



CODE OF
TALENT

**ȘCOALA
EUROPEANĂ
BUCUREȘTI**

STUDIU DE CAZ

1. CONTEXT

Nevoie

Criza provocată de pandemia COVID-19, care a debutat în România în luna martie 2020, a forțat școlile la o trecere bruscă de la un model educațional tradițional, corelat cu sala de clasă, la un model complet nou, cu clase virtuale în mediul online. A fost necesară o **restructurare urgentă a managementului activităților didactice**, în vederea adaptării la noul context. Restricțiile impuse au obligat școlile să caute **soluții de continuare a activității de predare-învățare și de alocare și evaluare a temelor, în format digital**. Dar, fără a-i minimaliza gravitatea, pandemia nu a făcut decât să grăbească reacția comunității didactice la un set de provocări curente din educație, vizibile deja de câțiva ani. Schimbarea de paradigmă, prin integrarea și utilizarea diverselor tipuri de tehnologii în procesul educațional, devine necesară în egală măsură datorită înclinăției noilor generații către tehnologie (rolul acestora fiind tot mai accentuat în toate domeniile, de altfel), precum și datorită scăderii nivelului de atenție în clasă, de la an la an și creșterii ratei de eșec privind raportul teorie/practică.



Oportunitate

“Misiunea actuală a școlii este să maximizeze oportunitățile oferite de tehnologiile digitale și să reducă din pagubele colaterale pe care acestea le pricinuesc. Aceasta este școala de care generația digitală are nevoie.” Prof. Univ. Dr. Mircea Miclea

Ca în multe alte domenii, și în învățământ această situație de criză a reprezentat o adevărată provocare, atât pentru furnizorii de servicii educaționale – profesori și manageri ai instituțiilor de învățământ, cât, mai ales, pentru beneficiari – elevi și părinți, deopotrivă.

Școala Europeană București (SEB) a tradus această provocare într-o oportunitate de a testa metode alternative de continuare a învățării și de a digitaliza interacțiunea cu clasa, procesul de livrare a conținutului educațional, precum și urmărirea progresului și raportarea activității școlare la nivel individual, la nivel de clasă și de școală.



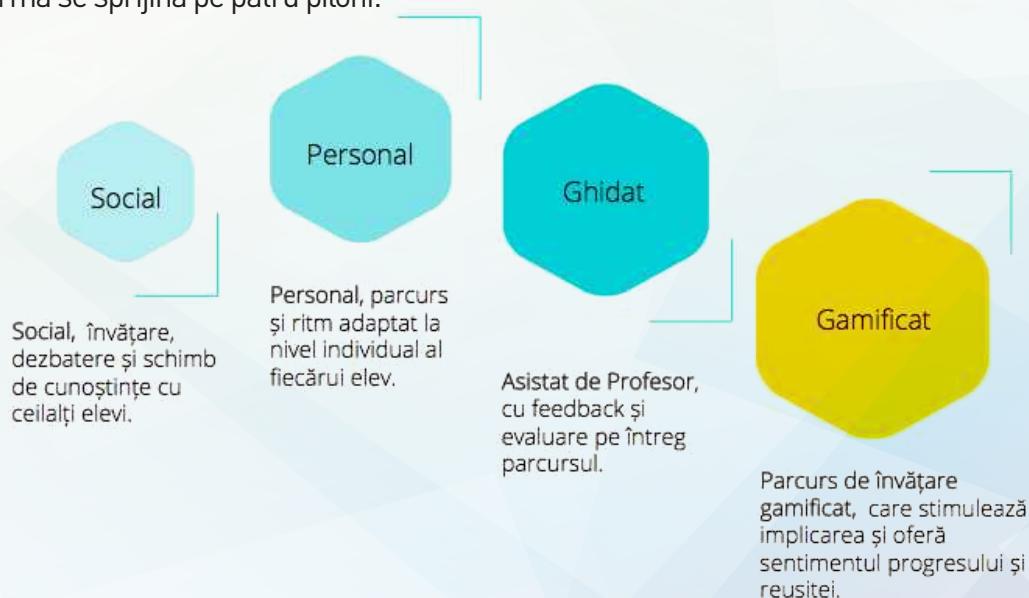
Pusă în situația de a răspunde noii situații prompt, dar judicios, **SEB** a luat în considerare întreaga paletă, relativ largă și disponibilă pe piață, de platforme de comunicare gândite să faciliteze procesul de predare-învățare (Zoom, GoogleClassroom, Microsoft Teams, Class Dojo, Kahoot etc.). Dar, deși fiecare aplicație răspundea unei nevoi specifice, niciuna nu oferea o soluție pentru construirea unui proces și a unei experiențe de învățare personalizată și generatoare de angajament din partea elevilor. Pe fondul necesităților și în urma consultărilor cu corpul didactic, **SEB** a ales să completeze interacțiunea video de pe platforma Zoom, utilizată pentru lecțiile online, cu un produs nou și original - **Code of Talent (CoT)**, care folosește ca tehnică de învățare microlearning-ul, integrează mecanisme de gamificare cu rol motivator, completează instrumentele tradiționale de videoconferință și oferă un management de clasă superior în ceea ce privește activitățile individuale ale copiilor.

2. PREZENTAREA SOLUȚIEI

Scurtă prezentare

Code of Talent este o platformă digitală care propune un nou model de învățare, ce livrează conținut relevant sub forma unor “pastile” scurte de învățare (5-10 minute), potrivite memoriei de lucru și nivelului de atenție ale creierului și presupune rezolvarea unor “misiuni”, în locul temelor.

Platforma se sprijină pe patru piloni:



Platforma **CoT** este concepută să răspundă nevoilor ambelor părți implicate în procesul educațional. Pe de o parte, ea pune la dispoziția profesorilor un întreg instrumentar pentru a-și îndeplini obiectivele pedagogice, iar pe de alta parte, oferă cursanților o experiență originală și antrenantă.





Obiective

Când **SEB** a decis implementarea proiectului-pilot **CoT**, au fost urmărite o serie de **obiective generale**, cum ar fi continuarea procesului de învățare fără sincope, acoperirea întregii programe școlare, păstrarea standardelor de seriozitate și transparență ale școlii, precum și **obiective specifice**, ce țin de lucrul individual, de formarea deprinderilor, cultivarea autonomiei și asumarea responsabilităților – dimensiuni psiho-pedagogice importante în cultura și politica **SEB**. De toate acestea s-a ținut cont în procesul de derulare a învățării prin **CoT**, aliniind misiunile la obiectivele urmărite pentru fiecare disciplină, astfel încât, la sfârșitul programului, deopotrivă elevii și cadrele didactice au apreciat ca surprinzător de eficientă întreaga experiență.

Implementarea proiectului

În urma deciziei Ministerului Educației și Cercetării, consecință a Hotărârii nr.6/10.03.2020 a Comitetului Național pentru Situații Speciale de Urgență (CNSSU) de a suspenda cursurile din toate instituțiile de învățământ preuniversitar, pe data de 11.03.2020, după consultarea corpului didactic, **SEB** decide implementarea proiectului-pilot **CoT**, ca metodă alternativă de continuare a procesului educațional pentru ciclul primar.

Au urmat trei zile de training intensiv (13-15 martie), susținut de echipa companiei **Code of Talent**, la care au participat mai multe cadre didactice, precum și consilieri, profesori de educație fizică și de arte (desi, inițial, acești profesori nu fuseseră înrolați în Platformă). De asemenea, pe tot parcursul programului-pilot, cadrele didactice și părinții au beneficiat de consultanță și suport tehnic din partea **Code of Talent**.

În ziua premergătoare lansării, elevii și părinții au fost informați prin e-mail și li s-a explicat în detaliu procedura de aderare la Platforma <https://seb.codeoftalent.com>.

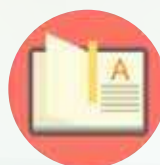
În data de 16.03.2020, ziua lansării, erau înrolate în program clasele II, III, IV – 20 de cadre didactice și 140 de elevi, cu vârsta cuprinsă între 8 și 10 ani, iar începând cu 22.04.2020, acestora li s-au alăturat și clasele Pregatitoare și I, însemnând 72 de elevi și 6 învățători în plus. Din acel moment, întreg ciclul primar al **SEB** și-a derulat activitatea prin intermediul **CoT**, până la sfârșitul anului școlar.



29 de profesori implicați



212 elevi implicați



16 clase implicate

Desfășurarea proiectului

Odată înrolați în Platforma **CoT**, copiii au fost repartizați automat în clase virtuale, conform structurii reale. Managementul fiecărei clase a fost dublu gestionat, de învățător și profesorul de limba engleză.

Zilnic sau în cadența stabilită de profesori, copiii primeau, în locul temelor, **misiuni**. Ideea de a înlocui temele cu “misiuni” a generat entuziasm și a crescut gradul de implicare a copiilor. Misiunile au fost grupate pe nivele, astfel încât rezolvarea corectă a unui anumit număr de sarcini propulsa copilul la un nivel superior.



Toate aceste tehnici sunt subsumate unei strategii care are la bază conceptul de **gamificare**, specific jocurilor online. Scopul gamificării este acela de a genera angajament în rândul elevilor, de a face interacțiunea mai plăcută și de a alinia motivarea copiilor cu obiectivele pedagogice ale școlii.

Astfel, pentru a-i stimula și a le păstra interesul viu, elevilor le-au fost încredințate **8 tipuri de misiuni** (story, idea, quiz, question, proof, point-of-view, learning, survey), cărora le puteau răspunde cu diferite tipuri de dovezi: poveste scrisă sau înregistrată, dovadă foto sau video, completarea unui quizz sau a unui test etc.

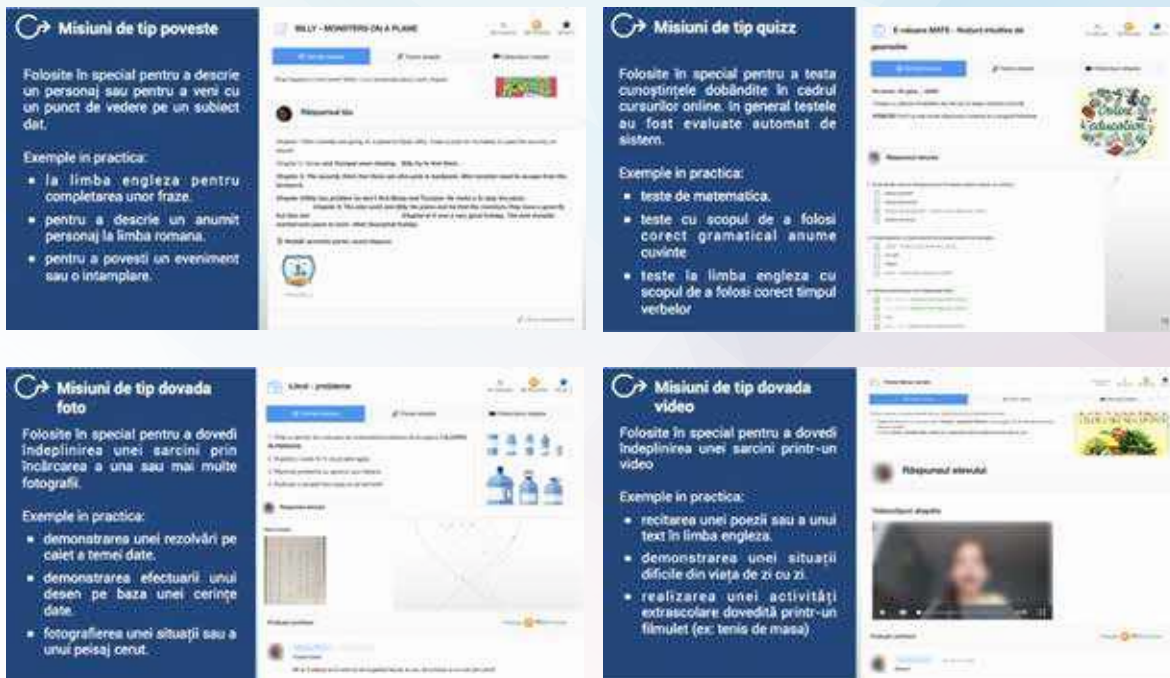
Misiunile gândite de profesorii **SEB** au fost adaptate nevoilor elevilor de la ciclul primar, presupunând atât "pastile" scurte de învățare (material de studiu sub forma de document pdf, fotografii sau clipuri), cât și teme elaborate, asemănătoare celor rezolvate de copii în timpul programului școlar obișnuit, care au fost încărcate în Platformă prin intermediul misiunii "Dovadă foto/video". Misiunile de tip Quizz sau Punct de Vedere au facilitat procesul de evaluare.



Recapitulare finală- Părți de propoziție

Formulează, pe caiet, enunțuri după următoarele scheme gramaticale. Fotografiază și încarcă dovada mai jos:

- a) S/s + P/v + PS/s
- b) S/pp + P/v + PS/s + PS/a
- c) P/v + S/s
- d) P/v + PS/s + S/s
- e) PS/s + PS/a + S/s + P/v
- f) S/pp + P/v + PS/pp + PS/pp



Misiuni de tip poveste

Folosite în special pentru a descrie un personaj sau pentru a veni cu un punct de vedere pe un subiect dat.

Exemple în practică:

- la limba engleză pentru completarea unor fraze;
- pentru a descrie un anumit personaj la limba română;
- pentru a povesti un eveniment sau o întâmplare.

Misiuni de tip quizz

Folosite în special pentru a testa cunoștințele dobândite în cadrul cursurilor online. În general testele au fost evaluate automat de sistem.

Exemple în practică:

- teste de matematică;
- teste cu scopul de a folosi corect gramatical anume cuvinte;
- teste la limba engleză cu scopul de a folosi corect timpul verbelor.

Misiuni de tip dovada foto

Folosite în special pentru a dovedi îndeplinirea unei sarcini prin încărcarea a una sau mai multe fotografii.

Exemple în practică:

- demonstrarea unei rezolvări pe caiet a unei teme;
- demonstrarea efectuării unui desen pe baza unei cerințe date;
- fotografierea unei situații sau a unui peisaj cerut.

Misiuni de tip dovada video

Folosite în special pentru a dovedi îndeplinirea unei sarcini printr-un video.

Exemple în practică:

- recitarea unei poezii sau a unui text în limba engleză;
- demonstrarea unei situații dificile din viața de zi cu zi;
- realizarea unei activități extracurriculare dovedită printr-un filmulet (ex: tenis de masă).

Pentru a transforma procesul de rezolvare a sarcinilor într-unul captivant, care să stimuleze apetitul pentru performanță al copiilor și să le ofere sentimentul progresului, în Platforma a fost integrată dimensiunea gamificată, inclusiv pentru evaluare, pe întreg parcursul de învățare. Pentru fiecare misiune, copilul pleca la drum cu un nivel de **energie**, iar fiecărei misiuni i s-a atribuit un număr de puncte.

Îndeplinirea ei corectă atrăgea după sine acordarea unei **medalii**, în semn de recunoaștere a efortului. Formatorul a avut la dispoziție 6 tipuri de medalii, pe care le putea oferi elevilor: Harnicie, Progres, Wow, Implicare, Creativitate, Felicitări. De asemenea, colegii puteau interacționa între ei (prin comentarii sau aprecieri) și își puteau recunoaște reciproc meritele, acordându-și medalii de tip Mă Inspiri, Bravo, Bun coleg, Mulțumesc, Ești Un Exemplu sau Expert. Gamificarea a avut, astfel, nu doar un rol motivator, ci și social, încurajând interacțiunea.

	Harnicie	Formator		Ma Inspiri	Participant
	Progres	Formator		Bravo	Participant
	Wow	Formator		Bun coleg	Participant
	Implicare	Formator		Multumesc	Participant
	Creativitate	Formator		Esti un exemplu	Participant
	Felicitari	Formator		Expert	Participant

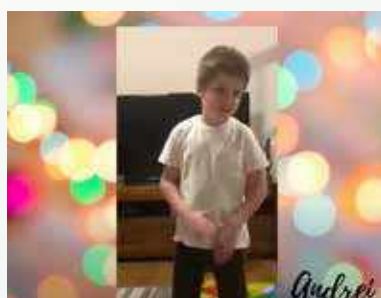
Dimensiunea ludică a acestui tip de evaluare, opusă evaluării tradiționale prin note și calificative, a atenuat reacția negativă pe care competiția o poate declanșa la copii, dar a permis, totuși, o ierarhizare (unde se află un elev în raport cu alții) și conștientizarea nivelului de competență al fiecărui copil (unde pierde puncte, unde trebuie să lucreze suplimentar). Astfel, profesorii și părinții puteau cunoaște, **în timp real**, progresul copiilor.

La sfârșitul programului-pilot, elevii au avut posibilitatea să-și vizualizeze întreg parcursul și să-și descarce diploma de absolvire, împreună cu un document pdf, cuprinzând toate misiunile parcurse și răspunsurile lor.



Pe lângă activitățile care țin strict de procesul de învățare, **CoT** a permis și desfășurarea unor acțiuni extracurriculare – “Ziua Școlii” și “Ziua Bunicilor”, evenimente cu încărcătură emoțională, care ar fi putut părea dificil de organizat online.

Pentru sărbătoarea “Ziua Bunicilor”, profesorii consilieri au lansat misiunea de a le dedica bunicilor o poezie, pe care copiii să o încarce în Platformă.



Cu ocazia “Zilelor Școlii”, au fost organizate, la ciclul primar, două evenimente virtuale: vernisajul “Povești Europene” și “Urări inedite pentru aniversarea SEB”. În primul caz, misiunea copiilor a fost să realizeze o ilustrație inspirată de o poveste din patrimoniul cultural european, iar în al doilea caz, să fotografieze o urare sau un mesaj pentru **SEB**, scris cu obiecte neconvenționale.



Resurse alocate

Resurse tehnice – într-o proporție de peste 97%, atât elevii, cât și profesorii au folosit propriile dispozitive (laptop, telefon, tabletă) pentru a interacționa în Platformă, semnalându-se doar două situații în care profesorii au apelat la resursele tehnice ale școlii.

Resurse financiare – fiind vorba de un program-pilot și luând în considerare situația excepțională impusă de pandemia COVID-19, **SEB a beneficiat gratuit de Code of Talent**. Singurele investiții financiare (minime) au vizat achiziționarea unor abonamente la resurse educaționale externe, necesare, spre exemplu, bunei desfășurări a orelor de limbi străine.

Resurse umane – cadrele didactice ale **SEB**: învățătorii de la ciclul primar, profesorii consilieri, profesorii de educație fizică și arte, profesorii de limbi străine.

Factori diferențiatori

Un beneficiu al **CoT**, semnalat cu gratitudine de părinți, a fost **responsabilizarea directă a copiilor**, platforma bazându-se, în primul rand, pe relația și comunicarea directă formator-elev. Au putut fi, astfel, evitate schimburile de emailuri cu teme, care ar fi cerut un efort de urmărire continuă și epuizantă din partea părinților, ca intermediari critici în proces (așa cum s-a întâmplat în cazul majorității școlilor).

Comparativ cu alte platforme alternative de predare/învățare, la care școlile au putut avea acces în perioada pandemiei (GoogleClassroom, Class Dojo, Kahoot etc.), **Code of Talent** a oferit utilizatorilor (elevi și profesori) o **soluție integrată personal-social**, un set complet de instrumente de personalizare a parcursului educațional, a experienței de învățare și evaluare și mecanisme eficiente de motivare a învățării, pentru a facilita succesul fiecărui elev.

Alte diferențe specifice, caracteristice **CoT**, care o deosebesc în ansamblu, țin de partea de **evaluare în timp real** pe întreg parcursul de învățare, de **învățarea colaborativă** și de **stimularea gamificată** a implicării, care se traduce, la final, în reușita și satisfacția progresului fiecărui elev, în **creșterea angajamentului elevilor în procesul de învățare online**.

Pentru profesori, **CoT** a adus **schimbări pozitive la nivelul organizării, facilitând managementul de clasă**, dar și la nivel creativ, provocându-i să conceapă misiuni cât mai atractive pentru copii. De asemenea, un real beneficiu a fost acela de a constitui o **bază comună de misiuni**, care să fie împărtășite de toți profesorii, fiecare cadru didactic putând să se inspire din munca celorlalți colegi, să importe misiuni unii de la alții și să-ți împărtășească experiența.

Provocări întâmpinate

Utilizarea Platformei **CoT** nu a ridicat probleme mai mari decât cele întâlnite în mod obișnuit în situații similare. Contextul pandemic însuși a fost o provocare pentru toată lumea, dar elevii și profesorii **SEB** au reușit să-i facă față cu succes. Puși în fața noului, s-au adaptat rapid, iar Platforma i-a ajutat să treacă peste neliniștea pe care pandemia COVID-19 a aruncat-o asupra educației. Cu excepția câtorva probleme tehnice izolate, rezolvate prin suport IT din partea companiei Code of Talent, buna desfășurare a programului nu a fost afectată, singura preocupare constantă rămânând aceea de a păstra copiii angajați în proces, prin conceperea unor misiuni cat mai creative.

O perioadă mai dificilă a fost semnalată imediat după vacanță, când au început să scadă energia și capacitatea de concentrare ale copiilor, pe fondul lipsei de socializare offline și a oboselii psihice (stări de agitație și insomnie la elevii mici, probleme cu vederea), corelate atât cu contextul general, cât și cu timpul îndelungat petrecut online, și nu cu utilizarea Platformei **CoT**.

3. REZULTATE

Rezultate generale

În ansamblu, toate obiectivele **SEB** au putut fi atinse prin intermediul Platformei **CoT**:

- procesul de învățare a fost unul coerent, de la început, până la sfârșitul programului;
- s-a acoperit, până la final, întreaga programă școlară;
- s-au menținut, la un nivel ridicat, standardele de seriozitate și transparență ale școlii și s-a putut realiza o evaluare corectă a activității fiecărui elev;
- în urma evaluării intermediare de **CoT**, nivelul general al elevilor a fost peste mediu, iar noțiunile noi au fost asimilate cu succes;
- “misiunile” au facilitat cultivarea autonomiei și asumarea responsabilităților de către elevi, degrevând, într-o mare măsură, părinții de sarcini care i-ar fi pus în dificultate

Indicatori de performanță

- Conturi active zilnic: 212 (număr egal cu cel al elevilor înscriși la ciclul primar)
- Media zilnică de utilizatori – 200 (au fost situații izolate, în care s-a înregistrat un regres în rândul elevilor mici)
- Timpul petrecut în Platformă – 30 min., zilnic. Timpul petrecut offline pentru rezolvarea misiunilor: cls. preg-I- 40-50 min, cls. II-IV-80-100 min
- Engagement: 100% în primele 5 săptămâni, cca. 80% în ultimele 4 săptămâni



2000+ misiuni alocate



20.000+ medalii acordate



26.00+ raspunsuri



5.800+ comentarii



9000+ like-uri

4. SUSTENABILITATEA PROIECTULUI

Deși implementarea metodei alternative de predare/învățare prin intermediul **Code of Talent** a fost forțată de condițiile excepționale de criză, în urma rezultatelor pozitive înregistrate, **SEB** ia în considerare utilizarea Platformei și în alte situații, în care desfășurarea orelor în clasă ar putea fi problematică. Se au în vedere, în special, perioadele recurente de evoluție a infecțiilor gripale cu caracter epidemic, când expunerea în colectivități prezintă risc pentru copii sau perioadele de iarnă cu zăpadă abundentă, când prezența la școală a copiilor ar putea fi împiedicată de ninsoare.

De asemenea, **CoT** poate fi utilizată inclusiv pe perioada vacanțelor școlare, pe parcursul cărora copiilor li se pot încredința misiuni de aducere în amintire a unor noțiuni, de antrenare a spiritului sau misiuni creative (realizarea unor proiecte speciale).

Dimensiunea gamificată a Platformei permite o abordare non-formală și chiar distractivă a subiectelor de interes pedagogic, astfel încât, perioadele lungi de vacanță școlară pot fi utilizate pentru continuarea antrenamentului cognitiv.

5. TESTIMONIALE

Elevi

Misiunile ne ajută să reținem materia, dar este și amuzant, deoarece, atunci când lucrăm o misiune fără greșală sau doar cu o greșală, primești medalii și card de cunoștințe. **Ariana**

Cu calculatoare și misiuni este mai interesant. Primim puncte în funcție de rezultate, iar nouă ne place competiția. Doamna învățătoare știa că ne plac jocurile și ne-a făcut lecțiile sub formă de misiuni dintr-un joc. Chiar dacă mai există erori, noi continuăm misiunile, fără fețe triste. **Irina**

Îți mulțumesc că m-ai ajutat să învăț în continuare. Ne-ai pregătit misiuni interesante și ne-ai păstrat interesul pentru școală. **Bea**



Îți mulțumesc pentru că m-ai ajutat să învăț mai mult în perioada acesta foarte grea și pentru că mi-ai dat misiuni amuzante și frumoase. Nu o să uit că mi-ai dat medalii și o grămadă de diplome. Sper să faci și alți copii fericiți. **David**

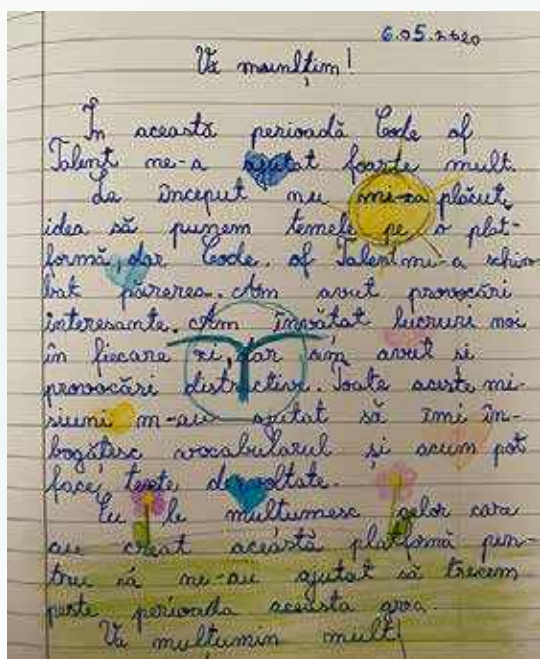
Tu ne-ai deblocat toate misiunile și fără tine noi nu mai făceam temele pentru ziua următoare. De altfel, toate misiunile tale sunt interesante, mai ales când trebuie să facem un filmuleț. Vreau să le mulțumesc celor care au creat Code Of Talent, deoarece s-au gândit să ne ofere medalii și puncte pentru fiecare misiune! **Victor**

Mulțumesc că m-ai învățat multe lucruri! Mi-au plăcut foarte mult quizurile și filmulețele. Învățătorii care te-au creat sunt cei mai buni. Îți mulțumesc pentru cele 36 de medalii. Ești cel mai bun! **Mark**

Îți mulțumesc că nu ne-ai lăsat în urmă, fără tine nu eram curioși să descoperim Misterele de sub probleme. Sper să lucrăm cu tine și când o să începem școala în septembrie. Fără tine poate nici nu voiam să învățăm de acasă. **Katia**

Îți mulțumesc că datorită ție și domnilor profesori am reușit să fiu la școală. O altfel de școală, dar plină de provocări, medalii și mesaje frumoase. Abia așteptam să primesc un "Bravo, Theea!", să dansez sau să mai fac câte un filmuleț pe care să îl încarc pe platformă. Acum a venit și rândul meu să îți spun: Felicitări! **Theea**

Într-o zi, toți copiii au fost anunțați că nu mai pot veni la școală, printre care și eu. În primele zile mi s-a părut dificil, dar apoi m-am obișnuit cu școala de acasă. Doamna învățătoare ne-a anunțat că școala continuă cu aceeași seriozitate, cu ajutorul platformei "Code of Talent". Am îndrăgit-o de la prima utilizare, deoarece este ușor de folosit, are un aspect atractiv și este captivantă. În fiecare dimineață, eram nerăbdător să aflu ce misiuni îmi sunt alocate. **Bogdan**



Platforma Code of Talent mi s-a părut o idee foarte bună, care ne-a ajutat foarte mult pentru școala online. Ne-a învățat să fim mai siguri pe noi, să ne descurcăm și singuri, să facem față unor noi provocări. Am învățat să folosim electronicele într-un nou mod și am putut să urmărim mereu câte puncte avem noi, și câte am fi putut avea, și cum putem să fim mai buni. Temele primite nu au fost așa grele și mi s-a părut amuzant să mă văd cu colegii în fiecare zi, online. Mulțumesc domnilor care ne-au oferit platforma, pentru că am putut să continuăm școala chiar și de acasă. **Sebi**

Tu ne-ai învățat că fără muncă nu putem ajunge unde ne dorim. Ești deștept! Clasa te adoră. **Amelie**

Code of Talent a fost o provocare pentru mine și pentru colegii mei. Mie mi-a plăcut nu doar pentru că faceam teme, ci și pentru că ne distrăm împreună, primeam medalii și puteam scrie comentarii. Școala online a fost foarte distractivă și misiunile interesante. Mulțumesc doamnei învățătoare, lui teacher și tuturor profesorilor pentru implicarea și suportul lor. Mulțumesc celor care au creat Code of Talent pentru inițiativă și le doresc succes în continuare! **Sasha**

Profesori

Experiența mea cu CoT a fost una plăcută. Platforma ne-a fost foarte utilă în perioada școlii online și ne-a ușurat munca, deci le mulțumesc tuturor celor care au fost implicați în acest proiect. Am folosit platforma pe laptop, unde nu pot spune că am întâmpinat dificultăți. Am fost mulțumită de faptul că este intuitivă și ușor de folosit.

Mulumim, Code of Talent, pentru suportul extraordinar oferit în perioada școlii online! Platforma interactivă îi ajută pe copii să rezolve exerciții fără să îi pună în dificultate, motivați fiind de recompense virtuale: medalii, aprecieri, punctaje și diplome. Un real sprijin atât pentru fiecare profesor, cât și pentru fiecare elev!

Platforma Code of Talent mi-a plăcut încă de la prezentarea realizată la școală, iar prima impresie s-a dovedit a fi cât se poate de întemeiată în momentul în care am început să lucrez efectiv pe aceasta. Am apreciat faptul că este extrem de ușor de folosit, chiar și de către cei foarte mici, dar și multitudinea de opțiuni pentru crearea de misiuni, precum și sistemul de evaluare a misiunilor. A fost gândită și creată într-un mod profesionist, acordându-se atenție chiar și celor mai mici detalii. Pe platformă totul este vizibil pentru toți participanții grupului respectiv, astfel că a încurajat competiția în mod pozitiv, i-a determinat chiar și pe elevii care uneori lucrau superficial să fie mai atenți, să lucreze conștiincios, să se străduiască mai mult, să fie mai buni. Elevii au apreciat foarte mult misiunile de tip „quiz”, dar și pe cele care presupuneau să se filmeze în timp ce prezentau ceva sau să scrie direct pe platformă răspunsurile. De asemenea, am rămas plăcut și profund impresionată de faptul că la finalizarea misiunilor absolut toată munca realizată pe platformă (comentarii, fișiere foto/video, medalii, feedback, fișiere pdf/word) poate fi descărcată într-un raport complet. Nimic nu se pierde, totul poate fi păstrat.

CoT mi-a ușurat munca și a făcut-o și mai plăcută, mi-a fost ajutor și sprijin. Datorită acesteia, copiii au primit misiunile mele într-un mod atractiv, astfel că temele au părut mai puțin teme și le-au rezolvat cu mai multă plăcere.

Felicitări echipei CoT pentru profesionalism și inovație! Era nevoie de o astfel de aplicație facilă pentru toate părțile implicate, o aplicație complexă și completă.

Mulțumesc, Code of Talent!

Code of Talent este un program interesant, care ne-a ajutat să ieșim din monotonia lucrului în fața unui calculator. Forma atractivă a misiunilor și diversitatea acestora, precum și modul de evaluare pus la dispoziție au captat atenția și au menținut interesul învățăceilor pentru studiu. Acest lucru ne-a motivat pe noi, profesorii, să continuăm cu spor activitățile propuse. Mulțumesc, Code of Talent!

Mie, Code of Talent, mi s-a părut că este o platformă "prietenoasă" cu noi, profesorii, dar și cu elevii. Ne-a oferit posibilitatea de a crea, într-un mod facil, tipuri diferite de misiuni (astfel încât elevii au putut să își exprime păreri, să fie creativi etc.) și ne-a permis o bună organizare a acestora pe săptămâni și zile. În fiecare moment, puteam vizualiza cine a rezolvat misiunile, ce misiuni am de corectat. Transmiterea feedback-ului profesorului se realizează foarte rapid, la fel și încărcarea dovezilor de către elevi. Util a fost faptul că, pe lângă punctaj, am putut acorda și medalii răspunsurilor deosebite. Foarte benefic mi s-a părut că elevii, după ce își rezolvau misiunile, puteau vedea răspunsurile colegilor și puteau chiar să facă aprecieri. Pe mulți dintre ei i-a motivat faptul că puteau primi medalii și de la colegi, nu doar de la profesori. La fel i-a motivat și clasamentul. Un beneficiu a fost și posibilitatea de a descărca diplomele și rapoartele individuale și pe clasă de la finalul fiecărei etape parcurse, astfel că profesorul și elevul au o dovadă a activității desfășurate.



6. CODE OF TALENT

Code of Talent este o platformă de microlearning inovatoare, dezvoltată de Co-Factor, expert premiat în angajarea digitală și Ascendis, lider în training și consultanță.

CoT antrenează obiceiul de a învăța și transformă cunoașterea în acțiune. Ea poate fi folosită ca instrument digital de urmărire a progresului după învățarea în clasă sau ca mediu de învățare digital autonom. De asemenea, **Code of Talent** garantează o experiență de învățare antrenantă și motivantă pentru cursanți, astfel încât poate genera **cu 50% mai mult angajament** decât metodele tradiționale de învățare și poate **crește viteza de învățare cu 300%**.

7. ȘCOALA EUROPEANĂ BUCUREȘTI

Creată din dorința de a promova o educație de calitate, la standarde europene, **Școala Europeană București** este o instituție de învățământ românesc (bilingv engleză), ce propune o ofertă educațională diversificată, perfecționată pe parcursul celor 19 ani de experiență.

Printr-un curriculum complex, folosind strategii didactice potrivite pentru a determina o învățare de calitate, **SEB** își propune să formeze un copil deschis, atent cu și la cei din jur, curios, reflexiv, îndrăzneț, informat, principial și, nu în ultimul rând, onest, comunicativ și creativ care, pe lângă conținuturi și informații, achiziționează tehnici de documentare și de cercetare valabile în orice context socio-cultural și abilități de comunicare și de lucru în echipă utile în orice domeniu de activitate, toate acestea făcându-l să fie capabil să-și urmeze visurile și să devină creatorul propriului său drum.

Echipa de specialiști a școlii creează contexte în care elevul poate să-și descopere unicitatea bazându-se pe o profundă cunoaștere a lumii în care trăiește, să acționeze în armonie cu el însuși și cu tot ceea ce îl înconjoară, pentru a deveni omul complex, adaptabil în orice situație, capabil să își atingă țelurile personale prin învățare permanentă, efort și perseverență, în spiritul sloganului **SEB: "Ad astra per aspera"**.



LICEUL TEORETIC **Școala Europeană București**

ȘCOALA PRIMARĂ

Telefon: 021.311.77.70 / 0725.224.229; Fax: 021.311.77.74

Email: office@scoalaeuropeana.ro

Adresa: Str.Băiculești nr. 33, sector 1, București

ȘCOALA GIMNAZIALĂ

Telefon: 031.438.12.12/ 0720.068.490

E-mail: liceu@scoalaeuropeana.ro

Adresa: B-dul Expozitiei nr. 24D, sector 1, Bucuresti

LICEU

Telefon: 031.438.12.12/ 0720.068.490

E-mail: liceu@scoalaeuropeana.ro

Adresa: B-dul Expozitiei nr. 24D, sector 1, Bucuresti



51, Primăverii Blvd.

Bucharest, Romania, 011973

m: +40 745 11 00 22

e: vlad.grigoriu@codeoftalent.com

www.codeoftalent.com