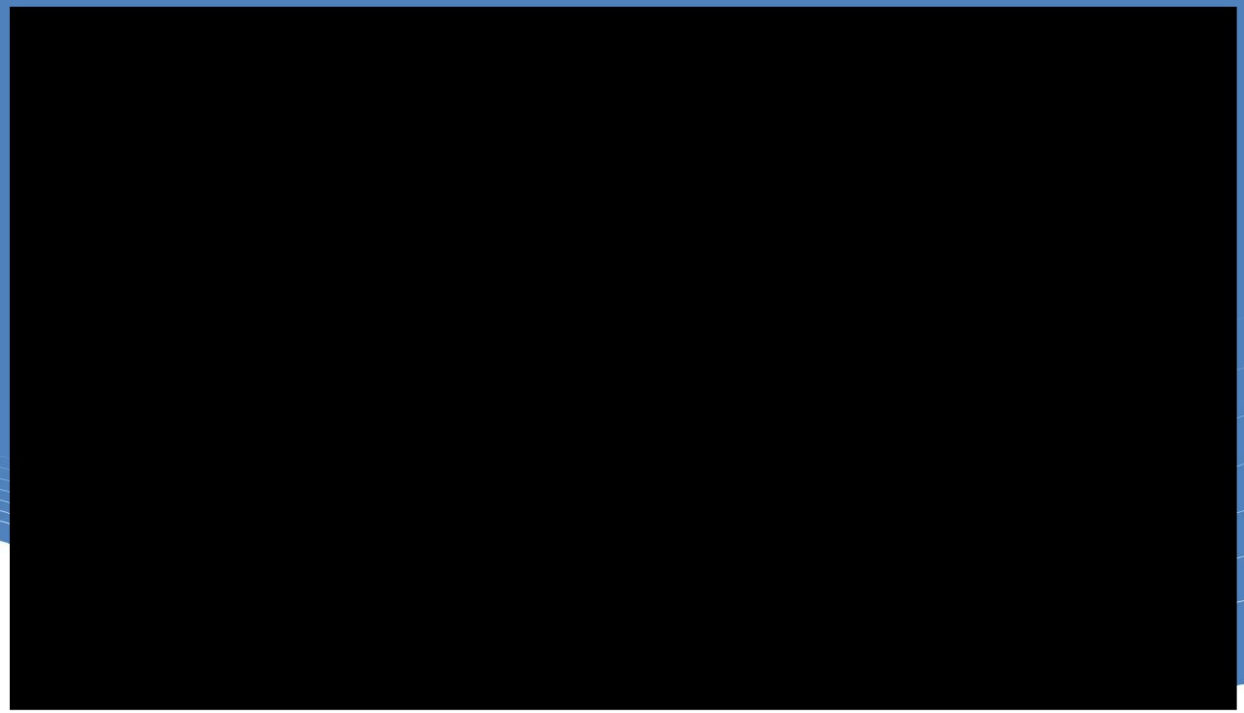
Curs Erasmus Coasta de Amalfi, Italia

4-8 mai 2026



Titlul cursului

”*Non-formal Education Methods and Innovative Digital Tools for Competences and Sustainability*”

Enjoy Italy Education, Cava de’ Tirreni, Italia

Prima zi a cursului, 04.05.2026, a fost cea în care ne-am întâlnit cu profesorul acestui proiect Erasmus, pe nume Alessandro Gariano, și bineînțeles cu colegii noștri din alte țări europene, precum Olanda, Austria, Lituania, Franța, Grecia, România. Punctul de întâlnire a fost în orașul Salerno, Piazza Vittorio Veneto 1 (piața gării centrale, lângă monumentul memorial de război).

Colegii noștri erau persoane foarte deschise în prezența cărora ne-am simțit ca acasă, ei făceau parte din domeniul artei, al muzicii și picturii, iar domnul profesor, un om cu o vastă cunoaștere, ne-a prezentat istoria numeroaselor și importantelor obiective ale acestor frumoase meleaguri ale orașului Salerno, un oraș istoric vechi cu o arhitectură deosebită. Ne-am bucurat de o zi însorită, de minunatele peisaje ale acestui loc, de plimbările pe străduțele înguste ce duceau către un labirint fără sfârșit, desenate cu picturi medievale pe clădirile cu o arhitectură impresionantă.







Marți, 05.05.2026, a fost ziua de prezentare a fiecărei instituții din care făcea parte fiecare grup participant la acest proiect. Cursul a fost desfășurat pe tot parcursul programului în incinta unei mănăstiri denumită **Convento di San Francesco e Sant'Antonio, Piazza San Francesco 1, Cava de' Tirreni**, o clădire mare, cu multe picturi reprezentative culturii lor, și cu o grădină la fel de mare, plină cu flori parfumate și palmieri, de unde puteai admira magnificele peisaje ale orașului. După toate acestea, profesorul a trecut la prezentarea propriu-zisă a cursului din teoria metodelor non-verbale, o conferință cu o discuție pe tema „Inovația în educație în Europa: strategii, valori și bune practici, competențele-cheie și abilitățile la clasa inversată și evaluarea” cu o prezentare a studiului de caz realizată în procente reprezentantă cu o scală a locului obținut în domeniul educației, în diferite ramuri. Toate acestea fiind asociate cu procesul de transmitere a informațiilor, emoțiilor și atitudinilor prin comunicarea umană, având impact asupra relației noastre cu mediul înconjurător, cu spațiul și cu timpul, explicând care sunt funcțiile sale, în ce contexte au un rol determinant și de ce este esențial pentru succesul individual și profesional. Menționăm un aspect, care nouă ne-a plăcut foarte mult, și anume că totul a fost prezentat pe un video-proiector mare, aproape cât un perete, astfel încât vizualizarea a fost perfectă.

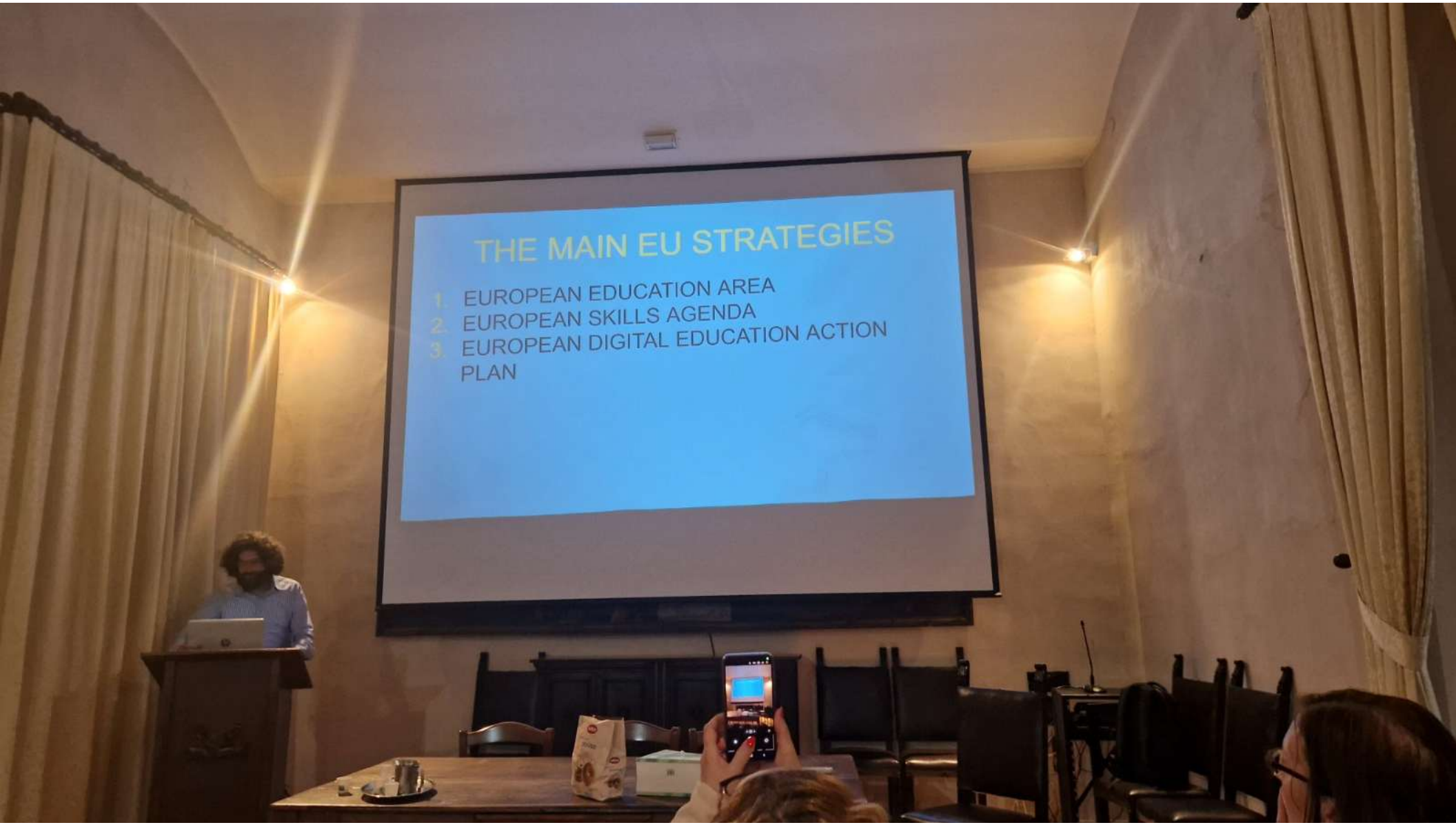
Locația cursului din Cava de Tirreni

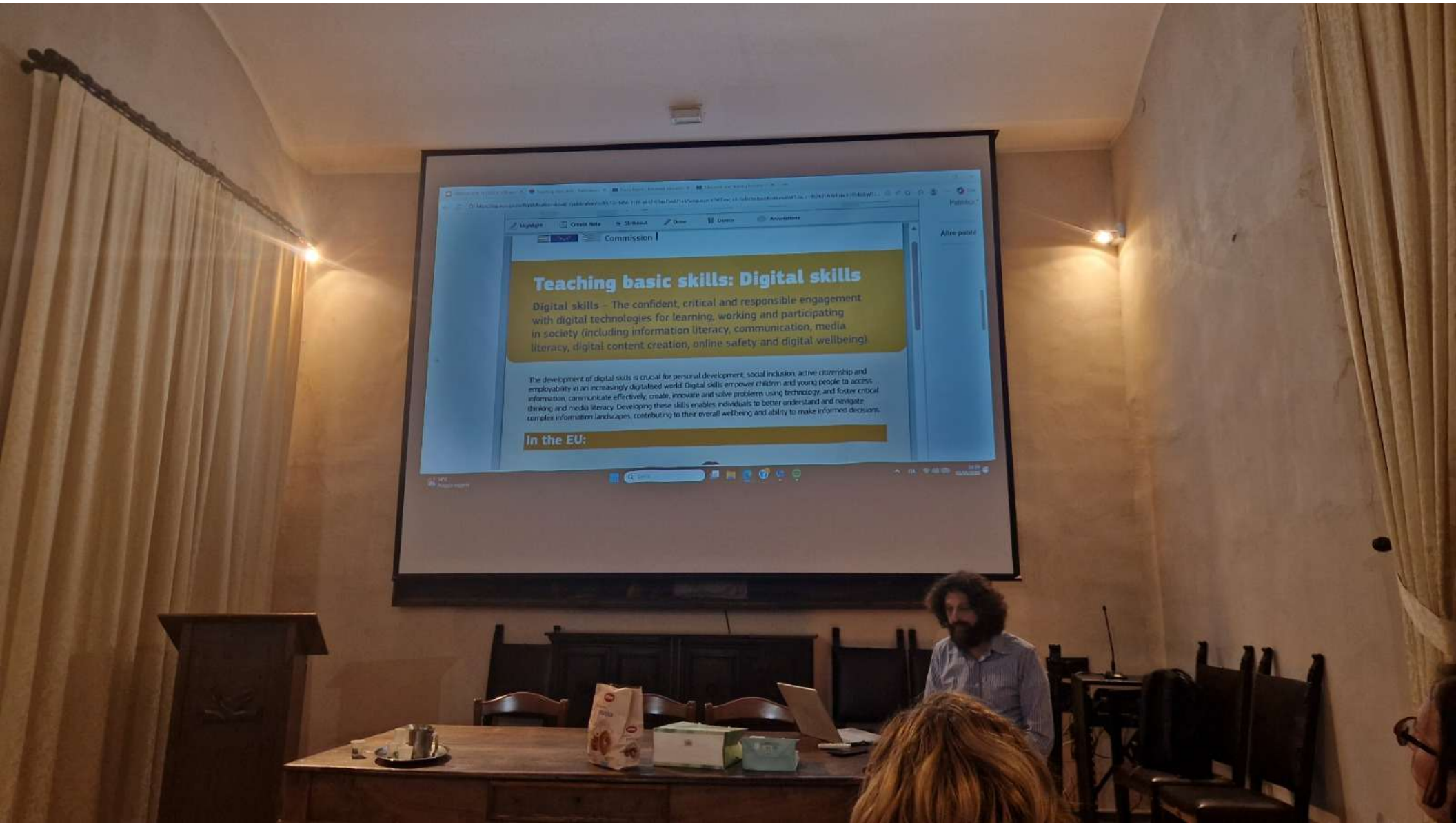







INNOVATION IN EDUCATION
EU strategies
key-competences and skills
+ competences frameworks
flipped classroom
and assessment


THE MAIN EU STRATEGIES
1. EUROPEAN EDUCATION AREA
2. EUROPEAN SKILLS AGENDA
3. EUROPEAN DIGITAL EDUCATION ACTION PLAN


Commission
Teaching basic skills: Digital skills
Digital skills – The confident, critical and responsible engagement with digital technologies for learning, working and participating in society (including information literacy, communication, media literacy, digital content creation, online safety and digital wellbeing).
The development of digital skills is crucial for personal development, social inclusion, active citizenship and employability in an increasingly digitalised world. Digital skills empower children and young people to access information, communicate effectively, create, innovate and solve problems using technology, and foster critical thinking and media literacy. Developing these skills enables individuals to better understand and navigate complex information landscapes, contributing to their overall wellbeing and ability to make informed decisions.
In the EU:

- **Comunicarea și colaborarea digitală**

Abilități pentru a comunica și colabora cu ajutorul instrumentelor digitale

- **Căutarea și evaluarea informației**

Cunoștințe despre cum să căutăm și să evaluăm informații sigure pe internet

- **Crearea de conținut digital**

Abilități pentru a crea și edita conținut digital în diferite forme și în diferite platforme, cum ar fi platforma Padlet, cu ajutorul anumitor aplicații: Canva, Kahoot, Copilot, Google Gemini.





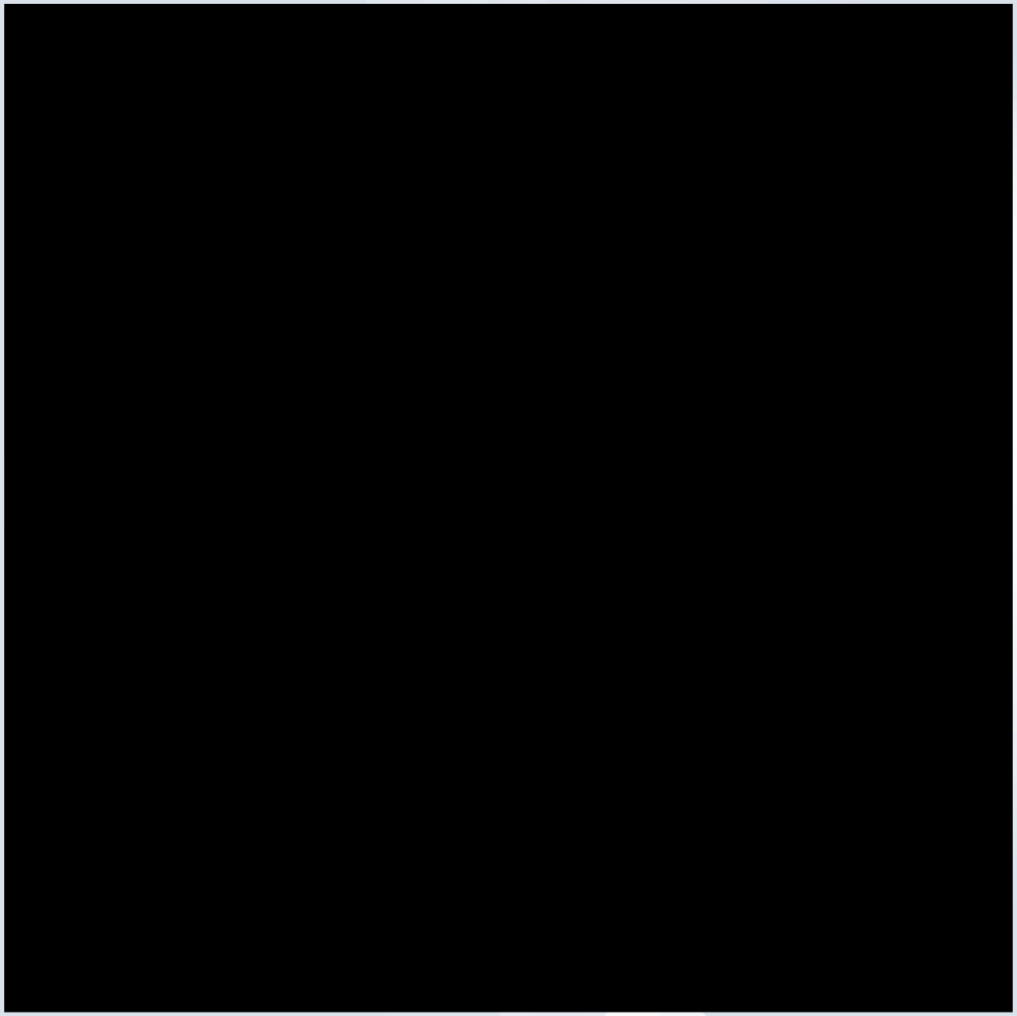


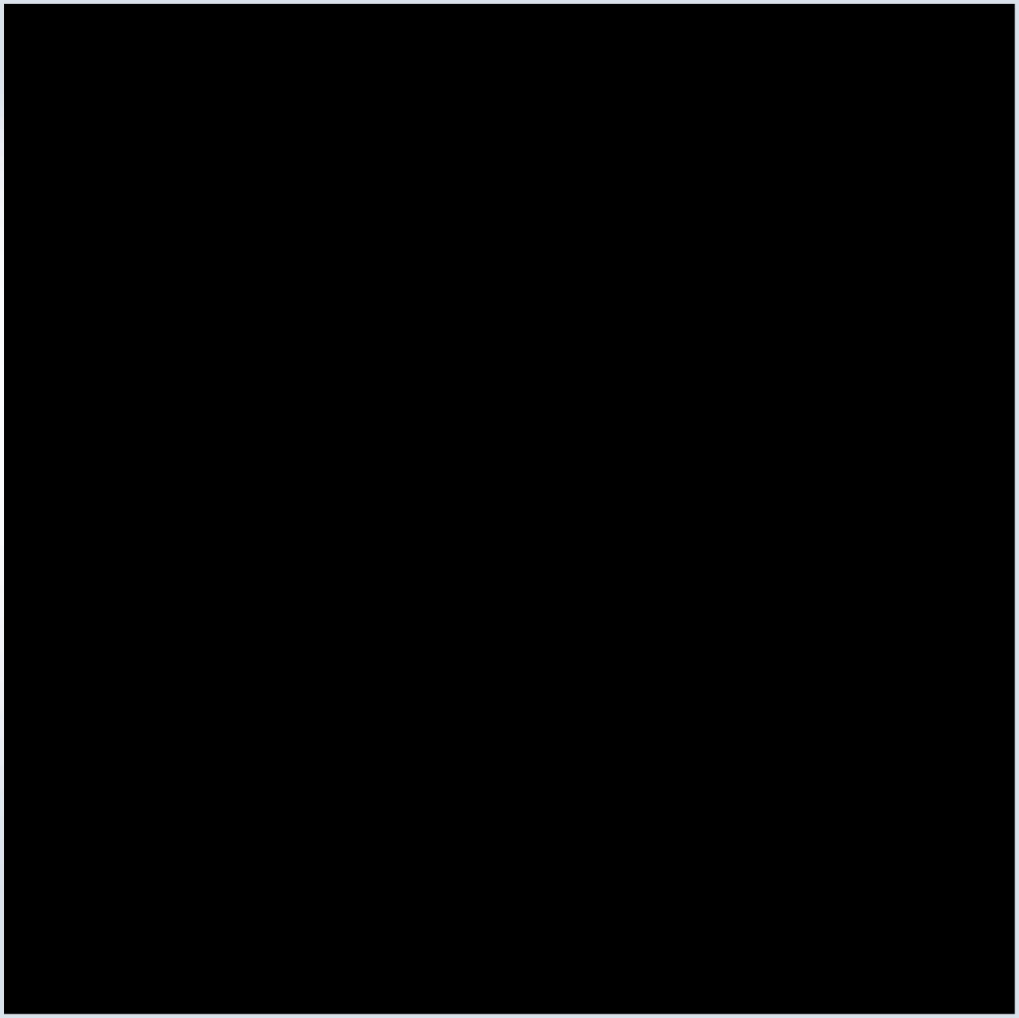
A treia zi de curs, 06.05.2026, a fost ziua atelierelor pe grupe, acțiune în aer liber, privind educația non-verbală, expusă prin practică. S-au stabilit grupe de câte 4, care au avut de prezentat o temă dată de către domnul profesor care a inclus interviuri interacționând cu publicul, cu întrebări despre cultura în domeniul istoriei, gastronomiei, obiceiuri, s-au făcut fotografii cu plante sau flori prezentând denumirea lor în fiecare limbă a componenței grupului respectiv, urmând ca toate să fie introduse în PowerPoint și prezentate în fața tuturor.

Aici am aplicat unele metode inovatoare și am descoperit cât de importante sunt în viața de zi cu zi:

- **Jocuri de rol și simulările:** Participanții preiau diverse roluri pentru a experimenta situații reale, ceea ce dezvoltă empatia și capacitatea de luare a deciziilor
- **Biblioteca vie:** O metodă inovatoare, unde tot ce este integrat în mediul înconjurător legat de plante, flori, viețuitoare, natură, mediul geografic și istoric, gastronomie, artă etc., devin acțiuni vii, care pot împărtăși povești de viață, combătând astfel, stereotipurile și prejudecățile.

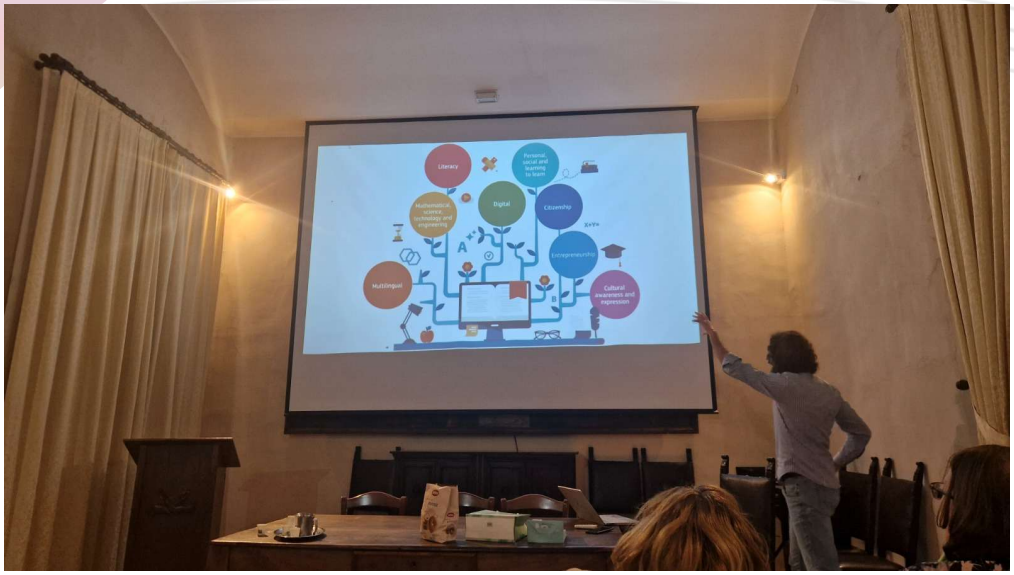
- **Studiul de caz și atelierele conversaționale:** Analiza unor scenarii concrete și dezbaterile deschise, încurajează gândirea critică și schimbul de idei.
- **Învățarea prin proiecte (Project-Based Learning):** Implicarea cursanților în rezolvarea unor probleme practice din comunitate, stimulând colaborarea și creativitatea.
- **Metode artistice și ludice:** Utilizarea teatrului, a improvizației sau a jocurilor interactive pentru a asimila concepte noi într-un mod relaxat.






CITY BINGO
Presenta
Condividi

A patra zi, 07.05.2026, a urmat să stabilim la alegere o serie de sesiuni între prezentări și teste interactive, cu feedback instant, și crearea unor conținuturi și storytelling cu ajutorul aplicațiilor învățate. Aici, cu ajutorul aplicațiilor Kahoot si Canva, la nivel de grupă, aparținătoare fiecărei țări, am dezvoltat o idee inovatoare a unei activități aplicată la clasă din domeniul fiecărui reprezentant, demonstrând totodată gândirea creativă de a rezolva problemele prin prisma emoțiilor, generând povești personalizate care pot fi adaptate la nivelul fiecărei persoane, printr-o reprezentare a arborelui, trecând dintr-o ramură în alta, cu improvizații la nesfârșit.


Literacy
Personal, social and learning to learn
Digital
Citizenship
Mathematical, science, technology and engineering
Entrepreneurship
Multilingual
Cultural awareness and expression





Ultima zi de curs, 08.05.2026, a fost cea a atelierelor TIC și IA pentru educație, unde tot în echipe, am susținut ateliere interactive și team-building cu învățarea prin joc (gamification) jocuri educaționale și quiz-uri, cu condiția care termină într-un timp cât mai scurt, cu răspunsuri corecte, la întrebări din toate domeniile (istorie, geografie, muzică, sport, pictură, gastronomie etc.).

La finalul cursului, s-au împărtășit diverse impresii despre desfășurarea cursului cu feedback-uri, atât din partea cursanților vis-a-vis de profesor cât și invers, s-au făcut fotografii cu grupul luându-ne la revedere cu regret față de toate experiențele trăite în prezent dar și cu speranța că ne vom revedea și la alte cursuri.







Obiective vizitate după cursuri



Faleza din orașul Salerno

Vietri sul Mare



Amalfi





Orașul antic Pompei







Cava de Tirreni





Insula Capri









Orașul Napoli









Final de curs cu feedback-uri și poze





Ciao Italia, we will be back!

Întoarcerea în țară, 09.05.2026



Aplicarea metodelor non-formale prin activitate la clasă în urma învățării metodelor inovatoare desfășurate în cadrul proiectului Erasmus

- https://drive.google.com/file/d/1cTz7cp_-LLDeEYyJTvMpZpXrHKqLs2Sa/view?usp=drive_link