



Funded by
the European Union



PROIECT ERASMUS+ CONNECT 3 · 2025-1-RO01-KA121-SCH-00032199

„Together For Smarter Schools and Stronger Communities”

Proiect finanțat prin programul Uniunii Europene Erasmus+

Colegiul Tehnic „Gheorghe Asachi” Focșani – România

Latest Digital, ICT & AI Solutions for Educators

Transform your Teaching with Technology, ChatGPT, DeepSeek, Multimedia, Storytelling, Game-Based Learning & Smart Assessment Strategies

DUBROVNIK – CROAȚIA · 29 IUNIE – 3 IULIE 2026

FURNIZOR CURS
MAKSIMA TC

FORMATOR
JAKOV BAJIĆ / SUZANA BILJAKA

PROFESOR PARTICIPANT
GHEORGHE MIHAELA CRISTINA

SCOP PROIECT

Creșterea nivelului de competențe privind implementarea principiilor de management școlar optimizat prin integrarea instrumentelor educaționale bazate pe AI pentru eficientizarea și personalizarea învățării din perspectivă interdisciplinară, ale elevilor și profesorilor din liceele tehnologice din județul VN în spiritul educației pentru o comunitate educațională puternică, rezilientă, ce încurajează exersarea gândirii critice pentru echilibrul emoțional și bunăstarea personală.

OBJECTIVE GENERALE PROIECT

Obiectiv 1 Creșterea nivelului de integrare a instrumentelor bazate pe inteligența artificială în procesul educațional pentru 7 profesori participanți la cursuri structurate, 3 profesori participanți la Job shadowing și 80% profesori CTGA, formați pentru utilizarea AI în activitatea didactică, pentru creșterea eficienței și personalizării învățării, în perioada 01-06-2025 / 31-08-2026

Obiectiv 2 Îmbunătățirea eficienței managementului prin implementarea soluțiilor bazate pe AI pentru echipa de management și comunitatea CTGA prin implementarea a minimum 2 soluții digitale care optimizează procesele administrative și decizionale, în perioada 01-06-2025 / 31-08-2026

Obiectiv 3 Dezvoltarea echilibrului emoțional și a bunăstării personale a 7 profesori participanți la cursuri structurate, 3 profesori participanți la Job shadowing, 19 elevi participanți la mobilitati de grup și minimum 100 elevi și 20 profesori CTGA participanți la ateliere structurate de well-being (respirație, yoga, tai chi), 80% dintre acestia raportand cresterea abilităților de gestionare a stresului, în perioada 01-06-2025 / 31-08-2026

Obiectiv 4 Creșterea cu 80% a nivelului de reziliență și gândire critică a 19 elevi participanți la două mobilități de grup în Barcelona, Spania și Munich, Germania evaluate prin chestionare pre și post-proiect; 01-06-2025 / 31-08-2026

Obiectiv 5 Consolidarea cooperării europene și a diseminării rezultatelor proiectului – stabilirea de parteneriate cu minimum 2 instituții europene, organizarea a 2 evenimente internaționale și realizarea a 5 produse digitale pentru promovarea rezultatelor CTGA și împărtășirea de bune practici cu alte școli VN/europene, în perioada 01-06-2025 / 31-08-2026

Competențe digitale și pedagogice

- 1 Întelegerea și aprofundarea rolului inteligenței artificiale în educația modernă, precum și integrarea instrumentelor ChatGPT și DeepSeek în strategiile de predare.
- 2 Dezvoltarea de conținut digital atractiv și de resurse multimedia pentru crearea unor experiențe de învățare interactive.
- 3 Aplicarea strategiilor de învățare bazată pe jocuri, în vederea sporirii motivației și implicării elevilor.
- 4 Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligență artificială pentru realizarea unor evaluări inteligente și pentru personalizarea experiențelor de învățare.
- 5 Stimularea creativității și dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor prin utilizarea resurselor bazate pe inteligență artificială.
- 6 Construirea unei rețele de cadre didactice cu interese comune, în scopul colaborării și al schimbului de practici didactice inovatoare.
- 7 Consolidarea cooperării europene și a conștientizării interculturale, precum și schimbul de bune practici cu profesori din alte țări europene.

Competențe limba engleză

- 8 Dezvoltarea capacității de utilizare a limbii engleze în contexte profesionale și educaționale internaționale.
- 9 Îmbunătățirea înțelegerii și utilizării vocabularului de specialitate referitor la inteligența artificială, instrumentele digitale, gamificare, resurse multimedia și tehnologii de evaluare.
- 10 Dezvoltarea capacității de participare în limba engleză la discuții, ateliere, prezentări și activități de colaborare.
- 11 Creșterea încrederii în utilizarea limbii engleze pentru stabilirea de contacte profesionale, comunicare interculturală și cooperare internațională.

Competențe organizatorice și manageriale

- 12 Dezvoltarea capacității de planificare, organizare și coordonare a activităților de învățare desfășurate la clasă, cu sprijinul tehnologiei și al inteligenței artificiale.
- 13 Dezvoltarea capacității de coordonare a activităților de învățare bazate pe joc, a proiectelor digitale și a sarcinilor tehnologice centrate pe elev.
- 14 Structurarea etapelor de planificare, implementare și evaluare a lecțiilor susținute de inteligența artificială, pentru asigurarea unor rezultate educaționale clare.
- 15 Îmbunătățirea competențelor de gestionare a timpului și de planificare a integrării instrumentelor digitale, a platformelor de inteligență artificială și a instrumentelor de evaluare în proiectarea lecțiilor.
- 16 Dezvoltarea capacității de coordonare a proiectelor de învățare interdisciplinare care combină instrumente de inteligență artificială, resurse multimedia, povestire digitală și activități de colaborare ale elevilor.

Welcome Event & Introduction to the Course

Primirea participanților

- Ne-am prezentat pe rând: proveniență, școală, specializare, motivație și așteptări
- Am vizitat sediul **Centre for Advanced Academic Studies** (Universitatea din Zagreb), locul unde se vor desfășura cursurile

Introducere în curs

- Integrarea soluțiilor digitale și AI în educație
- Evaluare inteligentă: învățare adaptată și feedback eficient

Participanți din: Finlanda, Italia, Spania, Turcia, Grecia, Irlanda

Climat deschis și colaborativ, cu schimb de experiență între cadre didactice europene



Introducere în patrimoniul cultural al oraşului Dubrovnik

Vizitarea fascinantului centru istoric al oraşului protejat UNESCO



Introducere în AI

ChatGPT Mastery, prompturi și aplicații pentru profesori



The Prompt Formula

Google recommends educators use a simple 5 step formula to create prompts.

Persona	Identify your role	I am an English teacher from Split, Croatia...
Aim	State your objective	Create an exercise for practising the use of the present simple...
Recipients	Specify the audience	My students are in the 5th grade elementary school...
Theme	Describe the style, tone, and any related parameters	Use casual, friendly tone. Use pop culture and age appropriate references...
Structure	Note the desired format of the output	Format it as a fill-in-the-gaps type of exercise...



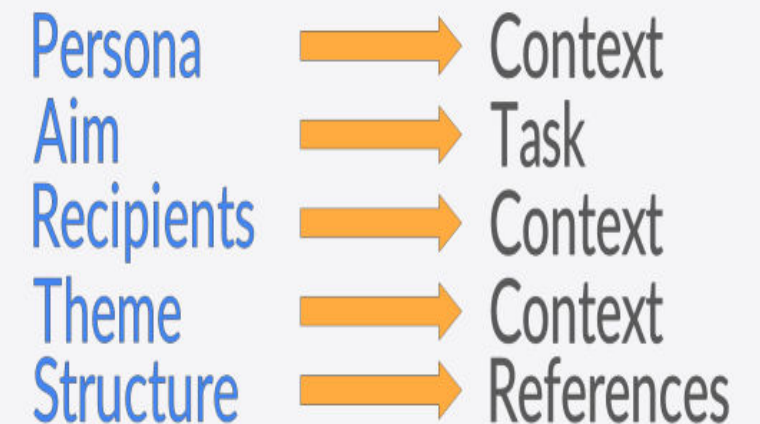
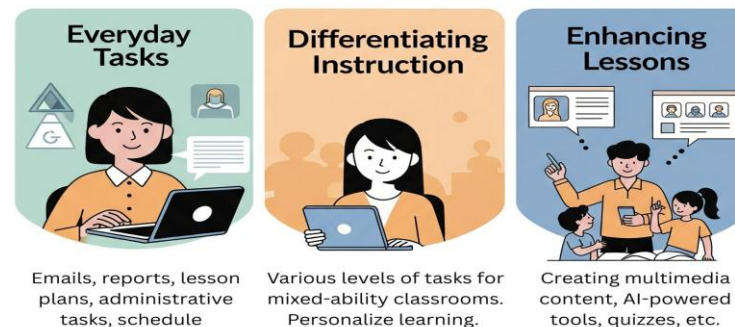
Marti, 30 iunie 2026 · 15:30–19:30

Locație: Sala 6/2, Centre for Advanced Academic Studies, Don Frana Bulića 4, Dubrovnik

Formator: Jakov Bajić

Notă: activitate cu laptop

AI can assist Teachers



Programul zilei

- 1 Compararea chatboturilor
- 2 Prompting avansat
- 3 Utilizarea AI pentru crearea de evaluări și bareme de evaluare

Miercuri, 1 iulie 2026 · 15:30–19:30

Locație: Sala 6/2, Centre for Advanced Academic Studies, Don Frana Bulića 4, Dubrovnik

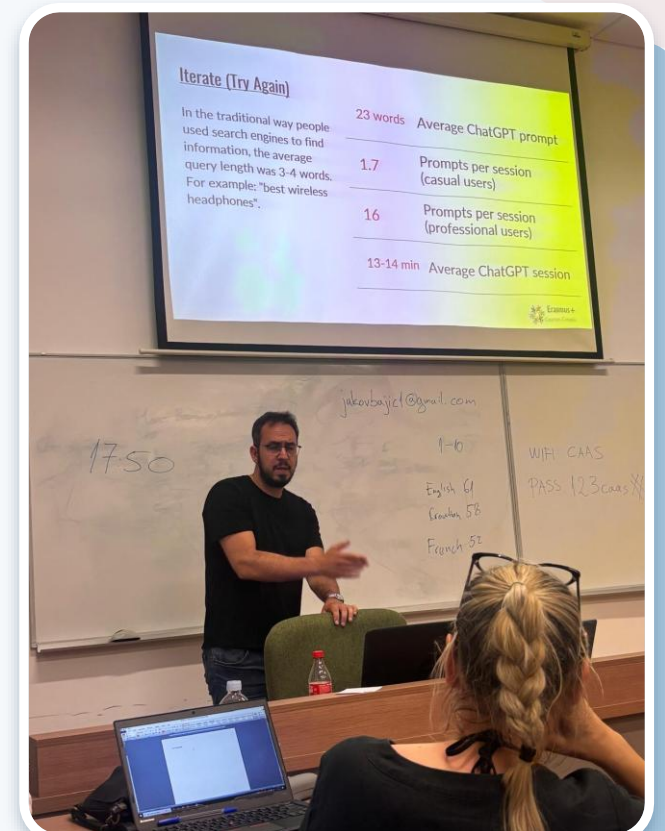
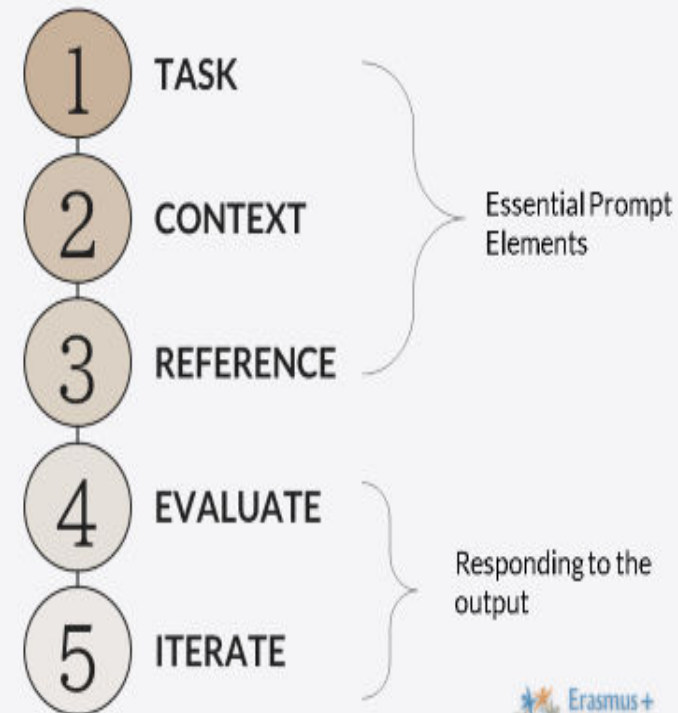
Formator: Jakov Bajić

Notă: activitate cu laptop

The TCREI Framework

The TCREI framework was developed by Google to write effective prompts regardless of the subject.

It consists of 5 steps.



Inteligența artificială în educație

- Utilizarea inteligenței artificiale pentru crearea de conținut digital
- Instrumente de evaluare formativă distractive și ușor de utilizat / Chestionare Quizz-uri bazate pe inteligență artificială
- Implementarea inteligenței artificiale și a instrumentelor digitale în sala de clasă – idei practice și provocări legate de utilizarea lor

GAME BASED LEARNING

The learning task is **completely redesigned** from the ground up to be more interesting, meaningful, and effective than traditional or gamified tasks

It uses the **full range of game features**, including game mechanics, narrative, and aesthetics, to build "learning mechanics"—the recurring activities a student engages in to learn



THE PURPOSE OF GAME BASED LEARNING AND GAMIFICATION

PLAYING GAMES IN CLASS?

MAGIC CIRCLE

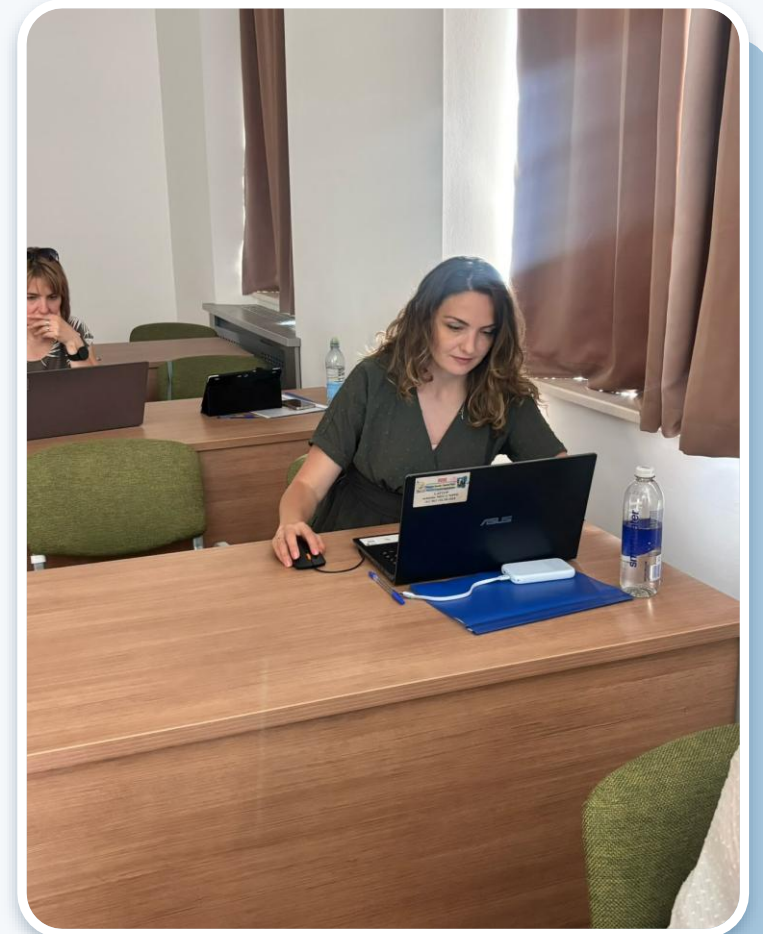
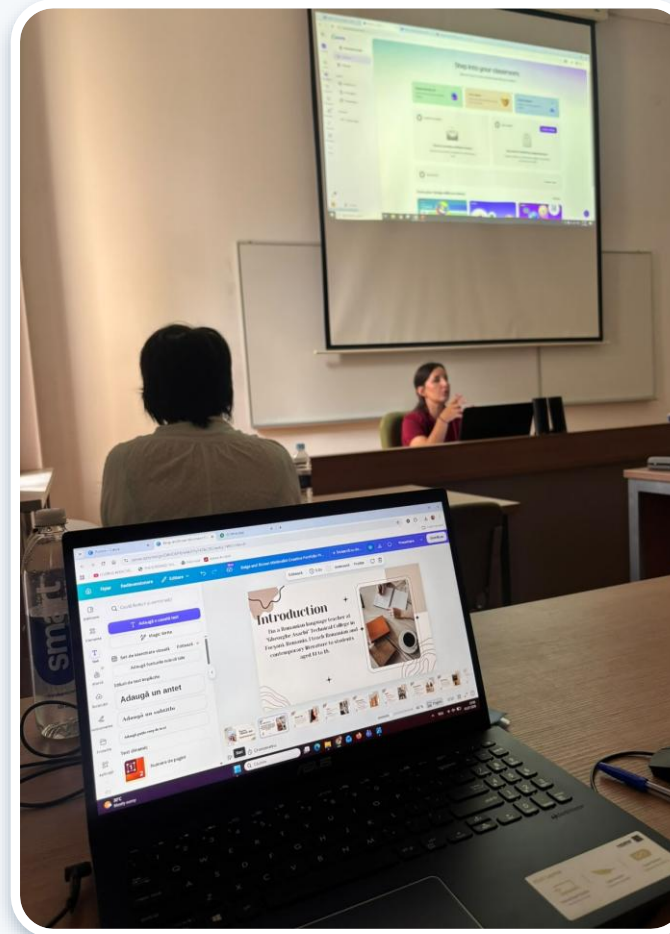
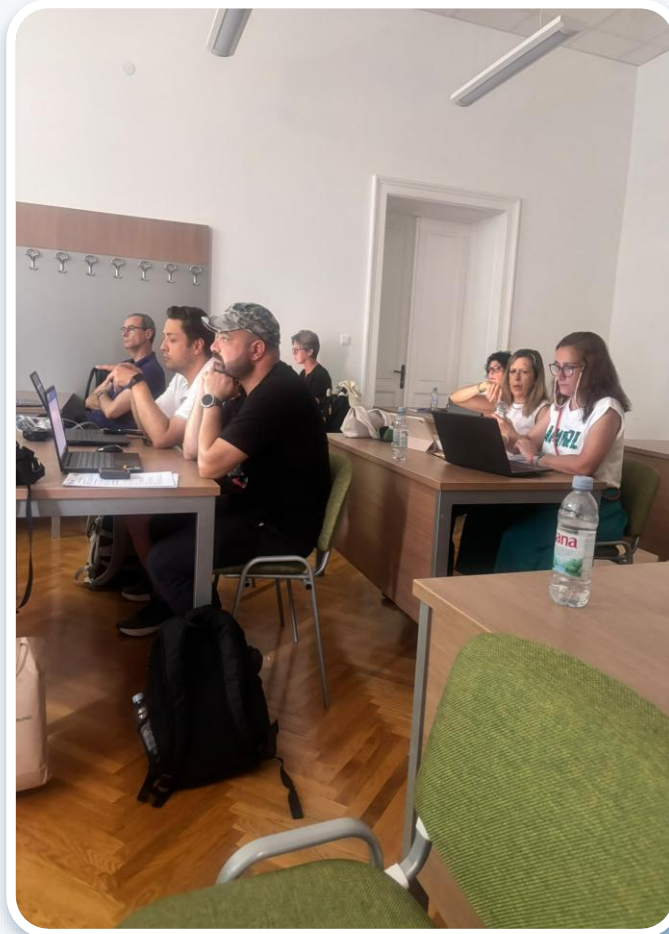
- In Game Design, we talk about the Magic Circle into which a player steps when they agree to play the game. Inside this circle, the rules and reality of the real world are suspended, and we accept the world of the game.



Joi, 2 iulie 2026

Inovație prin instrumente digitale de învățare

Explorarea posibilităților AI ale platformei Canva



Activități interculturale



Evaluare curs

Metode, instrumente și strategii utilizate

- 1 Învățarea experiențială** – implicarea directă a participanților în activități practice.
- 2 Învățarea prin descoperire** – explorarea autonomă a instrumentelor și funcționalităților digitale.
- 3 Demonstrația și modelarea** – prezentarea practică a modului de utilizare a instrumentelor AI.
- 4 Exercițiul practic** – aplicarea imediată a informațiilor dobândite.
- 5 Învățarea colaborativă** – schimbul de idei, experiențe și bune practici între participanți.
- 6 Experimentarea cu inteligența artificială** – utilizarea AI pentru diferite sarcini educaționale.
- 7 Prompting-ul** – formularea și optimizarea instrucțiunilor pentru obținerea unor rezultate relevante de la ChatGPT.
- 8 Crearea de conținut digital cu ajutorul AI** – dezvoltarea de materiale și resurse educaționale.
- 9 Evaluarea formativă digitală** – utilizarea chestionarelor și a instrumentelor interactive pentru evaluarea învățării.
- 10 Crearea de rubrici și instrumente de evaluare cu AI** – eficientizarea procesului de evaluare.
- 11 Utilizarea Canva și a funcționalităților sale AI** – realizarea de materiale vizuale și educaționale atractive.
- 12 Integrarea instrumentelor digitale și AI în activitatea didactică** – identificarea unor modalități concrete de aplicare la clasă.

Acordare certificate



• Centre for Advanced Academic Studies, Dubrovnik



• Sala de curs, CAAS Dubrovnik

Rezultate educaționale



• Fântâna Mare a lui Onofrio



• Stradun, Orașul Vechi



• Poarta Pile



• Palatul Rectorului



• Fortul Lovrijenac



• Zidurile cetății



• Portul Vechi



• Turnul Minčeta

Rezultate educaționale



• Dubrovnik, Croația



• Lovrijenac și Bokar



• Zidurile cetății



• Spre Lovrijenac



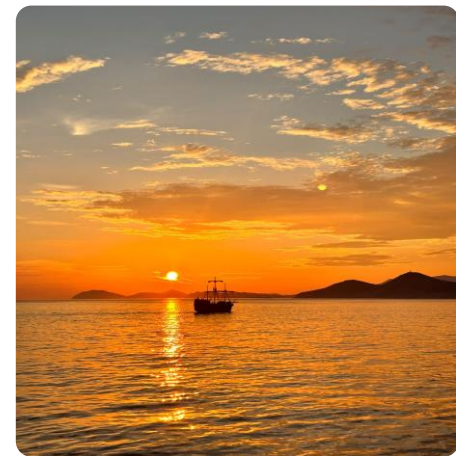
• Fortul Lovrijenac



• Apus, Marea Adriatică



• Vedere prin ziduri



• Apus pe Adriatica

Gânduri la final de mobilitate

Participarea la cursul Latest Digital, ICT & AI Solutions for Educators de la Dubrovnik a fost o experiență valoroasă, atât profesional, cât și personal. Am plecat de aici cu idei concrete pe care le pot aplica la clasă: folosirea inteligenței artificiale pentru a crea lecții mai atractive, a elabora bareme de evaluare și a oferi elevilor un feedback mai bun. Mă întorc acasă cu mai multă încredere, cu instrumente noi și cu dorința de a le împărtăși colegilor mei.

Tehnologia și inteligența artificială nu vor înlocui profesorul, ci îi vor oferi posibilitatea de a deveni mai creativ, mai eficient și mai aproape de elevii săi. Educația viitorului se construiește prin profesori care învață continuu, împărtășesc experiențe și au curajul să inoveze. Erasmus+ urmărește exact aceste obiective: deschidere, colaborare și inspirație.

Adresez sincere mulțumiri formatorilor Jakov Bajić și Suzana Biljaka, organizatorilor Erasmus Courses Croatia, și în special, managerilor proiectului Erasmus+ CONNECT 3 – „TOGETHER FOR SMARTER SCHOOLS AND STRONGER COMMUNITIES”, Marinela Anghel și Florina Anghele, pentru profesionalism, implicare și o nouă oportunitate de a participa la o experiență de înaltă calitate!

✨ Multumesc, Erasmus+, care continuă să ofere profesorilor oportunități extraordinare și schimburi de bune practici la nivel european, contribuind la dezvoltarea unor școli mai inteligente și a unor comunități mai puternice.

Prof. Gheorghe Mihaela Cristina

