiilor moderne”*

**Moderator:** Pelaghia Traci

**Locul desfășurării:** LT "Ștefan cel Mare și Sfânt"-Clasa Viitorului

**Beneficiari:** 20 de elevi și profesori din Gimnaziul Văsieni, r-nul Telenești și din Lupa Recea, r-nul Strășeni

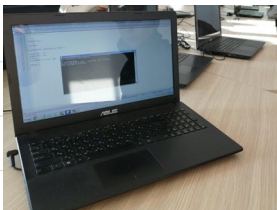


**Clasa viitorului.** 20 de elevi și profesori din Gimnaziul Văsieni, r-nul Telenești și din Lupa Recea, r-nul Strășeni au realizat Obiectivele secolului XXI prin implementarea aplicațiilor digitale în procesul educațional: padlet, mentimeter, wordArt, photopeach, storyjumper, storybird, animoto, learningapps, jeopardy, kahoot, quizizz, scratch, code, etc.. Oaspeții s-au cunoscut cu Ochelarii VR. S-a discutat despre învățarea în bază de proiecte cu utilizarea instrumentelor digitale.

## Clasa viitorului - Succese remarcabile:



Nume ↓



Stratan Ion

Sebastian

Profesor

PC++\_Lectii

Olimpiada 2023 Instructiune

Fisiere

Elvira

Adrian

X\_Informatica (a. 2020, in limba romana).pdf

Tutoriale

problemefizica.JPG

Probleme

Linkuri

**Școala Prietenoasă copilului.** Toți copiii sunt în viziunea noastră, a cadrelor didactice, a CDS, care nu doar moderează, dar și înregistrează progresele.

Monitorizez un copil din clasele primare, cu grad de invaliditate Unu, Sindrom de la naștere, diagnoză întâlnită foarte rar. Ion fiind foarte pasionat de robotică, am recomandat CDS să fie în echipa care urma să plece la Chișinău, la competiție. Ion era în clasa a IV-a. La întoarcere a intrat la mine să-mi prezinte diploma de participare(urma să fie transmisă solemn la un eveniment special) . Am văzut atâta bucurie în ochii lui, eram atât de fericită în acele clipe, care nu pot fi uitate. Ion a devenit altfel, motivat, cu mare pasiune față de calculator.

S-au simțit progrese în sănătate spre bine.

Ion a continuat să studieze calculatorul, să programeze roboți. La moment este în clasa a IX-a. Calculatorul Personal, care l-au procurat părinții nu mai funcționează și nu poate fi reparat. Am oferit un laptop de la liceu. Dorește să facă programare, să continue studiile la un colegiu. Am creat un spațiu pentru el, pe drive(unde sunt și pentru copiii, care sunt pregătiți pentru olimpiade). Chiar dacă sunt foarte ocupată, lui Ion nu pot să-i refuz când se adresează. El lucrează mai încet ca toți, trăiește în spațiul și lumea lui, dar are un scop pentru viitor, cu multă bunătate sufletească.

**Mulțumim**

**Clasei Viitorului!**



## Clasa viitorului - Ghidarea în carieră a tinerilor.

Rolul actorilor educaționali este să-i ajutăm pe copii să-și aleagă corect viitoarea profesie.

Nu există profesie, unde competențele și abilitățile digitale nu-și găsesc locul.

**Clasa viitorului** contribuie foarte mult la ghidarea în carieră a tinerilor: instruire, informare, cunoașterea de sine, creare Plan de afaceri, implementarea planului de acțiuni în mici afaceri, analiza riscurilor, succese, impact, durabilitate.



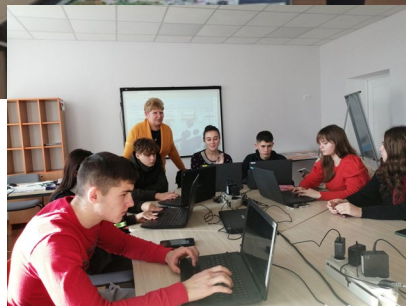
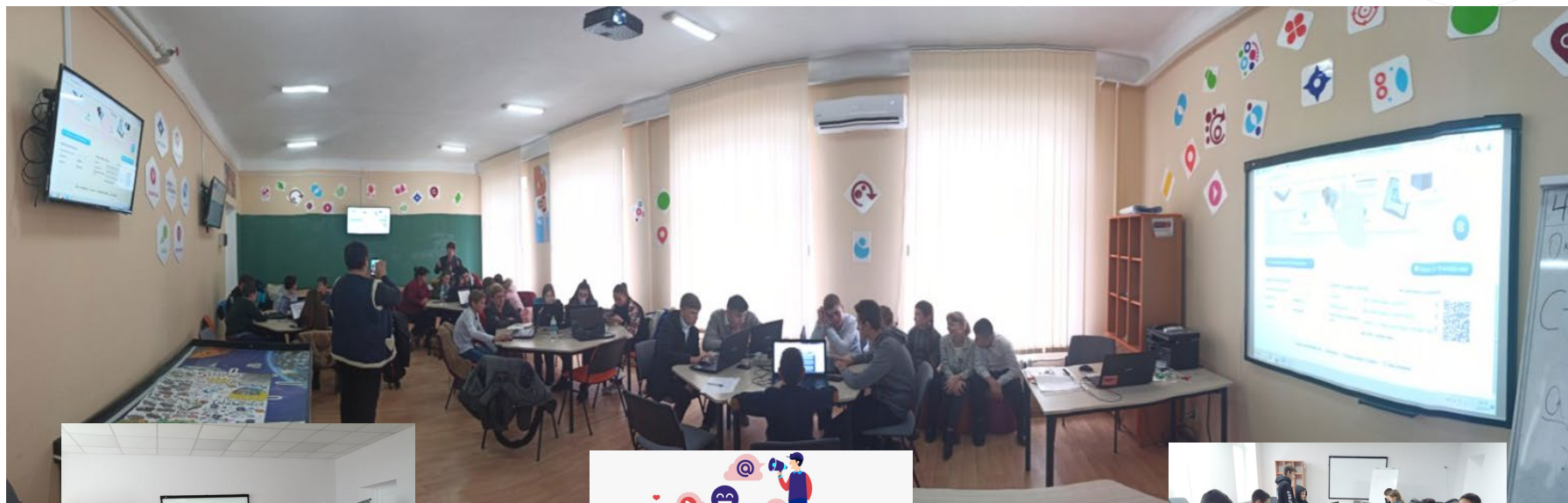
# Proiect educațional: *Consolidarea capacităților tinerilor în contextul mediului asociativ comunitar*



Elevii au cunoscut locuri de muncă, au testat abilități, atitudine, cunoștințe.



# Clasa ViITorului va fi în continuă extindere:



# Rolul profesorului:

**MOTIVATOR**

**EVALUATOR**

**INSTRUCTOR**

**MODEL**

**MENTOR**

**ACTIVATOR**

**SUPORTER**

**FURNIZOR DE FEEDBACK**

**MANAGER**





Mulțumim finanțatorilor,  
organizatorilor, echipei Clasa  
Viitorului, Ministerului Educației și  
Cercetării din Republica Moldova pentru  
oportunități în Formarea Omului pentru  
viitorul țării în vederea unui mod de  
viață mai bun!