

Cursul de formare profesională Erasmus+, K1
„Designing Inclusive Learning Environments to Support all Students”
5-9 mai 2025, Nisa- Franța

Cea de a doua sesiune de formare a avut loc între 5 și 9 mai 2025, la International House din Nisa. Acest program a oferit un parcurs didactic atent conceput, menit să introducă participanții în arta constituirii unor medii de învățare dinamice, centrate pe incluziune și diversitate.

Cursul a fost structurat pentru a explora și integra o varietate de metode inovatoare și interactive, care transcend limitele educației tradiționale, oferind o experiență cu caracter profund transformator, axată pe colaborare, unicitate și potențialul fiecărui elev.

Pe parcursul celor cinci zile de activități, participanții au fost invitați să aprofundeze concepte-cheie precum diversitatea stilurilor de învățare, inteligențele multiple, cooperarea internațională și reflecția personală, prin metode creative și interdisciplinare.

Cursul a cuprins o serie de activități interactive și practice:

 **Ziua 1:** Prima zi a debutat cu o sesiune introductivă, în cadrul căreia au fost prezentate informații esențiale privind detalii logistice, structura programului, tematica activităților și obiectivele urmărite de formatorul Mathieu Delamarre. După prezentarea generală a cursului, trainerul a expus scopul și obiectivele fundamentale, corelate cu activitățile programului, menite să le ofere cursanților competențe esențiale pentru a gestiona provocările educaționale actuale. Participanții au luat parte la un joc numit „Mâna identității” menite să încurajeze cunoașterea de sine și exprimarea personală. Continuând seria activităților de integrare și stimulare, a urmat un joc lingvistic interactiv, intitulat *Let's play!* („Hai să ne jucăm!”) metodă ludică și educativă pentru stimularea atenției la detalii, a curiozității față de limbile străine și a deschiderii către diversitatea culturală. Formatorul și-a prezentat parcursul profesional și rolul în cadrul International House din Nisa, apoi s-a desfășurat o activitate dedicată prezentării participanților și a instituțiilor educaționale de proveniență, într-un cadru deschis, colaborativ și incluziv. Fiecare grup a fost invitat să împărtășească aspecte reprezentative despre școala proprie, comunitatea educațională și particularitățile sistemului de învățământ din care provine. Activitățile au avut ca scop încurajarea exprimării libere și facilitarea unei conexiuni autentice între formator și cursanți, în spiritul valorilor educației incluzive promovate în cadrul programului Erasmus. Activitatea *Sketch to Stretching to visualize ideas and concepts* („Desenează pentru a înțelege”) a reprezentat o incursiune fascinantă în neuroștiințe. Trainerul a prezentat, într-un limbaj accesibil, informații esențiale despre funcționarea creierului, structurile sale cheie și mecanismele prin care se formează noile cunoștințe.

 **Ziua 2:** Cea de-a doua zi a programului de formare a oferit participanților o incursiune aprofundată în metode inovatoare, activități multisenzoriale și instrumente digitale menite să transforme învățarea într-un proces dinamic, personalizat și incluziv. S-au explorat metode precum *The Fortunate mistake to cope with errors* („Greșeala fericită”), „Caviardage” (scriere poetică creativă) și „Cuvânt-frază-propoziție” pentru a dezvolta gândirea critică și înțelegerea profundă a textelor. Pentru a înțelege mai bine activitățile și metodele, trainerul a realizat o prezentare despre „Cele 2 creiere” și a fost abordată teoria inteligențelor multiple a lui Gardner, pentru a adapta procesul de învățare la punctele forte ale fiecărui elev. Activitatea *Investigate your favorite book* („Investighează cartea favorită!”) s-a desfășurat cu scopul de a promova diversitatea de expresie și a autonomiei elevilor, facilitarea unui proces de învățare personalizat și incluziv pentru dezvoltarea motivației și creativității prin mijloacele preferate de elevi.

Ultima activitate a fost *The Identity Map* („Harta identității”) - o activitate creativă în care fiecare participant a realizat harta identității sale prin construirea unui colaj vizual (desen și/sau cuvinte) care să reprezinte cine este, ce îl definește, valorile, pasiunile, trăsăturile și lucrurile care-l fac unic, pe care l-a prezentat grupului.

 **Ziua 3:** Ziua a treia a început cu o activitate de spargerea gheții, cu titlul *I wish my teacher knew* („Mi-aș dori ca profesorul meu să știe”), prin care cursanții au fost invitați să-și exprime o idee, o părere către trainer, încurajând comunicarea sinceră, înțelegerea reciprocă și pentru a crea un climat deschis, colaborativ și incluziv. Sesiunea următoarea denumită *Mugshot* („Fotografia judiciară”) s-a desfășurat în parcul Mozart din apropierea International House, unde participanții au desenat pe rând o parte din portretul unui coleg. Desenul fiecăruia a fost completat pe măsură ce foaia a trecut prin mâna tuturor, de la stânga la dreapta, până când fiecare portret a fost finalizat. În continuare s-a desfășurat activitatea, cu denumirea *Culture Shock* („Șoc cultural”), care a constat într-un exercițiu reflexiv și bazat pe dialog, în cadrul căruia fiecare participant a fost invitat să prezinte două evenimente personale semnificative pe care le-a trăit și care au avut un impact important asupra vieții sale. Principalul scop al acestui exercițiu a fost de a crea un spațiu sigur și deschis, în care participanții să se poată exprima liber, să-și împărtășească trăirile și să reflecteze asupra propriilor experiențe de viață.

Trainer-ul a continuat prin a prezenta și a explica o serie de aplicații digitale utile pentru cadrele didactice. Aceste instrumente pot fi folosite în procesul de predare-învățare-evaluare, atât pentru elevii din învățământul de masă, cât și pentru cei cu deficiențe. Printre aplicațiile menționate s-au numărat: POE, Perplexity, Do2learn, Classroom Screen, Project Zero, Book Creator și DeepL. A urmat activitatea „Vezi-auzi-atinge-gândește-întreabă”, care a avut ca scop stimularea simțurilor și a imaginației, prin exersarea ascultării active și a gândirii critice, fiind considerat un instrument potrivit pentru crearea unui mediu educațional incluziv.

 **Ziua 4:** Programul zilei a demarat cu un atelier axat pe activitatea *The Executive functions* („Funcțiile executive – înțelegerea și aplicarea acestora”), având ca obiectiv principal o introspecție și o explorare profundă a acestora.

Următoarea activitate, „Play with Masks” („Jocul cu măștile”) propusă de trainer, a fost gândită ca un exercițiu complex, cu scopul de a stimula creativitatea, comunicarea și încrederea în sine. Participanții au fost invitați să-și exprime personalitatea și imaginația prin realizarea unei măști personalizate, utilizând diverse materiale. După confecționarea măștii, participanții au pregătit și interpretat o scurtă scenetă în care au exprimat și susținut ceea ce reprezenta masca, folosind mimica, gesturile, vocea, fără cuvinte. La finalul activității fiecare cursant a spus câteva cuvinte despre motivul pentru care a ales modelul de mască respectiv și ce reprezintă. Activitatea următoare *The student becomes their own educator* („Elevul devine propriul formator”) a fost concepută de trainer cu scopul de a sprijini cadrele didactice în dezvoltarea competențelor necesare pentru distribuirea eficientă și echitabilă a sarcinilor în cadrul grupurilor de elevi. În cadrul sesiunii, participanții au fost invitați să elaboreze și să prezinte exemple de activități didactice în care au aplicat principiile distribuirii diferențiate a sarcinilor, conform unor criterii prestabilite. Exercițiul a urmărit promovarea responsabilității individuale și colective, prin implicarea elevilor în activități care le permit să-și asume roluri relevante și să contribuie activ la procesul educațional. Cursul din această zi a continuat cu activitatea *The Six Thinking Hats* („Cele 6 Pălării”), o tehnică creată de Edward de Bono pentru a stimula gândirea critică și creativă în funcție de rolul asumat în procesul de lucru, încurajând elevii să analizeze din diferite perspective o situație, o problemă sau un subiect.

Această zi s-a încheiat cu un atelier de lucru, cu tema *If they were only 100 people on Earth* („Dacă ar fi doar 100 de oameni pe Pământ”), care a fost propus de trainer grupurilor de cursanți pentru a analiza diferite aspecte ale vieții oamenilor, a reflecta asupra inegalităților din lume, pentru a formula concluzii și propuneri pe baza unei fișei de lucru. Scopul activității a fost de a crește empatia și înțelegerea față de realitățile sociale și economice globale, de exersarea competențelor logico-matematice de bază, stimularea discuțiilor de grup, încurajarea învățării interdisciplinare (geografie, matematică, educație civică), dezvoltarea gândirii critice.

 **Ziua 5:** Prima activitate din această zi de curs, cu un puternic impact formativ a fost *Who am I? With Play-Doh* („Cine sunt eu? – Modelări cu plastilină”). După etapa de modelare, fiecare participant și-a prezentat creația în fața grupului, explicând semnificația alegerii și modul în care aceasta reflectă aspecte ale sinelui. Metodă are beneficii pedagogice și emoționale care contribuie semnificativ la: dezvoltarea stimei de sine și a conștiinței de sine; exprimarea emoțiilor prin mijloace non-verbale; stimularea creativității și a imaginației; consolidarea unui climat de încredere și comunicare deschisă în grup; îmbunătățirea abilităților de exprimare orală și empatie. Cea de-a doua activitate din cadrul sesiunii de formare, intitulată *Tic-Tac-Toe* (cunoscută și sub denumirea „X și 0”), a valorificat un joc clasic într-un mod educațional inovator, transformându-l într-o strategie didactică interactivă și ludică. Activitatea a fost concepută pentru a stimula învățarea activă, autonomia și gândirea critică, prin oferirea de opțiuni diferențiate adaptate stilurilor de învățare și nivelurilor cognitive ale participanților. Activitatea *Pool model* („Modelul piscinei”) a fost folosită ca metaforă pentru a învăța cum să formulezi întrebări de diferite niveluri cognitive. Metoda a transformat concepte cognitive abstracte în exerciții vizuale și simbolice, creând un climat de lucru relaxat, care a încurajat participarea activă. Cursul s-a încheiat cu un joc de tip „Escape Room” pentru a promova munca în echipă și rezolvarea de probleme.

Activitatea „Găsește ieșirea” s-a desfășurat sub forma unui joc educațional interdisciplinar complex, inspirat din formatul *Escape Room*, în care cursanții împărțiți în echipe internaționale au primit o hartă cu diferite obstacole, puncte-cheie și misiuni. Activitatea a fost construită astfel încât să stimuleze cooperarea, gândirea critică, aplicarea cunoștințelor și luarea deciziilor. Obiectivele acestei activități au fost: stimularea gândirii critice, a logicii și a rezolvării de probleme; dezvoltarea competențelor de lucru în echipă și comunicare; creșterea motivației prin joc, mister și obiective clare și promovarea învățării prin descoperire și a conexiunii între materii.

Ultima parte a cursului a fost dedicată evaluării procesului de învățare și consolidării experienței dobândite pe parcursul întregii săptămâni. În cadrul acestei etape, participanții au fost invitați să reflecteze asupra competențelor dezvoltate, să identifice elementele-cheie care au contribuit la progresul lor profesional și să ofere feedback constructiv privind structura, conținutul și relevanța activităților desfășurate.

În semn de recunoaștere a implicării și a cursului formativ, fiecare participant a primit certificatul de participare, marcând oficial încheierea programului de formare. Atmosfera a fost una festivă, dar și profundă, reflectând sentimentul de împlinire profesională și deschidere către noi perspective educaționale.

Pe termen lung, implementarea acestor bune practici în școala noastră va contribui la consolidarea unei culturi organizaționale bazate pe inovație, deschidere și echitate. Cadrele didactice devin astfel actori ai schimbării, capabili să creeze contexte educaționale relevante, digitale și incluzive, care să răspundă provocărilor actuale ale învățământului. Impactul va fi resimțit nu doar în activitatea la clasă, ci și în întreaga comunitate educațională locală, prin

creșterea gradului de implicare, cooperare și adaptabilitate în raport cu nevoile reale ale elevilor și ale societății.

Experiența de formare a subliniat că un mediu educațional incluziv se construiește prin metode active și prin deschiderea către noile tehnologii. Aceste principii, transpuse în practică, le oferă cadrelor didactice competențele necesare pentru a integra instrumentele digitale în mod eficient și pentru a identifica nevoile fiecărui elev, asigurându-i progresul, indiferent de stilul de învățare sau de particularitățile individuale.

IMAGINI DIN TIMPUL ACTIVITĂȚILOR DEFĂȘURATE











